

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

##### a. Pengertian *Edutainment*

Kata *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti Pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah Pendidikan yang menghibur menyenangkan. Sementara itu, dari segi *terminology*, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan Pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan Pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara lain asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran senang.<sup>1</sup>

Menurut pendapat Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana didalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain belajar dilakukan dengan cara menyenangkan.<sup>2</sup>

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang

---

<sup>1</sup>Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 17

<sup>2</sup>M.Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA, 2014), 3

didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada dikomputer atau video games, film, music, web site, multimedia dan lain sebagainya. *Edutainment* bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.<sup>3</sup>

Adapun upaya untuk menciptakan suasana dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan dunia pendidikan, konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan. Konsep ini menurut bahasa yakni pendapat, rancangan atau gagasan dalam pandangan, cita – cita yang telah ada dalam pikiran peserta didik. Maka konsep *edutainment* yang dimaksudkan disini adalah sejumlah gagasan, pandangan ide – ide, pemikiran tentang *edutainment* yang terdapat dalam teori – teori pembelajaran.<sup>4</sup>

#### **b. Prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment***

Prinsip dari *edutainment* yaitu bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung disekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan dan membuat anak tidak senang serta merasa bosan dan jenuh. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan rasa nyaman dan penuh *antusiasme* yang tinggi. Maka dari itu, konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press,2011), 18

<sup>4</sup>Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2010), 222

<sup>5</sup>M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA, 2014), 4

Berdasarkan prinsip tersebut, maka pembelajaran berkonsep *edutainment* memiliki prinsip – prinsip pembelajaran *edutainment* bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana melaksanakan konsep *edutainment* dalam pembelajaran. berikut prinsip – prinsip pembelajaran *edutainment*.

- 1) Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam sebuah pembelajaran untuk menjembatani jurang, yang memisahkan antara proses mengajar dan belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar dalam proses belajar mengajar dilakukan secara *holistic* dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai ilmu seperti pengetahuan.
- 2) Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi langsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Adapun asumsi yang menjadi landasannya yakni:

- a) Perasaan gembira

Suasana gembira yang akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah. Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep *edutainment* mencoba memadukan Pendidikan dan hiburan. Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stress. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan dari siapapun. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stress bagi peserta didik, penting bagi orang tua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut peserta didik melebihi kemampuannya.<sup>6</sup>

- b) Mengembangkan emosi positif peserta didik

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orang tua untuk menciptakan permainan – permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana peserta didik untuk belajar, misalnya melalui

---

<sup>6</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2010),,229

drama, warna, humor, dan lain – lainnya. Emosi positif dan meningkatkan kekuatan otak keberhasilan dan kekuatan diri. Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan, peserta didik yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

- c) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda.

Bagian *neokorteks* dari otak berbagai dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera baik melihat, mendengar, berbicara, menyentuh dan membaui.

Menurut Vernon A. Magnesen dalam Quantum Teaching, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat ;50% dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.<sup>7</sup>

- 3) Anak didik yang dimotivasi tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau style dan keinginan mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing – masing.

Menurut Nasution, mengajar dikatakan berhasil jika peserta didik belajar sebagai akibat usaha itu. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar peserta didik mau belajar perlu diciptakan situasi belajar yang kondusif.

---

<sup>7</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2010), 230

- a) Konsep *edutainment* menempatkan peserta didik sebagai pusat dan proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subyek Pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, peserta didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada peserta didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan peserta didik. Melalui suatu metode pembelajaran yang benar agar peserta didik bisa berkembang sesuai potensi mereka seutuhnya.
- b) Konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. asumsinya, jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal.<sup>8</sup>

## 2. *Quantum learning*

### a. Pengertian *Quantum learning*

Kata *quantum* sebenarnya merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energinya menjadi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi.

Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi siswa dalam semua tahap usia. *Quantum learning* adalah interaksi

---

<sup>8</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PADAGOGIA, 2010), 231

yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian – pencapaian terarah. Dalam *quantum learning*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum learning* berusaha mengubah suasana belajar yang menonton dan membosankan kedalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral.<sup>9</sup>

*Quantum learning* adalah pola pembelajaran untuk mempraktikkan quantum teaching. Hal ini dapat diamati karakteristik pola pembelajaran dalam quantum teaching yang berusaha mengubah suasana belajar dari yang menonton dan membosankan menjadi suasana belajar yang meriah dan mengembirakan. Sebagaimana dalam global learning yang menjadi salah satu teknik pembelajaran ala quantum learning yaitu melibatkan fisik, emosi, dan psikis, demikian pula dengan pembelajaran dalam quantum teaching. Pola pembelajaran yang dikehendaki dalam quantum teaching berusaha mengintegrasikan fisik, psikis dan emosi anak dalam proses pembelajaran. *Quantum learning* berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar mampu mengagumkan dalam waktu yang sedikit. Dalam praktiknya quantum teaching bersandar pada asas utama yaitu, “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka.”

*Quantum learning* bisa berkaitan dengan manusia yang sedang berusaha keras untuk memperbaiki kinerjanya kearah yang lebih baik, melalui proses belajar. Istilah *quantum learning* juga bermakna interaksi yang terjadi dalam proses belajar, sehingga mampu mengubah segala potensi yang ada didalam diri siswa menjadi lebih baik dan memperoleh hal – hal baru yang dapat ditularkan kepada

---

<sup>9</sup> Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta:DIVA Press, 2011), 75-78

orang lain. *Quantum learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran dengan daya kreativitas dan akselerasi potensi yang sangat menakjubkan. *Quantum learning* dapat menciptakan sebuah proses belajar= mengajjar yang benar= benar memanusiakn manusia dengan menghargai hal khusus yang menjdi trademark siswa. Sehingga siswa dengan zona nyaman yang berbeda dapat belajar secara menyenangkan<sup>10</sup>

b. Prinsip-prinsip *quantum learning*

Adapun prinsip-prinsip dari *quantum learning* sebagaimana yang diungkapkan oleh Bobbi De Porter adalah seperti berikut :

1) Segalanya berbicara

Hal ini berarti bahwa segala sesuatu, mulai dari lingkungan kelas hingga Bahasa tubuh, turut aktif dalam *quantum teaching*. Sebagai contoh, dari kertas yang dibagikan kepada siswa hingga rancangan pelajaran yang dibuat pendidik, semuanya itu memiliki pesan tersendiri yang berkaitan dengan belajar.

2) Segalanya bertujuan

Maksud dari “segalanya bertujuan” adalah bahwa segala perubahan yang terjadi dalam *quantum learning* mempunyai tujuan tertentu, dan meningkatkan kualitas pengajaran.

3) Memiliki pengalaman sebelum pemberian materi pelajaran

Hal ini berarti bahwa proses belajar paling baik terjadi jika siswa telah memiliki informasi atau pengalaman, sebelum mereka mempelajari suatu materi pelajaran. Sebab, pada dasarnya, otak akan berkembang dan menggerakkan rasa ingin tahu mereka.

4) Mengakui setiap usaha

Mengakui setiap usaha berarti berani menanggung segala risiko dalam proses pembelajaran. Saat para siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapatkan pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

---

<sup>10</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PADAGOGIA, 2010), 258

- 5) Jika layak dipelajari, layak pula dirayakan  
 Telah terbukti bahwa suatu perayaan mampu memberikan umpan balik terhadap kemajuan untuk meningkatkan asosiasi emosi positif dalam belajar.<sup>11</sup>
- c. Kelebihan dan kekurangan *quantum learning*
  - 1) Kelebihan model *quantum learning*
    - a) Membuat siswa merasa nyaman dan gembira dalam belajar, karena model ini menuntut setiap siswa untuk selalu aktif dalam proses belajar dan bergairah untuk belajar.
    - b) Dengan adanya kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuannya, dan memudahkan guru dalam mengontrol sejauh mana pemahaman siswa dalam belajar.
    - c) Dapat memanfaatkan fasilitas dan suasana
    - d) Peserta didik dapat memanfaatkan gaya belajar mereka masing – masing peserta didik
    - e) Mampu memberikan kepercayaan diri bagi peserta didik, karena setiap yang dilakukan peserta didik selalu dihargai pengajar.
  - 2) Kekurangan model *Quantum learning*  
 Setiap model pembelajaran tidak ada yang sempurna dan memiliki kekurangan-kekurangan. Kekurangan pembelajaran *quantum learning* yakni sebagai berikut:
    - a) *Quantum learning* menuntut sarana dan fasilitas belajar memadai yang bisa mendukung proses pembelajaran secara maksimal.
    - b) *Quantum learning* menuntut profesionalisme yang tinggi dari seorang guru.
    - c) Kesulitan yang dihadapi dalam menggunakan model *quantum learning* akan terjadi dalam situasi dan kondisi belajar yang kurang kondusif sehingga menuntut penguasaan kelas yang baik. Untuk mengantisipasi hal ini maka seorang guru harus mempunyai persiapan sebelum mengajar, menggunakan media yang ekonomis tetapi siswa mampu memahami apa yang disampaikan misalnya menggunakan whatsapp, video. Guru harus kreatif untuk mengendalikan kelas.

---

<sup>11</sup> Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta:DIVA Press, 2011), 102-103

- 3) Langkah – langkah pengajaran dalam *Quntum learning* tersebut

Model pembelajaran *quntum learning* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Langkah -langkah dalam menerapkan model pembelajaran *quantum learning* yang dikenal dengan istilah TANDUR (Tumbuhan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) yaitu

- 1) Tumbuhan : Sertakan diri mereka, puaskan dengan AMBAK( Apa Manfaat Bagi Ku)
- 2) Alami :Berikan mereka pengalaman belajar dengan menumbuhkan kebutuhan untuk mengetahui
- 3) Namai : Berikan data, tepat saat minat peserta didik memuncak
- 4) Demonstrasikan: Berikan kesempatan peserta didik untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman baru.
- 5) Ulangi : Rekatkan gambaran keseluruhya, proses pengulangan dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa tahu atau yakin terhadap kemampuan siswa.
- 6) Rayakan : jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Suatu perayaan akan menabatkan belajar denagn asosiasi positif.<sup>12</sup>

### 3. Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) pandemic yaitu wabah yang terjangkit serempak dimana- mana, meliputi daerah geografis yang luas. Pandemi covid-19 merupakan jenis wabah yang memiliki kecenderungan transmisi yang asangat tinggi dan sangat cepat. Hal ini dikarenakan system tubuh manusia yang diserang adalah system pernapasan dan imun. Cara terbaik untuk mengurangi kecepatan penyebarannya adalah dengan menghindari kontak langsung dengan orang yang terpapar ataupun terinfeksi virus tersebut. Istilah yang sering digunakan adalah melakukan social distancing yaitu

---

<sup>12</sup> Y.Cicin, BAB II KAJIAN PUSTAKA,-Model Pembelajaran  
<http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id?g?pdf?public?index.php/?pdf=4203/1/skripsi> 10 April, 2022

mengatur jarak ataupun menghindari kontak fisik yang menjadi faktor pencetus penyebaran virus tersebut.<sup>13</sup>

Adanya virus corona yang mewabah hampir merata diseluruh dunia, tercatat kurang lebih 215 negara termasuk Indonesia, menjadi alasan ditetapkan virus corona menjadi sebuah pandemi global oleh WHO. Pandemi virus corona yang lebih familiar disebut covid -19 (Corona Virus disease 2019) berdampak pada semua sector termasuk pendidikan. Hal tersebut salah satu ditindaklanjuti oleh Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui suarat edaran nomer. 4 tahun 2020 yang isinya agar pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan dari rumah atau sering disebut dengan pembelajaran jarak jauh/ daring, guna memutus mata rantai penyebaran virus corona, (Nasional, 2020). Demikian juga yang termaksud dalam (Kemdikbud,2020) tentang kegiatan proses pembelajaran mengajar disekolah.

Kondisi tersebut dapat diuntungkan dengan era 4.0 yang telah mendekatkan masyarakat dengan teknologi digital. Sehingga dapat memudahkan fase transformasi dan konvensional menjadi daring. Hal ini dilakukan oleh penelitian (zhang etal., 2004) bahwa pemanfaatan internet dan teknologi multimedia dapat memudahkan merombak metode transfer pengetahuan dan dapat menjadi alternative pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Sehingga dapat dikatakan bahwa cara atau bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital adalah pembelajaran daring yang merupakan solusi pada kondisi pandemi covid -19.

Menurut Dickson- Deane and Galyen, 2011) bahwa pembelajaran daring memiliki kekuatan, tantangan dan hambatan tersendiri. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interkasi pembelajaran. Dibutuhkan media pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi materi pembelajaran sering dapat digunakan

---

<sup>13</sup> Ns. Dina Alfiana Ikhawani, Strategi Pembelajaran Efektif Masa Pandemi Covid -19,

[https://books.google.co.id/books?id=NOAZEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pembelajaran+masa+pandemi+covid+19&hl=en&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pemebelajaran%20masa%20pandemi%20covid%2019&f=false](https://books.google.co.id/books?id=NOAZEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pembelajaran+masa+pandemi+covid+19&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=pemebelajaran%20masa%20pandemi%20covid%2019&f=false)

secara maksimal, mengingat proses pembelajaran berlangsung secara konvensional. Beberapa platform tersebut terbilang efektif dan efisien dalam pengaplikasiannya karena mudah diakses serta free (tidak membutuhkan iuran akses berlangganan, hanya membutuhkan kuota) meliputi *google suite* (*google drive, google site, google classroom*) *Edmodo, schoology* (Enriquez, 2014), *lark suite*, kelas maya dari rumah belajar, email dan media video conference (*webex, zoom, google meet, telegram* bahkan yang paling sederhana yaitu *whatsapp* (,2016). Berbagai media sosial yang banyak digandrungi oleh kaum milenial pun dapat digunakan dalam proses pembelajaran online seperti facebook dan *intragaram/9 kumar and nanda, 2019*) atau disesuaikan dengan kondisi peserta didik dengan menggunakan *edutainment* melalui *quantum learning*.<sup>14</sup>

Upaya untuk mencegah penyebaran virus corona termasuk pembatasan perjalanan, karantina, pemberlakuan jam malam, penundaan dan pembatalan acara, serta penutupan fasilitas. Upaya ini termasuk karantina Hubei, karantina nasional di Italia dan ditempat lain di Eropa, serta pemberlakuan jam malam di Tiongkok dan Korea Selatan, berbagai penutupan perbatasan negara atau pembatasan penumpang yang masuk, penapisan di bandara dan stasiun kereta, serta informasi perjalanan mengenai daerah dengan transmisi lokal. Sekolah dan universitas telah ditutup baik secara nasional atau lokal lebih dari 124 negara dan mempengaruhi dari 1,2 miliar siswa. Pandemi ini telah menyebabkan gangguan sosioekonomi global, penundaan atau pembatalan acara olahraga dan budaya, dan kekhawatiran luas tentang kekurangan persediaan barang yang mendorong pembelian panik. Misinformasi dan teori konspirasi tentang virus telah menyebar secara daring dan telah terjadi insiden xenophobia dan rasisme terhadap orang Tiongkok dan orang-orang Asia Timur atau Asia Tenggara lainnya.

Berbagai upaya dalam memutus rantai transmisi covid-19 telah dilakukan dengan adanya perubahan metode pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara pendidik dan

---

<sup>14</sup> Sri Gusty, Nurmiati, dkk, Belajar Mandiri (pembelajaran daring ditengah pandemi covid -19), [https://books.google.co.id/books?id=HSZ7DwAAQBAJ7printsec=frontcover7dq=pembelajaran=masa=pandemi=covid=19&hl=en&sa=x&redir\\_esc=y#v=0nepage&q=pembelajaran%20masa%20pandemi%2019&f=false](https://books.google.co.id/books?id=HSZ7DwAAQBAJ7printsec=frontcover7dq=pembelajaran=masa=pandemi=covid=19&hl=en&sa=x&redir_esc=y#v=0nepage&q=pembelajaran%20masa%20pandemi%2019&f=false)

peserta didik dilakukan secara virtual atau online. Pendidik membuat materi atau bahan ajar untuk dapat diakses mandiri oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun. Sehingga kontak fisik ataupun kerumunan dapat diminimalisir dan social distancing dapat dilaksanakan dengan baik. Situasi pembelajaran dimasa covid-19 tersebut tentu sangatlah berbeda dengan pembelajaran sebelum pandemi covid-19.

Menurut Simonsom, Smaldino, Albroght dan Zvacek mereka mendefinisikan PJJ sebagai Pendidikan formal berbasis lembaga, dimana kelompok belajarnya terpisah dan dimana sistem telekomunikasi interaktif digunakan untuk menghubungkan pembelajaran sumber belajar dan instruktur. Dari definisi di atas menunjukkan bahwa PJJ memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

- a. Adanya lembaga formal yang menyelenggarakan program Pendidikan
- b. Kelompok peserta didik terpisah dengan pengajar
- c. Digunakan sistem telekomunikasi untuk menghubungkan peserta belajar, sumber, sumber belajar dan pengajar

Ditengah kondisi saat ini sistem PJJ atau pembelajaran secara online menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran secara berlangsung. Upaya peningkatan mutu Pendidikan diindonesia selalu menjadi isu penting dalam penyelenggaraan sistem Pendidikan nasional. Peningkatan kualitas Pendidikan ini menjadi salah satu strategi pokok selain pemerataan kesempatan dan akses Pendidikan serta peningkatan relevansi dan efesien. Pada masa seperti sekarang ini seorang guru juga harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dan menggunakan alat – alat dan sumber - sumber digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standart akademik. Menurut kusairi, dengan memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran. Maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Metode ini cocok diterapkan bagi pelajar yang berada pada Kawasan zona merah. Dengan menggunakan metode full daring seperti ini, sistem pembelajaran yang

disampaikan akan tetap berlangsung dan seluruh pelajar tetap berada dirumah masing – masing dalam keadaan aman.<sup>15</sup>

#### 4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Belajar pada hakikatnya adalah proses interkasi terhadap semua situasi yang berada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengganti, menalar, mencobakan, mengkomunikasikan dan memahami sesuatu. Dan pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perbandingan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktiitas siswa. Dan dapat dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dengan adanya sistem belajar ini terdapat komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta media yang harus dikembangkan.<sup>16</sup>

Pendidikan agama Islam adalah Pendidikan dengan melalui ajaran – ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari Pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran -ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam dan itu sebagai suatu pandangan hidupnya dari demi keselamatan dan kesejahteraan hidup didunia maupun diakhirat kelak.

Pendidikan umum merupakan salah satu program pendidikan yang membekali kemampuan peserta didik untuk memahami dan memahami esensi manusia sebagai makhluk tuhan yang memiliki potensi sempurna dibandingkan dengan makhluk lainnya. Jadi melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam harus dijalankan secara sadar untuk menumbuhkan suatu niat dan pengetahuan tertentu dalam mengimani Allah SWT dengan segala sifat-sifat ke agungan Nya, serta segala apa yang telah diturunkan oleh Allah kepada

---

<sup>15</sup> Raihani Alfiah, Strategi Guru Dalam Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid -19 di SMPN 2 Katigan April 2021. Hilir, Tahun 2020. (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, iain palang raya ,2020)

<sup>16</sup>Dr. Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2007), 1-2

Nabi Muhammad SAW baik tentang malikat, alam ghaib, kitab-kitab, qadha dan qadar serta hari kiamat.

- a. Dasar dan tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam  
 Dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Al-Quran dan Sunnah yaitu:

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ

Artinya: “Katakanlah, Dialah Allah, Yang Maha Esa.”  
 (QS. Al-Ikhlâs: 1) .<sup>17</sup>

Berdasarkan ayat Al-Quran di atas, dapat diperjelas bahwa Allah, Tuhan Yang Maha Esa, wajib disembah oleh sekalian umat manusia dan sebagai tempat meminta pertolongan, serta barang siapa yang berbuat baik atas dasar iman kepada Allah SWT, maka Allah SWT akan memberikan pahala dan kebaikan hidup di dunia maupun di akhirat. yang dimaksudkan oleh GBHN, hanya dapat dibina melalui pendidikan agama yang intensif dan efektif.

Dan kaitanya dengan tujuan belajar sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan seorang yang selalu menegakkan kebenaran dan mencegah kemunkaran.
  - 2) Mewujudkan manusia yang selalu bertawakkal pada Allah SWT.
- b. Tujuan pendidikan agama Islam disekolah umum

Tujuan umum pendidikan agama Islam disekolah adalah sesuai dengan SK. No 38 / 2002. Dirjen Dikti adalah memberikan landasan pengembangan keperibadian kepada peserta didik agar menjadi kaum intelektual yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berbudi pekerti luhur, berfikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis berpandangan luas, ikut serta dalam kerjasamaantar umat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan Nasional.

<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 86-93.

<sup>18</sup>Wahyuddin, dkk, *Pendidikan agama Islam*.  
[https://books.google.co.id/books?id=2K-  
 vp4IPYpAC&printsec=krontcover&dq=pengertian=ilmu=pendidikan=agama=  
 islam&hl=en&sa=x&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20ilmu%20pen  
 didikan%20agama%20islam&f=false](https://books.google.co.id/books?id=2K-<br/>
    vp4IPYpAC&printsec=krontcover&dq=pengertian=ilmu=pendidikan=agama=<br/>
    islam&hl=en&sa=x&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20ilmu%20pen<br/>
    didikan%20agama%20islam&f=false). Diakses 1 oktober 2021,

Dalam kaitan ini Brucher menegaskan bahwa tujuan pendidikan merupakan nilai – nilai yang ingin dicapai dan diinternalisasikan pada peserta didik, karena itu, tujuan Pendidikan merupakan masalah asasi, inti dan saripati dari seluruh proses Pendidikan dan berfungsi sebagai petunjuk yang mengarahkan proses Pendidikan, memotivasi dan memberi kriteria ukuran dan evaluasi Pendidikan.

Tujuan Pendidikan mengarahkan pada kondisi apa yang diharapkan dalam proses Pendidikan. Kondisi yang diharapkan atau tujuan yang ingin dicapai tentunya akan berbeda sesuai dengan pandangan hidup seseorang jugakehendak negara tempat ia hidup. Pandangan hidup manusia tentang tujuan Pendidikan agak berbeda dengan tujuan pendidikan yang dianut kaum kapitalis<sup>19</sup>

Dalam tujuan pendidikan agama Islam untuk membina kepribadian peserta didik secara utuh dengan harapan bahwa peserta didik kelak akan menjadi ilmuwan yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, dan mampu mengadakan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia. Oleh karena itu, mata pelajaran pendidikan agama Islam ini harus dibina dan dikembangkan terus oleh pemerintah dan lembaga pendidikan nasional secara profesional

c. Kedudukan bidang studi pendidikan agama Islam

Bidang studi agama Islam adalah istilah kurikulum 1975 (disekolah kejurusan). Sebagai tindak lanjut dari peraturan bersama Menteri PP &K dan Menteri agama tanggal 16 juli 1961 dibentuk panitia perencana Pendidikan agama Islam disekolah - sekolah negeri yang kedudukan diyogyakarta dalam rangka menyusun rencana pelajaran agama Islam di SR (sekolah rakyat) kurikulum. Pelajaran agama Islam sekolah rakyat. Pada akhir juli 1951 panitia berhasil menyusun pedoman minimum pendidikan agama Islam di sekolah rakyat negeri.<sup>20</sup>

Dijelaskan dalam hadits riwayat Ad-Dailami yang berbunyi:

“Dari Ali R.A ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: Orang-orang yang berilmu kemudian dia

---

<sup>19</sup>Dr. Uci Sanusi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Budi Utama,2018), 12-13

<sup>20</sup> Kunandar, *PENILAIAN AUTENTIK* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015),6

memanfaatkan ilmu tersebut (bagi orang lain) akan lebih baik dari seribu orang yang beribadah atau ahli ibadah. (H.R Ad-Dailami)”

Maka tampak jelas bahwa melalui pelajaran pendidikan agama Islam tersebut diharapkan adanya bentuk cermin keimanan peserta didik kepada Allah SWT Serta hal-hal yang wajib di imani, sehingga perilaku mereka terkendali atas dasar iman dan akhlak yang lurus, juga untuk menciptakan manusia yang mengabdikan kepada Allah SWT, mewujudkan generasi yang beriman dan bertaqwa, beramal shaleh, berakhlak mulia, serta mampu berdiri sendiri sebagai salah satu dari ciri kepribadian muslim yang sejati. Dengan pengabdian itu manusia akan dapat keseimbangan hidup antara kehidupan dunia dan kehidupan akhirat sebagaimana yang telah di cita-citakan setiap muslim sesuai dengan kehidupan yang diinginkan. Dengan demikian berdasarkan penjelasan tersebut tentang kedudukan ilmu pendidikan islam dapat dipahami bahwa kedudukan ilmu pendidikan Islam adalah posisi dari ilmu pendidikan dalam konteks kategori ilmu atau jelas ilmu dimana berdasarkan posisi tersebut maka ilmu pendidikan Islam masuk dalam lima kategori ilmu meliputi: ilmu yang bersifat praktis, ilmu kemasyarakatan, ilmu pengetahuan yang disampaikan, ilmu pengetahuan dalam kadar terpuji dan ilmu pengetahuan yang hukum mempelajarinya mubah.<sup>21</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Setelah penulis mencari data peneliti yang hampir sama maka terdeteksi sebagai berikut:

Pertama, peneliti Hasan Maftuh dengan judul **Implementasi Konsep Edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Boyolali** yaitu yang berisi tentang pelajaran pendidikan agama islam yang selalu dipandang sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga kurang diminat oleh banyak siswa. Pelajaran pendidikan agama islam yang diperoleh siswa selalu menonton dan sajian kurang menarik oleh

---

<sup>21</sup>Halid Hanafi, *Ilmu pendidikan islam*, (Yogyakarta:CY Budi Utama,2012), 95

guru. Ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan yakni saat munculnya konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas pendidikan dan hiburan”. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui implementasi konsep *edutainment* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Boyolali tahun 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Boyolali. Dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru pendidikan agama Islam VII, dan para informasi yang terdiri dari kepala sekolah dan guru bidang studi lain. Data yang Teknik triangulasi metode. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran konsep *edutainment* yang sebenarnya karena konsep *edutainment* harus berkonsep dengan baik, kelas didesain pada model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan). Penggunaan video yang ditayangkan sebagai sisipan pada pembelajaran menggunakan video kartun dodo Syamil kurang cocok untuk pembelajaran ditingkat SMP.<sup>22</sup>

Kedua, peneliti oleh Fiki Husna Hayati dengan judul **Transformasi Media Pembelajaran Pandemi Covid -19 di MI Modern Satu Atap Al Azhary, Ajibarang, Banyumas**, yang berisi tentang media pembelajaran saat pandemi covid-19 di MI Modern Satu Atap Al Azhary terjadi karena adanya tuntutan keadaan yang mengharuskan untuk bertransformasi agar pembelajaran tetap dilaksanakan. Ada berbagai transformasi media pembelajaran saat pandemi covid -19 yang terjadi dimadrasah. Dari perubahan bentuk media pembelajaran dari luring ke daring meliputi :perubahan visual berupa power point berisi materi perubahan media video berupa rekaman suara di *voice note* whatsapp, perubahan media sosial berupa *powerpoint* berisi materi perubahan ke media *video visual* berupa penjelasan guru di *google mee*, perubahan media *visual*, *powerpoint* berisi materi perubahan media *video visual* berupa video pembelajaran di *yootube* yang dibuat dan diedit sendiri oleh gurunya. Beberapa hal tersebut memberikan manfaat seperti penerapan teknologi pendidikan semakin banyak, siswa lebih menguasai media pembelajaran online, menambahkan

---

<sup>22</sup> Hasan Maftuh, Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Boyolali, Jurnal Inspirasi-Vol 1, No,1 (2017),121

pengetahuan dan ketrampilan guru, serta guru jadi lebih mudah dan banyak memprestasikan media pembelajaran.<sup>23</sup>

Ketiga, penelitian lain dari skripsi yang ditulis Eriza Nur Hidayanti judul **Penerapan Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi disekolah Menengah Atas Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016**. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi disekolah menengah atas Muhammadiyah 2 Surakarta adalah pemanfaatan ruang kelas yang tersedia maksimal serta karakteristik belajar siswa yang bersifat kinestetis.

Pelaksanaan metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving classroom* di SMA Muhammadiyah 2 surakarta sudah berjalan dengan baik khususnya pelaksanaan pada mata pelajaran ekonomi telah menerapkan tema pasar bebas dan tersedianya laboratorium kecil yang diberi nama *galileo mini*. Kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *edutainment* melalui *humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta yaitu jenis media pembelajaran yang kurang lengkap dan perlu penambahan serta waktu belajar yang tersisa saat berpindah kelas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya metode *edutainment* melalui *humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta karena siswa menjadi lebih paham tentang materi pembelajaran.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Fiki Husna Hayati, Transformasi Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19 di MI Modern Satu Atap Al- Azhary Ajibarang Banyumas, Tahun 2021 ( Studi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, 2021),

<http://repository.iainpurwokerto.ac.id/11688/2/FIKA%20HUSNA%20HAYATI%20TRANSFORMASI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20SAAT%20PENDEMI%20COVID%2019%20DI%20MI%20MODERN%20SATU%20ATAP%20AL%20AZHARY%20KECAMATAN%20AJIBARANG%20KABUPATEN%20BANYUMAS.pdf>

<sup>24</sup> Eriza Nur Hidayanti “Penerapan Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama islam” ( Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015), diakses 07.22 wib, 15 April 2021.

### C. Karangka Berpikir

Pendidikan suatu hal yang dijadikan dan dapat menghadapi kehidupan dalam perubahan yang dialami. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam pendidikan dan membentuk suatu strategi dalam mentransformasikan materi terhadap peserta didik, selain memberikan perubahan.

Dalam suatu materi yang diarahkan agar dapat menyiapkan siswa dalam mengenal dan memahami dan juga menjadikan hal yang dari hidup pandangan yang sekarang ini atau yang akan datang, apalagi dimasa pandemi. Sebuah proses yang membentuk manusia untuk menjadi individu yang dewasa dan serta dapat menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan semakin pesat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam pendidikan dengan membentuk suatu metode dan media pembelajaran dalam mentransformasikan materi terhadap peserta didik. Dalam suatu materi yang diarahkan agar dapat untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengamalkan dan menjadi dasar sebuah pandangan hidup yang dari masa sekarang atau masa yang akan datang, apalagi dimasa pandemi covid -19 saat ini dalam keadaan yang tidak memungkinkan dalam melaksanakan sebuah pembelajaran tetap muka. Salah satunya adalah kegiatan pembelajaran di SMP Satu Atap N 1 Poncomulyo yang menerapkan kegiatan belajar dirumah atau dering.

Dan disini guru maupun peserta didik bekerjasama dalam proses pembelajaran agar pembelajaran bisa maksimal dan hasil belajar meningkat. Saat pandemi covid -19 ini pembelajaran yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan memilih sebuah metode dan media yang tepat agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Dengan diberikannya metode dan media dalam masa pandemi agar siswa dapat bersemangat dan tidak jenuh dalam proses belajar-mengajar berlangsung. Dan peserta didik lebih bisa percaya diri dalam mengungkapkan suatu pemikiran yang ada pada dirinya dan dapat mengenal potensi yang ada pada dirinya tanpa ada paksaan dari orang lain dan tidak ada rasa ketekanan dari siapapun. Apalagi di masa pandemi yang belajarnya hanya jarak jauh atau dering yang dimana tidak bisa saling tatap muka dan membuat pembelajaran jadi kurang nyaman, peserta didik kurang semangat dalam proses belajarnya. Karena seorang guru harus memberikan rasa kenyamanan dan semangat bagi peserta didik dengan cara membuat metode yang tepat, efektif

dan efisien dengan mencoba menggunakan metode *edutainment* melalui *quantum learning*

Metode *edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggabungkan antara Pendidikan dan hiburan. Sementara *quantum learning* adalah memanusiakan ruang kelas adalah pendidik harusnya memperlakukan peserta didik sesuai dengan kondisi yang dialami dan karakteristik masing – masing dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang mempergunakan *quantum learning* salah satu cara agar siswa dapat belajar dari lingkungan atau realitasnya dan guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman bagi peserta didik. Agar dapat mengugah semangat siswa dalam proses pembelajaran secara pandemi covid -19 ini. Pembelajaran *edutainment* melalui *quantum learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu proses pembimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai – nilai humanistis yang lain. Oleh karena itu untuk lebih jelasnya penulisan sistematika dalam bentuk gambar dibawah ini.

**Gambar 2.1**  
**Karangka Berpikir**

