

Pembelajaran Al Islam Berbasis *Edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro

Sunki Mahmud Sulthon¹, Romelah²

Universitas Muhammadiyah Malang^{1,2}

sunkirere8314@gmail.com¹, romlah@umm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan pembelajaran Al Islam berbasis Edutainment dengan metode pembelajaran edukatif di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi pelajaran Al Islam. Metode penelitian yang dilakukan dengan analisis deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif dengan pengumpulan data dan wawancara pada guru Al Islam dan beberapa siswa kelas XII, dengan menggunakan metode studi kasus dan berdasarkan kajian Pustaka dapat mengetahui pengembangan pembelajaran Al Islam di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian ini menggunakan model Miles, Huberman dan Saldana dengan langkah-langkah kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini bahwa pembelajaran PAI berbasis edutainment di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro melibatkan permainan edukatif seperti Rebut Bola, Kuis, dan Tantangan Mencocokkan Hadis. Tujuan dari permainan ini adalah meningkatkan konsentrasi, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif siswa. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengambil keputusan, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam secara interaktif. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment dapat meningkatkan minat belajar, pengetahuan, dan pemahaman siswa

Kata Kunci: *Pembelajaran; Al Islam; Edutainment.*

Abstract

This research aims to describe the development of Edutainment-based Al-Islam learning with educational learning methods at SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro so that students will be more interested in understanding Al-Islam subject matter. The research method was carried out using descriptive analysis with a qualitative research type with data collection and interviews with Al Islam teachers and several class Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Meanwhile, testing the validity of the data in this study used triangulation. The data analysis technique used in this research uses the Miles, Huberman and Saldana model with the steps of data condensation, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that edutainment-based PAI learning at SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro involves educational games such as Rebut Bola, Quiz, and Hadith Matching Challenge. The aim of this game is to increase concentration, understanding of the material, and active involvement of students. This game encourages students to think quickly and accurately in making decisions, and deepens their understanding of Islamic values interactively. Learning evaluation shows that edutainment-based learning can increase students' interest in learning, knowledge and understanding

Keywords: *Learning Development; Al Islam; Educational Games.*

PENDAHULUAN (Times New Roman, 12, tebal, spasi 1.15)

Pendidikan merupakan suatu hal penting bagi manusia untuk memenuhi salah satu kebutuhan hidupnya sebagai insan berbudi luhur. Pendidikan dianggap penting untuk meningkatkan kualitas generasi mendatang yang mampu mengatasi serta menjawab tantangan zaman yang kini kian kompleks. Dengan menempuh suatu pendidikan, diharapkan manusia bisa melalui perubahan tingkah laku yang positif. Baik itu dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.¹

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah. Dalam konteks ini guru dimaknai sebagai figur seorang pemimpin, sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak peserta didik, yang mempunyai kekuasaan fundamental untuk membentuk dan membangun kepribadian peserta didik menjadiseorang manusia yang berguna bagi agama, nusa, bangsa dan kehidupan sosial.²

Menurut Setiawan (2014) pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan bakat dan minat siswa sehingga siswa akan antusias terhadap semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang isi materinya banyak dan menimbulkan rasa bosan. Gani (2018) menyatakan tantangan dunia pendidikan saat ini yaitu menerapkan sistem pendidikan yang memungkinkan optimalisasi seluruh pihak, baik guru, siswa, maupun pemerintah. Dengan begitu, permasalahan pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam dunia Pendidikan.³

Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah menyebabkan penguasaan konsep siswa cenderung rendah. Metode pembelajaran yang tidak variatif dapat menyebabkan proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif (Febrianti dkk., 2019). Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pemahaman konsep siswa (Gamat, 2016). Metode pembelajaran *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Proses pemahaman peserta didik akan lebih efektif ketika dibantu dengan media. Kegunaan media pembelajaran yang berupa alat

¹ Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati, "Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (2020): 100–111, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>.

² Palentina Pebryanti Munte and Dorlan Naibaho, "Pentingnya Peran Serta Tugas Guru Sebagai Profesi," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 1 (2023): 177.

³ T Heru Nurgiansah, Hendri Hendri, and Cep Miftah Khoerudin, "Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Jurnal Kewarganegaraan* 18, no. 1 (2021): 56, <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>.

peraga ataupun suatu sarana dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak tersebut.⁴

Tujuan Pengembangan Pembelajaran Al Islam Berbasis *Edutainment* adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan efektif, yang tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro mencanangkan pembelajaran Al Islam yang menyenangkan melalui pembelajaran *edutainment* agar pembelajaran di kelas tidak terkesan monoton dan siswa lebih tertarik terhadap materi ajar Al Islam sehingga siswa dapat menguasai lebih dalam tentang materi tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan Islam, terutama dalam hal metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dengan mengintegrasikan konsep *edutainment* yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Penelitian ini mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran Al Islam.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan masalah adalah (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Al Islam berbasis *edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro?. (2). Bagaimana evaluasi pembelajaran Al Islam berbasis *edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap berasal dari suatu masalah sosial atau kemanusiaan oleh individu atau kelompok. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang muncul, data yang biasanya dikumpulkan di lingkungan partisipan, analisis data yang secara induktif dibangun dari tema khusus ke tema umum, dan peneliti membuat interpretasi terhadap makna data.⁵

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan suatu desain penyelidikan yang ditemukan dalam banyak bidang, khususnya evaluasi, dalam bidang dimana peneliti mengembangkan analisis mendalam terhadap suatu kasus, sering kali berupa program, peristiwa, aktivitas, proses, atau satu atau lebih individu. Kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi rinci menggunakan berbagai data prosedur pengumpulan selama periode waktu yang berkelanjutan.⁶

⁴ Yanuaria Hoar, Sudi Dul Aji, and Maris Kurniawati, "Implementasi Metode Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa," *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2022): 1–5, <https://doi.org/10.56393/mindset.v2i1.308>.

⁵ John W. Creswell and J. David Creswell, *Mixed Methods Procedures, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2018.

⁶ Creswell and Creswell.

Subyek dalam penelitian ini adalah guru Al Islam SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro dan siswa SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu (*purposive sampling*).⁷ Subyek penelitian dipilih berdasarkan kriteria 1) guru mapel Al Islam aktif tahun pelajaran 2024/2025, 2) Siswa kelas XII MIPA SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas, wawancara terstruktur melalui daftar pertanyaan terstruktur guna menjawab rumusan masalah penelitian yang dilakukan di kelas, terakhir menggunakan dokumentasi berupa transkrip hasil observasi, transkrip wawancara dan lembar kerja kelompok.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan member check. Dengan menggunakan member check (pengecekan anggota), rangkuman dalam bentuk narasi dari observasi, wawancara dan dokumentasi ditunjukkan kepada subjek penelitian dengan cara penyampaian langsung agar diberi penilaian terhadap narasi yang mungkin salah dari peneliti agar tidak terjadi bias dan kesalahan sehingga validitas menjadi akurat.⁸

Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis Miles, Huberman dan Saldana yang menganalisis melalui tiga tahapan yaitu kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.⁹

KAJIAN TEORI

Pendidikan Al Islam adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang khusus diterapkan pada sekolah. Hal ini didukung kuat dengan adanya SK Majelis Dikdasmen PP. Muhammadiyah No. 55/KEP/I.4/B/2007 tanggal 22 Maret 2007 tentang Standar isi dan standar kompetensi lulusan pendidikan Al Islam dan Kemuhammadiyah. Oleh karena itu Pendidikan Al Islam dan Kemuhammadiyah merupakan ciri khusus pembelajaran di sekolah Muhammadiyah.¹⁰

Dalam KBBI kata basis berarti asas atau dasar. Jadi kata "Berbasis" adalah kata turunan yang dibentuk dengan menambahkan awalan "Ber-" yang menunjukkan keadaan atau cara. Jadi, arti kata "Berbasis" adalah memiliki atau menggunakan sesuatu sebagai asas atau dasar.¹¹

Pembelajaran *edutainment* berasal dari gabungan kata "*education*" dan "*entertainment*" yang berarti hiburan. Metode pembelajaran *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Proses

⁷ Arikunto Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," Jakarta: Rineka Cipta 134 (2006): 252.

⁸ Lori E. Koelsch, "Reconceptualizing the Member Check Interview," *International Journal of Qualitative Methods* 12, no. 1 (2013): 168–79, <https://doi.org/10.1177/160940691301200105>.

⁹ Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. (London: SAGE, 2014).

¹⁰ Ferdinan et al., "Pelatihan Pengembangan Pembelajaran ISMUBA Berbasis Teknologi Di SMP Universitas Muhammadiyah Makassar," *Pengabdian Kampus : Jurnal Informasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat* 10, no. 2 (2023): 159–64, <https://doi.org/10.52850/jpmupr.v10i2.10759>.

¹¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI," n.d., <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/basis>.

pemahaman peserta didik akan lebih efektif ketika dibantu dengan media.¹² Penerapan edutainment menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan telah banyak dikembangkan pada suatu proses pembelajaran dituntut untuk memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur yang menyenangkan.¹³

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.¹⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pembelajaran Al Islam Berbasis *Edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro

Pelaksanaan pembelajaran Al Islam berbasis *Edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro dengan menerapkan pembelajaran yang dimana guru akan menerapkan berbagai macam permainan dalam penyampaian materi mata pelajaran Pendidikan Al Islam. Dalam pelaksanaannya pembelajaran ini mengintegrasikan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) dengan menggunakan media yang menarik, seperti permainan edukatif, video, dan teknologi digital. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Al Islam di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro selama 3 jam pelajaran (35 menit x 3) dalam 1 minggu. Sedangkan pembelajaran khusus dengan menggunakan metode edutainment atau permainan sederhana dilakukan 1 kali atau 3 jam pelajaran selama 1 bulan.

Dari observasi awal diketahui bahwa siswa di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro memiliki semangat belajar yang berbeda-beda, biasanya dipengaruhi oleh dukungan dari orang tua, semakin orang tua mendukung maka akan timbul dorongan dalam diri siswa untuk selalu semangat dalam belajar, sedangkan siswa yang tidak memiliki dukungan penuh dari orang tuanya maka semangat siswa tersebut akan pudar dan lama kelamaan akan hilang. Oleh karena itu guru Al Islam SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro merumuskan suatu metode pembelajaran yang unik yaitu pembelajaran PAI berbasis edutainment atau kalau dalam bahasa kita adalah pembelajaran PAI dengan menggunakan metode yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan permainan-permainan sederhana.

¹² Hoar, Aji, and Kurniawati, "Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa."

¹³ Rd. Muchamad Iqbal Darodjatun and Wildan Wiguna, "Pengembangan Edutainment Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity 2D Berbasis Mobile Di RA Ash Shoffa," *POTENSI (EProsiding Sistem Informasi)* 1, no. 1 (2020): 70–79.

¹⁴ Ika Yuwanita, Happy Indira Dewi, and Dirgantara Wicaksono, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA," *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 152, <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>.

Hal itu diperkuat dengan pernyataan Guru Al Islam SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro dalam sesi wawancara. Beliau mengatakan bahwa dengan pembelajaran dengan metode permainan yang menyenangkan dapat meningkatkan *mood* siswa sehingga hati siswa akan mudah di masuki materi pelajaran.

“anak kalau senang hatinya, maka untuk menyalurkan ilmu itu mudah, tapu kalau anak hatinya susah jangan harap dia dapat menangkap ilmu, berfikir jernih saja sulit.”

Hal senada juga diungkapkan oleh Dewi, salah seorang siswa kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro. Dalam sesi wawancara tersebut ia mengatakan:

“dengan belajar sambil bermain anak-anak jadi merasa lebih santai dalam belajar, tidak ada tekanan, jadi lebih mudah memahami dan menghafal materi”.

Pak sulthon juga mengatakan bahwa permainan dalam pembelajaran PAI ini harus disesuaikan dengan usia siswa, karena dengan menyesuaikan permainan dengan usia siswa akan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan tidak canggung dalam mengikuti permainan.

Ada beberapa permainan edukatif yang biasa diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro, berikut adalah beberapa permainan yang biasa diterapkan:

1. Rebut Bola

Fathia salah satu siswa kelas XII Ketika ditanya tentang permainan yang paling disenangi, ia mengatakan bahwa yang paling disenangi adalah permainan rebut bola, karena menurutnya permainan ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi supaya tidak kalah. Dalam sebuah wawancara dengan penenliti aia mengatakan:

“Rebut bola paling seru, soalnya butuh konsentrasi dan kecepatan, kalau kita kalah dapat tempelan”

Dalam permainan rebut bola, siswa akan duduk berpasangan dan berhadapan, lalu guru akan membacakan cerita atau bacaan tentang Pendidikan Al Islam, kemudian pada kata tertentu siswa akan berlomba-lomba untuk segera mengambil bola yang berada di depan keduanya. Bagi yang lebih cepat menangkap bola maka ia yang menjadi pemenangnya, dan terlambata mendapatkan bola maka ia menjadi yang kalah dan akan mendapatkan konsekuensi ditempel wajahnya dengan tempelan kertas.

Tujuan dalam permainan ini adalah meningkatkan kecerdasan dan ketangkasan siswa sehingga siswa akan berfikir cepat untuk mengambil keputusan pada suatu urusan, sehingga keputusan yang diambil lebih tepat dan efisien.

2. Kuis

Kuis yang diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro sebuah permainan dalam pembelajaran, dimana guru akan menyiapkan materi permainan dengan menggunakan aplikasi canva atau powerpoint. Dalam permainan ini guru akan membuat beberapa soal yang berhubungan dengan materi Al Islam dengan menggunakan aplikasi tersebut, kemudian ditampilkan di depan siswa, dan siswa dibagi menjadi 3 kelompok, bagi kelompok siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapat poin dan bagi yang menjawab salah akan mendapat pengurangan poin. Dalam sebuah wawancara, Salma siswa kelas XII MIPA mengatakan:

“Permainan kuisitu seru, soalnya kita harus cepat menjawab dan jawabannya pun harus tepat, soalnya kalau salah poinnya dikurangi, kalau banyak poin kurang nanti kalah”

Dari hasil wawancara di atas dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran dalam kuis adalah untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, memberikan umpan balik yang langsung, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kuis juga membantu pengajar mengidentifikasi area yang perlu perbaikan atau pendalaman, sekaligus memantau kemajuan pembelajaran siswa. Selain itu, kuis dapat memperkuat informasi yang sudah diajarkan dengan memberi kesempatan bagi siswa untuk mengingat kembali materi secara interaktif dan menyenangkan.

3. Tantangan Mencocokkan Hadis

Dalam permainan ini guru menuliskan di kertas kecil beberapa hadis Nabi Muhammad SAW yang memiliki makna dan tema tertentu. Misalnya tentang kebersihan, kejujuran, atau sabar yang sesuai dengan materi Al Islam yang dipelajari di kelas. Lalu guru membacakan soal yang berhubungan dengan hadis tersebut, kemudian siswa diminta untuk mencocokkan hadis yang diberikan dengan tema yang sesuai. Setiap kelompok diberikan waktu untuk meneliti dan mencocokkan hadis dengan soal yang diberikan guru dengan benar. Kelompok yang berhasil mencocokkan semua hadis dengan benar dalam waktu terbatas akan menjadi pemenang. Dalam sebuah wawancara dengan Ardja salah seorang siswa kelas XII, ia mengatakan:

“Dengan permainan hadis kita dituntut cepat membaca hadis dan memahami hadis, supaya bisa menang dalam permainan”.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat kita simpulkan bahwa dalam permainan mencocokkan hadis, siswa diharapkan untuk memiliki kemampuan membaca dan memahami hadis dengan cepat. Hal ini bertujuan agar pemain dapat memperoleh pemahaman yang tepat terhadap hadis yang dibaca, sehingga bisa mencapai kemenangan dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan ini juga menuntut keterampilan dalam mengolah informasi secara cepat dan akurat agar bisa bersaing dengan siswa lainnya.

2. Evaluasi Pembelajaran Al Islam Berbasis *Edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro

Dari observasi dan wawancara di atas dalam pembelajaran PAI berbasis *edutainment* memiliki beberapa aspek evaluasi yang harus diterapkan dalam pelaksanaannya, beberapa aspek evaluasi tersebut adalah:

1. Dalam evaluasi pembelajaran ini harus menunjukkan bahwa siswa dapat menguasai materi pembelajaran Al Islam dengan baik, baik dari segi pemahaman teori maupun aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa harus merasa lebih tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran Al Islam karena pembelajaran berbasis *edutainment*. Mereka lebih mudah mengingat materi dan memahami nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang menyenangkan.
3. Guru harus mampu kreatif mungkin dalam mengajar dengan mengaplikasikan permainan-permainan sederhana dalam pembelajaran dan mampu memanfaatkan media dan teknologi dengan efektif untuk mendukung pembelajaran yang berbasis *edutainment*.

4. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru Al Islam, antara lain keterbatasan waktu dalam mengintegrasikan elemen *edutainment* secara penuh, serta tantangan dalam memastikan bahwa semua siswa dapat mengikuti seluruh kegiatan dengan baik
5. Evaluasi hasil tes setelah dilaksanakannya pembelajaran PAI berbasis *edutainment* menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam minat belajar, pengetahuan, dan pemahaman terhadap pelajaran Pendidikan Al Islam, yang tercermin dari nilai tes yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *edutainment* terkait erat dengan teori konstruktivisme. Menurut Vygotsky (1978), dalam pembelajaran aktif, siswa berperan sebagai konstruktor informasi dan aktif berinteraksi dengan dunia luar. Vygotsky juga mengemukakan pentingnya pembelajaran kooperatif dan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang mengacu pada perbedaan antara kemampuan pemecahan masalah individu dan potensi yang dapat dicapai melalui bimbingan orang dewasa atau kerjasama dengan teman yang lebih maju.¹⁵

Konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi antara individu dan situasi dalam menguasai keterampilan serta pengetahuan. Asumsi utama konstruktivisme mirip dengan teori kognitif sosial, yakni manusia, perilaku, dan lingkungan saling berinteraksi. Dalam konstruktivisme, siswa dianggap aktif dalam mengembangkan pengetahuan mereka melalui latihan, eksperimen, dan diskusi. Guru sebaiknya tidak mengajar dengan cara tradisional, tetapi menciptakan situasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dengan materi melalui pengolahan materi dan interaksi sosial. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih terlibat.¹⁶

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pembelajaran PAI berbasis *edutainment* sejalan dengan teori konstruktivisme karena keduanya mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Dalam *edutainment*, siswa terlibat langsung dalam kegiatan yang menyenangkan dan kreatif, yang memperkuat pemahaman mereka secara mandiri. Ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMA Muhammadiyah 1 Bojonegoro melibatkan permainan edukatif seperti Rebut Bola, Kuis, dan Tantangan Mencocokkan Hadis. Tujuan dari permainan ini adalah meningkatkan konsentrasi, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif siswa. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengambil keputusan, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam secara interaktif. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan minat belajar, pengetahuan, dan pemahaman siswa.

Metode ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Pembelajaran ini juga mendukung prinsip pembelajaran kooperatif dan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang mendorong siswa untuk belajar melalui kerjasama dengan teman-teman dan bimbingan guru.

¹⁵ Ilham Muhammad et al., "Teori Vygotsky: Kajian Bibliometrik Penelitian Cooperative Learning Di Sekolah Dasar (1987-2023)," *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1, no. 2 (2023): 81–98, <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.78>.

¹⁶ Suparlan Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika: Juenal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88, <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. "Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (2020): 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "KBBI," n.d. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/basis>.
- Creswell, John W., and J. David Creswell. *Mixed Methods Procedures. Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2018.
- Darodjatun, Rd. Muchamad Iqbal, and Wildan Wiguna. "Pengembangan Edutainment Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity 2D Berbasis Mobile Di RA Ash Shoffa." *POTENSI (EProsiding Sistem Informasi)* 1, no. 1 (2020): 70–79.
- Ferdinan, Mawardi Pewangi, Alamsyah, and Nurul Afifah. "Pelatihan Pengembangan Pembelajaran ISMUBA Berbasis Teknologi Di SMP Universitas Muhammadiyah Makassar." *Pengabdian Kampus : Jurnal Informasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat* 10, no. 2 (2023): 159–64. <https://doi.org/10.52850/jpmupr.v10i2.10759>.
- Hoar, Yanuaria, Sudi Dul Aji, and Maris Kurniawati. "Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa." *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2022): 1–5. <https://doi.org/10.56393/mindset.v2i1.308>.
- Koelsch, Lori E. "Reconceptualizing the Member Check Interview." *International Journal of Qualitative Methods* 12, no. 1 (2013): 168–79. <https://doi.org/10.1177/160940691301200105>.
- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. London: SAGE, 2014.
- Muhammad, Ilham, Rani Darmayanti, Rahmad Sugianto, and Choirudin. "Teori Vygotsky: Kajian Bibliometrik Penelitian Cooperative Learning Di Sekolah Dasar (1987-2023)." *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1, no. 2 (2023): 81–98. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.78>.
- Munte, Palentina Pebryanti, and Dorlan Naibaho. "Pentingnya Peran Serta Tugas Guru Sebagai Profesi." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 1 (2023): 177.
- Nurgiansah, T Heru, Hendri Hendri, and Cep Miftah Khoerudin. "Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal Kewarganegaraan* 18, no. 1 (2021): 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>.
- Suharsimi, Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rineka Cipta* 134 (2006): 252.
- Suparlan, Suparlan. "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Islamika: Juenal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.
- Yuwanita, Ika, Happy Indira Dewi, and Dirgantara Wicaksono. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA." *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>.