

OPTIMALISASI METODE EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Khoirun Nasihin,¹ Abdul Bari ²

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Salahuddin Pasuruan, Indonesia
Email : nasihin@staispasuruan.ac.id

² Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Salahuddin Pasuruan, Indonesia
Email : abdulbari134121@gmail.com

Submit : 11/04/2023 | Review : 12/04/2023 s.d 15/04/2023 | Publish : 17/04/2023

Abstract

Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan edutainment merupakan pembaharuan pendidikan yang mana peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri

Penelitian ini berfokus pada 1) Bagaimana optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I Ibtidaiyah di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan? 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Ibtidaiyah Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan. Teknik pengumpulan data adalah observasi langsung, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengecekan kebasahan data menggunakan triangulasi. Optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa Ibtidaiyah di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah a) Penerapan metode pembelajaran yaitu active learning b) Penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Faktor pendukung optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah a) Kualitas tenaga pendidik, b) Motivasi belajar siswa yang tinggi. Sedangkan faktor penghambatnya adalah a) Tingkat kemampuan siswa berbeda b) Sarana dan prasarana kurang memadai.

Keyword: metode edutainment, minat, belajar

Pendahuluan

Dari segi bahasa edutainment adalah pembelajaran yang bersifat menghibur dan juga menyenangkan. Sementara dari segi istilahnya Edutainment sendiri merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dikombinasikan dan disatu padukan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. (Nurseto, 2011)

Pendekatan *edutainment* memacu keinginan peserta didik untuk mengetahui, memotivasi mereka agar melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawaban. Peserta didik juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki ketrampilan berfikir kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi. (Santoso, 2018)

Dalam pembelajaran, perintah dan anjuran untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal. Pada dasarnya ketika seseorang senang melakukan sesuatu, maka mereka cenderung mengingat dan mudah mengikuti terhadap apa yang disenangi, termasuk dalam belajar. Peserta didik yang merasa senang terhadap suatu mata pelajaran tertentu, mereka akan mudah menangkap materi yang diajarkan, selalu memperhatikan dan menghasilkan produk belajar yang berkualitas kedepannya. (Sang Ayu Putu Laksmi Uttari, Putu Aditya Antara, 2018)

Dengan adanya konsep edutainment ini sangat membantu karena dalam penerapannya siswa yang dijadikan subjek, serta melibatkan perasaan positif siswa (gembira/senang) agar tidak lagi merasa jenuh atau bosan, takut dan malas. Upaya penerapan konsep edutainment dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa bahwa setiap hal yang menyenangkan baginya akan senantiasa di ingat-ingat dan diulang-ulang dalam merasakannya. Dalam hal ini, metode Edutainment biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*Game*), bermain peran (*Role Play*) dan demonstrasi. Pembelajaran ini juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang tanpa tekanan. (Inayah, 2021)

Secara umum kelebihan dan kekurangan metode Edutainment, yaitu a) Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive independence*, di mana konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. b) Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar

harus dapat memberikan penilaian terhadap setiap siswa, sehingga terdapat individual accountability, c) Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerjasama yang tinggi, sehingga akan menumpuk social skill. Sehingga penguasaan materi juga akan meningkat.(Shodiqin, 2016)

Adapun kekurangan metode Edutainment adalah a) Dalam menyusun langkah pembelajaran guru dituntut harus bisa mengenal dan mengidentifikasi berbagai kemampuan dan kelemahan siswa, b) Pada proses pembelajaran dengan metode edutainment ini lebih membutuhkan waktu yang agak lama, c) Dalam proses pembelajaran ini akan terlihat jelas antara siswa yang aktif dan yang kurang aktif, sehingga memunculkan rasa kurang percaya diri bagi siswa yang kurang aktif. (Zamrodah, 2016)

Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. (Nurjannah, 2021)

Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Cara Membangkitkan minat belajar siswa adalah: 1) Materi harus menarik perhatian dan menganggap mereka sebagai orang yang dewasa dan mandiri. Materi ini harus diberikan secara bertahap dari yang mudah ke materi yang sulit, dari dunia nyata menuju ke hal-hal yang sifatnya abstrak. 2) Suasana belajar yang kondusif, yakni kondisi yang mendukung seseorang sekaligus tidak mengganggu aktifitas belajar, 3) Pembelajaran melalui pembiasaan dan 4) adanya variasi dan perubahan-perubahan yang semakin maju.(Haryani et al., 2021)

Dari kajian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Optimalisasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan”

Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun kehadiran peneliti berperan sebagai peneliti non partisipan di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan, dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menemukan bahwa semangat peserta didik pada mata pelajaran al-qur'an hadist lebih tinggi disbanding mapel-mapel yang lain, dengan sumber data primer diambil dari wawancara kepada kepala madrasah, guru dan siswa yang disertai dengan observasi. Adapun Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, observasi dan dokumentasi. Pada tahap analisis data peneliti mengolah, mengelompokkan dan memilah data-data yang dihasilkan dengan Reduksi Data, Penyajian Data, Verifikasi Data dan penulisan laporan dengan Pengecekan Keabsahan Data: Uji Kredibilitas (credibility) dengan Ketekunan pengamatan, perpanjangan kehadiran atau pengamatan, dan triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

A. Optimalisasi Metode Edutainment

1. Penerapan metode pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa metode yang digunakan, metode tersebut yaitu: metode ceramah, metode Tanya jawab, metode diskusi, metode latihan siap, metode demonstrasi dan eksperimen, metode pemberian tugas belajar, metode karya wisata, metode kerja kelompok, metode sosiodrama dan bermain peranan, metode pemecahan masalah (*problem solving*), dan metode proyek atau unit. (Multri Dewi & Gunawan, 2019)

Dalam penerapan metode pembelajaran guru dapat memilih metode yang paling tepat ia gunakan. Dalam pemilihan tersebut menurut Ahmad Tafsir ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, antara lain:

- a. Keadaan murid yang mencakup pertimbangan tentang tingkat kecerdasan, kematangan, perbedaan individual lainnya.
- b. Tujuan yang hendak dicapai; jika tujuannya pembinaan daerah kognitif maka metode *drill* kurang tepat digunakan.
- c. Alat-alat yang tersedia akan mempengaruhi pemilihan metode yang akan digunakan. Bila metode eksperimen yang akan dipakai maka alat-alat untuk eksperimen harus tersedia; dipertimbangkan juga jumlah dan mutu alat itu.

- d. Kemampuan pengajar tentunya menentukan, mencakup kemampuan fisik, keahlian. Metode ceramah memerlukan kekuatan guru secara fisik. Dalam hal seperti ini sebaiknya ia menggunakan metode lain yang tidak memerlukan tenaga yang banyak. (Ahmad Tafsir, 2014)

Adapun metode yang dipakai dalam Optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah metode active learning

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran di sini adalah alat-alat pendidikan yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran pendidikan agama itu cukup banyak. Dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah dibutuhkan adanya alat-alat pembelajaran yaitu:

- a. Alat pengajaran klasikal. Yaitu alat-alat pembelajaran yang digunakan oleh guru bersama-sama dengan murid. Sebagai contoh: papan tulis, kapur, tempat shalat, dan lain sebagainya.
- b. Alat pembelajaran individual. Yaitu alat-alat yang dimiliki oleh masing-masing murid dan guru misalnya: alat tulis, buku pegangan, bulu persiapan guru dan lain-lainnya.
- c. Alat peraga. Yaitu alat pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas maupun mempermudah dan memberikan gambaran komkrit tentang hal-hal yang diajarkan. Alat peraga dalam pendidikan Islam adalah sangat penting sekali, karena dengan demikian peserta didik akan lebih jelas dan paham.
- d. Selain alat peraga yang disebutkan diatas, masih ada alat-alat pendidikan yang lebih modern yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan agama Islam. Alat-alat tersebut yaitu:
 - 1) Visual-aids, yaitu alat-alat pendidikan yang dapat diserap melalui indera penglihatan, seperti gambar yang diproyeksikan dan lain sebagainya.
 - 2) Audio-aids, yaitu alat pendidikan yang diserap melalui indera pendengaran. Seperti radio, tape recorder.
 - 3) Audio-visual aids (AVA), yaitu alat pendidikan yang dapat diserap dengan penglihatan dan pendengaran. (Pane & Darwis Dasopang, 2017)

B. Faktor pendukung dan penghambat optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa

1. Faktor pendukung

a. Kualitas tenaga pendidik

Temuan penelitian terkait faktor pendukung optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah adanya kualitas tenaga pendidik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak harus di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau (mushola), di rumah, dan sebagainya. Guru memang menempati kedudukan terhormat di masyarakat.. Kewajibannya yang menyebabkan guru dihormati, sehingga masyarakat tidak meragukan figur seorang guru.

Figur guru merupakan bagian sentral dalam sebuah sistem pembelajaran, baik kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler, maupun kokurikuler. Oleh sebab itu, guru memegang peran yang penting untuk menjalankan program menuju tujuannya. Salah satu hal yang menunjang bagi seorang guru ialah kompetensi. (Tafonao, 2018)

b. Motivasi belajar siswa yang tinggi

Faktor pendukung yang lain dalam Optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah motivasi dan semangat belajar siswa yang tinggi. Hal ini tampak dari kehadiran siswa mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Slameto menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas a) Faktor *intellective* yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki. b) Faktor *non intellective* yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, kedisiplinan, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.(Slameto, 2013)

2. Faktor penghambat

a. Tingkat kemampuan siswa berbeda

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa salah satu aktor penghambat optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat

belajar siswa di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah tingkat kemampuan siswa berbeda.

. Konsep Edutainment sendiri sangat menarik dan trend di dalam dunia pendidikan karena sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang nyaman, kondusif, rileks dan bebas dari tekanan fisik maupun psikis.

Dalam pembelajaran, perintah dan anjuran untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal. Pada dasarnya ketika seseorang senang melakukan sesuatu, maka mereka cenderung mengingat dan mudah mengikuti terhadap apa yang disenangi, termasuk dalam belajar. Peserta didik yang merasa senang terhadap suatu mata pelajaran tertentu, mereka akan mudah menangkap materi yang diajarkan, selalu memperhatikan dan menghasilkan produk belajar yang berkualitas kedepannya.(Alqorina, 2022)

Dengan adanya konsep edutainment ini sangat membantu karena dalam penerapannya siswa yang dijadikan subjek, serta melibatkan perasaan positif siswa (gembira/senang) agar tidak lagi merasa jenuh atau bosan, takut dan malas.

Walaupun tingkat kemampuan siswa Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan berbeda, akan tetapi upaya penerapan konsep Edutainment Dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa bahwa setiap hal yang menyenangkan baginya akan senantiasa diingat-ingat dan diulang-ulang dalam merasakannya. Dalam hal ini, metode Edutainment biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*Game*), bermain peran (*Role Play*) dan demonstrasi. Pembelajaran ini juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang tanpa tekanan.(Sang Ayu Putu Laksmi Uttari, Putu Aditya Antara, 2018)

b. Saran dan prasarana yang kurang memadai

Faktor penghambat yang lain terkait optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa Ibtidaiyah di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Selain kemampuan guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dukungan dari sarana pembelajaran sangat penting dalam membantu guru. Semakin lengkap dan memadai sarana pembelajaran yang dimiliki sebuah

sekolah akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidikan. Begitu pula dengan suasana selama kegiatan pembelajaran. Sarana pembelajaran harus dikembangkan agar dapat menunjang proses belajar mengajar.

Arifin menyebutkan beberapa hal yang perlu dikembangkan dalam menunjang proses belajar mengajar: a) perpustakaan, b) sarana penunjang kegiatan kurikulum, dan c) sarana dan prasarana kegiatan ekstrakurikuler dan mulok. (Miranti Nur Rizky, 2022)

Semakin lengkap dan memadai sarana pembelajaran yang dimiliki sebuah sekolah akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidikan. Begitu pula dengan suasana selama kegiatan pembelajaran. Sarana pembelajaran harus dikembangkan agar dapat menunjang proses belajar mengajar.

Jurnal yang ditulis oleh Suci Rahmiga menyatakan bahwa kurangnya sarana dan prasarana di sekolah menyebabkan terhalangnya keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu perlu upaya-upaya yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana di sekolah. Upaya tersebut bisa dilakukan oleh pemerintah, sekolah, lembaga-lembaga pendidikan maupun dari orangtua peserta didik. (Rahmiga, 2019)

Lebih lanjut disebutkan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) Berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan, 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional dan 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar. (Haryani et al., 2021)

Kesimpulan

Optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I Ibtidaiyah pada mata pelajaran Akhlak di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah a) Penerapan metode pembelajaran yaitu active learning b) Penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Faktor pendukung optimalisasi metode edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I Ibtidaiyah pada mata pelajaran Akhlak di Madrasah Salafiyah Putri Kota Pasuruan adalah a) Kualitas tenaga pendidik, b) Motivasi belajar siswa yang tinggi.

Sedangkan faktor penghambatnya adalah a) Tingkat kemampuan siswa berbeda b) Sarana dan prasarana kurang memadai

Referensi

- Ahmad Tafsir. (2014). *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Rineka Cipta.
- Alqorina, S. (2022). *Efektifitas Metode Edutainment Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Di Taman Kanak-Kanak*. 6(1), 98–112.
- Haryani, E., Ahmad, S., & Aradea, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Daya Serap Siswa pada Pelajaran Akuntansi. *Journal of Education Research*, 2(2), 82–88. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i2.51>
- Inayah. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR. *Al Miskawaih*, 2, 158–170.
- Miranti Nur Rizky. (2022). *Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Multri Dewi, S. G., & Gunawan, H. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Kelompok Kecil Menggunakan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smk Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(2), 202–214. <https://doi.org/10.31851/neraca.v3i2.3948>
- Nurjannah, A. (2021). *PENGARUH METODE DISKUSI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM* Amalia Nurjannah. 6, 71–84.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahmiga, S. (2019). Kurangnya Sarana Dan Prasarana Belajar Di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 1–8. Hasil Telusur%0AHasil web%0A%0AKURANGNYA SARANA DAN PRASARANA BELAJAR ... - OSFosf.io › download%0A
- Sang Ayu Putu Laksmi Uttari, Putu Aditya Antara, P. R. U. (2018). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Klasifikasi Anak Taman Kanak-Kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 105–114.
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran Berbasis Edutainment. *Jurnal Al-Maqoyis*, IV, 36–52. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Zamrodah, Y. (2016). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 15(2), 1–23.