

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu jenis pembelajaran yang ditawarkan guru dari awal hingga akhir. Model pembelajaran, dengan kata lain adalah kerangka penerapan suatu metode dan teknik pembelajaran.¹ Pengertian model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai perencanaan keberhasilan ketika membangun model pembelajaran dan bahan ajar di kelas.²

Model Pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang secara sistematis menetapkan tata cara penataan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu juga berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah strategi atau pola yang digunakan untuk memandu perencanaan kelas atau pembelajaran.³ Menurut uraian di atas, model pembelajaran adalah suatu metode penyajian atau pendekatan yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan pembelajaran bagi guru.

Tugas model pembelajaran adalah memberikan arahan bagi desain dan pelaksanaan pembelajaran. Akibatnya, jenis model yang dipilih bergantung pada gaya belajar, bakat, dan materi siswa.⁴ Penerapan model pembelajaran tidak lagi monoton seperti paradigma tradisional. Program SISDIKNAS mengatur tentang ajakan agar pembelajaran tetap menarik. Undang-undang SISDIKNAS mewajibkan pengajar dan tenaga kependidikan

¹Helmiati, M. *Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 19.

²Sumantri, M. S. *Model Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 37-38.

³Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Model Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 51.

⁴Ngalimun. *Model dan Model Pembelajaran*, 26.

untuk menyediakan lingkungan pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan rasional.⁵

Model pembelajaran yang unggul mencakup partisipasi aktif dan kreatif dari siswa sehingga dapat mengalami pengembangan diri. Guru dalam situasi ini berfungsi sebagai pembimbing, koordinator, fasilitator, dan motivator dalam kegiatan belajar siswa.

2. Model Pembelajaran Edutainment

a. Pengertian Model Pembelajaran *Edutainment*

Istilah "pendidikan" mengacu pada pembelajaran atau penyampaian pengetahuan, dan kata "hiburan" mengacu pada bersenang-senang atau hiburan. *Edutainment* menangkap hakikat pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan penjelasan makna bahasa. Secara bersamaan, istilah "*edutainment*" mengacu pada hiburan yang melayani tujuan pendidikan. Dengan demikian, *edutainment* dapat dipahami sebagai suatu proses pendidikan yang berupaya memadukan hiburan dan materi pendidikan secara harmonis agar pembelajaran menjadi menyenangkan.⁶

Istilah "*edutainment*", yang mengacu pada hiburan yang dipadukan secara terampil dengan komponen pendidikan, berasal dari istilah "*education entertainment*" atau "*entertainment education*", menurut *New World Encyclopedia* Pendidikan pada hakikatnya berusaha mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial antar siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran ke dalam hiburan yang menyenangkan bagi siswa. Serial TV, video game, film, musik, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya adalah beberapa di antaranya.

Model pembelajaran ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran aktif (*active learning*). Model *edutainment* adalah proses pembelajaran dengan konten pendidikan dan hiburan yang menggabungkan beberapa model (humanisasi kelas, pembelajaran aktif, pembelajaran

⁵Undang-Undang SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003). Jakarta, 20.

⁶Hasan Maftuh, *Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Boyolali*. (Jurnal Inspirasi – Vol. 1, No. 1, 2017), 4.

yang dipercepat, pembelajaran kuantum, dan pengajaran kuantum).

Dalam melaksanakan pembelajaran ini, tujuan dari hiburan adalah untuk membuat proses menyenangkan bagi siswa, serta untuk mencegah ketegangan, ketakutan, ancaman, atau depresi di dalam kelas. Guru perlu memiliki berbagai model untuk memperkenalkan keragaman gaya belajar siswa agar dapat secara efektif menerapkan gagasan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini menuntut mereka untuk memperhatikan pola belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh *filosuf Plato*, permainan merupakan alat pengajaran yang efektif. *Aristoteles* sependapat, dengan mengatakan bahwa anak-anak harus didorong untuk bermain sambil memikirkan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Dia menegaskan bahwa permainan memiliki tujuan yang berguna dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dan kemampuan tertentu.⁷

b. Ragam Teori Terapan Model Pembelajaran *Edutainment*

Salah satu jenis teori yang mengungkapkan dan menjelaskan kesenangan dan kepuasan belajar adalah model pembelajaran *edutainment*. Menurut kamus sains, teori adalah ilmu pasti, doktrin, atau sudut pandang tentang sesuatu yang didasarkan pada akal manusia. Selain itu, cara lain untuk memandang teori adalah sebagai sebuah ide yang diuji oleh seorang profesional. Beberapa konsep dirumuskan dengan menggunakan teori sebagai landasannya. Para ahli di bidang psikologi dan pendidikan telah meneliti berbagai teori pembelajaran. Menurut teori ini, siswa harus berpartisipasi dalam kegiatan belajar agar dapat mengasimilasi dan memahami sepenuhnya informasi yang diajarkan kepada mereka. Meskipun ada variasi di antara teori-teori tersebut, semuanya bekerja sama dengan baik.

Untuk memastikan bahwa siswa memahami materi pelajaran secara menyeluruh, banyak pakar pendidikan memberikan penjelasan kepada guru dan siswa tentang teori-teori terkait selama proses transfer pengetahuan. Tanpa mengurangi rasa senangnya, pendidik dapat memasukkan

⁷Mahendra, R., *Penerapan Metode Edutainment (Hiburan) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Anjung Jabung Timur Jambi*. (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022), 11.

berbagai teori ke dalam praktik pengajarannya sendiri dengan memilih, menggabungkan, dan menciptakan teori-teori baru. Semua jenis pendidikan bisa mendapatkan keuntungan dari *edutainment*. Hal ini disebabkan karena *edutainment* menggabungkan berbagai teori terapan, antara lain:⁸

1) *Humanizing the Classroom*

Memanusiakan kelas merupakan bagian dari konsep *edutainment*, yaitu model pembelajaran yang memadukan pendidikan dengan hiburan.⁹ *Classroom* artinya ruang kelas, dan *humanizing* artinya memanusiakan. Dengan kata lain berarti, proses memanusiakan ruang kelas melibatkan keseimbangan pengembangan, bimbingan, dan penyaluran potensi fundamental manusia baik fisik maupun spiritual sambil tetap menghormati cita-cita humanistik lainnya. Oleh karena itu, pendidikan humanistik ini memerlukan keselarasan antara kemampuan rohani dan jasmani seseorang.¹⁰

Oleh karena itu, mengajar di kelas dengancara yang benar-benar memanusiakan siswa di kelas. Guru hendaknya membimbing siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing. Model indikator berikut menjadikan pembelajaran di kelas lebih manusiawi, diantaranya 1) Memanusiakan manusia, 2) Menciptakan lingkungan belajar yang tenang, 3) Menimbulkan rasa kreatifitas yang lebih nyata dalam jiwa siswa, 4) Untuk memahami tujuan individu setiap siswa.

2) *Active Learning*

Pembelajaran aktif mengacu pada gaya mengajar apa pun yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta dalam interaksi antara siswa dan guru. Karena siswa yang aktif lebih mungkin mengingat materi.

Menurut Bonwell yang dikutip dalam buku *Scientific and Contextual Approach* karya M. Hosnan, pembelajaran aktif memiliki ciri-ciri sebagai berikut, diantaranya 1)

⁸Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 37-99.

⁹Sugondo, Anggraini, *sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan usia dini*, (Jakarta:Grafindo,2003)

¹⁰Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 37-38.

Proses pembelajaran lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir analitis kritis terhadap suatu topik atau berdiskusi mengenai masalah, 2) Siswa tidak sekedar mendengarkan, mereka juga menyebarkan pengetahuan melalui pengajaran, 3) Fokus eksplorasi pada sikap dan nilai-nilai yang terkait dengan pendidikan, 4) Berpikir aktif dan kritis, analisis, dan evaluasi ditekankan kepada siswa, 5) Ada umpan balik yang lebih cepat ketika belajar.¹¹

Menurut teori ini, pembelajaran perlu dilakukan melalui berbagai indera dan modalitas. Belajar memerlukan tindakan dan fokus mental. Pembelajaran aktif melibatkan partisipasi siswa dalam proses memahami konsep, menganalisis ide, menemukan jawaban, menyelesaikan masalah, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. "Belajar dengan mendengar, melihat, berdiskusi, dan berbuat akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan; belajar dengan mendengar, melihat, berdiskusi, dan melakukan akan sedikit membantu dalam mengingat; mendengar mudah dilupakan; dan cara terbaik untuk menguasai belajar adalah melalui pengajaran" merupakan filosofi panduannya.¹²

3) *Accelerated Learning*

Pembelajaran yang dipercepat adalah pembelajaran yang paling maju yang digunakan saat ini dan memiliki banyak keuntungan. Pembelajaran yang dipercepat didasarkan pada penelitian otak dan pembelajaran terbaru. Pembelajaran yang dipercepat juga berarti bahwa pelatihan disajikan sebagai metode pembelajaran yang bermakna, namun cepat, menyenangkan dan akurat.

Menurut *Dave Meier*, pembelajaran akselerasi merupakan strategi pembelajaran terancang yang saat ini

¹¹M.Hasan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Pembelajaran Abad 21 "Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013"*, (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2014), 108.

¹²Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), 7.

digunakan. Hal ini didasarkan pada temuan terbaru mengenai hubungan antara pembelajaran dan otak.¹³

Menurut filosofi ini, pembelajaran harus menyenangkan dan memuaskan. Hal ini mengharuskan pendidik menerapkan konsep pembelajaran aktif, yaitu menggunakan seluruh indera, termasuk tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran, dan belajar melalui aktivitas fisik aktif.

4) *Quantum Learning*

Fokus dari teori ini sebelumnya ditemukan untuk mencapai kedamaian dan berpikir positif sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Pembelajaran Kuantum didefinisikan sebagai “interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya” oleh Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. Pembelajaran Kuantum menggabungkan sugesti, teknik pembelajaran akselerasi, teori dan keyakinan, serta metodologi Bobbi DePorter dan Mike Hernacki sendiri.¹⁴

5) *Quantum Teaching*

Pengenalan desain dan peralatan ilmiah dan teknologi adalah bagian dari pendidikan kuantum. Banyaknya hubungan antara unsur-unsur pembelajaran yang efektif sehingga memberikan kontribusi terhadap keberhasilan belajar merupakan pemahaman tentang mekanika kuantum.

Ada lima prinsip dalam pengajaran kuantum. Ide-ide ini berdampak pada setiap aspek pengajaran kuantum, seperti halnya ide membawa dunia mereka ke dalam dunia kita dan dunia kita ke dalam dunia mereka. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

a) Segala sesuatu berbicara.

Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan, termasuk suasana kelas dan bahasa tubuh,

¹³DaveMeier, *The Accelerated Learning Handbook*, panduan kreatif dan efektif merancang program pendidikan dan pelatihan / Dave Meier ; penerjemah, Rahmani Astuti ; penyunting, Hernowo (Bandung: Kaifa, 2002), link akses <https://pustakaaceh.perpusnas.go.id/detail-opac?id=8361>.

¹⁴RahmatShodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*. (JurnalAl-Maqoyis Vol.IV edisi Januari-Juni 2016), 42-43.

serta menyampaikan gagasan belajar harus disampaikan.

b) Segala sesuatu mempunyai alasan.

Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan mempunyai tujuan.

c) Dapatkan pengalaman sebelum bertindak.

Siswa belajar paling efektif ketika mereka memiliki pengalaman langsung dengan materi yang mereka pelajari.

d) Menghargai setiap usaha

Siswa yang mengambil tindakan ini patut dipuji atas kemampuan dan kepercayaan diri mereka.

Akronim TANDUR yang merupakan singkatan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan mengacu pada enam komponen kerangka ini.

c. Konsep Dasar *Edutainment*

Pendidikan harus mengarah pada kesenangan dan kepuasan. Prosesnya lebih penting daripada hasil akhir. Metode pelatihan yang berkualitas tinggi hampir pasti akan menghasilkan hasil yang berkualitas tinggi. Sangatlah tepat untuk fokus pada kenyamanan dan kesenangan siswa ketika mengembangkan proses pendidikan yang berkualitas. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengejar pembelajaran dengan penuh motivasi dan antusiasme.¹⁵

Agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak merasa tertekan serta dapat beraktivitas secara bebas, maka pembelajaran harus terencana dengan baik. Agar suasana pembelajaran dan proses pembelajaran menyenangkan, bebas dari tekanan dan kebosanan, maka kegiatan pembelajaran yang berlangsung harus lebih efektif.

Dalam konsep pembelajaran edukatif, kegairahan belajar adalah pembelajaran yang menyenangkan dan indah. Dengan kata lain, kontak antara guru dan murid bersifat harmonis dan bukannya ketat (gurunya sangat fleksibel, akrab, dan baik hati). Alhasil, anak tidak terkekang atau cemas, serta leluasa mengikuti pembelajaran dan berinteraksi dengan menyenangkan.

¹⁵Erwin Widiasmoro, *Model Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), 37.

Ide pendidikan muncul karena tiga alasan, khususnya:

- a. Emosi senang atau gembira mempunyai kekuatan untuk mempercepat pembelajaran, sedangkan emosi depresi, takut, atau mengancam menyebabkan pembelajaran terhenti atau bahkan berhenti. Akibatnya, gagasan pendidikan berupaya menggabungkan pembelajaran dan hiburan. Karena pendidikan seharusnya menyenangkan.
- b. Orang yang mahir menggunakan kapasitas emosi dan kognitifnya melakukan lompatan pembelajaran yang sebelumnya tidak terduga.
- c. Setiap orang dapat mencapai hasil pembelajaran terbaik jika mereka dimotivasi dan diinstruksikan dengan benar.

Ada tiga premis yang mendasari gagasan pembelajaran *edutainment*. Tujuannya adalah agar siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memiliki lingkungan yang menyenangkan, nyaman, menarik, dan instruktif. Dalam konteks ini, jelas bahwa prinsip pedoman model *edutainment*, yaitu pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, dan nyaman, sehingga dapat menggugah semangat siswa, harus diterapkan. Lingkungan yang ramah merupakan salah satu strategi yang sangat krusial untuk menyulut semangat belajar siswa.¹⁶

- d. Karakteristik *Edutainment*
Terdapat beberapa bentuk Karakteristik *Edutainment*, antara lain 1) Lingkungan yang bebas stres, menyenangkan, aman, menarik, dan tanpa hambatan yang mendorong siswa untuk mengambil risiko dan menerima kesalahan tanpa ragu-ragu, 2) Ketersediaan topik dan teknik yang relevan. 3) Terdapat skenario pembelajaran yang menantang (tantangan) untuk membantu siswa membuat rencana ke depan saat mereka belajar. 4) Lingkungan belajar merupakan salah satu pembelajaran emosional yang positif.

¹⁶M.Fadilah, *Edutainment Pendidikan anak usia dini*, (Jakarta : Kencana, 2014), 3.

e. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment*

Untuk mempraktikkan model pembelajaran *edutainment*, guru dapat melakukan beberapa langkah, berikut diantaranya 1) Bimbingan siswa sepanjang proses pendidikan, 2) Kelola pendidikan, 3) Menilai siswa selama proses pendidikan. 4) Bekerja sama di kelas, 5) Libatkan siswa dalam memunculkan tanggapan yang memengaruhi keadaan perasaan dan emosi, 6) Menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran, 7) Atur diskusi didalam kelas, 8) Mendorong siswa untuk merefleksikan pembelajaran, 9) Sikap guru di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.¹⁷

f. Media Pembelajaran dalam Model Pembelajaran *Edutainment*

Menurut Sanaki, media adalah instrumen yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Media pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar. Materi pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran *edutainment* antara lain:¹⁸

1. Alat pada kategori audiovisual meliputi: dimensi tiga titik yang meliputi manusia, orang, diorama, boneka, topeng, peta, bola dunia, pameran, dan museum; teknologi proyeksi, yang meliputi proyektor, slide, film, dan LCD; dan media non proyeksi, yang meliputi papan, poster, panel, kartun, kain flanel, bagan, diagram, dan gambar.
2. Media massa yang menggunakan metode atau sumber daya, seperti komputer, internet, alat pembelajaran otomatis, ruang kelas otomatis, radio, televisi, VHS, rekaman film, laboratorium elektronik, dan slide.
3. Perilaku guru di kelas sebagai contoh perilaku. Perilaku dan keteladanan instruktur dalam memberikan bimbingan dan memberikan teladan positif bagi siswa.

¹⁷Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 235-244.

¹⁸Mahendra, R, *Penerapan Metode Edutainment (Hiburan) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Matapelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Negeri Itanjung Jabung Timur Jambi.*(Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ,2022), 14.

g. Kelebihan dan Kekurangan Model *Edutainment*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Edutainment*

Berikut beberapa kelebihan *Edutainment* sebagai model pembelajaran edukatif, a) Memiliki kemampuan untuk meningkatkan kedudukan siswa dan membuat mereka senang belajar, b) Meningkatkan pengajaran dan memotivasi peserta didik dengan antusias, c) Mampu mengolah, menyimpan, dan menyerap informasi dengan benar, d) Interaksi yang terjadi selama pembelajaran mengarah pada otonomi positif.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Edutainment*

Setiap kelebihan pasti juga tidak luput dari adanya kekurangan, kekurangan model pembelajaran ini adalah proses pembelajaran cenderung mengedepankan sisi *fun* sehingga semakin mendalam belajar itu harus menyenangkan, dan proses belajar sering kali dikaitkan dengan kesenangan dan permainan.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah proses psikologis yang memulai, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku.¹⁹ Motif diartikan sebagai upaya membujuk seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Salah satu definisi motivasi adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Motivasi bahkan dapat dipandang sebagai keadaan internal (kesiapan). Motivasi dapat dianggap sebagai kekuatan yang memberi energi. Motif terkadang aktif, terutama ketika keinginan untuk mencapai suatu tujuan terasa mendesak.

Mc. Donald, Motivasi adalah pergeseran energi internal yang didahului oleh reaksi terhadap suatu tujuan dan ditentukan oleh munculnya “perasaan” dalam diri seseorang. Menurut Mc. Donald, ia memiliki tiga komponen penting, seperti 1) Motivasi ini memicu perubahan energi pada setiap orang. Perkembangan motivasi menyebabkan beberapa perubahan energik dalam tubuh manusia, yang manifestasinya meliputi aktivitas fisik seseorang, karena

¹⁹Sjukur, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*. (Jurnal Pendidikan Vokasi 2, no. 3 2012), 371.

melibatkan perubahan energi orang tersebut (walaupun motivasinya berasal dari dalam tubuh), 2) Motivasi ditandai dengan munculnya kemelekatan, perasaan/“*feeling*”. Dalam hal ini motivasi mengacu pada masalah psikologis, keterikatan, dan emosi yang dapat mendorong perilaku manusia. 3) Motivasi dirangsang oleh tujuan. Dalam hal ini motivasi sebenarnya merupakan reaksi terhadap suatu tindakan yaitu tujuan. Motivasi timbul dari dalam diri seseorang, tetapi timbul karena dirangsang/diarahkan oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah bagian dari tujuan. Tujuan ini berkaitan dengan kebutuhan.²⁰

Sesuai perspektif Gagne, belajar adalah proses modifikasi perilaku yang mencakup kecenderungan individu untuk meningkatkan beragam bentuk kinerja. Dorongan manusia berasal dari keinginan untuk tampil lebih baik. Menurut definisi ini, motivasi belajar adalah daya tarik internal (yang berasal dari dalam) dan eksternal (berasal dari luar) yang cenderung meningkatkan kesiapan siswa untuk belajar. Selain itu, motivasi belajar mengacu pada pemahaman latar belakang, aspirasi, dan tujuan siswa serta mengetahui bagaimana menginspirasi mereka untuk konsisten terlibat dalam kegiatan belajar. Ajaran Islam sangat menjunjung tinggi dan menghormati orang-orang yang melakukan kegiatan belajar untuk memperluas dan meningkatkan ilmunya. Sebagaimana firman Allah dalam QS al-Taubah/9:122 :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya :

Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk

²⁰Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 74-75.

memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.²¹

Selanjutnya sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11, apa yang dilakukan oleh orang-orang berakal adalah tinggi dan mulia di mata Allah SWT dengan berbagai tingkatan.²² Yaitu, “Wahai orang-orang yang beriman!” Apapun yang disuruh kepadamu, “Berilah kelapangan di majelis-majelis” maka berilah kelapangan, niscaya Allah akan memberimu kelapangan. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah”, maka berdirilah, karena Allah pasti akan meninggikan (beberapa derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah mengawasi segala sesuatu yang kamu lakukan.”

Disini dapat dipahami bahwa Sebagai seorang muslim, kita harus semangat dan termotivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas diri.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Aktivitas masing-masing pihak dilatarbelakangi oleh sesuatu hal, atau disebut dengan motivasi. Motivasi ini mendorong mereka untuk menyelesaikan aktivitas dan tugas. Motivasi adalah aspek kunci dari pembelajaran. Motivasi adalah prasyarat untuk belajar. Ketika motivasi teridentifikasi, pembelajaran optimal terjadi. Semakin tepat sasaran motivator maka semakin efektif pembelajarannya. Intensitas belajar siswa senantiasa ditentukan oleh motivasi. Penting untuk menggarisbawahi hubungan antara motivasi dan tujuan. Motivasi memiliki tiga fungsi, yaitu 1) Dorong gerakan. Motivasi adalah mesin yang mendorong semua tindakan yang diperlukan dalam situasi ini. 2) Pilih tindakan yang akan diambil, yaitu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasilnya, motivasi dapat bertindak sejalan dengan tujuan dan memberikan arahan. 3)

²¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Tafsirnya, Edisi yang Disempurnakan*. (Jakarta: Departemen Agama, 2009), 231.

²² Diakses pada hari Kamis, 09 Februari 2023 pkl 23:28 pada halaman <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>

Pemilihan tindakan, atau mencari tahu tindakan mana yang perlu diseimbangkan untuk mencapai suatu tujuan.²³

Ada tujuan lain selain itu. Motivasi dapat berfungsi sebagai mesin yang mendorong kerja dan kesuksesan. Motivasi belajar yang kuat juga membuahkan hasil yang positif.

c. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Peran penting motivasi dalam kegiatan belajar adalah keteladanan. Tidak ada yang belajar jika tidak termotivasi. Tanpa motivasi, tidak ada yang bisa dilakukan. Prinsip motivasi harus ada dalam pembelajaran agar motivasi dapat berperan secara optimal. Tidak hanya sekedar dipahami saja, namun perlu juga diperjelas dalam kegiatan pendidikan. Ada beberapa prinsip motivasi belajar, yang diuraikan dalam uraian berikut.²⁴

1) Sebagai motivasi mendasar yang mendorong seseorang belajar.

Ketika seseorang terdorong untuk belajar, dia terlibat dalam aktivitas pembelajaran mendalam secara berkala. Oleh karena itu, motivasi diakui sebagai unsur penggerak dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik lebih penting daripada motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar

2) Dorongan dalam bentuk pujian lebih baik daripada hukuman

Meski hukuman masih digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak, pujian merupakan motivator yang lebih efektif. Semua orang senang diakui dan tidak ingin dihukum dengan cara apa pun. Pelengkap lisan harus diberikan di tempat yang benar dan dalam urutan yang benar.

3) Motivasi sangat erat kaitannya dengan kebutuhan belajar

Siswa memiliki tuntutan alami akan pengakuan, perhatian, ketenaran, kedudukan, dan martabat sepanjang hidup mereka. Siswa mungkin termotivasi untuk belajar

²³Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 84-85.

²⁴Arianti. *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Didaktika Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol. 12, No. 2, 2018), 127-128.

oleh siapa pun. Guru yang berpengalaman harus mampu menanggapi kebutuhan siswa sekaligus menginspirasi mereka untuk belajar.

- 4) Motivasi dapat meningkatkan optimisme dalam belajar

Siswa yang terdorong untuk belajar selalu yakin bahwa mereka akan berhasil. Ia percaya bahwa belajar tidak membuang-buang waktu. Temuan ini akan bermanfaat tidak hanya saat ini, namun juga di masa depan.

d. Macam-macam Motivasi

Motivasi dilihat dari landasan asalnya (pembentukannya) terdapat dua hal yaitu 1) Motif bawaan, atau motivasi yang dibawa sejak lahir, sehingga motivasi ada tanpa harus dipelajari. Misalnya saja keinginan untuk makan, minum, atau bekerja; 2) Motif yang dipelajari, atau motivasi yang muncul sebagai fungsi bersekolah. Misalnya: keinginan untuk mengajarkan sesuatu di masyarakat, hasrat untuk mempelajari disiplin ilmu.²⁵

Jenis motivasi menurut klasifikasi *Woodworth* dan *Marquis* diantaranya 1) Motif atau kebutuhan organik, seperti kebutuhan makan, minum, berhubungan seks, atau bersantai. 2) Motivasi krisis. Motif jenis ini terdiri dari kebutuhan untuk menyelamatkan diri, keinginan untuk membalas dendam, dan dorongan untuk berperang; jelasnya, dorongan ini adalah hasil rangsangan dari luar. 3) Motif obyektif, yang dalam hal ini adalah kebutuhan untuk memanipulasi, sangat menarik. Motivasi ini bermula dari keinginan untuk menghadapi dunia luar secara efektif. 4) Motivasi Jasmani dan Rohani.

Beberapa ahli membagi bentuk motivasi menjadi dua kategori: motivasi fisik (fisik) dan motivasi mental (spiritual). Dorongan fisik (fisik) meliputi refleks, naluri otomatis, dan keinginan (nafsu). Sedangkan motivasi spiritual adalah keinginan.

e. Sumber Motivasi Siswa

Ada dua jenis sumber motivasi siswa :

- 1) Motivasi internal

Motivasi yang muncul secara alami dalam diri siswa, tidak didorong oleh kekuatan luar, dan sepenuhnya mempengaruhi jalannya belajar. Minat, optimisme dan

²⁵Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 86-89.

kebutuhan siswa biasanya mendorong motivasi siswa untuk melakukan hal tersebut. Ketika pendidikan mereka selaras dengan minat mereka, siswa merasa lebih berdedikasi pada studi mereka. Pada saat yang sama, siswa menunjukkan sikap positif ketika berusaha menyelesaikan tugas belajar seefektif mungkin. Kebutuhan muncul ketika orang melihat kesenjangan antara apa yang mereka miliki dan apa yang mereka harapkan. Siswa yang termotivasi melakukan kegiatan belajar yang memenuhi kebutuhannya dan berusaha menyelesaikan setiap tugas yang memenuhi kebutuhannya. Misalnya, memerlukan hasil belajar yang tinggi agar dapat menyesuaikan gaya belajarnya.²⁶

2) Motivasi eksternal (rangsangan dari luar)

Stimulasi eksternal adalah sumber motivasi ini. Seseorang bisa belajar karena tahu besok ada ujian dan ingin mendapat nilai bagus, atau belajar untuk mendapat pujian dari pacar atau temannya. Oleh karena itu, penting untuk belajar bukan karena kita ingin mempelajari sesuatu, tetapi karena kita ingin menerima nilai atau penghargaan yang bagus. Hal ini membawa pada kesimpulan bahwa motivasi eksternal bermula dari adanya pengaruh dari luar diri peserta didik, baik melalui ajakan, petunjuk, maupun tekanan dari individu lain.²⁷

Gambar 2.1 Sumber Motivasi Siswa



Sumber : Karwati dan Priansa, Manajemen Kelas (2014)²⁸

²⁶Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, 230-231.

²⁷Karwati dan Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 167-168.

²⁸Karwati dan Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 167-168.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah diartikan sebagai dasar keyakinan. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Akidah merupakan inti dari keyakinan dalam beribadah kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam. Akidah adalah soal kebenaran yang mutlak dibenarkan oleh akal, pendengaran dan fitrah; dengan hati beriman kepada kebenaran, perintah dan keberadaannya kokoh di hati, dan kebenaran tidak lagi dibantah.²⁹

Akhlak berasal dari kata Arab *khalaqa* yang berarti menghasilkan, dan bertindak. Akhlak merupakan bentuk jamak dari kata *khuluqun* yang berarti “tanda” atau “karakter”. Mazhab lain berpendapat bahwa berasal dari kata inti *Al-Kholqu* yang menunjukkan gerak dan sikap lahiriah yang terlihat melalui indera penglihatan, serta dari *Al-Khulqu* yaitu perangai dan sikap batin yang dikenal dengan *Bashiroh* (mata hati). Sedangkan akhlak mengacu pada sifat-sifat, tabiat seseorang dalam berhubungan dengan orang lain atau dalam masyarakat.³⁰ Hal ini membawa pada kesimpulan bahwa moral diartikan sebagai tingkah laku, moralitas, dan budi pekerti. Akhlak merupakan kehendak jiwa manusia, yang dengan mudahnya dapat berujung pada tindakan yang tidak lazim tanpa perlu dipikirkan terlebih dahulu.

Akidah akhlak dengan demikian merupakan mata pelajaran pendidikan agama Islam yang menumbuhkan keimanan kepada Allah SWT guna mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan prinsip Islam.

b. Fungsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Ajaran Akidah Akhlak merupakan tema-tema yang diwujudkan dalam tingkah laku atau tindakan siswa yang harmonis karena tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seorang guru harus senantiasa menjadi teladan positif bagi siswanya baik di dalam maupun di luar kelas ketika mengajar Akidah Akhlak. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengamalkan secara utuh pelajaran Akidah Akhlak. Karena

²⁹ Samihah Mahmud Gharib, *Membekali Anak Dengan Akidah*. (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006), 20.

³⁰ M Hidayat Ginanjar and Nia Kurniawati, *Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik*. (Edukasi Islami, 06.12, 2017), 104–105.

mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya bersifat kognitif saja, tetapi juga harus dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, maka pelajaran Akidah Akhlak harus dilaksanakan dalam bentuk tingkah laku atau perbuatan siswa yang harmonis.

Mengenai fungsi mata pelajaran Akidah terdapat empat fungsi, antara lain 1) Membekali siswa dengan pengetahuan dan arahan yang mereka perlukan untuk hidup dan beriman kepada Allah, Malaikat-Nya, Kitab-kitab-Nya, Rasul-rasul-Nya, akhirat, dan Qadha Qadar-Nya. 2) Memberikan informasi dan arahan kepada siswa agar mereka menghayati dan mengamalkan keyakinan Islam. 3) Mengajari siswa untuk mensyukuri nikmat Tuhan. 4) Pengembangan perilaku yang luhur dan baik³¹

c. Tujuan Mengajarkan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Terdapat beberapa tujuan dalam mengajarkan mata pelajaran akidah akhlak, diantaranya 1) Mengenalkan murid-muridnya pada keimanan yang benar, sehingga kelak terhindar dari siksa Allah. Mengenalkan anak pada landasan keimanan, ketaatan kepada Allah, dan amal shaleh. 2) Menanamkan rasa percaya diri kepada Allah, para malaikat, tulisan Allah, rasul-Nya, dan hari kiamat pada jiwa anak. 3) Mengenal generasi yang beriman kepada Allah dan mensyukuri segala nikmat yang dilimpahkan kepada mereka. 4) Membantu anak dalam memahami berbagai realitas, seperti: Allah maha kuasa dan mengetahui segalanya, serta meyakini bahwa Tuhan itu adil baik di dunia maupun di akhirat.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat teori, maka terdapat pembahasan hasil penelitian sebelumnya. Berikut ini penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain:

1. Skripsi Ummi Aulia, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018, yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Melalui Model *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VII di SMP

³¹Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Islam*. (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), 174.

PGRI 6 Bandar Lampung” Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan model *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Akidah Akhlak di SMP PGRI 6 Bandar Lampung, terbukti dengan hasil siklus I hasil belajar siswa meningkat dari pra -data survei. 7 siswa (22%) tuntas, 19 siswa (59%) tuntas, dan 13 siswa (41%) tidak tuntas. Pada siklus II hasil belajar semakin meningkat, yaitu 28 siswa (87,5%) tuntas dan 4 siswa (12,5%) gagal. Hasilnya, terjadi penambahan sebanyak 28 siswa pada data pra survei. Dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan sebesar 80%.³²

Perbedaan judul peneliti dengan skripsi Ummi Aulia terlihat pada variabel terikatnya. Variabel terikat motivasi belajar yang digunakan peneliti, sedangkan variabel terikat dalam penelitian Ummi Aulia adalah hasil belajar. Perbedaan lainnya terlihat pada metodologi penelitian yang digunakan; peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian Ummi Aulia menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Jurnal Shokhibul Arifin, mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun 2020 yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Edutainment* dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMPN 35 Surabaya”. Temuan penelitian ini menunjukkan penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 35 Surabaya antara lain: (1) mendampingi dan mendampingi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak; (2) kemampuan membekali siswa dengan keterampilan esensial untuk menjadi pembelajar yang dapat berorganisasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan diri; (3) mempersiapkan siswa untuk belajar dengan mudah karena konsep dan pemahaman tentang alam akan membantu; dan (4) mempengaruhi siswa agar terbiasa dengan bacaan.³³

Variabel *attachment* membedakan peneliti dengan jurnal Shokhibul Arifin. Peneliti menggunakan motivasi belajar sebagai

³²Ummi Aulia, *Implementasi Pembelajaran Berbasis Edutainment Melalui Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung*. (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018), 2.

³³Shokhibul Arifin, *Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Di Smpn 35 Surabaya*. (Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam/Vol 9, No 1, 2020), 1-10.

variabel terikat, sedangkan karangan Shokhibul Arifin menggunakan kreativitas belajar sebagai variabel terikat.

3. Jurnal Nur Alfyadhilah Rusydi, mahasiswa prodi PGSD STKIP, Pangkep tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika Xx-I R. L”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan menggunakan desain eksperimen yang tepat berupa Pretest-Posttest Control Group Sample Design. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran guru dari Sesi I sampai Sesi IV bersifat positif. Rata-rata nilai tes kedua kelompok menunjukkan hal ini. Kelompok pembanding yang tidak menggunakan pendekatan *edutainment* memiliki rata-rata skor praktik IPS dalam kategori kurang baik (45,78), sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan metode *edutainment* memiliki rata-rata skor praktik IPS dalam kategori baik (77,50). Terdapat perbedaan pembelajaran IPS yang signifikan antara pembelajaran dengan metode *edutainment* dan yang tidak.³⁴

Faktor independen dan dependen membedakan judul yang dianalisis peneliti dengan judul yang diteliti Nur Alfyadhilah Rusydi. Peneliti menggunakan *edutainment* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat, dan Nur Alfyadhilah Rusydi menggunakan *edutainment* sebagai pendekatan pembelajaran dan hasil belajar. Perbedaan lainnya terlihat pada metodologi penelitian yang digunakan; peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan majalah Nur Alfyadhilah Rusydi menggunakan pendekatan kuantitatif.

4. Tesis yang diteliti oleh Susanti, mahasiswa pascasarjana Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto 2020 yang berjudul “Implementasi Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas” Berdasarkan temuan penelitian ini, desain pembelajaran yang dilaksanakan meliputi desain pembelajaran dan desain kelas. Rancang pembelajaran melalui bercerita, menonton film, membentuk kelompok dan memberikan presentasi, bermain

³⁴Nur Alfyadhilah Rusydi, “Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika Xx-I R. L. (Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar 1, no. 2, 2018), 144-148.

game, dan menghasilkan proyek film pendek berdasarkan akting peran siswa sendiri. Sementara itu, desain lingkungan dan tata letak bangku lebih banyak digunakan dalam desain kelas. Secara khusus, formasi klasik (konvensional), formasi meja rapat, dan formasi pengelompokan terpisah digunakan. Penerapan konsep *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana lebih diarahkan pada pembelajaran aktif karena siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Memanusiakan kelas dengan mengajarkan siswa tidak hanya sekedar isi, tetapi juga berbagai hikmah dan hikmah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran akselerasi adalah pembelajaran akselerasi yang menggunakan strategi pembelajaran visual. Pembelajaran berbasis *edutainment* tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pengajaran yakni kecermatan penguasaan perilaku, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kualitas hasil akhir dan tingkat retensi.³⁵

Perbedaan antara judul yang diteliti peneliti dengan tesis yang diteliti Susanti terdapat pada butir soal. Peneliti meneliti di MTs N 1 Kudus, sedangkan Susanti di MI Moderna Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Penelitian-penelitian tersebut serupa karena sama-sama menggunakan teknik kualitatif.

C. Kerangka Berpikir

Keinginan dari pihak siswa yang mendorong kegiatan belajar disebut dengan motivasi belajar. Adanya motivasi belajar menjamin kesinambungan belajar dan memberikan pedoman belajar untuk mencapai tujuan mata pelajaran yang dimaksudkan. Pembelajaran dan motivasi saling bergantung. Karena motivasi adalah faktor terpenting dalam belajar, tidak ada seorang pun yang dapat belajar tanpa motivasi. Motivasi belajar ekstrinsik (dari luar) dan intrinsik (dari dalam) inilah yang membuat siswa tetap terlibat, antusias, dan berkomitmen terhadap studinya. Mempelajari tujuan, meningkatkan motivasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang ramah, nyaman, dan aman, memanfaatkan beragam gaya penyajian, dan menerapkan model pembelajaran yang tepat hanyalah beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar. Model pembelajaran

³⁵Susanti, *Implementasi Model Edutainment Dalam Pembelajaran Di Mi Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas* . (Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020), 20.

edutainment merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran *edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang menerapkan teori *edutainment* dalam berbagai cara. Biasanya, ini melibatkan humor, permainan, permainan peran, demonstrasi, dan teknik pembelajaran menyenangkan lainnya. Dengan memastikan siswa menikmati pembelajaran dan mudah mengasimilasi informasi, model pembelajaran *edutainment* meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi yang diterima siswa.

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

