

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### 1. Hakikat dan Pengertian Metode Pembelajaran *Edutainment*

##### a. Metode Pembelajaran

Metode merupakan المنهج *al-manhaj* atau الطريقه *al-thariqah*, yakni sistem atau pendekatan dan sarana yang dipakai untuk mengantar pada suatu tujuan.<sup>1</sup>

Tanpa adanya metode pembelajaran proses pembelajaran tidak akan bisa tercapai efektif dan efisien menuju ke tujuan pendidikan. Oleh lantaran itu, metode pembelajaran yang diterapkan sang pendidik, akan berdaya guna dan berhasil guna bila memakai metode yang sempurna sebagai akibatnya tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.<sup>2</sup>

Menurut berpendapat Sudjana menyampaikan bahwa: metode pembelajaran adalah cara yang dipakai guru dalam mengadakan interaksi dengan siswa dalam ketika berlangsung pembelajaran supaya tecapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran pada rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting pada keberhasilan suatu pendidikan. Karena metode adalah pondasi awal buat mencapai suatu tujuan pendidikan dan asas keberhasilan sebuah pembelajaran. Namun bila metode yang digunakan itu sempurna maka hasilnya akan berdampak dalam mutu pendidikan yang baik.

##### b. Pengertian Metode Pembelajaran *Edutainment*

*Edutainment* berasal dari dua kata yaitu *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan. Sedangkan *edutainment* linguistik merupakan

---

<sup>1</sup> M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam; Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 198.

<sup>2</sup> Ahmad Wakka, *Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran* (Pembahasan Materi, Metode, media dan teknologi pembelajaran), *Education and Learning Journal* Vol. 1, No. 1, Januari 2020, 86.

pendidikan yang menarik atau menghibur. Secara istilah, *edutainment* adalah salah satu hiburan yang berarti pendidikan. Oleh karena itu, *edutainment* adalah proses pembelajaran yang dirancang dengan perpaduan yang serasi antara konten edukasi dan hiburan sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan.<sup>3</sup>

Menurut Sutrisno, metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk menyelaraskan dan menggabungkan konten pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini juga merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode pembelajaran aktif. Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk individu/kelompok dengan konten pendidikan dan hiburan yang menggabungkan beberapa metode.<sup>4</sup>

Menurut Mayke, dalam buku berjudul "*Playing and Games*" yang dikutip Anggraini Sudono, ia menyatakan: Bermain merupakan salah satu cara untuk mempelajari kesadaran anak untuk menyalahkan seseorang atas berbagai kegiatan.<sup>5</sup> Orang tua dan guru yang melarang anak dan siswa bermain dapat mengganggu perkembangannya. Pembelajaran melalui bermain juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga metode pembelajaran dapat diajarkan dalam mata pelajaran apapun.

Dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik perhatian dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan beragam. Dengan media ini

---

<sup>3</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 17.

<sup>4</sup> Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005), 31.

<sup>5</sup> <https://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment/>.  
Jum'at 16 Februari 2019.

pembelajaran dapat dioptimalkan untuk proses dan keberhasilannya.<sup>6</sup>

Selain itu, Mulyasa mengatakan bahwa *edutainment* adalah cara untuk membuat pendidikan dan proses pendidikan menjadi lebih menyenangkan, dan untuk memudahkan siswa memahami esensi belajar itu sendiri tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar. *Edutainment* lebih fokus pada metode, strategi dan taktik. Strategi biasanya dikaitkan dengan taktik, yang merupakan segala cara dan kekuatan untuk mengatasi tujuan dan kondisi tertentu guna mencapai hasil yang diharapkan secara maksimal. Namun, proses pendidikan menggunakan metode, bukan metode.<sup>7</sup>

Pembelajaran *edutainment* bertujuan agar siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Untuk mencapai hal tersebut, siswa mengambil pelajaran tambahan “*learning method learning*” (metode pembelajaran) yang dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan kemampuan belajar. Setelah itu berdampak pada peningkatan nilai dan penempatan di sekolah.<sup>8</sup>

Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan mempermudah dalam mencapai tujuan belajarnya. Hal ini dikarenakan siswa dapat belajar secara positif, cepat, menyenangkan, dan nyaman selama kegiatan belajarnya.

Teori belajar dalam kaitannya pembelajaran al-Qur’an sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW ketika menerima wahyu pertama di Goa Hira’ terdapat di dalam Q.S Al-‘Alaq (96): 1-5

---

<sup>6</sup> M. Ramli, Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits, *Ittihad Jurnal Kopertais* Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015. 133.

<sup>7</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 20.

<sup>8</sup> Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*, (New York: Dell Publishing, 1992), 12.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمَةٌ إِذْ خُلِقَ ۝ الْاَلَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ



“*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (QS. Al-Alaq (96): 1-5)<sup>9</sup>

Ayat tersebut memerintahkan untuk membaca. Dengan membaca akan memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca menjadikan apa yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang belum bisa menjadi bisa. Ayat ini juga memuat rahasia penciptaan manusia dari orang yang menciptakannya dan dari apa yang diciptakannya. Ayat ini diberikan dalam bentuk petunjuk, bukan dalam bentuk pernyataan, terutama dalam bentuk petunjuk bagi seluruh umat Islam untuk menuntut ilmu.

Konsep *edutainment* dalam pembelajaran Al-Qur’an adalah menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran. Konsep *edutainment* juga membuat siswa merasa melakukan kegiatan yang menyenangkan dan tetap mengambil pelajaran, bukan belajar sendiri.<sup>10</sup> Melalui firman Allah dalam Q.S al-Baqarah (2):185

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ الْعُسْرَ

<sup>9</sup> Alquran, al-Alaq ayat 1-5, Al-Mutakabbir Alqur’an dan Terjemah, (Surabaya: Nur Ilmu, 2017), 610.

<sup>10</sup> Yesi Arikarani, Impelementasi Edutainment dalam pembelajaran Al-Qur’an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau, *Jurnal el-Ghiroh*, Vol XIII, No. 02. 2017.

“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.” (QS. Al-Baqarah (2): 185.<sup>11</sup>

Dalam pembelajaran, arahan dan saran diungkapkan dengan cara yang berbeda untuk menciptakan suasana yang nyaman dan bahagia. Pada dasarnya, ketika seseorang senang melakukan sesuatu, mereka cenderung mengingat apa yang mereka senangi, termasuk belajar, dan mengikuti dengan mudah. Siswa yang antusias terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan mudah memahami mata pelajaran tersebut, selalu memperhatikannya, dan menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas di kemudian hari.

Menurut Meity, belajar melalui bermain merupakan teknik pendidikan dan pembelajaran yang dapat membangkitkan kesadaran anak akan kebosanan. Teknik ini juga membawa kegembiraan dan kepuasan bagi mereka dalam proses pembelajaran yang ingin disampaikan. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya, anak-anak suka belajar selama mereka bersenang-senang. Permainan yang dimainkan harus sesuai dengan tema, dengan kreativitas masing-masing guru.

Kemudian manfaat *edutainment* menurut MacDonald, sebagai berikut:<sup>12</sup>

- 1) Ciptakan lingkungan emosional yang lebih positif untuk belajar.
- 2) Perhatian, minat dan memori dapat ditingkatkan media multisensori.
- 3) Peningkatan emosi juga mengarah pada peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir.
- 4) Semoga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih konstruktif.

Sedangkan menurut Magic, manfaat *edutainment* sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Alquran, al-Baqarah ayat 185, Al-Mutakabbir Alqur'an dan Terjemah, (Surabaya: Nur Ilmu, 2017), 4.

<sup>12</sup> Chan Sherman, *Edutainment*. <http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Edutainment>, diakses 28 Februari 2019.

- 1) Perasaan positif seperti senang dan gembira dapat mempercepat proses pembelajaran.
- 2) Dapat mengontrol emosi anak/siswa dan mengembangkan nalar anak/siswa, sehingga dapat menjadi batu loncatan untuk mencapai keberhasilan belajar.
- 3) Menikmati pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dan siswa dalam belajar.
- 4) Mencapai hasil belajar yang optimal.

Selain itu, menurut Hamruni, pembelajaran berbasis *edutainment* memiliki beberapa ciri:<sup>13</sup>

- 1) Konsep *edutainment* adalah serangkaian pendekatan pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan yang memisahkan proses pendidikan dan pembelajaran dan diharapkan dapat ditingkatkan. Hasil pembelajaran.
- 2) Konsep dasar *edutainment* B. Akselerasi bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan.
- 3) Konsep *edutainment* menyediakan sistem pembelajaran yang dirancang untuk menghubungkan siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar secara efisien.
- 4) Dalam konsep *edutainment*, proses dan kegiatan pembelajaran tidak lagi berwajah seram, tetapi tampil dengan pendekatan pedagogis yang manusiawi, terbuka dan menghibur.

Dari sini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran *edutainment* adalah metode pembelajaran berbasis kemampuan aktif dan efisien yang dirancang dengan prinsip permainan menggunakan alat peraga hiburan. Konsep ini melibatkan dua minat anak yaitu bermain dan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bentuk kombinasi yang menggunakan permainan untuk memberikan minat dan kenyamanan siswa selama pembelajaran. Hiburan edukatif juga merupakan proses pembelajaran yang diciptakan dengan menyelaraskan

---

<sup>13</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sunan Kalijaga, 2008), 199-201.

pendidikan dan hiburan serta membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran pedagogic juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran aktif antara guru dan siswa.

### c. Teori Pembelajaran *Edutainment*

Teori belajar *edutainment* adalah suatu bentuk teori yang menunjukkan dan menjelaskan pembelajaran yang menyenangkan dan menyenangkan. Teori ini tentang bagaimana siswa diperlakukan dalam kegiatan belajarnya sehingga dapat menyerap dan memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Melalui teori yang diterapkan, Anda dapat memilih teori yang cocok untuk pembelajaran Anda dan mengajar serta merancang pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Adapun teori pembelajaran *edutainment*, dari Fadillah, menjadi berikut:<sup>14</sup>

#### 1) Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar menggunakan berhubungan (kooperatif) adalah teori pembelajaran yang memakai grup mini anak didik, sebagai akibatnya mereka bisa menjalin kerjasama buat memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Belajar kooperatif prinsipnya merupakan bahwa anak didik bisa saling bertukar pikiran dan saling membantu pada aktivitas pembelajaran. Artinya, pada pembelajaran ini masing masing siswa lebih ditekankan buat saling berhubungan antara satu menggunakan yang lain.

#### 2) Teori Otak Triun

Otak triun adalah kata yang mendeskripsikan mengenai otak insan yang terdiri menurut 3 bagian dasar diantaranya, batang atau otak reptile, otak limbic atau mamalia, dan otak neokorteks. Ketiga otak pada atas merupakan satu kesatuan. Artinya galat satu otak akan berfungsi menggunakan baik. Oleh karenanya, buat membentuk pembelajaran yang baik, suasana

---

<sup>14</sup> M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 7-11.

pembelajaran wajib dibentuk yang menyenangkan, sebagai akibatnya otak-otak tadi bisa berfungsi menggunakan maksimal. Jika rangkaian otak tadi bekerja menggunakan baik, siswa akan lebih gampang pada tahu materi yang diberikan. Jadi, inilah salah satu pentingnya membentuk pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

### 3) Teori Kecerdasan Majemuk

Istilah kecerdasan beragam diambil menurut makna *multiple intelligences* yang dicetuskan sang Howard Gardner, seseorang pemimpin Project Zero Harvard University dalam 1983. Kecerdasan beragam (*multiple intelligences*) merupakan sebuah teori yang menghadirkan contoh pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan istilah lain, seorang bisa mempunyai kecerdasan sinkron menggunakan kebiasaan yang disukainya.

#### d. Konsep Dasar Pembelajaran *Edutainment*

Adapun konsep dasar pembelajaran *edutainment*, misalnya *Humanizing The Classroom*, *Active Learning*, *The Accelerated Learning*, *Quantum Learning*, *Quantum Teaching* dan lain sebagainya. Menurut Moh. Soleh Hamid, konsep pada pembelajaran *edutainment*, menjadi berikut:<sup>15</sup>

##### 1) Humanizing the Classroom

*Humanizing* adalah memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas merupakan pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sinkron menggunakan syarat dan ciri masing-masing, pada proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi menjadi ruang pembelajaran, sebagai

---

<sup>15</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 37-37.

akibatnya dimanapun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, juga pada alam bebas, pembelajaran masih mampu berlangsung.

John P. Miller, pencetus *humanizing the classroom*, menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan anak didik akan selalu terfokus dalam pengembangan contoh pendidikan afektif (pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai). Tawaran ini bertumpu dalam dorongan anak didik untuk:<sup>16</sup>

- a) Menyadari diri menjadi suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang.
- b) Mencari konsep dan bukti diri diri.
- c) Memadukan keselarasan hati dan fikiran.

Jadi, *humanizing the classroom* merupakan proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani juga rohani, secara seimbang menggunakan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain. Oleh karenanya pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang.

## 2) *Active Learning* (Belajar Aktif)

*Active* berarti aktif, *learning* adalah pembelajaran. Jadi, *active learning* adalah belajar aktif. Menurut Melvin L. Silberman, belajar merupakan hasil otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Belajar pada dasarnya membutuhkan komitmen dan tindakan intelektual. Dalam pembelajaran aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan pembelajaran. Dia mempelajari ide-ide, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dia pelajari.<sup>17</sup> Dan itulah dasar dari pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif merupakan sumber terpadu dari kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif. Pembelajaran aktif mencakup berbagai cara untuk membangun kerja kelompok dan membuat orang berpikir tentang topik dalam waktu singkat.

---

<sup>16</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 46.

<sup>17</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2006 ), 1

Pembelajaran aktif juga mencakup teknik yang memandu pembelajaran di seluruh kelas atau kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, melatih keterampilan, mendorong pertanyaan, dan bahkan mengajar siswa satu sama lain.

Moh. Menurut Bonwell Soleh Hamid, belajar aktif memiliki beberapa ciri:<sup>18</sup>

- a) Fokus proses pembelajaran bukan pada komunikasi informasi oleh guru, tetapi pada pengembangan kemampuan berpikir analitis dan kritis terhadap topik atau masalah yang dibahas.
- b) Siswa melakukan sesuatu tentang topik, tidak hanya pasif mendengarkan pelajaran.
- c) Fokus menggali nilai dan sikap tentang topik.
- d) Siswa perlu berpikir, menganalisis dan mengevaluasi lebih kritis.
- e) Umpan balik yang lebih cepat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik berupa interaksi siswa-siswa maupun interaksi siswa-guru. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling efektif bagi siswa untuk menyerap pengetahuan dan pengetahuan baru dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menghibur dan menyenangkan untuk digunakan untuk diri mereka sendiri dan orang-orang disekitar mereka.

### 3) *The Accelerated Learning* (Percepatan belajar)

*Accelerated* berarti percepatan, dan *learning* berarti belajar. Pembelajaran yang dipercepat adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, pembelajaran akselerasi adalah cara belajar yang cepat dan alami, sebuah gerakan modern yang membuka jalan bagi pembelajaran dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur.

---

<sup>18</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 49.

Konsep dasar pembelajaran ini adalah pembelajaran yang cepat, menyenangkan dan memuaskan. Pemilik konsep ini, Dave Meier, menyarankan agar guru menggunakan pendekatan SAVI untuk mengelola kelas mereka. Ini terdiri dari empat elemen: fisik (belajar dengan bergerak dan melakukan), mendengar (belajar dengan berbicara dan mendengarkan), dan visi (belajar). Dengan mengamati dan menggambar) dan secara intelektual (belajar dengan pemecahan masalah dan berpikir).<sup>19</sup>

Melalui model pembelajaran SAVI, yang memadukan empat unsur pembelajaran menggunakan indera dalam proses pembelajaran, fisik, auditori, dan visual peserta didik dapat memenuhi kebutuhan belajarnya untuk meningkatkan kemampuan intelektualnya. Dengan melakukan pembelajaran akselerasi di kelas, anak (siswa) memiliki jenis keterampilan yang ingin mereka kembangkan.

#### 4) *Quantum Learning*

Deporter & Hernacki menyatakan bahwa *Quantum Learning* berakar menurut upaya Dr. Geologi Lozanov, bereksperimen menggunakan apa yg diklaim menjadi “*sugestology*” atau “*sugestopedia*”. Prinsipnya merupakan bahwa sugesti bisa menghipnotis output situasi belajar, dan setiap lebih jelasnya apapun menaruh sugesti positif ataupun negative. Beberapa teknik yang dipakai buat menaruh sugesti positif merupakan mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar dalam kelas, menaikkan partisipasi individu, memakai poster-poster buat memberi kesan, menaikkan partisipasi individu, memakai poster-poster buat memberi kesan akbar sembari menonjolkan keterangan, dan menyediakan

---

<sup>19</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, (Bandung: Kaifa, 2004), 90.

pengajar-pengajar yg terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.<sup>20</sup>

*Quantum* didefinisikan menjadi hubungan yang membarui tenaga sebagai cahaya. Semua kehidupan merupakan tenaga. Sedangkan arti menurut *learning* suatu belajar atau pembelajaran. Belajar bertujuan buat meraih sebesar mungkin cahaya, hubungan, interaksi dan pandangan baru, supaya membuat tenaga cahaya. Dengan demikian *quantum learning* merupakan cara pengubahan aneka macam macam-macam hubungan, interaksi dan pandangan baru yg terdapat pada pada dan kurang lebih momen belajar.<sup>21</sup>

*Quantum* mengerahkan segenap bisnis buat menemukan cara belajar paling efektif dan cepat. Jadi menggunakan *Quantum Learning* kita belajar menggunakan cara belajar efektif. Kita akan menerima cara membaca cepat, menghafal cepat, dan sebagai kreatif sinkron menggunakan cara belajar kita masing-masing.

*Quantum learning* mengasumsikan bahwa murid akan sanggup menciptakan loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, bila beliau memakai potensi logika dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, beliau sanggup meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep menurut metode ini merupakan bahwa belajar itu wajib mengasyikkan dan berlangsung pada suasana gembira, sebagai akibatnya pintu masuk buat keterangan baru akan lebih lebar dan terekam menggunakan baik.

##### 5) *Quantum Teaching*

*Quantum teaching* berusaha membarui suasana belajar yang terus-menerus dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira menggunakan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi. Siswa sebagai suatu kesatuan yang integral.

---

<sup>20</sup> Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*, (New York: Dell Publishing, 1992), 14.

<sup>21</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 75.

*Quantum teaching* berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pedagogic yang efektif, efisien, dan progressif, berikut metode penyajiannya buat menerima output belajar yang cantik menggunakan saat yang sedikit.

Jadi, *Quantum Teaching* merupakan perubahan belajar yang meraih menggunakan segala nuansanya, dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, hubungan dan disparitas yang memaksimalkan momen belajar.

#### e. Karakteristik Pembelajaran *Edutainment*

Adapun karakteristik pembelajaran *edutainment*, sebagai berikut:

- 1) Adanya lingkungan dimana siswa tidak ragu-ragu untuk melakukan sesuatu walaupun salah menjadi santai, menyenangkan, bebas stres, aman, menghibur dan sukses.
- 2) Menjamin ketersediaan konten dan metode terkait.
- 3) Keterlibatan seluruh indera dan aktivitas otak kiri dan kanan.
- 4) Situasi belajar yang sulit (tantangan) bagi siswa untuk berpikir ke depan dan mencari bahan untuk dipelajari.
- 5) Situasi belajar emosional yang positif terjadi ketika siswa belajar bersama dan memiliki humor, dorongan, time-out, dan dukungan antusias.

#### f. Pendekatan Pembelajaran *Edutainment*

Ada beberapa pendekatan pembelajaran dengan metode pembelajaran *edutainment* yang dikenal dengan istilah somatik, auditori, visual, intelektual, atau SAVI, Pengelolaan dengan metode pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1) Cara belajar somatik

"Somatik" berasal dari kata Yunani dan berarti tubuh (Soma). Oleh karena itu, somatosensori berarti belajar dengan sensasi taktil, anestesi, keterlibatan

---

<sup>22</sup> Joko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, (Yogyakarta: PINUS, 2006), 7.

praktis tubuh, dan penggunaan dan gerakan tubuh dalam pembelajaran. Atau dikenal dengan istilah kinestetik (gerakan). Fisik juga disebut di sini sebagai "belajar sambil bergerak". Oleh karena itu, pembelajaran somatik merupakan pola pembelajaran yang menekankan pada aspek gerak tubuh.

Somatik termasuk aktivitas fisik selama kegiatan belajar. Ciptakan lingkungan belajar yang mendorong orang untuk bangun dan melakukan aktivitas fisik dari waktu ke waktu untuk merangsang pikiran dan tubuh. Duduk dalam waktu lama, baik di kelas atau di depan komputer, dapat menghasilkan energi. Namun, dengan bangun dari waktu ke waktu dan menggerakkan tubuh Anda untuk melakukan sesuatu, Anda membuat seluruh tubuh Anda bergerak, meningkatkan sirkulasi otak, dan meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, karena pikiran tersebar di seluruh tubuh dan telah terbukti bahwa tubuh tidak bergerak kecuali jika pikiran bergerak, maka tubuh dan otak (pikiran) harus menjadi satu dan melekat satu sama lain.

## 2) Cara belajar mendengar

Pikiran pendengaran yang kita miliki lebih kuat dari yang kita sadari. Telinga kita terus-menerus mengambil dan menyimpan informasi pendengaran tanpa sepengetahuan kita. Dan ketika kita menghasilkan suara kita sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif. Mendengar dikenal sebagai belajar berbicara dan mendengar, atau "belajar dengan berbicara dan belajar." Oleh karena itu, pembelajaran auditori merupakan jenis pembelajaran yang menekankan pada aspek auditori. Jika materi dilengkapi dengan ceramah atau alat mendengarkan, pembelajar akan segera belajar.

Saat merancang pelajaran yang menarik bagi semua siswa tunarungu, temukan cara untuk membuat mereka berbicara tentang apa yang mereka pelajari. Dengan cara ini, setidaknya siswa mudah diingat dan dapat belajar segera setelah materi dikomunikasikan secara audio. Karena pembelajaran auditori dapat

merangsang korteks (selaput otak), sensasi, gerakan (dan wilayah otak lainnya) untuk memadatkan dan mengintegrasikan peserta didik (siswa).

3) Cara belajar secara visual

Penglihatan sangat kuat secara keseluruhan. Visi di sini berarti belajar dengan observasi dan penjelasan, yang disebut "belajar dengan observasi dan penggambaran". Pembelajaran siswa merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menekankan pada aspek visual. Siswa dengan cepat memahami materi yang disajikan dalam bentuk tulisan atau foto.

Vision mencakup melihat, membuat, dan mengintegrasikan semua jenis gambar. Komunikasi visual lebih kuat daripada komunikasi verbal karena alat untuk memproses informasi visual ada di pikiran lebih dari indera lainnya. Setiap orang, terutama pembelajar visual, dapat belajar lebih mudah jika mereka dapat "melihat" apa yang dikatakan pembicara. Teknik lain yang dapat digunakan siapa saja, terutama yang memiliki keterampilan siswa yang tinggi, adalah mengamati situasi kehidupan nyata, berpikir dan berbicara tentang situasi tersebut, dan menjelaskan proses, prinsip, atau makna dari apa yang dijelaskan.

4) Bagaimana cara belajar secara intelektual

Intelektual, juga dikenal sebagai "pembelajaran dan refleksi terprogram," berarti memecahkan masalah dan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran tipe intelektual adalah tipe pembelajaran yang menekankan pada aspek penalaran atau logika. Jika pembelajaran berorientasi pada solusi, siswa akan cepat memahami materi.

Kata "intelektual" menunjukkan apa yang dilakukan pembelajaran di dalam dirinya sendiri ketika menggunakan kecerdasan untuk melihat kembali suatu pengalaman dan membangun hubungan yang bermakna, terencana, dan berharga dari pengalaman itu. Intelektual adalah bagian dari diri, berpikir, berkreasi, memecahkan masalah, dan membangun diri. Peserta didik mempelajari materi ketika pengalaman belajar mereka dirancang untuk memiliki kesempatan

untuk mengungkapkan, mengungkapkan, dan mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari dengan rasa syukur.

Jadi, pada dasarnya pembelajaran dikatakan optimal jika keempat unsur SAVI (fisik, auditori, visual, dan intelektual) dapat diterapkan pada suatu peristiwa pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan SAVI untuk pembelajaran pedagogis diperlukan untuk memungkinkan terjadinya pembelajaran nyata dan meningkatkan pembelajaran bagi semua siswa.

#### **g. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode *Edutainment***

Prosedur pembelajaran berbasis *edutainment* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi audiovisual untuk pemutaran film beserta materinya.
- 2) Pelajaran dirancang untuk membuat siswa Anda merasa nyaman.
- 3) Guru akan menayangkan film kepada siswa dan menjelaskan film tersebut.
- 4) Setelah pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menjelaskan film dengan musik.
- 5) Nama kelompok tergantung pada materi terkait, misalnya karakter film yang ditampilkan.
- 6) Demonstrasi, siswa diajak bermain, misalnya lempar bola salju, bermain game, TGT (*Team Game Tournament*), dll.
- 7) Belajar di bawah bimbingan guru, setiap kelompok dapat merangkum materi.

#### **h. Implementasi *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran**

Menurut Ratna Pangasuti, *edutainment* dalam proses pembelajaran diterapkan dengan memenuhi aspek berikut:<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Ratna Pangasuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 58.

- 1) Memberikan kemudahan dan suasana gembira  
Prinsip memberikan kemudahan dan menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, kehalusan dan kelembutan, memperlakukan dengan kasih sayang, dan bercengkrama dengan anak.
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif  
Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah lingkungan yang releks (tanpa stress), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi.
- 3) Menarik minat  
Dalam menarik minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat supaya mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pengajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang akan diajarkan oleh guru.
- 4) Menyajikan materi yang relevan  
Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan sangatlah penting karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Dengan belajar pada prinsip-prinsip yang bermakna, siswa dapat menikmati pembelajaran materi yang diberikan oleh guru mereka. Dengan kasih sayang ini, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar karena siswa memahami bahwa apa yang mereka pelajari dari guru terdiri dari materi ilmiah yang memberi makna bagi kehidupan mereka selanjutnya.
- 5) Memasukkan emosi positif ke dalam pembelajaran  
Orang belajar dan mengingat dengan baik ketika informasi disampaikan dengan cara yang menyenangkan (positif). Ketika pembelajaran mencakup unsur warna, ilustrasi, permainan, dan

pengiring lagu, emosi secara aktif tergabung sehingga anak dapat belajar lebih baik.

6) Libatkan indera dan hati Anda

Ketika belajar, siswa harus menggunakan indera sebanyak mungkin dan melibatkan seluruh tubuh dan pikirannya dalam proses pembelajaran.

7) Penyesuaian dengan tingkat prestasi siswa

Proses pembelajaran bukan sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi yang lebih penting adalah cara memahami materi dengan memahaminya. Untuk mencapai hal ini, guru harus memilih bahan dan metode yang akan digunakan selama proses pembelajaran, tergantung pada prestasi siswa.

8) Hasil Belajar Siswa

Merayakan keberhasilan hasil belajar anak dapat memacu semangat dan hasil belajarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan memberikan hadiah dalam segala bentuk atau bentuk, seperti natura, doa, ibadah, dan sebagainya.

## 2. Motivasi Belajar Peserta Didik

### a. Motivasi Belajar Menurut Islam

Motivasi asal menurut kata “motif” yg bisa diartikan menjadi upaya yang mendorong seorang buat melakukan sesuatu.<sup>24</sup> Sedangkan Motif bisa diartikan menjadi daya penggerak menurut pada bagi subjek buat melakukan kegiatan-kegiatan eksklusif buat suatu tujuan.<sup>25</sup>

Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seorang bertingkah laku.<sup>26</sup> Menurut Sumadi Suryabrata, misalnya yang dikutip oleh H. Djaali, bahwa motivasi diartikan menjadi keadaan yang masih ada pada diri seorang yang mendorongnya untuk

---

<sup>24</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Garafindo Persada, 2007), 83.

<sup>25</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 70.

<sup>26</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet. Ke 7, 1.

melakukan aktifitas eksklusif guna pencapaian suatu tujuan.<sup>27</sup>

Menurut Oemar Hamalik belajar adalah suatu proses, suatu aktivitas dan bukan suatu output atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan namun lebih luas menurut itu, yakni mengalami. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar adalah penggerak menurut pada diri anak didik yang mengakibatkan aktivitas belajar, yang mengklaim kelangsungan menurut aktivitas belajar dan menaruh arah dalam aktivitas belajar.<sup>28</sup>

Menurut Kompri motivasi merupakan kekuatan atau *energy* seseorang yang bisa mengakibatkan taraf persistensi dan antusiasmenya pada melaksanakan suatu aktivitas, baik yang bersumber menurut pada individu itu sendiri (motivasi intrinsik) juga menurut luar individu (motivasi ekstrinsik).

Motivasi belajar pada Islam merupakan kekuatan-kekuatan menurut pada diri individu yang menggerakkan individu buat berbuat. Jadi suatu kekuatan atau asa yang tiba menurut pada hati nurani insan buat melakukan suatu perbuatan eksklusif. Jika hati dan pikiran seseorang higienis menurut hal-hal yang dihentikan maka motivasi itu akan gampang ada sebagai akibatnya beliau akan gampang juga pada melakukan sesuatu perbuatan eksklusif tanpa wajib memikirkannya terlebih dahulu. Salah satunya merupakan adanya motivasi pada belajar, menggunakan hati higienis maka ilmu akan gampang diterima dan ilmu tadi bisa melekat dipikiran dan hatinya sebagai akibatnya sebagai ilmu yang berguna bagi dirinya dan orang lain.

Adapun ayat dan hadits yang berkenaan menggunakan motivasi belajar pada Islam terutama motivasi buat menuntut ilmu atau motivasi belajar, sebagaimana firman Allah SWT pada Q.S. Al-Mujadilah: 11

---

<sup>27</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet. Ke 3, 101.

<sup>28</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 27.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ  
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ  
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al-Mujadilah: 11)<sup>29</sup>

Selanjutnya firman Allah SWT dalam QS. Az-Zumar: 9

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ

أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran”. (QS. Az-Zumar: 9)<sup>30</sup>

Islam meyakini bahwa agama tidak bisa mendapatkan tempat yang baik kecuali umat Islam memiliki pengetahuan yang matang dan hati yang sehat. Oleh karena itu, ilmu Islam diibaratkan seperti jiwa seseorang. Seperti yang dikatakan beliau, dalam menuntut ilmu (mencari ilmu) Islam tidak membedakan antara laki-laki dan perempuan. Sebagaimana sabdanya:

<sup>29</sup> Alquran, al-Mujadilah ayat 11, Al-Mutakabbir Alqur'an dan Terjemah, (Surabaya: Nur Ilmu, 2017), 542.

<sup>30</sup> Alquran, Az-Zumar ayat 9, Al-Mutakabbir Alqur'an dan Terjemah, (Surabaya: Nur Ilmu, 2017), 458.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

“Menuntut ilmu wajib atas tiap-tiap muslim laki-laki dan muslim perempuan”.

Menuntut ilmu itu merupakan suatu kewajiban bagi setiap manusia yang beriman pada Allah, dan orang Islam yg menuntut ilmu berarti beliau sudah mentaati perintah Allah dan Rasul-Nya, karena Allah memerintahkan pada setiap mukmin buat menuntut ilmu. Tanpa terdapat perbedaan, kepercayaan Islam menganjurkan setiap lelaki dan wanita belajar dan memakai ilmu yang dimilikinya. Islam tidak saja membatasi dalam anjuran agar belajar, bahkan menghendaki agar seorang itu terus menerus melakukan pembahasan, *research* dan studi.

Kemudian hadits Nabi saw bersabda:

أَطْلُبُ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى الْحَدِّ

“Tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat”.

Menurut konsep al-Qur’an tentang keharusan menuntut ilmu dan memperoleh pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan seumur hidup yang dikemukakan ini tentunya tidak hanya terlaksana melalui jalur-jalur formal, tetapi juga jalur informal dan nonformal, atau dengan kata lain pendidikan yang berlangsung seumur hidup menjadi tanggung jawab bersama keluarga, masyarakat, dan pemerintah.

Sedangkan di dalam al-Hadits akan dijumpai berbagai ungkapan yang menunjukkan dorongan kepada setiap orang muslim dan mukmin untuk selalu rajin belajar. Beberapa ungkapan yang dapat menjadi motivasi belajar, antara lain: Perbandingan orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu.

Status sosial yang sangat terhormat bagi orang-orang yang berilmu itu menjadi motivasi yang kuat bagi orang-orang yang beriman untuk terus menuntut ilmu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan dunia dan akhirat kelak. Menuntut ilmu itu mengandung nilai jihad yang tinggi. Berdasarkan hadits yang diriwayatkan oleh

Mu'adz, yang berlangsung sampai Nabi Muhammad SAW, beliau bersabda:

“Pelajarilah ilmu, karena sesungguhnya mempelajarinya karena Allah adalah takut kepada Allah. Menuntutnya adalah ibadah, mengulang-ulangnya adalah tasbih, pembahasannya adalah jihad, mengajarkannya kepada orang yang tidak tahu menjadi shodaqah, memberikannya kepada ahlinya adalah pendekatan diri kepada Allah. Ilmu itu teman sewaktu sendirian, dan sahabat sewaktu kesepian”. (HR. Ibnu Hibban dan Mu’adz)

Ilmu yang bermanfaat adalah salah satu amalan (satu dari tiga) yang tetap bermanfaat sampai mati. Dasar hadits ini adalah: Dari Abu Hurairah, dia berkata:

“Sesungguhnya Rasulullah saw bersabda: Apabila manusia sudah mati, maka putuslah pahala amalnya selain dari tiga yaitu: sedekah jariyah, ilmu yang dimanfaatkan dan anak yang shaleh yang mendo’akan”. (HR. Muslim).

Menurut peneliti, motivasi belajar adalah dorongan diri atau eksternal untuk melakukan sesuatu untuk tujuan tertentu, yang ditandai dengan perubahan perilaku karena pengalaman masa lalu atau sekarang dengan rangsangan dan reaksi yang terkoordinasi. Dia antusias dan percaya diri, kompetitif dan mau belajar ketika dia tidak pernah menyerah dalam menghadapi ketidakmampuan belajar. Motivasi belajar juga merupakan suatu usaha baik dari dalam diri peserta didik itu sendiri (peserta didik) maupun melalui dorongan dari luar, baik pasif maupun aktif.

## **b. Teori – teori Motivasi Belajar**

1) Teori Hedonisme Aristoppos menggambarkan Hedone (Yunani),

Yang berarti kesenangan atau kesenangan. Menurut hedonisme, manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mencari kesenangan dan kehidupan yang menyenangkan. Implikasi dari teori ini adalah bahwa setiap orang cenderung menghindari menjadi

sulit, sulit, atau berisiko tinggi, melainkan mereka melakukan apa yang mereka sukai. Dalam melakukan aktivitas apapun, dapat dipahami bahwa individu didorong atau didorong oleh kegembiraan atau keinginan untuk memperoleh kesenangan yang dapat menguntungkan mereka.

2) Teori dua faktor Menurut Herzberg,

Teori ini dikembangkan dengan menggunakan model motivasi dua faktor: faktor motivasional dan faktor higienis (pemeliharaan). Faktor motivasi dipahami sebagai faktor peningkatan kinerja yang bersifat intrinsik dan internal bagi individu, sedangkan faktor kebersihan (pemeliharaan) bersifat eksternal bagi individu dan bersifat ekstrinsik dalam menentukan perilaku dalam hidup. Setiap hari. Teori ini merupakan gabungan dari teori insting dan teori reaksi yang dipelajari oleh tenaga penggerak. Jika Anda ingin memotivasi seseorang, itu harus didasarkan pada naluri dan kekuatan pendorong reaksi. Dapat dipahami bahwa kinerja suatu aktivitas individu didorong atau didorong oleh dua faktor, baik internal maupun eksternal.

3) Teori Harapan Menurut Victor E. Vroom

Motivasi adalah produk dari kombinasi keinginan individu untuk menerima hadiah tertentu, kemampuan untuk melakukan tugas, atau prasyarat yang dibutuhkan untuk memenangkan penghargaan. Ketika seorang individu menginginkan sesuatu dan menginginkan sesuatu yang cukup besar, individu tersebut menjadi sangat termotivasi untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Di sisi lain, harapan dan motivasi untuk mendapatkan apa yang diinginkan rendah. Dapat dipahami bahwa harapan seseorang terhadap suatu kegiatan tertentu merupakan ukuran seberapa besar usaha yang didorong untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

4) Teori motivasi berprestasi oleh David MC Clerand dikenal dengan teori persyaratan kinerja,

Menyatakan bahwa motivasi individu konsisten dengan persyaratan kinerja. Clerand menyarankan

bahwa orang yang berprestasi tinggi menunjukkan tiga karakteristik umum. Lebih suka situasi di mana kinerja mereka disebabkan oleh upaya mereka sendiri daripada faktor lain seperti keberuntungan. Kami membutuhkan umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan dibandingkan dengan mereka yang kinerjanya buruk. Dapat dipahami bahwa kekuatan kinerja seseorang dalam suatu kegiatan sangat ditentukan oleh seberapa baik persyaratan kinerja orang tersebut dalam kegiatan ini.

5) Teori atribusi Frits Helder

Menyatakan bahwa motivasi individu ditentukan oleh determinan lingkungan. Untuk itu motivasi tindakan individu dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut berusaha untuk memaknai atau memahami apa yang melatarbelakangi peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Dapat dipahami bahwa faktor-faktor penentu lingkungan menentukan keadaan motivasi individu dalam melakukan suatu aktivitas tertentu.<sup>31</sup>

6) Teori Kebutuhan Abraham Maslow

Menyatakan bahwa berbagai motivasi berkaitan dengan pemenuhan keinginan dan disusun secara hierarkis dari bawah ke atas, dan memuaskan keinginan tingkat terendah merupakan premis untuk memuaskan keinginan yang lebih tinggi, menjelaskan bahwa itu adalah suatu kondisi. (Kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan kasih sayang dan kasih sayang, kebutuhan harga diri, dan kebutuhan pemenuhan diri). Dapat dipahami bahwa kebutuhan manusia tidak hanya material tetapi juga psikologis. Ini berarti bahwa individu tidak hanya memenuhi kebutuhan fisiknya, tetapi juga menikmati kebutuhan keamanannya, menghargainya, membutuhkan teman, dan berkembang.

Dalam dunia pendidikan akademik, hal ini dilakukan dengan memenuhi kebutuhan peserta didik

---

<sup>31</sup> Harmalis, Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam, *Indonesian Journal of Counseling & Development*, Vol. 01, No. 01, Juli 2019, 54-56.

untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan terbaik. Misalnya profesionalisme dan kedewasaan guru dalam melaksanakan tugasnya. Sebagai contoh, seorang guru secara pribadi dapat memahami kondisi siswa, menjaga lingkungan belajar yang baik, dan memberikan rasa aman dan rasa aman kepada siswa saat belajar.<sup>32</sup>

### c. Fungsi dan Tujuan Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, belajar memiliki tiga fungsi motivasi.

- 1) Dorongan untuk bertindak, yaitu motivasi sebagai penggerak segala aktivitas yang dilakukan.
- 2) Menentukan arah tindakan, yaitu arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan perkembangan tujuan.
- 3) Pilihan tindakan, yaitu motivasi untuk menentukan tindakan yang akan diambil untuk mencapai tujuan dan untuk menghilangkan tindakan yang tidak berguna.

Ada fitur lain juga. Motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong untuk berusaha dan berprestasi. Berusaha memotivasi seseorang. Adanya motivasi belajar yang baik menunjukkan hasil yang baik pula. Siswa yang mengikuti ujian dengan harapan lulus ujian pasti akan terlibat dalam kegiatan belajar, bermain di *PlayStation* dan membaca komik tidak sesuai dengan tujuan yang ingin ia capai, sehingga waktu tidak pernah dihabiskan.

Selain itu, ada fitur lain. Motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong untuk berusaha dan berprestasi. Berusaha memotivasi seseorang. Adanya motivasi belajar yang baik menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, kemampuan siswa untuk termotivasi dan berhasil sangat tergantung pada motivasi siswa dan tingkat prestasi belajarnya.

---

<sup>32</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet. Ke 7, 6-7.

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa fungsi motivasi dari pembelajaran adalah:<sup>33</sup>

- 1) Mendorong orang untuk bertindak atas dasar memenuhi kebutuhan mereka.
- 2) Tetapkan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Memutuskan tindakan apa yang akan diambil.

Namun menurut Oemar Hamalik, ciri-ciri motivasi belajar adalah:<sup>34</sup>

- 1) Mendorong munculnya tindakan untuk tindakan. Tanpa motivasi, tidak ada tindakan seperti belajar.
- 2) Sebagai pengarah berarti mengarahkan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 3) Sebagai penggerak. Berfungsi sebagai mesin mobil. Tingkat motivasi menentukan kecepatan kerja.

Orang yang termotivasi bekerja keras, ulet, pantang menyerah, rajin membaca buku, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah. Di sisi lain, orang yang bermotivasi lemah tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, tidak berkonsentrasi pada pelajaran, sering mengganggu pelajaran, dan akibatnya berhenti belajar, dan memiliki ketidakmampuan belajar.

Motivasi bertujuan untuk menggerakkan atau menginspirasi seseorang, tetapi menimbulkan keinginan dan motivasi untuk melakukan sesuatu untuk mencapai hasil atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi yang tinggi akan menghasilkan kinerja yang tinggi, sedangkan motivasi yang rendah akan menghasilkan kinerja yang rendah. Untuk itu baik guru maupun siswa perlu mewaspadaai segala sesuatu yang dapat mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran agar siswa bergairah belajar dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Bagi guru, tujuan dari motivasi adalah untuk mendorong atau mendorong siswa untuk belajar dan mau memperbaiki diri agar tujuan pendidikannya ditetapkan dalam kurikulum sesuai dengan yang diharapkan.

---

<sup>33</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet. Ke 7, 9.

<sup>34</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 175.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki kemampuan untuk menggerakkan, mendorong, mengarahkan dan menyeleksi kegiatan siswa guna mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan di atas sangat jelas bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya motivasi dari siswa, sulit untuk mencapai tujuan.

#### d. Macam-macam Motivasi Belajar

Jika ia sendiri memiliki keinginan untuk belajar, seseorang akan berhasil dalam belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhinya, sehingga ia termotivasi untuk belajar.

##### 1) Motivasi Esensial

Motivasi esensial adalah motivasi yang muncul dalam diri manusia, baik secara sadar maupun tidak sadar. Contohnya antara lain keinginan, keinginan belajar untuk mencapai tujuan, dan pembinaan kebutuhan belajar. Bentuk motivasi ini, sering disebut dalam istilah agama sebagai kepemimpinan, bergerak dan berubah dengan tujuan. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-An'am: 125

فَمَنْ يُرِدِ اللَّهُ أَنْ يَهْدِيَهُ، يَشْرَحْ صَدْرَهُ، لِلْإِسْلَامِ، وَمَنْ يُرِدْ أَنْ  
يُضِلَّهُ، تَجْعَلْ صَدْرَهُ ضَيِّقًا حَرَجًا، كَأَنَّمَا يَصْعَدُ فِي السَّمَاءِ

كَذَلِكَ تَجْعَلُ اللَّهُ الرَّجْسَ عَلَى الَّذِينَ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿١٢٥﴾

*“Barangsiapa yang Allah menghendaki akan memberikan kepadanya petunjuk, niscaya Dia melapangkan dadanya untuk (memeluk agama) Islam. dan Barangsiapa yang dikehendaki Allah kesesatannya, niscaya Allah menjadikan dadanya sesak lagi sempit, seolah-olah ia sedang mendaki langit. Begitulah Allah menimpakan*

*siksa kepada orang-orang yang tidak beriman*". (QS. Al-An'am: 125)<sup>35</sup>

QS. Al-An'am: 125 di atas, dengan kontribusi robbaniyyah, yang mendorong pemilik pikiran manusia, merupakan motivasi penting, membimbing panca indera untuk memaknai perubahan diri dan belajar dalam beberapa gaya belajar. antusias melakukannya. Motivasi esensial tidak hanya faktor kepemimpinan Allah SWT, tetapi juga faktor genetik.

Contoh: Keluarganya berpendidikan tinggi karena ayahnya dikenal sebagai orang yang suka belajar. Oleh karena itu, ia juga suka membaca, mengoleksi beberapa buku, dan memiliki kemampuan belajar yang kuat. Tak heran bila melihat dunia pesantren. Mereka terkadang meniru cara belajar nenek moyang dengan pergi kemana-mana dengan harapan dapat banyak ilmu (agama). Oleh karena itu, suasana hati yang baik perlu Anda jadikan sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi belajar Anda.

Motivasi penting dilakukan di sini. Hal ini karena ada dorongan dalam dirinya, yang mengalami perubahan yang dirasakan baik oleh dirinya sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Motivasi intrinsik berarti motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar karena setiap individu sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Kekuatan pendorong datang dari kebutuhan untuk memasukkan kebutuhan untuk menjadi orang yang berpendidikan dan berpengetahuan. Jadi memang benar bahwa motivasi tidak hanya datang dari hal-hal simbolik dan ritualistik, tetapi juga dari kesadaran diri dengan tujuan yang esensial.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang ditimbulkan oleh faktor-faktor berdasarkan luar situasi belajar contohnya sahabat sejawat, lingkungan belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. misalnya halnya angka, ijazah, bantuan gratis, dan sanksi. Motivasi ini permanen dibutuhkan pada sekolah, karena

---

<sup>35</sup> Alquran, al-An'am ayat 125, Al-Mutakabbir Alqur'an dan Terjemah, (Surabaya: Nur Ilmu, 2017), 127.

pengajaran di sekolah tidak selamanya menarik minat anak didik atau sesuai dengan kebutuhan anak didik.<sup>36</sup>

Motivasi ekstrinsik muncul dampak efek berdasarkan luar individu, misalnya lantaran ajakan, suruhan ataupun paksaan berdasarkan orang lain sebagai akibatnya seorang mau melakukan sesuatu.<sup>37</sup> Siswa melakukan kegiatan belajar dari dorongan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara absolut berkaitan menggunakan kegiatan belajar.

Misalnya anak didik rajin belajar karena apabila berprestasi dia akan menerima hadiah yang besar. Ia belajar bukan untuk mendapatkan ilmu namun menerima hadiah, atau bisa pula anak didik rajin belajar lantaran takut menerima sanksi berdasarkan pengajar atau orang tua apabila prestasinya tidak bagus.

#### e. Indikator Meningkatkan Motivasi Belajar

Adapun indikator dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Ketekunan dalam mengerjakan tugas
- 2) Tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya
- 3) Dorongan motivasi dengan adanya penghargaan
- 4) Kegiatan yang menarik
- 5) Lingkungan belajar yang kondusif

Dalam mengetahui motivasi belajar dalam anak didik masih ada beberapa indikator motivasi belajar anak didik, menjadi berikut:<sup>38</sup>

- 1) Tekun pada menghadapi tugas, yaitu bekerja monoton pada ketika yang usang dan tidak berhenti sebelum tugas tadi terselesaikan.

---

<sup>36</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 162.

<sup>37</sup> Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Cipta pesona sejahtera. 2013), 138.

<sup>38</sup> Wulandari, B., & Surjono, H. D, Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 2013.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan, yaitu tidak lekas putus harapan dan nir cepat puas menggunakan prestasi yg sudah dicapainya.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam kasus contohnya politik, agama, keadilan, dan sebagainya.
- 4) Lebih bahagia bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan dalam tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak gampang melepaskan hal yang sudah diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar, menjadi berikut:<sup>39</sup>

- 1) Adanya keinginan dan hasrat buat berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan pada belajar.
- 3) Adanya asa dan harapan masa depan.
- 4) Adanya penghargaan pada belajar.
- 5) Adanya aktivitas yang menarik pada belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sebagai akibatnya memungkinkan seorang anak didik bisa belajar menggunakan baik.

Berdasarkan pendapat para pakar pada atas maka bisa disimpulkan bahwa seorang yang mempunyai poly karakteristik-karakteristik misalnya yang sudah dijabarkan pada atas maka orang tadi mempunyai motivasi yang tinggi.

#### **f. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Ada banyak format dan cara yang berbeda untuk memotivasi kegiatan belajar Anda di sekolah:<sup>40</sup>

##### **1) Memberi nilai**

Pada umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya berupa angka-angka yang diberikan oleh guru. Siswa dengan nilai bagus termotivasi untuk belajar, tetapi siswa dengan nilai rendah dapat frustrasi atau bahkan menjadi pendorong untuk pembelajaran yang lebih baik.

---

<sup>39</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet. Ke 7, 23.

<sup>40</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Garafindo Persada, 2007), 92-95.

2) Berikan hadiah

Hadiah dapat memotivasi siswa untuk mencapai nilai yang baik. Hadiah ini dapat digunakan oleh orang tua atau guru untuk merangsang aktivitas belajar siswanya.

3) Pesaing / kompetisi

Kompetisi adalah kompetisi yang dapat meningkatkan belajar siswa. Kompetisi dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.

4) Keterlibatan Ego

Bekerja keras dengan risiko harga diri dengan meningkatkan kesadaran siswa, merasakan pentingnya tugas, dan menerimanya sebagai tantangan adalah bentuk motivasi yang sangat penting. Melakukan pekerjaan dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, dan siswa dapat belajar keras untuk kebanggaan.

5) Beri orang yang bertanggung jawab

Pengulangan dapat digunakan sebagai alat motivasi. Siswa aktif belajar ketika mengetahui ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan dan mempersiapkan diri untuk ujian. Oleh karena itu, mengikuti tes merupakan strategi yang baik untuk memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

6) Pengetahuan tentang hasil

Dengan mengetahui hasil belajar, siswa dapat mengetahui kemampuannya. Siswa termotivasi untuk belajar dan ingin hasilnya terus meningkat.

7) Pujian

Pujian merupakan bentuk peningkatan yang positif dan motivasi yang baik. Guru dapat menggunakan pujian untuk memuji seorang siswa untuk menyelesaikan studi mereka. Dengan pujian yang tepat dapat menciptakan suasana yang nyaman dan meningkatkan keinginan untuk belajar.

8) Hukum / Sanksi

Hukuman adalah bentuk penguatan negatif. Namun, jika hukuman dilakukan dengan bijak,

hukuman bisa menjadi alat motivasi yang baik dan efektif.<sup>41</sup>

9) Keinginan untuk belajar

Keinginan untuk belajar berarti adanya unsur kesengajaan dan niat untuk belajar.

10) Bunga

Jika Anda tertarik, proses belajar akan berjalan dengan lancar.

11) Tujuan yang diakui.

Mengembangkan tujuan yang diakui yang dapat diterima oleh siswa adalah alat motivasi yang sangat penting. Memahami tujuan yang ingin dicapai terbukti sangat bermanfaat dan bermanfaat, sehingga timbul semangat untuk terus belajar.

Sementara itu, Gage dan Berliner juga menyarankan beberapa cara untuk memotivasi siswa:<sup>42</sup>

1) Gunakan pujian verbal.

Kata-kata seperti "baik" dan "baik" yang diucapkan guru kepada siswanya merupakan motivasi yang hebat. Bila hal ini sering dilakukan, siswa tetap antusias dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa. Situasi seperti itu terus menciptakan suasana kelas yang memotivasi baik bagi guru maupun siswa. Saya merasa nyaman di dalam kelas.

2) Gunakan hasil tes dengan bijak

Tes dan nilai digunakan dengan hati-hati untuk menginformasikan siswa dan menilai kemampuan dan kemajuan mereka. Bukan untuk menghukum siswa atau membandingkannya dengan siswa lain.

3) Membangkitkan rasa ingin tahu dan inkuiri siswa.

Dalam hal ini, guru dapat menciptakan konflik konseptual yang mendorong siswa untuk bekerja dengan mengajukan pertanyaan dan masalah.

---

<sup>41</sup> Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 164.

<sup>42</sup> Gage dan Berliner dalam Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 176.

- 4) Berikan siswa yang bekerja keras hadiah kecil.  
Hal ini dilakukan agar siswa tetap termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka akan menemukan bahwa mereka akan dihargai jika mereka terus belajar dengan giat.
- 5) Gunakan bahan yang sudah dikenal sebagai contoh. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 6) Menerapkan konsep dalam konteks yang unik dan luar biasa. Kegiatan ini menuntut siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dilakukan untuk lebih memotivasi siswa saat mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 7) Gunakan apa yang telah Anda pelajari sebelumnya. Ini memperkuat materi masa lalu dan pada saat yang sama mengharapkan bahwa apa yang dipelajari siswa sekarang relevan dengan pelajaran di masa depan.
- 8) Gunakan simulasi dan permainan. Keduanya dapat memotivasi siswa, meningkatkan interaksi antar siswa, memberikan gambaran yang jelas tentang kehidupan nyata, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
- 9) Meminimalkan daya tarik sistem motivasi yang saling bertentangan. Dalam hal ini, guru mendorong pemimpin untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat dan mencontohnya agar teman-temannya melakukan hal-hal yang positif.
- 10) Minimalkan hasil yang tidak menyenangkan. Ada beberapa contoh akibat yang tidak menyenangkan bagi siswa. Misalnya duduk terlalu lama, papan tulis terlalu jauh dibandingkan siswa yang kurang pandai, duduk dan mendengarkan presentasi guru yang membosankan.
- 11) Memahami dan memantau suasana sosial lingkungan sekolah. Hal ini berdampak besar pada siswa itu sendiri, sehingga guru harus benar-benar mempertimbangkan hal ini.
- 12) Memahami hubungan kekuasaan antara guru dan siswa. Seorang guru akan dapat mempengaruhi

motivasi siswa apabila ia mampu memahami arti dari hubungan kekuasaan sosial antara guru dan siswa.<sup>43</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan motivasi para peserta didiknya. Semua tergantung kepada sejauh mana seorang guru mengenal pribadi peserta didiknya dan mengetahui situasi lingkungan dimana proses belajar mengajar terjadi.

#### g. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Oemar Hamalik, ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi, antara lain intrinsik dan ekstrinsik.<sup>44</sup>

- 1) Tingkat kesadaran siswa terhadap perilaku/kebutuhan untuk meningkatkan perilaku, dan kesadaran akan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Sikap guru terhadap kelas, guru yang arif dan selalu mendorong siswa untuk bekerja menuju tujuan kelas yang jelas dan bermakna.
- 3) Pengaruh kelompok siswa. Jika kelompok terlalu berpengaruh, ia cenderung termotivasi.
- 4) Suasana kelas juga mempengaruhi munculnya ciri-ciri tertentu dari kemauan belajar siswa.

Selain itu, menurut Eva Latipah, berikut ini beberapa pendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

##### 1) Minat

Saya tertarik jika seorang siswa tertarik, atau merasa tertarik, atau menghargai topik atau aktivitas tertentu.

##### 2) Harapan dan nilai

Motivasi untuk melakukan tugas tertentu tergantung pada dua variabel subjektif. Variabel pertama, siswa, perlu memiliki harapan (*expectations*)

---

<sup>43</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet. Ke 7, 34.

<sup>44</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 121.

yang tinggi untuk sukses. Variabel kedua adalah nilai. Ini adalah keyakinan siswa bahwa ada manfaat langsung dan tidak langsung untuk menyelesaikan tugas.

### 3) Tujuan

Sebuah tujuan yang erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan kinerja. Ada empat sasaran kinerja: sasaran kecakapan, sasaran kinerja, sasaran pendekatan kinerja, dan sasaran penghindaran kinerja.

### 4) Atribusi

Atribusi adalah cara orang melihat penyebab dari hasil. Individu yang mengaitkan kegagalan atau keberhasilan dengan usaha atau strategi lebih spontan daripada individu yang mengaitkan kegagalan dengan keterampilan atau orang lain.

### 5) Harapan atau atribusi guru

Ketika guru memiliki harapan yang tinggi untuk siswa mereka, mereka menyajikan lebih banyak mata pelajaran dan topik yang lebih sulit, memberikan siswa kesempatan untuk merespon, dan memberikan umpan balik yang positif dan konkret. Guru juga lebih halus menyampaikan atribusi siswa terhadap keberhasilan dan kegagalan, misalnya melalui emosi yang disampaikan.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain tujuan dan cita-cita siswa, kemampuan siswa, status siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, upaya guru dalam mengajar siswa, minat, harapan dan nilai, tujuan, dan atribusi. harapan dan atribusi guru.

## **h. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran**

Secara umum, motivasi membantu untuk memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peran penting dalam belajar dan motivasi dalam belajar, diantaranya:

- 1) Identifikasi apa yang dapat Anda gunakan untuk meningkatkan pembelajaran Anda.

Peran motivasi dalam memutuskan untuk memperkuat motivasi belajar dapat berperan dalam memperkuat belajar ketika seorang anak belajar menghadapi masalah yang harus dipecahkan yang hanya dapat diselesaikan dengan bantuan pengalaman.

- 2) Memperjelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Peran motivasi untuk memperjelas tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan pentingnya belajar. Anak-anak akan tertarik untuk mempelajari sesuatu jika mereka setidaknya dapat mengetahui atau menikmati apa yang mereka pelajari.

- 3) Menilai keberlanjutan pembelajaran.

Anak yang termotivasi untuk mempelajari sesuatu yang menentukan keberlangsungan belajar akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan antusias, dengan harapan hasil yang baik. Dalam hal ini, motivasi belajar seolah-olah mendorong orang untuk giat belajar.

### **3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

#### **a. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Menurut M. Arifin, mendefinisikan bahwa pendidikan Agama Islam merupakan proses yang mengarahkan insan pada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sinkron menggunakan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (dampak menurut luar).

Pendidikan kepercayaan Islam dalam dasarnya bisa dipahami pada 3 aspek. Pertama, sumber nilai merupakan jenis pendidikan yang pendirian dan penyelenggaraannya didorong oleh hasrat dan semangat harapan mengejawantahkan nilai-nilai Islam, baik yang tercermin pada nama lembaganya juga pada aktivitas yang diselenggarakan. Kedua, menjadi bidang studi, menjadi ilmu, dan diperlakukan menjadi ilmu yang lain merupakan jenis pendidikan yang menaruh perhatian sekaligus mengakibatkan ajaran Islam menjadi pengetahuan buat acara studi yang diselenggarakan.

Ketiga, jenis pendidikan yang meliputi ke 2 pengertian pada atas. Di sini istilah Islam ditempatkan menjadi asal nilai sekaligus menjadi bidang studi yg ditawarkan melalui acara studi yang diselenggarakan. Islam yang sudah diyakini menyeluruh, dan menjanjikan keselamatan hayati pada global dan pada akhirat kelak.

Pendidikan Agama Islam merupakan bisnis yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak supaya kelak terselesaikan pendidikannya bisa tahu, menghayati, dan mengamalkan kepercayaan Islam, dan menjadikannya menjadi jalan kehidupan, baik eksklusif juga kehidupan masyarakat.

Dalam definisi lain, pendidikan kepercayaan Islam merupakan suatu bisnis bimbingan dan asuhan terhadap siswa supaya nantinya sehabis terselesaikan menurut pendidikan bisa tahu apa yg terkandung pada Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud dan tujuannya yang dalam akhirnya bisa mengamalkan dan mengakibatkan ajaran kepercayaan Islam yang dianutnya itu menjadi pandangan hidupnya, bisa mendatangkan keselamatan global dan akhirat.

#### **b. Implementasi Konsep Edutainment dalam PAI**

Terdapat beberapa langkah buat mengaplikasikan konsep edutainment pada proses pembelajaran, menjadi berikut:

- 1) Menumbuhkan perilaku positif terhadap belajar. Pada proses pembelajaran berlangsung nir berjalan secara murni, lantaran setiap murid tak jarang kali mengalami rasa takut, cemas, gagal, dan bahkan membosankan pada pada mendapat bahan ajar pada kelas. Untuk itu, perlu adanya perilaku dan berpikir positif terhadap murid supaya bisa mendapat bahan ajar seoptimal mungkin.
- 2) Membangun minat belajar. Proses belajar edutainment wajib dilandaskan dalam bagaimana pengajar mengungkapkannya secara gampang dan bisa pada pahami, baik memakai metode pembelajaran, menguasai materi pelajaran dan menguasai tindakan kelas sebagai akibatnya sanggup berguna terhadap pencapaian tujuan pendidikan kepercayaan Islam.

- 3) Melibatkan emosi murid pada pembelajaran. Artinya murid bisa diarahkan buat semangat mencari ilmu pengetahuan diberbagai macam bidang menggunakan cara penelitian tindakan kelas sebagai akibatnya menemukan makna yg signifikan dan permanen.

Selanjutnya dari Hamruni pada pada Mukaffan menyampaikan desain pembelajaran yang perspektif *edutainment* berdampak pada:<sup>45</sup>

- 1) Membuat siswa merasa bahagia dan menciptakan belajar terasa lebih gampang
- 2) Mendesain pembelajaran menggunakan selipan humor atau mendesain humor dan permainan edukatif buat memperkuat pemahaman materi
- 3) Penuh afeksi pada beinteraksi menggunakan siswa
- 4) Menyampaikan materi pembelajaran yang diperlukan dan berguna
- 5) Menyampaikan materi yang sinkron usia dan kemampuan siswa
- 6) Memberikan kebanggaan dan bantuan gratis menjadi motivasi agar siswa bisa berprestasi.

Mengajarkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, dikemas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pada sekolah generik juga madrasah atau forum pendidikan lainnya. Sosok pendidik sebagai aktor krusial pada kelas menjadi fasilitator pada mengontrol peserta didiknya.

#### **4. Pembelajaran *Blanded Learning***

##### **a. Pengertian *Blanded Learning***

Secara etimologis, istilah *blended learning* merupakan gabungan dari dua kata. Artinya, campuran dan belajar. Kata *blend* berarti mencampur, dan kata *to learn* berarti belajar. Secara sederhana, *blended learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran campuran. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini menggunakan jalur yang berbeda. Istilah *blended learning*, disepakati oleh para ahli, merupakan gabungan dari pembelajaran

---

<sup>45</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan kalijaga, 2008), 60.

tradisional dan online. *Blended learning* dipilih karena merupakan satu-satunya media untuk mengkomunikasikan materi antara guru dan siswa dalam keadaan darurat pandemi.

*Blended learning* memberi siswa kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar dengan memanfaatkan fleksibilitas waktu dan lokasi belajar untuk memberikan kesempatan belajar sebesar mungkin kepada siswa. Menurut Semler, *blended learning* menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktik langsung. Sistem pembelajaran online, pelatihan kelas, dan tugas memiliki kelemahan utama. Pendekatan *blended learning* menggunakan kelebihan yang satu dan mengurangi kelemahan yang lain.

Sedangkan menurut Graham mengemukakan:

“...*The idea that BL is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: traditional face to face learning systems and distributed learning systems. It also emphasizes the central role of computer-based technologies in Blended Learning*”.<sup>46</sup> Graham berpendapat bahwa *blended learning* merupakan 2 kombinasi antara pembelajaran secara tatap muka dengan pendekatan komputer.

Dalam *blended learning*, fokusnya adalah pada pelajar. Siswa harus mandiri dan bertanggung jawab untuk belajar pada waktu tertentu. Suasana *blended learning* menuntut siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa merancang dan mencari materi atas inisiatif mereka sendiri. *Blended learning* berarti memperkuat model pembelajaran melalui pengembangan teknik pendidikan, bukan menggantikan model pembelajaran tradisional di kelas.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning*

---

<sup>46</sup> Graham Charles, *Blended Learning systems: Definition, Current Trends, snag future Directiun: dalam Bonk, J, Curtis dan Charles R. Graham, The Handbook of Blended Learning: Glonal Perspectives. Local Design*, 21.

memiliki tiga unsur penting: 1) pembelajaran online, 2) pembelajaran tatap muka, dan 3) pembelajaran mandiri. Melalui *blended learning*, pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk interaksi antara teman sebaya dan siswa dengan pendidiknya, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka (pembelajaran tradisional dan ceramah, tugas, tanya jawab, metode demonstrasi) dan pembelajaran online dengan menggunakan berbagai media dan teknologi dapat dilakukan. Meningkatkan kemandirian belajar yang mendukung dan menyampaikan pengalaman belajar kepada siswa.



**Gambar 2.1: Konsep Pembelajaran *Blended Learning***

#### **b. Karakteristik *Blended Learning***

Menurut John Watson, ciri-ciri pembelajaran dengan *blended learning* adalah sebagai berikut:<sup>47</sup>

- 1) Pembelajaran yang memadukan cara penyampaian yang berbeda, gaya belajar, model pendidikan, dan media berbasis teknologi yang berbeda.

---

<sup>47</sup> Prayitno, W, Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah, *Jurnal Pendidik;an*, 2015, 6.

- 2) Sebagai perpaduan antara pembelajaran langsung (tatap muka), pembelajaran mandiri, dan pembelajaran online mandiri.
- 3) Pembelajaran didukung oleh kombinasi penyampaian, pendidikan dan gaya belajar yang efektif.
- 4) Pendidik dan orang tua memiliki peran yang sama pentingnya, pendidik adalah fasilitator dan orang tua adalah pendukung.

Pembelajaran online bermanfaat bagi siswa dan guru. Bagi siswa, pembelajaran online merupakan metode pembelajaran alternatif yang tidak memerlukan kehadiran di kelas. Pembelajaran online membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif dan keterampilan untuk mempelajari materi tertentu.

Untuk guru, metode pembelajaran online hadir untuk mengubah gaya mengajar tradisional yang secara tidak langsung mempengaruhi keahlian kerja. Model pembelajaran online juga memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih efisien dalam menilai dan menilai kemajuan siswa. Membantu anak belajar dari rumah dalam *blended learning* dilakukan dengan memberikan kelas atau tutor kepada siswa sekolah dasar melalui kunjungan mahasiswa. Selain itu, Anda dapat belajar secara online melalui aplikasi *WhatsApp*. Program kerja ini ditujukan untuk mahasiswa.

### c. Tujuan dan Manfaat *Blended Learning*

Adapun tujuan *blended learning*, sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa untuk berkembang lebih baik pada proses belajar, sinkron menggunakan gaya belajar dan preferensi pada belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang simpel realistis bagi pengajar dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi siswa, menggunakan menggabungkan aspek terbaik menurut tatap muka dan instruksi online. Kelas tatap muka bisa dipakai buat melibatkan para murid pada pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online menaruh siswa menggunakan konten multimedia yang kaya akan

pengetahuan dalam setiap saat, dan pada mana saja selama siswa mempunyai akses internet.

- 4) Mengatasi kasus pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yg bervariasi.

Sedangkan manfaat *blended learning*, menjadi berikut:

- 1) Proses belajar mengajar nir hanya tatap muka saja, namun terdapat penambahan saat pembelajaran menggunakan memanfaatkan media online.
- 2) Mempermudah dan meningkatkan kecepatan proses komunikasi antara pengajar dan murid (kawan belajar).
- 3) Membantu memotivasi keaktifan murid buat ikut terlibat pada proses pembelajaran. Hal ini akan menciptakan perilaku kemandirian belajar dalam murid.

#### **d. Kelebihan & Kekurangan Blended Learning**

- 1) Kelebihan *blended learning*, menjadi berikut:
  - a) Dapat dipakai buat membicarakan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
  - b) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya mempunyai kelebihan yg bisa saling melengkapi.
  - c) Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
  - d) Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya *blended learning* maka pembelajar semakin gampang pada mengakses materi pembelajaran.
  - e) Pembelajaran sebagai lebih luwes dan tidak kaku.
- 2) Kekurangan *blended learning*, menjadi berikut:
  - a) Media yang diharapkan sangat beragam, sebagai akibatnya sulit diterapkan jika sarana dan prasarana tidak mendukung.
  - b) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pembelajar, misalnya computer dan akses Internet. Padahal pada *blended learning* dibutuhkan akses Internet yang memadai, jika jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta pada mengikuti pembelajaran mandiri via online.

- c) Kurangnya pengetahuan rakyat terhadap penggunaan teknologi
- d) Tidak meratanya fasilitas yg dimiliki pelajar, misalnya computer dan akses Internet.
- e) Membutuhkan taktik pembelajaran yang sempurna buat bisa memaksimalkan potensi menurut *blended learning*.

#### e. Implementasi Pelaksanaan *Blended Learning*

Berdasarkan pengamatan yang sebenarnya, banyak penyelenggara pendidikan dasar dan menengah yang menerapkan *blended learning*, dalam hal ini dari SD hingga SMA/VET. Melihat banyaknya lembaga pendidikan dasar dan menengah yang menerapkan *blended learning*, maka dapat dikatakan bahwa penerapan *blended learning* di pendidikan dasar dan menengah sangat diperlukan atau perlu, tetapi secara teknis pelaksanaan pembelajaran tidak sama. Proses *blended learning* diperlukan untuk memberikan tugas kepada siswa yang harus dilakukan selama jam pelajaran ketika atau ketika konten pembelajaran disampaikan.

*Blended learning* diperlukan ketika:

- 1) Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, tetapi penggunaan teknologi internet meningkatkan waktu belajar.
- 2) Mempromosikan dan mempercepat proses komunikasi yang tidak terputus antara pendidik dan siswa.
- 3) Siswa dan guru dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar.
- 4) Mendukung percepatan pendidikan. Salah satunya adalah penerapan *flipped classroom* berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Sementara itu, menurut Haughey, mengenai *e-learning* campuran, Haughey telah meluncurkan tiga model sistem pembelajaran berbasis web: model kursus web, kursus web-sentris, dan kursus berbasis web.

- 1) Model *web course* adalah penggunaan internet untuk tujuan pendidikan, siswa dan guru benar-benar terpisah dan tidak perlu bertemu secara langsung. Artinya, model ini menggunakan sistem jarak jauh. Dalam

pendidikan guru, model ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan, meningkatkan pengetahuan mata pelajaran sebagai spesifikasi ilmiah, dan meningkatkan pemahaman metode pembelajaran melalui simulasi pembelajaran yang disajikan melalui Internet. Semua kegiatan pendidikan dan pembelajaran dilakukan secara online tanpa kontak pribadi.

- 2) Model kursus *web-centric* adalah penggunaan internet, yang menggabungkan pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran tatap muka (tradisional). Beberapa materi disediakan melalui internet dan yang lainnya disediakan secara tatap muka sementara fungsionalitasnya saling melengkapi. Model ini memungkinkan pendidik untuk mengajar siswa mempelajari mata pelajaran melalui web yang dibuat siswa. Siswa juga akan diberikan instruksi untuk mencari sumber lain di situs web yang relevan. Siswa dan guru bertemu tatap muka untuk mendiskusikan hasil dari materi yang disurvei di internet. Pada hakikatnya materi tidak hanya diajarkan melalui kelas tatap muka, tetapi merupakan nilai yang sama yang perlu dipelajari secara langsung agar unsur keteladanan guru dapat disesuaikan dengan tepat.
- 3) Model kursus *web-enhanced* adalah dengan menggunakan internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan pengasuh lainnya. Oleh karena itu, peran pendidik dalam hal ini adalah menguasai keterampilan mencari informasi di internet, membimbing siswa dalam mencari dan menelusuri website yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta menyajikan materi yang menarik dan diminati di internet. panduan. Memberi dan berkomunikasi melalui internet dan keterampilan lain yang diperlukan.

Berdasarkan ketiga model di atas, pembelajaran di sekolah sulit adalah model *web course*. Model ini untuk

menerapkan pembelajaran lengkap tanpa pembelajaran pribadi. Oleh karena itu, semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara online melalui media web pembelajaran, seperti memberikan materi pembelajaran, diskusi, ujian, dll, tetapi pembelajaran di pendidikan dasar dan menengah melibatkan kegiatan tatap muka antara siswa dan pendidiknya.

Di sisi lain, model kursus *Web Centric* dan *Web Enhanced* cocok untuk digunakan di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Hal ini dikarenakan model kursus *web-centric* masih belajar tatap muka dan memberikan beberapa materi pembelajaran. Implementasi model kursus ekstensi web adalah kaya materi, komunikasi antar siswa, atau sumber belajar formal lainnya bagi mereka yang dilakukan di luar jam kelas.

## **B. Penelitian Relevan/Penelitian Terdahulu**

Kajian teoritik diperlukan dalam penelitian untuk mencari teori-teori, konsep, dan generalisasi yang dapat dijadikan dasar pemikiran dalam penyusunan laporan penelitian serta menjadi dasar pijakan bagi penulis dalam memposisikan penelitiannya. Dengan kajian teoritik, penulis mendalami, menelaah, dan mengidentifikasi penemuan-penemuan yang telah ada yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan untuk mengetahui apa yang sudah ada dan yang belum ada.

Diantara penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah:

1. Hamruni dalam disertasinya yang berjudul *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, menjelaskan mengenai konsep pendidikan Islam yang menurut hasil penelitiannya memiliki nilai dan prinsip yang relevan dengan *edutainment*. Selain itu beliau mengatakan bahwa mengimplementasikan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran ada beberapa langkah yang dapat dilakukan. *Pertama*, menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. *Kedua*, membangun minat belajar. *Ketiga*, melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran. *Keempat*, memberikan selingan permainan (*games*) dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang didesain dengan mudah anatara muatan

- pendidikan dan hiburan secara harmonis dapat memunculkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.<sup>48</sup>
2. Tesis Siti Nur Zakiyah berjudul *Pengembangan Sekolah Ramah anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*. Pada penelitaian tersebut menjelaskan metode *Edutainment* yang fokus terhadap pengembangan sekolah ramah anak pada proses kegiatan belajar mengajar yang mencakup pembelajar (peserta didik), pendidik (guru) serta metode dan lingkungan pembelajaran. Sekolah Ramah Anak yang dimaksud adalah memperlakukan anak sesuai dengan karakteristik anak, karena anak-anak mempunyai karakteristik yang beragam, sehingga karakter tersebut harus diwadahi dengan memberikan pendidikan yang ramah. Penelitian tersebut fokus pada pengembangan sekolahnya.<sup>49</sup>
  3. Zuhri Pamuji dalam tesisnya berjudul *Metode Pembelajaran AL-Qur'an Hadits Berwawasan Edutainment Di MTs Muhammadiyah Kasihan*. Kesimpulan dari hasil penelitiannya adalah: Pertama, mengenai pola pelaksanaan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits berwawasan *edutainment*. Kedua, metode pembelajaran berwawasan *edutainment* di MTs Muhammadiyah Kasihan cukup efektif karena dapat memberikan pemecahan atau solusi atas problematika yang dihadapi dalam mata pelajaran Qur'an Hadits. Ketiga, adanya faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan penelitian yang dilakukan.<sup>50</sup>
  4. Elga Yanuardianto, berjudul *Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Bagi Anak Usia Dini Di Sekolah Dasar, yaitu: menumbuhkan karakter cinta tanah air, memunculkan emosi minat anak seperti rasa senang dan

---

<sup>48</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Disertasi, 2008).

<sup>49</sup> Siti Nur Zakiyah, "*Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*, Tesis, (Purwokerto: IAIN Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Prodi IPDI Pasca Sarjana, 2017).

<sup>50</sup> Zuri Pamuji, *Model Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berwawasan Edutainment Di MTs Muhammadiyah Kasihan*, Tesis, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011).

gembira dalam pembelajaran, guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas harus menunjukkan sikap kepedulian terhadap peserta didik. (2) Proses Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Bagi Anak Usia Dini Di Sekolah Dasar, yaitu: proses pembelajaran interaksi antara siswa dan guru terbangun suasana menyenangkan, fleksibilitas guru dalam menyampaikan materi menyesuaikan dengan emosi peserta didik, hubungan keakraban dan persahabatan sebagaimana teman sendiri, dan guru memberikan kebebasan bereksresi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran.<sup>51</sup>

Dari semua penelitian terdahulu yang penulis cantumkan diatas terdapat perbedaan yang cukup jelas dengan penelitian yang dilakukan penulis. Perbedaan tersebut terletak pada fokus peneliti gunakan. Dengan penelitian pertama yaitu menggunakan konsep karakteristik literasi digital. Sedangkan penelitian kedua yaitu penggunaan pembelajaran E-learning yang memfokuskan pada dampak dan tujuan dari pembelajaran E-learning tersebut. Didalam penelitian penulis memfokuskan penelitiannya yaitu pada implementasi dan strategi guru dalam penggunaan pembelajaran E-learning pada masa pandemi covid-19.

### **C. Kerangka berfikir/kerangka teori**

Jika tidak didukung oleh lingkungan dan suasana belajar, pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat menyampaikan kepada siswa bahwa sekolah atau ruang kelas bukan hanya tempat untuk membebani siswa, tetapi tempat siswa untuk belajar. Inilah mengapa keberadaan hiburan sangat penting bagi kehidupan. Oleh karena itu, tugas pendidik adalah memanfaatkan media hiburan untuk mempromosikan efek positif yang dapat dicapai dengan media hiburan. Dengan hiburan, siswa menerima pembelajaran yang jauh dari gangguan dan menciptakan kondisi dan suasana belajar yang semakin mengurangi rasa tekanan dari proses pembelajaran yang tidak menyenangkan.

---

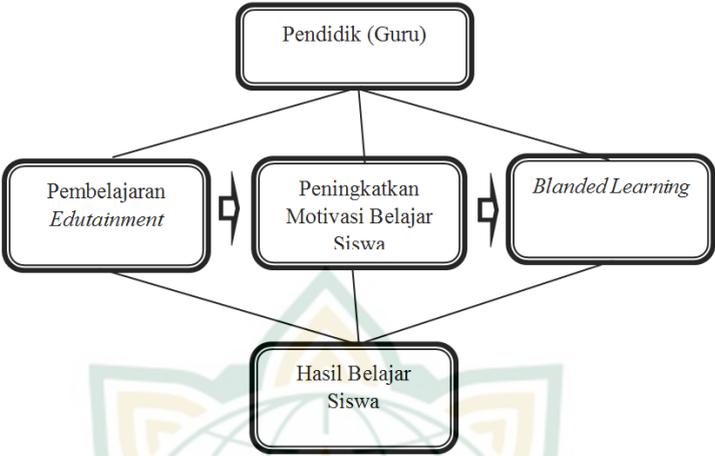
<sup>51</sup> Elga Yanuardianto, Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar, *EDUCARE: Journal of Primary Education* Vol 1, No 3, Desember 2020, pp. 221-242.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengolah pembelajaran di kelas semenarik mungkin seperti yang telah diuraikan adalah dengan menyajikan pembelajaran dengan hiburan dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran *edutainment*. Perasaan senang dan nyaman (rileks), hiburan dan belajar merupakan poin-poin treatment dari model pembelajaran *edutainment*. Melalui model pembelajaran *edutainment* kita dapat menciptakan pembelajaran aktif yang memanfaatkan multiindera dengan medium hiburan baik itu hiburan aktif (bermain) maupun media hiburan lainnya dalam belajar, karena dengan berbagai media hiburan proses belajar akan semakin menarik dan bermakna.

Selain itu, lingkungan belajar haruslah menantang sekaligus merangsang sehingga emosi positif yang dihasilkan dalam proses pembelajaran memiliki peran dalam menguatkan kinerja otak dan emosi negatif yang diminimalisir menghindarkan peserta didik dari kondisi-kondisi psikis negatif kedepannya yang dengan demikian dapat menyentuh beberapa ranah hasil belajar yang diharapkan terutama pada domain kognitif yang selama ini menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada jalur pendidikan formal.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *edutainment* dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek: memberi kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, memberi pengalaman sukses, dan merayakan hasil. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran tersedia dari berbagai media hiburan. Model pembelajaran yang baik diyakini dapat membantu siswa menyerap pembelajaran dengan lebih baik apabila secara inheren menyenangkan dan memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan guru kepada mereka. Contoh model pembelajaran kompleks yang terdiri dari pembelajaran tatap muka dan *e-learning* disebut *blended learning*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan kerangka berpikir mengenai Implementasi pembelajaran berbasis *edutainment* dalam pembelajaran secara *blended* sebagai berikut:



**Gambar 2.2: Kerangka Berfikir**

