

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam proses memanusiakan manusia, membentuk karakter, dan menanamkan nilai-nilai kehidupan yang luhur. Lebih dari sekadar mentransfer pengetahuan, pendidikan bertujuan untuk menciptakan manusia seutuhnya yang berakhlak mulia, berpikiran kritis, dan bertindak bijaksana. Hal ini menjadi semakin penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga menekankan pada pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik diarahkan untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keimanan, akhlak, serta etika sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan agama berperan penting dalam menyiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat secara spiritual dan moral.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Elisabet et al., 2020). Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian

peserta didik secara sistematis dan pragmatis yang sesuai dengan ajaran agama islam, sehingga terjadinya kebahagiaan di dunia dan di akhirat (Ayatullah, 2020).

Dengan demikian, ketika kita berbicara mengenai pendidikan Islam, ada dua aspek utama yang tercakup di dalamnya. Pertama, membimbing peserta didik agar dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan akhlak Islami. Kedua, memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai isi ajaran Islam, yaitu materi pelajaran yang berisi pengetahuan tentang subjek pelajaran berupa pengetahuan tentang ajaran Islam (Agustina et al., 2020).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, lingkungan dan segala yang menunjang proses belajar mengajar berlangsung yang saling bertukar informasi (Syafrin et al., 2023). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu mengimplementasikan suatu metode pembelajaran yang inovatif. Menurut Wina Sanjaya, pengertian metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Selain itu, Hasan Langgulung juga mengemukakan defenisi metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan.

Metode mengajar memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Seorang pendidik yang mengajar tanpa menerapkan metode tertentu cenderung menghasilkan hasil yang kurang optimal. Tanpa adanya metode yang tepat, peserta didik bisa dengan mudah merasa jenuh dan

mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sebaliknya, pendidik yang menggunakan beragam metode dalam menyampaikan materi akan mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta bermakna, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai (Ilyas & Armizi, 2020).

Dalam perspektif filsafat pendidikan, metode dipandang sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Sarana ini memiliki dua fungsi, yaitu sebagai alat yang serba guna (polipragmatis) dan alat dengan fungsi tunggal (monopragmatis). Suatu metode disebut polipragmatis apabila memiliki berbagai kegunaan atau dapat diterapkan dalam berbagai situasi, misalnya untuk membangun atau memperbaiki sesuatu tergantung pada kebutuhan pengguna maupun karakteristik metode itu sendiri. Sebaliknya, metode dikategorikan sebagai monopragmatis apabila hanya memiliki satu fungsi khusus untuk mencapai satu tujuan tertentu (Hasnah & NurBermi, 2022).

Sebagai seseorang yang berperan penting dalam proses pembelajaran, tentunya pendidik lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran dikelas dan memperhatikan hal-hal yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi berkesan dan menyenangkan. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman materi dan nilai yang membahagiakan pembelajaran (Aip & Faujiah, 2020). Seperti teori belajar berbasis *edutainment* merupakan

serangkaian teori yang mengungkapkan bagaimana melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Fadhillah et al., 2014)

Nora Novita pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengungkapkan bahwa “banyak peserta didik telat masuk kelas, kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, jika diadakan diskusi kelompok, hanya peserta didik yang pintar-pintar saja yang mendiskusikan jawaban dan menjawab pertanyaan, pada saat guru memberikan tugas peserta didik juga mengobrol dengan temanya, susah menghafal ayat Al-Qur'an yang ada di materi pembelajaran, hal ini disebabkan oleh rasa malas” (Wawancara, 21 November 2025).

Rasa malas ini bisa timbul karena kurangnya minat belajar peserta didik. Pada fenomena ini pendidik bisa memberikan motivasi *eksternal* kepada peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar tersebut. Motivasi *eksternal* dapat dilakukan oleh pendidik melalui metode pembelajaran. Dengan pendidik yang bisa mengelola metode pembelajaran yang berinovasi dapat menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik.

Selain itu Nora Novita pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga mengungkapkan bahwa “pada saat pendidik menjelaskan pembelajaran di depan kelas, masih rendahnya minat peserta didik pada proses pembelajaran. Hal ini tampak pada banyak peserta didik yang kurang fokus terhadap apa yang di pelajari, rendahnya partisipasi, kurangnya perhatian terhadap pelajaran yang sedang berlangsung, dan lebih tertariknya peserta

didik pada hal-hal yang terjadi diluar pelajaran seperti mengobrol dengan teman sebangku”. (Wawancara, 21 November 2025).

Dari wawancara yang dilakukan bersama pendidik, tampak peserta didik mencerminkan sikap dan perilaku yang bertentangan dengan indikator minat belajar. Untuk itu pendidik perlu membuat peserta didik tertarik dengan proses pembelajaran di kelas, sehingga bisa meningkatkan minat belajar bagi peserta didik. Salah satu cara meningkatkan minat belajar yaitu dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, yang menghargai psikis peserta didik.

Jika pembelajaran di kelas penuh dengan apa yang diinginkan pendidik saja, pembelajaran berlangsung dengan keterpaksaan maka akan terciptanya suasana yang menegangkan, tidak nyaman, kaku dan tidak menyenangkan. Kondisi peserta didik yang kurang kondusif tidak akan tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang efektif berlangsung apabila pendidik mampu menjadi fasilitator untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.

Dengan terciptanya suasana kelas yang menyenangkan ini dapat membuat pembelajaran berkesan bagi peserta didik. Dengan demikian, mereka dapat memperoleh pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan tidak penuh dengan keterpaksaan. Sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Kebangkitan minat diartikan sebagai gairah atau keinginan yang menggebu-gebu dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan istilah lain, peserta didik tidak merasa bosan dan ada keinginan yang kuat untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran. Keterlibatan penuh

dari peserta didik dimaksudkan bahwa peserta didik secara aktif mengikuti proses pembelajaran dan penuh semangat dari awal hingga akhir pembelajaran (Fadhillah et al., 2014)

Pada saat melakukan observasi kelas, peneliti melihat dan memahami bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung beragam metode yang biasa digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 4 Kota Solok termasuk diantaranya metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan lainnya. Metode-metode tersebut masih aktif digunakan sampai sekarang ini. (Observasi, 5 Januari 2026).

Seiring perkembangan zaman dengan menggunakan metode tersebut, peserta didik sering merasa jenuh, bosan, sering mengantuk saat jam pembelajaran, tidak memperhatikan pendidik saat menerangkan materi pembelajaran, kurang focus, tidak antusias, kurangnya perhatian, tidak melengkapi tugas, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok, sehingga berpengaruh kepada minat belajar peserta didik. (Observasi, 5 Januari 2026). Untuk itu diharapkan pendidik mampu menjadi fasilitator untuk menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat merupakan bentuk perhatian yang terarah dan terpusat, yang mencakup keterlibatan aspek emosional seperti rasa senang, ketertarikan, kecenderungan, serta dorongan internal yang muncul secara aktif, bahkan sering kali tanpa disadari, untuk memperoleh atau mengeksplorasi sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Secara umum, minat dapat dipahami sebagai dorongan

emosional yang memotivasi seseorang untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam suatu aktivitas atau kegiatan tertentu (Furqon, 2024).

Kecenderungan hati peserta didik dalam belajar dapat dilihat dari perasaan senang peserta didik tersebut dalam proses pembelajaran, tidak pernah merasa bosan dan selalu hadir pada waktu pelajaran. Keinginan yang tinggi dapat dilihat dari ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagaimana Rasulullah SAW. juga menerapkan dalam pemberian nasihat yang dilakukan tidak secara terus menerus disebutkan dalam hadist berikut:

عن ابن مسعود قال كان النبي صلى الله عليه وسلم يتخولنا بالموعظة في الأيام كراهة السآمة علينا

Artinya: *Dari Ibnu Mas'ud. bahwa Nabi SAW selalu memilih waktu yang tepat bagi kami untuk memberikan nasihat, karena beliau takut kami akan merasa bosan (HR. Bukhari)*

Maksud dari hadits ini adalah bahwa Rasulullah selalu memperhatikan aspek waktu dalam memberikan nasihat kepada kami. Beliau tidak memberikan nasihat setiap waktu supaya kami tidak merasa bosan.

Dalam kitab Fathul Baari, Manshur meriwayatkan dari Abu Wa'il seperti riwayat Al A'masy.

1. Ada beberapa pelajaran penting dalam hadits ini, antara lain:

Anjuran untuk tidak melakukan perbuatan shalih secara terus menerus karena dikhawatirkan akan menyebabkan rasa bosan. Meskipun ketekunan atau kontinuitas sangat diharapkan dalam melakukan pekerjaan, akan tetapi hal itu dapat dilakukan dengan

beberapa cara; yaitu dilaksanakan setiap hari dengan syarat tidak membebani, atau dilakukan dua hari sekali sehingga dapat melakukan perbuatan tersebut pada hari berikutnya dengan penuh semangat, atau bisa juga dilakukan seminggu sekali disesuaikan dengan kondisi masing-masing individu.

2. Perbuatan Ibnu Mas'ud dan pemberian alasannya itu adalah dalam rangka mengikuti perbuatan Nabi Muhammad, atau Ibnu Mas'ud mengikuti Nabi dengan memperhatikan waktu dalam melakukan ataupun meninggalkannya. Kemungkinan kedua tersebut merupakan kemungkinan yang paling tepat (Asqalani, 2002).

Dalam hadis diatas Rasulullah tidak memberikan nasihat secara terus menerus, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang secara umum berisi nasihat maka hendaknya dalam kegiatan pembelajaran diselingi dengan hal-hal yang dapat membuat peserta didik merasa tidak bosan. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama, faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi: (a) aspek jasmaniah, yaitu kondisi fisik atau kesehatan tubuh peserta didik. Keadaan fisik yang sehat dan prima sangat menunjang keberhasilan proses belajar serta berpengaruh terhadap munculnya minat belajar; (b) aspek psikologis atau kejiwaan, yang mencakup

perhatian, pengamatan, tanggapan, imajinasi, daya ingat, kemampuan berpikir, bakat, serta motif atau dorongan belajar.

Kedua, faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi: (a) keluarga, sebagai lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Orang tua berperan penting dalam memberikan dukungan, menyediakan sarana belajar, membantu ketika anak mengalami kesulitan, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif; (b) sekolah, yang mencakup metode pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana, sumber dan media pembelajaran, hubungan sosial antara peserta didik dengan guru, teman, serta tenaga kependidikan, termasuk kegiatan kokurikuler; dan (c) lingkungan masyarakat, yang meliputi pergaulan dengan teman sebaya, aktivitas kemasyarakatan, serta kondisi lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik peserta didik akan lebih optimal apabila diimbangi dengan kegiatan positif di luar sekolah (Korompot et al., 2020).

Untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X, seorang pendidik SMAN 4 Kota Solok harus menemukan metode yang tepat untuk membuat peserta didik lebih tertarik atau antusias dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam Qs. *An-Nahl*:125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.*

Dalam buku tafsir Al-Misbah (Shihab, 2002) Qs. *An-Nahl:125* ini memerintahkan Nabi Muhammad SAW, serulah yakni lanjutkan usahamu untuk menyeru semua yang engkau sanggup seru kepada jalan yang ditunjukkan Tuhanmu yakni ajaran Islam dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka yakni siapa pun yang menolak atau meragukan ajaran Islam dengan cara yang terbaik. (Shihab, 2002)

Pada Qs. *An-Nahl:125* di atas menunjukkan bahwa dalam menyampaikan ilmu atau ajaran, seorang pendidik tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga harus menggunakan metode yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Qs. *An-Nahl:125* memberikan landasan bahwa penggunaan metode dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Metode yang dipilih hendaknya mampu memudahkan peserta didik memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif.

Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan kesungguhan dalam belajar adalah menggunakan metode pembelajaran *Edutainment*. Dengan bantuan metode *Edutainment* dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif.

Sebagaimana diungkapkan oleh (Irsyad et al., 2023), dalam jurnalnya metode *edutainment* didalam pembelajaran efektif untuk diterapkan karena materi yang disampaikan oleh pendidik mudah dipahami. Metode *edutainment* juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan kefokusannya terhadap suatu materi sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat.

Terdapat berbagai pendapat mengenai asal-usul istilah *edutainment*. Beberapa sumber menyebutkan bahwa istilah ini digunakan pada album kelompok hip hop Boogie Down tahun 1990 dan acara radio *The Edutainment Hip Hop Show*. Sumber lain menyatakan bahwa istilah *edutainment* telah digunakan sejak tahun 1984 dalam pemasaran permainan komputer *Seven Cities of Gold* yang dirilis oleh Electric Arts. Meskipun memiliki berbagai versi asal-usul, istilah *edutainment* kemudian berkembang dan diterapkan dalam dunia pendidikan. Menurut Suyadi (2010), konsep pembelajaran *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif serta berpengaruh dalam bidang pendidikan dan pelatihan (Aip & Faujiah, 2020).

Edutainment berasal dari kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Jadi *Edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi istilah *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan (Erwin, 2018). Dengan

diterapkan metode *Edutainment* ini diharapkan kelas dapat dikelola dengan baik dan minat belajar peserta didik meningkat.

Dari uraian latar belakang yang peneliti temui, maka peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Kota Solok”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan pendidik masih perlu dikembangkan agar lebih menyenangkan.
2. Belum terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Batasan Masalah

Agar masalah tidak menyimpang, maka perlu dipaparkan batasan masalah. Supaya hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang di diharapkan peneliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Kota Solok sebelum penerapan metode *edutainment*.
2. Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Kota Solok sesudah penerapan metode *edutainment*.

3. Pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Seberapa besar tingkat minat belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok?
2. Seberapa besar tingkat minat belajar peserta didik sesudah penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok?
3. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat minat belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat minat belajar peserta didik sesudah penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok.

3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA 4 Kota Solok.

F. Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini, adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pengaruh metode pembelajaran *edutainment* meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan pandangan bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang telah di uraikan, maka peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi peneliti sendiri dan badan atau lembaga pendidikan dan perorangan yang memiliki implikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi pendidik SMA Negeri 4 Kota Solok dapat bermanfaat untuk menambah inovasi dalam metode pembelajaran dan referensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah perpustakaan khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.
- c. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan tentang pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA 4 Kota Solok dan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Prodi Pendidikan Agama Islam.

G. Defenisi Operasional

1. Metode Pembelajaran *Edutainment*

Secara harfiah, metode berarti “cara”. Secara umum, metode merujuk pada langkah-langkah atau prosedur tertentu yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, pembelajaran mengacu pada segala bentuk usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Dengan demikian, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi agar peserta didik dapat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan pendidik dalam memilih metode yang tepat menjadi salah satu keterampilan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Sutikno, 2019).

Edutainment adalah istilah yang berasal dari penggabungan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *education* yang berarti pendidikan, dan

entertainment yang berarti hiburan. Secara etimologis, istilah ini menunjukkan konsep pendidikan yang di padukan melalui pendekatan yang menyenangkan dan menghibur. Artinya, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi juga memperhatikan aspek emosional peserta didik agar mereka merasa nyaman dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Dari segi terminologi, *edutainment* diartikan sebagai sebuah strategi atau metode pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan menarik dengan mengombinasikan unsur pendidikan dan hiburan secara harmonis. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang positif, menggugah minat, dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan antusias. Dalam pendekatan ini, kegiatan belajar tidak bersifat kaku atau membebani, melainkan dikemas dalam bentuk yang interaktif, menyenangkan, dan merangsang rasa ingin tahu (Aip & Faujiah, 2020).

2. Minat Belajar

Dalam ranah pendidikan, minat belajar dapat dipahami sebagai ketertarikan dan dorongan individu untuk mempelajari suatu hal, baik melalui kegiatan pembelajaran formal di sekolah maupun melalui aktivitas belajar mandiri. Ketertarikan tersebut mendorong individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, menggali dan mengeksplorasi materi yang diminati, serta berupaya memahami secara mendalam materi yang sedang dipelajari (Furqon, 2024).

Dores, 2019 sebagaimana dikutip oleh (Zahirah et al., 2024) pendidik yang memahami minat belajar siswa mereka dapat merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan, membangkitkan semangat belajar yang berkelanjutan. Sebaliknya, ketika minat belajar diabaikan atau dihambat, siswa cenderung merasa bosan, frustrasi, atau bahkan kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan efektivitas pendidikan, penting untuk mengidentifikasi minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan mendukung minat tersebut. Dengan demikian, minat belajar bukan hanya menjadi kunci untuk kesuksesan akademis, tetapi juga merupakan fondasi untuk pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Menurut Rahmat dikutip oleh (Hardiyanti et al., 2023), Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya pembinaan yang bertujuan agar peserta didik memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati nilai-nilainya, serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Dengan demikian, pendidikan Islam mencakup dua aspek utama. Pertama, membentuk perilaku peserta didik agar sejalan dengan nilai-nilai dan moralitas Islam. Kedua, memberikan pembelajaran mengenai ajaran-ajaran Islam, yang menjadi inti dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Budi pekerti berfungsi sebagai indikator perilaku positif yang diharapkan tercermin dalam tindakan, ucapan, pikiran, sikap, perasaan, serta kepribadian peserta didik (Ayatullah, 2020).



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Metode Pembelajaran *Edutainment*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam bahasa Arab, istilah metode dikenal dengan kata *thariqoh*, yang berarti serangkaian langkah strategis yang dirancang untuk melaksanakan suatu kegiatan. Jika dikaitkan dengan konteks pendidikan, metode ini perlu diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk membentuk sikap mental dan kepribadian peserta didik, sehingga materi pelajaran dapat diterima dengan lebih mudah, dipahami secara efektif, dan dicerna dengan baik (Hasnah & NurBermi, 2022).

Dari paparan diatas dapat di simpulkan metode adalah cara yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana diharapkan untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila metode tersebut mampu:

- 1) *Promote Learners' Curiosity* (Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik)
- 2) *Promote Learners' Positive Optimism* (Membangkitkan optimisme positif dalam diri peserta didik)

3) *Promote Learners' Creativity* (Menumbuhkan kreativitas pelajar)
(Ahlaro, 2020)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, lingkungan dan segala yang menunjang proses belajar mengajar berlangsung yang saling bertukar informasi (Syafirin et al., 2023).

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terencana antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pengalaman belajar yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Metode Pembelajaran *Edutainment*

1) Pengertian Metode Pembelajaran *Edutainment*

Edutainment merupakan akronim dari dua kata, yaitu *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Secara etimologis, *edutainment* berarti suatu bentuk pendidikan yang disampaikan dengan cara yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan secara istilah, *edutainment* merujuk pada metode pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga unsur pendidikan dan hiburan berpadu secara seimbang, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role playing*) dan demonstrasi. Salah satu indikator keberhasilan metode ini adalah ketika proses belajar

berlangsung dengan cara yang menyenangkan, sehingga pendidik mampu menyampaikan materi sambil mendidik dengan cara yang menyenangkan (Erwin, 2018).

Beragam cerita muncul mengenai asal-usul penggunaan kata *edutainment*. Salah satu sumber menyebutkan bahwa kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok hip hop Boogie Down yang dirilis pada 1990, mendahului kepopuleran istilah yang diungkapkan oleh Catalanotto tersebut. Kata ini juga digunakan dalam acara radio kenamaan di Knoxville TN yang berjudul *The Edutainment Hip Hop Show*.

Di sisi lain, ada pula yang menyatakan bahwa kata *edutainment* muncul pada saat dilakukan konferensi pers bagi pemasaran permainan komputer Electric Arts berjudul *Seven Cities of Gold*. Yang dirilis pada tahun 1984, juga diberi nama dengan *edutainment*. Itulah beberapa sumber yang menjadi pertama dari adanya kata *edutainment*, yang kemudian ditarik ke dalam ranah pendidikan yang sesungguhnya. Konsep belajar *edutainment* dalam bukunya Suyadi (Suyadi, 2010) ini mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan (Aip & Faujiah, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menganalisis bahwa tidak terdapat satu tokoh yang secara pasti diakui sebagai pencetus istilah

edutainment. Hal ini dikarenakan adanya beberapa pendapat yang berbeda mengenai awal mula penggunaan kata *edutainment*. Sebagian sumber menyebutkan bahwa istilah tersebut digunakan dalam album musik kelompok *hip hop Boogie Down* pada tahun 1990 dan acara radio *The Edutainment Hip Hop Show*. Sementara itu, sumber lain menyatakan bahwa istilah *edutainment* telah digunakan lebih dahulu pada tahun 1984 dalam pemasaran permainan komputer *Seven Cities of Gold* yang dirilis oleh Electric Arts.

Meskipun demikian, perkembangan *edutainment* sebagai konsep pendidikan mulai dikenal dan diterapkan secara formal pada tahun 1980-an. Pada tahap ini, istilah *edutainment* tidak lagi hanya digunakan dalam konteks hiburan, tetapi mulai dikembangkan sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, berdasarkan paparan tersebut, penulis berpendapat bahwa *edutainment* lebih tepat dipahami sebagai konsep yang berkembang secara bertahap dari berbagai bidang, bukan sebagai gagasan yang lahir dari satu tokoh pencetus tertentu.

Metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan

pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Metode *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan atau menyenangkan, tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut. Sehingga diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran.(Aisyah et al., n.d.).

Hamruni membagi pembelajaran yang menyenangkan ke dalam sembilan unsur utama yang merujuk pada praktik pendidikan Rasulullah, yaitu: menciptakan kemudahan dan kegembiraan dalam belajar, menghadirkan suasana belajar yang kondusif, menumbuhkan minat belajar, menyampaikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif, mengaktifkan seluruh indera dan pikiran, menyesuaikan metode dengan kemampuan peserta didik, memberikan pengalaman sukses, serta memberikan apresiasi terhadap pencapaian peserta didik (Inayah, 2018).

Meskipun pembelajaran berbasis *edutainment* menekankan pada penciptaan suasana yang menyenangkan melalui perpaduan antara pendidikan dan hiburan, tujuan pembelajaran tetap menjadi aspek yang tidak boleh diabaikan. Intinya, metode *edutainment* harus mampu menciptakan kenyamanan bagi peserta didik, menjadikan proses belajar

interaktif, serta menghasilkan pemahaman yang mendalam sebagai hasil akhir dari pembelajaran (Inayah, 2018).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menganalisis bahwa metode *edutainment* tidak hanya bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui perpaduan unsur pendidikan dan hiburan, peserta didik diharapkan lebih nyaman, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, metode *edutainment* dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2) Konsep Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment*, adalah:

- a) Konsep *edutainment* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang dirancang untuk menghubungkan antara aktivitas mengajar dengan aktivitas belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini mengedepankan pembelajaran yang menyeluruh (holistik), dengan memanfaatkan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, serta berbagai teknik seperti teknik memori, membaca, mencatat, dan teknik belajar lainnya.

b) Konsep dasar pembelajaran *edutainment*, berusaha menciptakan pembelajaran yang terjadi agar bisa berlangsung dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Terdapat tiga asumsi yang menjadi landasan dalam pembelajaran *edutainment*, yaitu:

(1) Perasaan gembira

Suasana hati yang bahagia berpengaruh besar terhadap kinerja otak dalam menerima, menyimpan, dan mengingat informasi dengan mudah. Untuk menciptakan kondisi seperti ini, pendekatan *edutainment* berusaha menggabungkan unsur pendidikan dengan elemen hiburan.

(2) Mengembangkan emosi positif anak

Pelajaran yang disertai dengan emosi positif yang kuat, cenderung lebih mudah diingat dan tersimpan dalam memori jangka panjang peserta didik. Oleh sebab itu, pendidik dan orang tua perlu memiliki kreativitas dalam merancang aktivitas yang menyenangkan, dengan permainan-permainan yang diwadahi seperti drama, warna, humor dan berbagai permainan lainnya bisa menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

(3) Peserta didik yang diberi motivasi dengan tepat serta diajarkan melalui metode yang sesuai, yakni metode yang menghargai gaya belajar dan minat mereka berpeluang besar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

- c) Dalam konsep *edutainment*, peserta didik diposisikan sebagai pusat dan subjek utama dalam proses pembelajaran.

Hal ini berbeda dengan praktik pendidikan konvensional yang kerap menempatkan anak hanya sebagai objek pasif dalam sistem pendidikan. Pendekatan *edutainment* menekankan bahwa proses pembelajaran yang ideal harus dimulai dengan memahami kebutuhan, minat, dan kondisi peserta didik terlebih dahulu.

- d) Dalam konsep *edutainment*, kegiatan belajar mengajar tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang menegangkan atau menakutkan, melainkan menjadi pengalaman yang lebih humanis melalui interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi semacam ini mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif dan menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran (Suyadi, 2010).

3) Keunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Edutainment*

Keunggulan metode pembelajaran *edutainment*, yaitu (Aip & Faujiah, 2020):

- a) Peserta didik bekerja sama dalam proses pembelajaran
- b) Memperoleh pengalaman belajar yang mendalam atas apa yang dipelajarinya
- c) Membantu peserta didik dalam menumbuhkan sikap mandiri dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.
- d) Membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir yang berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Dalam skripsi yang ditulis oleh (Asmayati, 2018), keunggulan metode pembelajaran *edutainment*, yaitu:

- a) Membuat pembelajaran lebih jelas dan konkrit.
- b) Memusatkan perhatian peserta didik.
- c) Lebih mengarahkan proses belajar peserta didik pada materi yang sedang dipelajari.
- d) Lebih melekatkan pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran dalam diri peserta didik.
- e) Membuat peserta didik lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
- f) Membuat proses pembelajaran lebih menarik .
- g) Merangsang peserta didik untuk aktif mengamati dan menyesuaikan antara teori dan kenyataan.
- h) Membantu peserta didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.

Selain itu pada referensi lain, keunggulan metode *edutainment*, yaitu:

- a) Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan positive independence, di mana konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
- b) Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap setiap siswa, sehingga terdapat individual *accountability*,

- c) Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerjasama yang tinggi, sehingga akan menumpuk *social skill*. Sehingga penguasaan materi juga akan meningkat (Nasihin & Bari, 2023).

Kelemahan metode pembelajaran *edutainment*, yaitu:

- a) Dari sisi psikologis pendidik yang sedang tidak stabil akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku pendidik tersebut didalam kelas.
- b) Pendidik yang memiliki kurang dalam memahami konsep dan metode *edutainment* yang digunakan akan menghambat pula terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.
- c) Bahan-bahan pembelajaran yang kurang memadai dalam penerapan konsep model *edutainment* ini juga menjadi faktor penghambat.
- d) Waktu yang kurang memadai dikarenakan terbatas akan pula menjadi penghambat untuk para peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik (Rizka Zulmi et al., 2024).

4) Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terdapat beberapa cabang ilmu yaitu Fikih, Sejarah kebudayaan Islam, al-Qur'an Hadits, dan akidah akhlak. Aplikasi konsep *edutainment* dalam berbagai cabang ilmu agama Islam tersebut bervariasi (Inayah, 2018). Dalam menerapkan metode *edutainment*, ada beberapa aspek

penting yang harus diperhatikan oleh pendidik agar pembelajaran tetap menyenangkan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran.

Pertama, penting untuk memvariasikan metode pembelajaran. Metode seperti ceramah, diskusi, resitasi, eksperimen, *study tour*, latihan keterampilan, *peer teaching*, dan metode lainnya bisa dikombinasikan sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Variasi ini bertujuan agar peserta didik tidak jenuh dan pembelajaran menjadi lebih dinamis.

Kedua, penggunaan berbagai model pembelajaran juga perlu diperhatikan. Model seperti *discovery learning*, *problem based learning*, *projec based learning*, *contextual teaching and learning*, hingga *directive learning* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik. Namun, pendidik tetap harus selektif agar model yang dipilih sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran (Erwin, 2018).

Ketiga, memanfaatkan permainan atau *games edukatif*. Yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Permainan dapat mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif dan penuh semangat. Permainan yang efektif adalah yang membuat peserta didik terlibat langsung, kemudian merenung atau merefleksikan pengalaman tersebut untuk mendapatkan makna pembelajaran.

Keempat, selingi kegiatan dengan *ice breaking* ketika peserta didik mulai jenuh. Aktivitas ringan seperti permainan kecil atau

gerakan singkat bisa memulihkan semangat peserta didik dan mengembalikan fokus mereka. Selain itu, sisipan humor yang sehat juga dapat menyegarkan suasana. Humor dapat memperkuat daya ingat, menjalin kedekatan antara pendidik dan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih rileks.

Kelima, kegiatan bernyanyi juga bisa digunakan untuk mencairkan suasana pembelajaran. Tidak terbatas pada pelajaran seni, bernyanyi bisa diterapkan pada pelajaran lain untuk menambah semangat belajar, terutama jika dipadukan dengan gerakan atau tepuk tangan.

Keenam, pendidik hendaknya kreatif dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Media tidak harus selalu berupa buku atau alat peraga konvensional, tetapi juga bisa berasal dari lingkungan sekitar, gambar, grafik, atau kegiatan luar ruangan yang mendukung materi pembelajaran.

Ketujuh, teknologi informasi juga perlu dimanfaatkan. Internet dapat menjadi sumber belajar yang luas dan mendalam, namun penggunaannya harus tetap diawasi untuk menghindari akses pada konten yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran (Irsyad et al., 2023).

Pada pembelajaran PAI dan budi pekerti metode *edutainment* bisa diterapkan dalam berbagai strategi belajar menyenangkan yang berbasis hiburan dan permainan, yaitu:

- a) *Picture and Picture*: Merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan penggunaan gambar sebagai media bantu untuk menjelaskan materi serta menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya.
- b) *Numbered Heads Together*: Strategi ini mendorong peserta didik untuk saling berbagi dan menerima pendapat dalam kelompok, lalu mendiskusikannya bersama guna menghasilkan kesimpulan atau pandangan terbaik, meskipun tidak selalu berujung pada satu pendapat ideal.
- c) *Cooperative Script*: Strategi ini menarik karena peserta didik diajak berdialog langsung dengan pasangan belajar, sehingga terjadi interaksi dua arah yang memungkinkan respons secara langsung.
- d) *Jigsaw*: Dalam strategi ini, peserta didik mempelajari materi dari berbagai perspektif melalui pembagian tugas individu yang saling melengkapi. Metode ini menuntut partisipasi aktif dan pemahaman mendalam dari setiap peserta didik.
- e) *Course Review Horray*: Strategi ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, di mana peserta didik diajak menjawab pertanyaan dari pendidik secara menyenangkan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Inayah, 2018).

Pada penelitian ini, peneliti mengimplementasikan picture and picture dan cours review horray untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi *mahabbah, khauf, raja* dan *tawakal*.

5) Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Edutainment*

a) Perencanaan Pembelajaran *Edutainment*

Perencanaan pembelajaran *edutainment* sama seperti proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

Sebelum memberikan pembelajaran kepada anak, hendaknya memahami hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu (a) menciptakan lingkungan belajar tanpa stress (rileks), lingkungan yang nyaman dan aman, harapan untuk sukses tinggi menjulang; (b) menjamin sejak awal pembelajaran adalah relevan, karena harus memahami bahwa belajar akan berjalan dengan efektif jika yang bersangkutan paham akan pentingnya pelajaran tersebut; (c) melibatkan secara sadar semua indra dan juga pikiran, baik yang terdapat dalam otak kanan maupun otak kiri; (d) menantang otak untuk dapat berpikir jauh kedepan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin; (e) menggabungkan semua bahan yang di pelajari dengan tetap tenang dan nyaman; (f) materi pelajaran yang diajarkan relevan dan bermakna : (g) hakikat belajar

adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari; (h) belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus; (i) isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodasi ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.

Pendidik membuat perencanaan pembelajaran berupa:

(a) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Harian

Adalah scenario pembelajaran yang menjadi pegangan bagi guru untuk menyiapkan, menyelenggarakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan belajar dan pembelajaran.

(b) Desain Kelas

Ada beberapa bentuk ruang kelas untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu bentuk U, bentuk kelompok dan melingkar (Aip & Faujiah, 2020)

(c) Metode yang digunakan

Ada beberapa metode yang sering digunakan pada saat pembelajaran, yaitu metode tanya jawab, ceramah, cerita, bermain, bernyanyi, karyawisata, bermain peran, bercakap-cakap dan pemanfaatan computer (Fadhillah et al., 2014)

b) Pelaksanaan Pembelajaran *Edutainment*

Ada beberapa macam-macam *edutainment* yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu:

(a) Metode Bermain

Dalam konsep islam bermain sangat di anjurkan Rasulullah SAW. Bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan bermain dengana anaknya. Nabi Muhammad seringkali bercanda dan bermain-main dengan anak-anak . Di sebutkan dalam sebuah Riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan.

Islam memandang bermain sebagai suatu yang penting. Menurut Maslow, kebutuhan pokok manusia itu ke dalam lima jenjang yaitu: kebutuhan jasmani, kebutuhan rasa aman, kebutuhan rasa kasih sayang dan resonansi social, kebutuhan akan pengakuan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri. Dalam konteks ini bermain termasuk kebutuhan jasmani atau biologis. Dengan di penuhiya kebutuhan ini maka seseorang akan merasa senang, nyaman, dan selalu dalam kebahagiaan (Fadhillah et al., 2014)

(b) Metode Karya Wisata

Metode wisata alam atau yang sering juga disebut dengan karya wisata yaitu suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik ke suatu tempat tertentu untuk mempelajari sesuatu berkaitan dengan materi yang di ajarkan. Manfaat metode karya wisata menjadi batu loncatan untuk melakukan kegiatan yang lain seperti menambah informasi tentang belajar selanjutnya

yang akan memperkaya ilmu pengetahuan. Melalui kegiatan tersebut anak dapat meningkatkan pengalamannya.

(c) Metode Demonstrasi

Adalah suatu upaya untuk praktik penggunaan peragaan yang ditujukan pada peserta didik yang tujuannya ialah agar seluruh siswa lebih mudah diperolehnya dan dapat menguasai suatu permasalahan apabila terdapat perbedaan.

(d) Metode Bercerita

Kegiatan bercerita memberikan sebuah pengetahuan social, nilai-nilai moral dan keagamaan. Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengar. Melalui mendengar anak memperoleh informasi tentang pengetahuan, nilai, dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

(e) Metode Proyek

Adalah alah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan peserta didik dengan persoalan-persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Manfaat metode proyek ini memberikan pengalaman yang dipergunakan untuk mengeksplorasi kemampuan, minat, bakat serta kebutuhan peserta didik (Aip & Faujiah, 2020)

c) Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran *Edutainment*

Penilaian yang bisa dilakukan pendidik yaitu penilaian mingguan, catatan observasi, catatan unjuk kerja, catatan penugasan dan penilaian bulanan. (Aip & Faujiah, 2020). Pada penelitian ini untuk melakukan evaluasi setelah berlangsungnya proses pembelajaran digunakan *edutainment* dengan pendekatan *picture and picture* dan *cours review horray*. Dilakukan permainan tebak gambar dan pendidik mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari, dijawab peserta didik dengan rebutan (Inayah, 2018)

Dari paparan langkah-langkah metode pembelajaran *edutainment* di atas, dalam penelitian ini pembelajaran dengan metode *edutainment* dengan menggunakan *picture and picture* sebagai tahap pembuka bagian *ice breaking*. Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini melakukan permainan *make a match* (mencari pasangan kartu)

Make a match berarti peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. *Make a match* ini memiliki keunggulan yakni peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau materi dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah *make a match* adalah sebagai berikut:

- (a) Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep materi atau topik yang cocok untuk sesi review. Kartu tersebut

terbagi ke dalam dua bagian yaitu kartu berisi soal dan kartu yang berisi jawaban.

- (b) Pendidik memberikan satu buah kartu terhadap tiap peserta didik dan memintanya untuk memikirkan pasangan yang sesuai.
- (c) Setiap peserta didik mencari pasangan yang cocok, apabila dapat mecocokkan sebelum waktunya maka berhak mendapatkan point.
- (d) Penarikan kesimpulan pada akhir kegiatan pembelajaran (Erwin, 2018)

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah bentuk perhatian yang terpusat dan melibatkan unsur emosi, kesenangan, kecenderungan, serta keinginan yang aktif, seringkali terjadi secara tidak disadari, untuk memperoleh sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Hal ini memiliki peranan penting bagi individu dalam menjalankan berbagai aktivitas. Ketika seseorang merasa tertarik, ia akan terdorong untuk berusaha mencapai tujuan yang diinginkan. Minat juga dapat dipahami sebagai kecenderungan psikologis yang memotivasi seseorang untuk memilih, memberi perhatian, atau ikut serta dalam suatu kegiatan tertentu (Furqon, 2024).

Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan dalam perilaku, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif sebagai hasil dari pengalaman belajar. Belajar juga dapat diartikan sebagai

keseluruhan aktivitas psikologis yang menyebabkan perubahan perilaku individu antara kondisi sebelum dan sesudah belajar. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan (Sudirman et al., 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya yang dimaksud dengan minat belajar adalah sesuatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus terhadap sesuatu (orang, benda, atau kegiatan) yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya serta membuktikannya dalam perubahan tingkah laku atau sikap yang sifatnya relatif menetap yang dilaksanakan pada pembelajaran berlangsung.

b. Cara-cara Meningkatkan Minat Belajar

JT. Loekmono, 1985 sebagaimana dikutip dalam (Imelda Kusuma, 2022) mengemukakan bahwa cara-cara untuk menumbuhkan minat belajar pada diri siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Periksa kondisi jasmani anak, untuk mengetahui apakah segi ini yang menjadi sebab.
- 2) Gunakan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang anak untuk belajar
- 3) Menolong anak memperoleh kondisi kesehatan mental yang lebih baik.

- 4) Cek pada orang atau pendidik lain, apakah sikap dan tingkah laku tersebut hanya terdapat pada pelajaran saudara atau juga ditunjukkan di kelas lain ketika diajar oleh pendidik lain.
- 5) Mungkin lingkungan rumah anak kurang mementingkan sekolah dan belajar. Dalam hal ini orang-orang di rumah perlu diyakinkan akan pentingnya belajar bagi anak.
- 6) Cobalah menemukan sesuatu hal yang dapat menarik perhatian anak, atau tergerak minatnya. Apabila minatnya tergerak, maka minat tersebut dapat dialihkan kepada kegiatan-kegiatan lain di sekolah.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Adapun yang beberapa faktor yang mendasar dan mempengaruhi dalam minat belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal antara lain: perhatian peserta didik muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga peserta didik selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga. Suasana pembelajaran yang terjadi pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas atau gairah pada peserta didik adalah apabila terjadi adanya komunikasi dua arah (antara pendidik- peserta didik maupun sebaliknya) yang intim dan hangat, sehingga hubungan pendidik-peserta didik yang

secara hakiki setara dan dapat berbuat bersama. Serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Hal ini dapat terjadi apabila isi pelajaran yang disediakan berkesesuaian dengan karakteristik peserta didik (Marleni, 2016).

d. Fungsi Minat Belajar

Apabila peserta didik memiliki minat belajar maka peserta didik tersebut akan melakukan suatu pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan menikmati setiap pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik juga akan mengikuti pembelajaran dengan semangat dan tanpa adanya paksaan dari pendidik atau keluarga. Fungsi minat belajar yaitu :

- 1) Sebagai kekuatan pendorong dalam kegiatan belajar

Minat berfungsi sebagai kekuatan internal yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan menunjukkan kesungguhan, ketekunan, dan konsistensi dalam belajar. Dorongan ini muncul secara alami tanpa adanya paksaan dari pihak lain, sehingga peserta didik cenderung lebih fokus, bersemangat, dan tidak mudah merasa bosan ketika menghadapi materi pelajaran.

- 2) Sebagai pendorong peserta didik untuk bertindak dalam mencapai tujuan

Minat mendorong peserta didik untuk melakukan berbagai tindakan yang mendukung pencapaian tujuan belajar. Dengan adanya minat,

peserta didik akan terdorong untuk berusaha lebih keras, seperti mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, mencari sumber belajar tambahan, serta memperbaiki hasil belajar yang kurang memuaskan. Minat membuat peserta didik memiliki kemauan yang kuat untuk terus berupaya mencapai hasil yang diinginkan.

- 3) Sebagai penentu arah dalam membentuk cita-cita dan tujuan
Minat berperan penting dalam menentukan arah perkembangan diri peserta didik, termasuk dalam membentuk cita-cita dan tujuan masa depan. Peserta didik cenderung mengarahkan perhatian dan usahanya pada bidang yang diminatinya, sehingga tujuan yang ingin dicapai menjadi lebih jelas dan terarah.
- 4) Sebagai motivasi yang menjaga fokus dan selektivitas tindakan
Minat juga berfungsi sebagai sumber motivasi yang membuat peserta didik mampu bersikap selektif terhadap berbagai kegiatan yang dihadapinya. Peserta didik akan lebih mampu memprioritaskan aktivitas yang mendukung pencapaian tujuan belajarnya dan menghindari hal-hal yang dapat menghambat proses tersebut. Dengan demikian, minat membantu peserta didik untuk tetap konsisten, terarah, dan fokus dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Setiawan et al., 2022).

e. Indikator Minat Belajar

Minat mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat, (2013) sebagaimana

dikutip dalam (Akrim, 2021) membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain :

1) Keinginan

Seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu aktivitas akan melakukannya atas kemauan sendiri. Keinginan menjadi salah satu indikator minat yang muncul dari dorongan internal, terutama ketika objek yang dituju bersifat nyata. Dorongan tersebut kemudian menumbuhkan keinginan dan minat untuk melaksanakan suatu pekerjaan.

2) Perasaan Senang

Seseorang yang memiliki rasa senang atau ketertarikan terhadap suatu hal cenderung memahami keterkaitan antara perasaan tersebut dengan minat yang dimilikinya.

3) Perhatian

Perhatian merupakan bentuk konsentrasi atau aktivitas mental seseorang terhadap proses pengamatan, pemahaman, dan hal-hal terkait, dengan mengabaikan unsur lainnya.

4) Perasaan Tertarik

Minat dapat berkaitan dengan dorongan perilaku yang membuat seseorang cenderung merasa tertarik terhadap orang, benda, atau aktivitas tertentu, serta dapat pula berupa pengalaman afektif yang muncul akibat aktivitas itu sendiri. Individu yang memiliki minat

tinggi terhadap suatu hal akan menunjukkan kecenderungan kuat untuk tertarik pada pendidik maupun mata pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, rasa ketertarikan menjadi salah satu indikator yang menunjukkan tingkat minat seseorang.

5) Giat Belajar

Kegiatan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah dapat menjadi indikator yang menunjukkan adanya minat pada diri peserta didik.

6) Mengerjakan Tugas

Kebiasaan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru merupakan salah satu indikator yang mencerminkan minat peserta didik.

7) Menaati Peraturan

Individu yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan kepatuhan yang tinggi terhadap peraturan yang berlaku, karena memahami konsekuensi dari setiap pelanggaran. Dengan demikian, kepatuhan terhadap peraturan menjadi indikator penting dalam menentukan minat seseorang.

Rozikin, dkk (2018) yang dikutip dalam (Hidayah et al., 2023) menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator minat belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa diantaranya yaitu:

- 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- 2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran.
- 3) Adanya kemauan untuk belajar.

- 4) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran.
- 5) Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan adalah menurut pendapat Slameto (2015), sebagaimana dikutip dalam (Almagufi et al., 2023):

- 1) Perasaan Senang

Peserta didik yang memiliki rasa senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran akan terdorong untuk terus mempelajarinya tanpa adanya unsur paksaan. Proses belajar dilakukan atas dasar kemauan sendiri karena adanya ketertarikan terhadap materi tersebut.

- 2) Ketertarikan Peserta Didik

Minat belajar berkaitan dengan rasa tertarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan ini dapat muncul terhadap orang, objek, aktivitas pembelajaran, maupun pengalaman afektif yang ditimbulkan oleh kegiatan belajar itu sendiri.

- 3) Perhatian Peserta Didik

Perhatian merupakan bentuk pemusatan aktivitas mental terhadap proses pengamatan dan pemahaman dengan mengabaikan hal-hal lain. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan secara alami memberikan perhatian lebih pada pelajaran tersebut.

4) Keterlibatan Peserta Didik

Minat terhadap suatu hal mendorong peserta didik untuk merasa senang dan terdorong ikut serta dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keterlibatan ini tampak dari keaktifan peserta didik dalam melakukan atau menyelesaikan kegiatan yang berkaitan dengan pelajaran

Dari beberapa pendapat tentang indikator minat belajar, dapat dirangkum bahwa indikator minat belajar adalah perasaan senang terhadap pembelajaran, perhatian dalam pembelajaran, keterlibatan dalam pembelajaran, ketertarikan dalam pembelajaran, kemauan dalam belajar, giat dalam pembelajaran, mengerjakan tugas, menaati peraturan, dan adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

3. Hubungan Antara Metode Pembelajaran dengan Minat Belajar

Penggunaan metode pembelajaran di sekolah merujuk pada ketentuan dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Nasution, 2017).

Metode pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih efektif, meningkatkan retensi informasi, dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengakibatkan kesulitan pemahaman, kehilangan minat belajar, dan pada akhirnya, dampak negatif pada prestasi akademik.

Pendidik dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif. Sebuah tingkat motivasi yang tinggi cenderung menjadi katalisator bagi proses pembelajaran yang efektif, sehingga dapat menimbulkan minat belajar bagi peserta didik. (Pratama Putra et al., 2024).

Menurut (Sardiman, 2018), minat belajar peserta didik dapat terjaga apabila proses pembelajaran memberikan pengalaman yang beragam serta bermakna. Selaras dengan hal tersebut, teori motivasi humanistik menjelaskan bahwa peserta didik memerlukan kesempatan untuk mengekspresikan diri, terlibat aktif dalam pembelajaran, serta memperoleh penghargaan atas keberadaannya. Apabila kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, maka motivasi belajar peserta didik akan menurun dan berdampak pada rendahnya minat belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat satu arah dan monoton bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik (Sapitri et al., 2025).

Jadi, hubungan antara metode pembelajaran dan minat belajar terletak pada penerapan metode yang tepat, yang dapat meningkatkan pencapaian minat belajar peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat, akan membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penerapan metode yang tepat juga dapat mengurangi hambatan yang dihadapi pendidik saat menyampaikan materi.

Metode pembelajaran memberikan berbagai keuntungan baik bagi peserta didik maupun pendidik di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pendidik dituntut memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif. Semakin banyak metode yang dikuasai oleh pendidik, semakin mudah pula proses pembelajaran dilaksanakan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Arends, 1997).

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Menurut Rahmat dikutip oleh (Hardiyanti et al., 2023), Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya pembinaan yang bertujuan agar peserta didik memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati nilai-nilainya, serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Dengan demikian, pendidikan Islam mencakup dua aspek utama. Pertama, membentuk perilaku peserta didik agar sejalan dengan nilai-nilai dan moralitas Islam. Kedua, memberikan pembelajaran mengenai ajaran-ajaran Islam, yang menjadi inti dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Allah SWT menjelaskan dalam firmanNya meninggikan derajat orang-orang yang beriman juga yang memiliki ilmu pengetahuan, sebagaimana dalam firman Allah SWT: *al-Mujadalah/58:11*, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”*

Menurut Quraish Shihab dalam kitab tafsirnya, ayat di atas memberi tuntunan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam satu majlis. Allah berfirman: *Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu oleh siapa pun: “Berlapang-lapanglah yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat orang lain dalam majlis-majlis yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan untuk duduk, apabila di minta kepada kamu agar melakukan itu maka lapangkanlah tempat itu untuk orang lain itu dengan suka rela. Jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya Allah akan melapangkan segala sesuatu buat kamu dalam hidup ini. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu ke tempat yang lain, atau untuk diduduk tempatmu buat orang yang lebih wajar,*

atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti untuk shalat dan berjihad, maka berdiri dan bangkitlah, Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu wahai yang memperkenankan tuntunan ini dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat kemuliaan di dunia dan di akhirat dan Allah terhadap apa yang kamu kerjakan sekarang dan masa datang Maha Mengetahui.

Ayat di atas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat orang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari yang sekadar beriman. Tidak disebutkan kata meninggikan itu, sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar ilmu itu. Tentu saja yang dimaksud dengan *alladzina utu al- 'ilm*/yang diberi pengetahuan adalah mereka yang beriman dan menghiiasi diri mereka dengan pengetahuan. Ini berarti ayat di atas membagi kaum beriman kepada dua kelompok besar, yang pertama sekadar beriman dan beramal saleh, dan yang kedua beriman dan beramal saleh serta memiliki pengetahuan. Derajat kelompok kedua ini menjadi lebih tinggi, bukan saja karena nilai ilmu yang disandangnya, tetapi juga amal dan pengajarannya kepada pihak lain baik secara lisan, atau tulisan maupun dengan keteladanan (Shihab, 2002a).

Ayat ini berfokus pada pentingnya berlapang-lapang dalam suatu tempat atau majelis dan memberikan gambaran tentang perintah

bagi setiap manusia untuk menjaga adab sopan santun dalam suatu majlis pertemuan dan adab sopan santun terhadap Rasulullah SAW. Sebagai ganjarannya Allah akan memberikan kelapangan untuk mereka dan Allah meninggikan pula orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat di surga nanti.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk kebiasaan, memberikan keteladanan, serta mengubah pola pikir peserta didik mengenai pentingnya ajaran Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran PAI dilaksanakan secara komunikatif melalui kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan kreativitas, sementara pendidik berperan dalam mengarahkan melalui berbagai inovasi pembelajaran. (Asfiati & Pulungan, 2019).

Istilah budi pekerti dalam konteks bahasa Inggris sering disamakan dengan makna moralitas, yang dapat mencakup beberapa aspek seperti adat istiadat, tata krama, sopan santun, dan perilaku. Secara umum, budi pekerti merujuk pada perilaku manusia. Sementara itu, berdasarkan draft Kurikulum Berbasis Kompetensi tahun 2001, budi pekerti mencakup nilai-nilai perilaku manusia yang dinilai berdasarkan norma-norma agama, hukum, sopan santun, budaya, dan adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat. Budi pekerti berfungsi sebagai indikator perilaku positif yang diharapkan tercermin dalam tindakan, ucapan, pikiran, sikap, perasaan, serta kepribadian peserta didik.

Pendidikan budi pekerti adalah salah satu program pengajaran di sekolah yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan karakter serta kepribadian peserta didik. Program ini dilakukan dengan menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai dan keyakinan yang hidup dalam masyarakat, sehingga menjadi kekuatan moral dalam kehidupan peserta didik. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kerja sama ditekankan dalam proses pembelajaran, terutama pada ranah afektif, tanpa mengabaikan aspek kognitif dan psikomotorik (Ayatullah, 2020).

Jadi dapat dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan proses pembelajaran yang bertujuan membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh melalui pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Pendidikan ini tidak hanya menekankan aspek keagamaan seperti akidah, ibadah, dan akhlak, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai moral dan etika yang berlaku dalam masyarakat, yang disebut sebagai budi pekerti.

b. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Menurut pandangan Islam, tujuan pendidikan Islam sangat diwarnai dan dijiwai oleh nilai-nilai ajaran Allah. Tujuan itu sangat dilandasi oleh nilai-nilai Al-qur'an dan hadis seperti yang termaktub dalam rumusan, yaitu menciptakan pribadi-pribadi yang selalu

bertakwa kepada Allah, sekaligus mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Tujuan pendidikan agama Islam menurut Al-Abrasyi dikutip oleh (Daulay et al., 2020) adalah:

- 1) Untuk mengadakan pembentukan akhlak yang mulia
- 2) Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat
- 3) Persiapan untuk mencari rezeki dan bermanfaat pada tujuan-tujuan vokasional dan profesional.
- 4) Menumbuhkan semangat ilmiah pada pelajar dan memuaskan keinginan tahu (*curiosity*) dan memungkinkan untuk mengkaji ilmu itu sendiri
- 5) Menyiapkan pelajar dari segi profesional, teknikal dan ketrampilan dalam menguasai profesi tertentu

Ahmad Tafsir juga menyebutkan tiga tujuan PAI, yaitu: (1) terwujudnya insan kamil, sebagai wakil Allah di muka bumi, (2) terciptanya insan kaffah yang memiliki tiga dimensi: religius, budaya, dan ilmiah, dan (3) terwujudnya kesadaran akan fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, serta pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang cukup untuk menjalankan fungsi tersebut (Siregar et al., 2024).

Adapun PAI di Sekolah Menengah Atas (SMA), bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt., berbudi luhur, berakhlak mulia, dan memiliki pengetahuan yang cukup

tentang Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan tanpa harus terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut. Jadi tujuan dari PAI di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia (Abdullah, 2020)

Dari paparan tujuan diatas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Tujuan tersebut selaras dengan upaya pendidikan untuk menghasilkan manusia yang seimbang antara kebutuhan duniawi dan ukhrawi sehingga mampu mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Adapun fungsi pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu:

- 1) Pengembangan yaitu pengembangan dalam Pendidikan Agama Islam adalah untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT, yang pertama kali ditanamkan dalam keluarga. Tanggung jawab awal untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan terletak pada orang tua, sedangkan sekolah berfungsi untuk mengembangkan dan memperdalam keimanan tersebut melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan, sehingga dapat berkembang dengan optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- 2) Penanaman Nilai yaitu Pendidikan Agama Islam juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai yang menjadi pedoman hidup peserta didik, dengan tujuan agar mereka dapat mencari kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian Mental, dengan Pendidikan ini membantu peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik dan sosialnya, serta mengubah lingkungan tersebut sesuai dengan ajaran agama Islam, agar mereka dapat hidup sesuai dengan prinsip-prinsip agama.
- 4) Perbaikan yaitu Salah satu fungsi Pendidikan Agama Islam adalah untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan yang ada pada peserta didik dalam pemahaman dan penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, Pendidikan Agama Islam juga berfungsi untuk mencegah pengaruh negatif dari lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan perkembangan peserta didik, sehingga mereka dapat berkembang menjadi manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) Pengajaran yaitu Pendidikan Agama Islam memberikan pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara menyeluruh, baik yang bersifat nyata maupun yang tidak tampak, serta mengajarkan sistem dan fungsionalitas ajaran agama.
- 7) Penyaluran yaitu Pendidikan ini juga berfokus pada penyaluran bakat khusus peserta didik di bidang agama Islam, agar bakat tersebut dapat

berkembang dengan baik dan dimanfaatkan untuk kebaikan diri sendiri serta orang lain (Ayatullah, 2020).

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Asmayati, dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Metode *Edutainment* di Kelas IV MIN 4 Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil dari penelitian ini yaitu proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pokok bahasan cahaya dan sifat-sifatnya pada siswa kelas IV di MIN 4 Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini bisa dilihat dari hasil analisis lembar observasi aktivitas guru dan siswa bahwa terjadi peningkatan tiap siklus.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode *edutainment*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah penelitian terdahulu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan metode *edutainment*, peneliti melihat pengaruh metode *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mauli Samita, dengan judul “Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Story Telling* Terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran IPA Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan”. Hasil dari penggunaan metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil ini dapat dilihat dari

persentase rata-rata respon peserta didik yang memperoleh pernyataan positif.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah menggunakan metode *edutainment*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu peneliti terdahulu menggunakan metode *edutainment* berbasis *strorry telling* dengan mendengarkan cerita atau biografi seseorang, sedangkan peneliti menggunakan metode *edutainment* berbasis permainan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Emmi Murtiyani dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA NEGERI 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil dari penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa digambarkan dari ketercapaian siswa indikator minat dan hasil belajar siswa pada setiap siklus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan perjuangan dakwah Rasulullah Saw di Madinah kelas X MIPA I SMA Negeri 1 Sambit.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu menggunakan metode *edutainment*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu penelitian terdahulu melihat implementasi metode *Edutainment* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, sedangkan peneliti melihat pengaruh metode *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ummi Aulia, dengan judul “Implementasi Pembelajaran berbasis *Edutainment* Melalui Strategi *Picture and Picture*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 6 Bandar Lampung”. Hasil penelitian dan analisis pembelajaran berbasis *Edutainment* melalui strategi *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam Peserta didik kelas VIII F SMP PGRI 6 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah menggunakan *edutainment*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu penelitian terdahulu mengimplementasi pembelajaran berbasis *edutainment* melalui strategi *picture and picture*, sedangkan peneliti melihat pengaruh metode *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik.

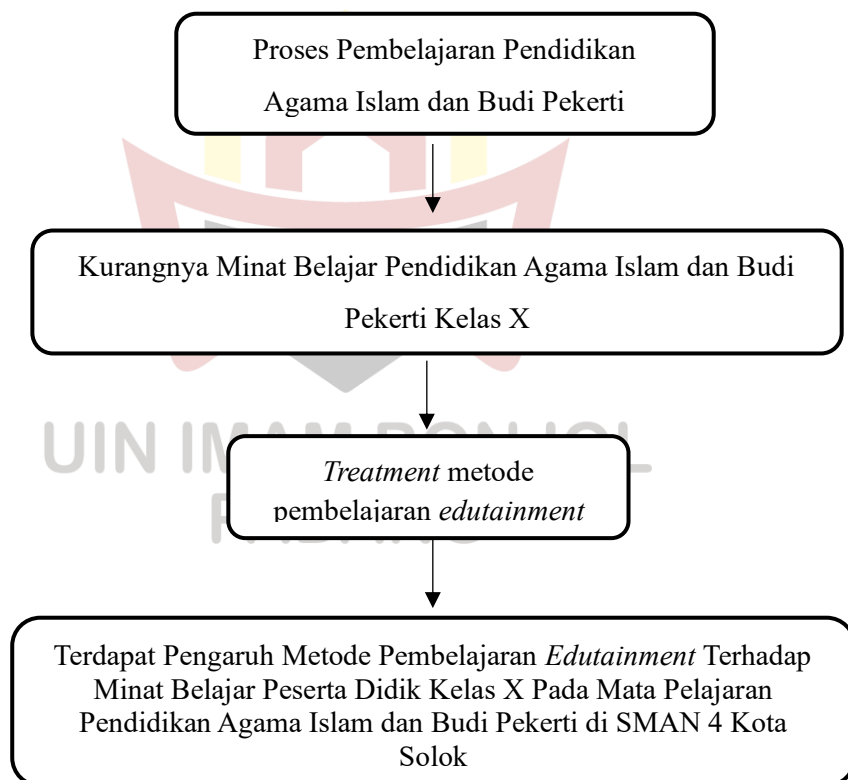
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadhillah dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru”. Efektifitas Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru dikategorikan Efektif dengan hasil observasi guru mengajar 81,17 % berada pada rentang angka 81% sampai 100% yang menunjukkan hasil Sangat Baik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah menggunakan metode *edutainment* pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah penelitian terdahulu melihat Efektivitas Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan peneliti melihat pengaruh metode *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik.

C. Kerangka Berfikir

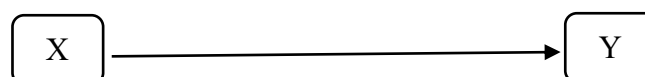
Kerangka berfikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan beragumentasi kecenderungan asumsi ke mana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut (Syahputri et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan sesuai dengan kerangka berfikir berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir diatas menggunakan dua variabel yaitu X dan Y yang di tunjukan pada gambar berikut:



Keterangan:

X = Variabel Bebas (Metode pembelajaran *edutainment*)

Y = Variabel Terikat (Minat belajar peserta didik)

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono dikutip oleh (Putri et al., 2019), hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1. H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 4 Kota Solok.
2. H_o : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 4 Kota Solok.