

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Strategi Pembelajaran *Edutainment*

###### a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara seorang pendidik dalam menetapkan suatu proses, penentuan metode-metode, teknik, serta langkah-langkah pembelajaran guna membantu siswa untuk dapat belajar dengan efisien dan optimal. Penggunaan strategi pada proses pembelajaran menjadi sangat penting guna menciptakan pembelajaran yang baik dan aman sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan penuh semangat, memudahkan mencerna materi yang diberikan sesuai dengan harapan seorang pendidik.<sup>1</sup>

Strategi pembelajaran juga dapat dipahami sebagai pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>

Aspek utama strategi pembelajaran dalam mengembangkan dan meningkatkan keahlian individu, yakni teknik, prosedur, dan metode.<sup>3</sup> Metode merupakan penggunaan fakta atau kenyataan dalam menentukan tahapan pelaksanaan kegiatan atau pekerjaan. Metode dapat diartikan sebagai suatu cara yang dipergunakan untuk lebih mempermudah seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.<sup>4</sup>

###### b. Pengertian *Edutainment*

*Edutainment* terbentuk dari perpaduan kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Pengertian *Edutainment* secara etimologi adalah

---

<sup>1</sup> Hasriadi Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, 1st ed. Firman (bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), 4.

<sup>2</sup> Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*, 1st ed. Asrul Daulay (medan: Perdana Mulya Sarana, 2017), 4.

<sup>3</sup> Wahyudin Nur Nasution, 3.

<sup>4</sup> Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, 6–11.

pendidikan yang didasarkan pada perasaan senang.<sup>5</sup> *Edutainment* menurut pengertian terminology yaitu mengkombinasikan antara unsur pendidikan dengan hiburan menjadi suatu desain pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran ini biasanya dilaksanakan menggunakan cara yang menyenangkan, seperti disampaikan dengan menambah nilai humor, dengan permainan baik itu *game* maupun permainan peran, dan lain sebagainya yang dapat menumbuhkan rasa senang pada diri siswa ketika pembelajaran berlangsung.<sup>6</sup>

Prinsip-prinsip belajar berbasis *Edutainment* tercipta dengan asumsi-asumsi yang mengatakan bahwa pembelajaran yang berkembang selama ini melenceng dari cerminan pendidikan. Pendidikan seharusnya dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa yang tinggi dengan suasana belajar nyaman dan menyenangkan, sebaliknya menjadi pembelajaran yang penuh tekanan dengan kesan menakutkan. Pembelajaran seperti ini tidak akan berjalan dengan semestinya karena akan menjadikan siswa tidak senang dengan proses pembelajaran yang berlangsung dengan meninggalkan kesan membosankan dan menjenuhkan. Berdasarkan masalah tersebut terbentuklah konsep *Edutainment* sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan nyaman bagi siswa.<sup>7</sup>

Pendapat lain mengenai alasan dasar terbentuknya konsep *Edutainment* yaitu :

- 1) Perasaan positif (senang/ gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Maka dari itu konsep *Edutainment* berusaha

---

<sup>5</sup> M. Fadillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st (Jakarta: KENCANA, 2014), 3.

<sup>6</sup> Rahmad Shodiqin, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," *Jurnal Al-Maqayis* 4, no. 1 (2016): 37.

<sup>7</sup> M. Fadillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.

memadukan antara pendidikan dan hiburan. Berdasarkan hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

- 2) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- 3) Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>8</sup>

c. Teori Belajar *Edutainment*

Belajar dalam prosesnya dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa teori yang sudah ada dan dikemukakan oleh para ahli pendidikan dan psikologi. Setiap teori memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menyajikan sebuah pembelajaran, akan tetapi kita dapat memadukan satu teori dengan teori lainnya untuk mendapat hasil yang optimal. Dengan kata lain kekurangan dari satu teori dapat ditutupi bahkan dilengkapi menggunakan teori belajar lain tentunya dengan perencanaan yang matang. Teori belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran *Edutainment* merupakan teori-teori yang menyajikan pembelajaran dengan nuansa menyenangkan dan mengasyikkan.<sup>9</sup> Teori belajar ini didasarkan pada beberapa teori yang akan dijelaskan berikut ini :

1) Teori Otak Triune

Menurut Paul Maclean mengemukakan bahwa struktur dasar otak terbentuk dari tiga bagian. Setiap bagian tersebut berkembang dan melaksanakan tugasnya masing-masing. Kecerdasan terletak pada otak manusia maka untuk mendapatkan hasil belajar optimal kita

---

<sup>8</sup> M. Fadillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.

<sup>9</sup> Rahmad, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," 39.

dapat menyalurkan pembelajaran dengan cara kerja otak kita.<sup>10</sup>

Pembelajaran dapat dirancang dan dikemas dengan cara yang menyenangkan agar memberikan rangsangan positif terhadap otak sebagaimana kesiapan belajar otak dalam menangkap pembelajaran.<sup>11</sup> Menghilangkan suasana belajar yang berpotensi mengakibatkan stress pada siswa merupakan pembelajaran yang mempertimbangkan Kesehatan mental otak seseorang.<sup>12</sup>

## 2) Teori Kecerdasan Majemuk

Keahlian setiap orang berbeda-beda sesuai dengan kecerdasan otak yang mendominasi diri atau orang tersebut. Kecerdasan ini menentukan gaya belajar seseorang, seperti kecerdasan seseorang yang dominan terletak pada bagian saraf otak *lobus occipital*, maka lebih cocok menggunakan gaya belajar yang memanfaatkan media visual karena saraf tersebut mengolah informasi visual yang ditangkap oleh indra manusia.<sup>13</sup> Kondisi tersebut tidak sertamerta menutup kemampuan saraf pada bagian otak lainnya, jika siswa mampu mengolah dan menggunakan kecerdasan otaknya secara bersamaan dengan baik hal ini memungkinkan siswa untuk memiliki kecerdasan majemuk.<sup>14</sup> Pengelolaan kecerdasan ini sangat bergantung pada rangsangan yang diberikan oleh lingkungan sekitar.<sup>15</sup>

---

<sup>10</sup> Abdul Gani Jamora Nasution, "Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam," *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (2017): 76.

<sup>11</sup> Rahmad, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," 40.

<sup>12</sup> Abdul Gani Jamora Nasution, "Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam," 76–77.

<sup>13</sup> Abdul Gani Jamora Nasution, "Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam," 74.

<sup>14</sup> Rahmad, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," 40.

<sup>15</sup> Abdul Gani Jamora Nasution, "Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam," 75.

### 3) Teori Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ditandai dengan adanya beberapa kelompok kecil atau dapat disebut dengan pembelajaran kelompok. Pembentukan kelompok ini bertujuan agar siswa mampu menguasai materi dengan bekerja bersama antar anggota kelompok dan bertanggung jawab atas tugas yang diembannya. Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan.<sup>16</sup>

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi

Akar kata motivasi yaitu motif memiliki arti suatu energi pada diri seseorang yang membentuk suatu tindakan dan perbuatan. Tujuan dari suatu aktivitas dapat dicapai dengan adanya pergerakan dalam mewujudkannya, daya penggerak yang digunakan inilah disebut dengan motif. Motivasi tidak serta merta ada dengan sendirinya, motivasi akan ada ketika ada suatu kebutuhan yang mendasari munculnya motivasi tersebut. Pengamatan secara langsung tidak dapat digunakan untuk menunjukkan suatu motivasi atau motif, akan tetapi motif dapat ditunjukkan melalui suatu tingkah laku (dorongan, rangsangan, dan tingkah laku khusus atau tertentu).<sup>17</sup>

### b. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses dimana bertujuan untuk membentuk pola berfikir manusia yang menghasilkan suatu tindakan dan akan menjadi sebuah karakter, membekali individu dengan pengetahuan serta wawasan sehingga dapat berinteraksi dan menyelesaikan persoalan yang berasal dari lingkungan diluar dirinya dan akhirnya dapat menjadi manusia yang bermanfaat.<sup>18</sup> Maka

<sup>16</sup> Wahyudin, *Strategi Pembelajaran*, 102–3.

<sup>17</sup> Muhammad Ridha, “Teori Motivasi Mclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI,” *Palapa* 8, no. 1 (2020): 3–4.

<sup>18</sup> Alaika M. Bagus Kurnia PS, “Motivasi Belajar dalam Perspektif Qs. Al-Ra’d: 11 Menurut Kitab Tafsir Al-Jalalain Karya Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin Al-Suyuti,” *Suhuf* 31, no. 2 (2019): 138.

dari itu usaha yang dilakukan secara sengaja dalam membentuk diri seseorang secara positif dengan pengelolaan suatu lingkungan dinamakan sebagai pembelajaran.<sup>19</sup>

c. Fungsi Motivasi Belajar dalam Pembelajaran

Motivasi belajar dalam sebuah pembelajaran memiliki peran yang sangat penting yaitu berfungsi diantaranya dapat menumbuhkan inisiatif bagi siswa untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran, sebagai pemacu kinerja siswa agar lebih meningkat dengan kerelaan yang tinggi, memberi arah dan memelihara kesungguhan siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>20</sup>

d. Indikator Motivasi Belajar

Cara yang dapat digunakan untuk mengetahui seseorang memiliki motivasi atau tidak dalam melaksanakan suatu kegiatan yaitu dengan mengamati tingkah laku orang tersebut. Perilaku merupakan penjelasan dari proses psikologi motivasi yang terbentuk dalam diri seseorang.<sup>21</sup>

Motivasi dalam bidang pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar dapat diamati melalui perilaku siswa yang menunjukkan adanya minat positif dalam pelaksanaannya.<sup>22</sup> Minat dalam KBBI memiliki arti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan”, yang merupakan faktor internal tumbuhnya motivasi.<sup>23</sup>

Motivasi belajar pada diri siswa saat proses belajar mengajar berlangsung dapat ditandai dengan beberapa indikator diantaranya :

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran
- 2) Semangat dan tanggung jawab saat menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan.

---

<sup>19</sup> Wahyudin, *Strategi Pembelajaran*, 18.

<sup>20</sup> Hilman Rizky Hasibuan and Ratna Wati Panjaitan, “Pemikiran Ibnu Qoyyim Tentang Proteksi Minat dan Motivasi Belajar dalam Kitab Ad-Daa’wa Ad-Dawaa’,” *Fitrah: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020): 62.

<sup>21</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2021), 5.

<sup>22</sup> Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, 4.

<sup>23</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” n.d., <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.



- 3) Ada perasaan senang dalam proses pembelajaran serta dalam menjalankan tugas.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru.<sup>24</sup>

Motivasi belajar dalam diri (*intrinsic*) menurut sudut pandang Al-Qur'an tumbuh melalui :

- 1) Keingintauan akan hal positif
- 2) Keinginan untuk bertanya
- 3) Kesadaran terhadap apa yang akan dituai sesuai dengan apa yang menjadi perbuatan yang akhirnya memperhatikan dalam setiap tindakan diri
- 4) Percaya diri
- 5) Harapan

Motivasi belajar yang tumbuh melalui unsur diluar diri (*extrinsic*) menurut sudut pandang Al-Qur'an diantaranya

- 1) Menyenangkan
- 2) Penghargaan
- 3) Aktualisasi diri<sup>25</sup>

### 3. Pembelajaran Akidah Akhlak

#### a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Akidah dalam pengertian umum adalah keyakinan, kepercayaan, keimanan mendalam akan suatu hal yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Agama Islam menyebutkan akidah merupakan kepercayaan yang utuh terhadap Allah dengan segala ke-Esa-anNya dalam mengatur seluruh alam dan berkuasa atasnya. Akhlak adalah pembawaan lahir manusia berupa sifat dasar yang tertanam pada diri. Sifat dasar ini dapat secara tanpa disadari muncul dalam bentuk perbuatan, perbuatan dapat berupa akhlak terpuji maupun akhlak tercela.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Choirun Nisak Aulina, "Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 10.

<sup>25</sup> Ahmad Zain Sarnoto and Almaydza Pratama Abnisa, "Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 214–17.

<sup>26</sup> Dedi Wahyudi, *Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*, 1st ed. Nuryah (yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017), 1–3.

Pembelajaran Akidah Akhlak artinya upaya yang dilakukan dalam rangka mewujudkan proses belajar akidah akhlak. Proses belajar yang membentuk siswa menjadi manusia yang berkeyakinan terhadap ajaran islam dan dapat menerapkan akhlak mulia sebagai bentuk dari keyakinan yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Akidah Akhlak termasuk salah satu rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam sendiri merupakan mata pelajaran yang secara sadar dan terprogram berupaya untuk menyiapkan pembelajar yaitu siswa agar mampu memahami dan mengetahui konteks pembelajaran, yang selanjutnya dapat mengenali, menghayati, mempercayai, serta bertaqwa kepada Allah swt, yang akhirnya dapat memiliki akhlak yang baik, melaksanakan syariat Islam, dengan al-Qur'an dan al-Hadits sebagai sumber pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah maupun madrasah, melalui strategi pembelajaran yang dirancang dan dilakukan oleh pendidik.<sup>27</sup> Akhlak mulia siswa yang belum tercapai dapat dibentuk dengan Pendidikan Agama Islam yang menjadi satu dari beberapa fungsi Pendidikan Agama Islam itu sendiri.<sup>28</sup>

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Tujuan dari pembelajaran akidah akhlak yaitu memupuk dan membekali siswa dengan pengetahuan melalui penghayatan dan pengalaman siswa terhadap akidah akhlak islam dalam rangka menumbuhkan keimanan siswa. Pembelajaran yang nantinya membekali siswa menjadi muslim yang senantiasa mengembangkan dan meningkatkan keimanan terhadap Allah swt. Membimbing siswa agar memiliki pribadi yang berakhlak mulia dalam kehidupan hingga pada ranah kemasyarakatan,

---

<sup>27</sup> Hasbullah Hasbullah, Juhji Juhji, and Ali Maksum, "Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 2.

<sup>28</sup> Nur Ainayah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Al-Ulum* 13, no. 1 (2013): 9.



berbangsa-bernegara, selain itu juga sebagai bekal menempuh pendidikan dalam jenjang yang lebih tinggi.<sup>29</sup>

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Adapun ruang lingkup Pembelajaran akidah akhlak pada madrasah Tsanawiyah di antaranya :

- 1) Aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, al-Asma' al-Husna (al-Aziiz, al-Bashiith, al-Ghaniyy, ar-Ra'uuf, al-Barr, al-Fattaah, al-Adl, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Lathiiif), sifat-sifat wajib, mustahil dan jaiz Allah Swt. beserta bukti/dalil naqli dan aqlinya, tugas dan sifat malaikat Allah Swt. serta makhluk gaib lainnya (jin, iblis, dan setan), hikmah beriman kepada hari Akhir, beriman kepada qadla' dan qadar. mukjizat serta kejadian luar biasa lainnya (karamah, maunah, dan irhas), peristiwa-peristiwa alam gaib yang berhubungan dengan hari akhir (Alam Barzah, Yaumul Ba'ats, Yaumul Hisab, Yaumul Mizan, Yaumul Jaza', Shirat, Surga dan Neraka).
- 2) Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas taubat, taat, istiqamah, ikhlas, ikhtiyar, tawakal, qana'ah, sabar, syukur. Sifat utama keteguhan rasul Ulul Azmi. sifat husnuzan, tawadhu, tasammuh, ta'awun, menuntut ilmu, kerja keras, kreatif, produktif dan inovatif.
- 3) Aspek akhlak tercela meliputi riya, nifaq, ananiah, putus asa, gadab, tamak, hasad, dendam, gibah, fitnah, namimah, dan perilaku menyimpang dalam pergaulan remaja (minuman keras, judi, pacaran dan tawuran).
- 4) Aspek adab meliputi: adab dan fadlilah sholat dan dzikir (Istighfar, Shalawat dan Laa ilaaha illallaah), adab membaca al-Qur'an dan adab berdoa, adab kepada orang tua, guru, bersosial media, bergaul dengan saudara, teman,

---

<sup>29</sup> Muhammad Zainur Rozikin, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MTs Negeri 1 Kota Blitar," *IAIN Tulungagung*, 2020, 42–43.

tetangga, berjalan, makan minum, dan berpakaian.

- 5) Aspek kisah teladan meliputi: Nabi Sulaiman a.s. Nabi Ibrahim a.s. Nabi Musa a.s. Sahabat Abu Bakar r.a. Sahabat Umar bin Khattab r.a. sayidah Aisyah r.a. Sahabat Usman bin Affan r.a, Sahabat Ali bin Abi Thalib.<sup>30</sup>

## B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan merupakan kajian mengenai penelitian-penelitian yang terdahulu. Berdasarkan pengamatan peneliti, ada beberapa karya yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan judul yang diangkat peneliti, diantaranya:

1. Skripsi yang disusun oleh Zakuwan Gustina Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 12 KRUI Pesisir Selatan.<sup>31</sup>

Penelitian yang dilakukan Zakuwan memfokuskan pada penerapan metode *Edutainment* dan pengaruhnya pada proses pembelajaran Pendidikan agama islam (PAI) kelas VII. Pengaruh yang diteliti khusus pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Edutainment* diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan pembelajaran metode *Edutainment* dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah bahwa pada dasarnya peneliti menganalisis bentuk implementasi pembelajaran *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa. Bukan hanya pada hasil belajar saja, namun meneliti kejadian-kejadian yang terkait dalam pembelajaran *Edutainment* yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Skripsi yang disusun oleh Dominggus Telupun Universitas Kristen Indonesia Jakarta Timur Tahun 2020 yang berjudul

---

<sup>30</sup> “KMA 183 Tahun 2019 - Kurikulum PAI & Bahasa Arab,” n.d., 28–29, accessed February 27, 2023.

<sup>31</sup> Zakuwan Gustina, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 12 Krui Pesisir Selatan” (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2022), 1-21.

Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19.<sup>32</sup>

Penelitian Dominggus memfokuskan pada penerapan metode *Edutainment* pada pembelajaran daring sekolah menengah pertama yang ada di kecamatan Kota Tambolaka kabupaten Sumba Barat Daya. Penelitian ini menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dibutuhkan metode pengajaran yang mengandung unsur *Edutainment* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran orang tua, Lembaga-instansi pendidikan terkait juga disertakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan si peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian diatas pada dasarnya menganalisis kebijakan dan bentuk implementasi pembelajaran *Edutainment* terhadap proses pembelajaran daring dan pada seluruh mata pelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menganalisis bentuk implementasi pembelajaran *Edutainment* pada proses pembelajaran langsung dan terfokus pada satu mata pelajaran.

3. Artikel jurnal yang disusun oleh Asep Zakaria, Kamin Sumardi, dan Ega T. Berman Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2017 yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* pada Pembelajaran Psychometric untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK.<sup>33</sup> Penelitian Zakaria memfokuskan pada penggunaan metode *Edutainment* sebagai upaya meningkatkan hasil serta aktivitas belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu terletak pada metode dan Teknik pengumpulan data yang digunakan, selain itu juga pada mata pelajaran yang akan diteliti dengan perbedaan karakteristik dan muatan materi pembelajaran.

---

<sup>32</sup> Dominggus Telupun, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 6 (2020): 254–62.

<sup>33</sup> Asep Zakaria, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, "Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Pada Pembelajaran Psychometric untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," *Journal of Mechanical Engineering* 4, no. 1 (2017).

Untuk lebih jelasnya berikut tabel penelitian terdahulu beserta penjelasannya:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Judul	Metode	Variabel	Hasil
1.	Zakuwan GUSTINA	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 12 KRUI Pesisir Selatan	-Metode penelitian kuantitatif  -Obyek penelitian adalah kepala sekolah, guru, peserta didik  -Periode pengamatan tahun 2021	-metode pembelajaran <i>Edutainment</i>  -hasil belajar siswa  - pembelajaran PAI	-terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran metode <i>Edutainment</i> terhadap hasil belajar siswa
2.	Dominggus Telupun	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Edutainment</i> Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa	-Metode penelitian Kualitatif  -Teknik pengumpulan data (wawancara & angket daring)	- Pembelajaran <i>Edutainment</i>  - Pembelajaran Daring	- Mengetahui Penerapan pembelajaran <i>Edutainment</i>  - Mengetahui proses pembelajaran

		Pandemi Covid-19	-Obyek penelitian kepala sekolah, guru, peserta didik		an daring. - Mengetahui penerapan pembelajaran <i>Edutainment</i> pada pembelajaran jarak jauh.
3.	Asep Zakaria, Kamin Sumardi, dan Ega T. Berman	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i> pada Pembelajaran Psychometric untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK	-Metode penelitian Tindakan kelas.  -Teknik pengumpulan data (soal pretest, posttest & observasi)  -Obyek penelitian adalah kepala sekolah, guru, peserta didik	- <i>Edutainment</i> - psychometric -aktivitas belajar -hasil belajar.	-terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran metode <i>Edutainment</i> terhadap hasil dan aktivitas belajar siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, diantaranya:

**Tabel 2.2 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Zakuwan GUSTINA	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 12 KRUI Pesisir Selatan	-Pembelajaran <i>Edutainment</i> -Budaya baca -pada pembelajaran Pendidikan Agama	-pada aspek hasil belajar siswa.
2.	Dominggus Telupun	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Edutainment</i> Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19	-Pembelajaran <i>Edutainment</i> -Dalam aspek meningkatkan motivasi belajar siswa	-Peran pihak yang terlibat tidak hanya satu lembaga pendidikan akan tetapi seluruh lembaga pendidikan yang terdapat pada satu daerah tersebut.
3.	Asep Zakaria, Kamin Sumardi,	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i>	-Pembelajaran <i>Edutainment</i> -Dalam aspek	-pada aspek hasil belajar siswa.



	dan Ega T. Berman	pada Pembelajaran Psychometric untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK	meningkatkan motivasi belajar siswa dalam bentuk meningkatnya aktivitas belajar peserta didik	
--	-------------------	---	---	--

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran dalam sebuah lembaga pendidikan formal dikelola langsung oleh seorang pengajar atau pendidik, salah satu tugasnya yaitu memberi motivasi kepada siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk belajar sungguh-sungguh dengan rasa senang, aman dan nyaman. Suasana belajar yang sedemikian rupa dapat diwujudkan melalui penggunaan strategi pembelajaran dan metode yang menyenangkan.

Implementasi strategi pembelajaran *Edutainment* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs NU Sultan Agung Kudus pada mata pelajaran akidah akhlak. Tujuan pembelajaran *Edutainment* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. menciptakan pembelajaran yang mudah diterima siswa dengan inovasi belajar yang menyenangkan, menghibur, dan menarik. Pembelajaran *Edutainment* melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dimana guru memilih setrategi dan metode yang kreatif dan bervariasi. Pendidik menggunakan media atau alat bantu yang didalamnya mengandung pesan-pesan sebagai penunjang dalam menerangkan materi kepada siswa. Penggunaan strategi *Edutainment* akan berdampak terhadap minat dan fokus anak pada pembelajaran yang dilakukan. Minat dan fokus anak dalam proses belajar merupakan bagian dari motivasi belajar siswa. motivasi belajar siswa yang baik ditandai dengan pertumbuhan minat serta fokus belajar yang baik pula.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

