IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS V DI SDN 04 GANGGO HILIA

Melysa Ayudra[1], Desti Sartini[2], Fenny Ayu Monia[3], M. Isnando Tamrin[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : melysaayudra22@gmail.com[1], destisartini@uinbukittinggi.ac.id[2], fennyayumonia@uinbukittinggi.ac.id[3], m.isnandotamrin@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengimplementasian strategi *edutainment* di SDN 04 Ganggo Hilia khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menawarkan keunikan melalui pendekatan interaktif yang mereka gabungkan dengan penggunaan teknologi dalam memfasilitasi pelaksanaan strategi *edutainment.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi strategi pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V di SDN 04 Ganggo Hilia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V di SDN 04 Ganggo Hilia. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan utama adalah guru PAI dan Budi Pekerti, sementara informan pendukung adalah siswa kelas V. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan validasi menggunakan teknik triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengimplementasian strategi *edutainment* di SDN 04 Ganggo Hilia terdiri dari tiga tahapan, yang pertama tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada proses perencanaan dimulai dengan menetapkan tujuan yang spesifik dan memahami karakteristik siswa termasuk minat dan gaya belajar mereka. Berbekal informasi tersebut, guru dapat merancang modul pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang diisi dengan elemen-elemen seperti kuis dan permainan edukatif. Pada tahap pelaksanaan, beragam metode kreatif seperti permainan, kuis, video, musik, dan bahkan tutor sebaya digunakan untuk memastikan materi mudah dipahami dan siswa tetap termotivasi, dengan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif dan partisipatif dalam suasana humanis. Terakhir, evaluasi dilakukan melalui pemberian tugas pribadi untuk mengukur pemahaman materi kompleks serta observasi dan evaluasi formatif untuk memantau partisipasi dan respons siswa terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan, memastikan strategi ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, menyenangkan, dan inklusif. Penerapan strategi pembelajaran *edutainment* menghadapi kendala di setiap tahap: kesulitan dalam merelevansikan materi dengan hiburan saat perencanaan, hambatan teknis seperti akses internet dan kualitas sinyal saat pelaksanaan, serta tantangan dalam mengukur aspek kognitif dan afektif serta merancang instrumen evaluasi.

Kata Kunci : *Implementasi, Strategi Pembelajaran Edutainment, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan sarana dalam menyampaikan sebuah materi pada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran membutuhkan sebuah strategi. Strategi yaitu suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari suatu sasaran kegiatan. Secara umum strategi dapat berupa garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Berkaitan dengan masalah belajar dan pembelajaran strategi biasanya diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rangkaian kegiatan yang penting dalam sistem belajar mengajar. Strategi pembelajaran berhubungan langsung dengan pemilihan kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif dan efisien dalam memberikan pengalaman belajar untuk mencapai kompetensi dasar pada suatu mata pelajaran. Hal ini disebabkan karena setiap tujuan pembelajaran memiliki karakteristik yang bersifat khusus untuk menggambarkan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Pada dasarnya tidak ada strategi pembelajaran yang dipandang paling baik, karena setiap strategi pembelajaran saling memiliki keunggulan masing-masing. Strategi pembelajaran yang dinyatakan baik dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu belum tentu baik dan tepat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lain. Itulah sebabnya, seorang pendidik diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran, agar dalam melaksanakan tugasnya dapat memilih dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Namun, untuk menciptakan keefektifan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Guru sebagai penentu efektif atau tidak efektifnya pembelajaran sangat dituntut untuk dapat menerapkan strategi mengajar secara kreatif. Hal ini akan sulit dicapai apabila dalam pelaksanaannya masih menggunakan strategi pembelajaran dengan pendekatan yang cenderung kaku dan membosankan. Apabila strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat dan efektif, maka akan membuat siswa senang ketika belajar. Belajar yang menyenangkan akan mempengaruhi kinerja otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi yang ada. Untuk itu dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tentunya seorang pendidik membutuhkan sebuah strategi.

Saat menentukan strategi pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan dulu gaya belajar siswanya. Memilih strategi pembelajaran dengan memperhatikan gaya belajar siswa merupakan hal penting dalam pendidikan agar pendidikan itu berjalan dengan efektif. Memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar anak zaman sekarang ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Apabila seorang guru dalam memilih strategi pembelajaran memperhatikan gaya belajar siswa, maka hasilnya akan berdampak positif kepada motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan memilih strategi pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi. Di era perkembangan teknologi saat ini, pengaruh teknologi telah menyebar keberbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dilihat dari cara pelaksanaannya siswa pada zaman sekarang cenderung lebih senang dan bersemangat ketika belajar dengan menggunakan teknologi. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan memanfaatkan teknologi ketika mengajar yang dikolaborasikan dengan hiburan agar siswa lebih termotivasi ketika belajar. Hal yang dapat dilakukan guru misalnya dengan menayangkan video animasi terkait materi pembelajaran, game edukatif, dan pemanfaatan

e-learning interaktif, seperti kuis, latihan soal dan forum diskusi. Strategi pembelajaran yang menggabungkan pendidikan dengan hiburan ini disebut dengan strategi *edutainment.*

Edutainment menjadi populer bersamaan dengan perkembangan industri dan program hiburan pada akhir abad ke-19. *Edutainment* berasal dari dua kata, *education* yang berarti pendidikan, *entertainment* yang berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur serta menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologis, *edutainment* adalah sebuah proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat digabungkan secara harmonis menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang telah didesain sedemikin rupa dengan tujuan agar muatan pendidikan dan hiburan dapat dipadukan atau dikolaborasikan sehingga proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti permainan, bermain peran (*role play*), demonstrasi, musik, *website*, dan perangkat multimedia. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.

Konsep *edutainment* dalam proses belajar mengajar tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dengan lebih mudah. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam al-Qur'an surah al-Baqarah ayat 185 yang berbunyi:

يُرِيدُ اللهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : *"Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu."* (QS. Al-Baqarah: 185).

Menurut Ridha' ayat tersebut menegaskan bahwa kewajiban dan ajaran agama itu mudah dan tidak sulit untuk dilaksanakan. Ayat-ayat tersebut sekaligus pula merupakan argumen yang jelas terhadap orang-orang yang mempersulit hukum, baik yang berkenaan dengan ibadah maupun muamalah sehingga hukum-hukum keduanya menjadi beban yang berat dan berada di luar batas kemampuan untuk dapat melaksanakannya. Allah tidak membebankan taklif syariat kepada hambanya di luar batas kemampuan mereka.

Jadi ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah memberikan kemudahan bagi hambanya. Dan di dalam surah al-baqarah: 185 terdapat makna tersirat yang menjelaskan bahwa hendaknya seorang pendidik dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan kenyamanan kepada peserta didik, sehingga dalam melakukan pembelajaran dapat menjadikan peserta didik nyaman dan mudah menerima ilmu yang diberikan, sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, Kenyamanan dalam belajar dapat memberikan kemudahan dan kegembiraan yang dapat diekspresikan dengan banyak cara. Pada dasarnya ketika seseorang bahagia melakukan sesuatu, maka mereka cenderung mengingat dan mengikuti dengan mudah apa yang telah diterima, termasuk dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang tertarik dan merasa senang pada mata pelajaran tertentu mereka akan mudah menangkap materi yang telah diajarkan.

Pendidikan, hiburan dan teknologi sangat erat kaitannya dan saling menguntungkan. Dengan memanfaatkan teknologi dan hiburan secara bijak, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan sesuai dengan kebutuhan zaman. Bukan hanya itu, pendidikan juga dapat memberikan pengalaman positif bagi siswa ketika mereka belajar karena pembelajaran yang mereka lalui berjalan dengan menyenangkan dan tidak membuatnya merasa bosan.

Pada intinya, proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswanya. Dengan begitu, mereka akan merasa dihargai dan libatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Hal inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya istilah *edutainment.*

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Untuk mendapatkan data-data terkait penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan data menggunakan metode obervasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis informan yaitu informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci pada penelitian ini yaitu guru PAI di SDN 04 Ganggo Hilia, sedangkan informan pendukung yaitu siswa kelas V SDN 04 Ganggo Hilia. Untuk menguji keabsahan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik triangulasi data. Jenis triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi metode dan triangulasi sumber. Untuk menganalisis data yang diperoleh digunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi Strategi Pembelajaran *Edutainment* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 04 Ganggo Hilia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Implementasi strategi pembelajaran *edutainment* merupakan penerapan strategi pembelajaran yang secara harmonis memadukan unsur pendidikan dan hiburan. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan tiga tahapan yang dilakukan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *edutainment,* yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan oleh guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Ganggo Hilia sebelum mengimplementasikan strategi pembelajaran *edutainment* yaitu berupa pembuatan modul ajar. Dalam membuat modul ajar guru mempertimbangkan beberapa hal, pertama yaitu guru menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, serta menentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh siswa. Kedua yaitu guru melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, termasuk minat, gaya belajar, dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, guru dapat merancang modul yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Di dalam modul tersebut mencakup berbagai elemen-elemen hiburan, seperti kuis, permainan edukatif, video animasi dan aktivitas kelompok yang mendorong kolaborasi.

Menurut Muhammad Rosyid, yang dibahas oleh dona nengsih modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Modul ajar dianggap sebagai perangkat yang cukup krusial untuk kelancaran implementasi pembelajaran dengan mode atau paradigma yang baru, terutama jika dikaitkan dengan transformasi revolusi industri dan juga digital. Modul ajar merujuk pada sejumlah alat atau sarana

media, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis, menarik, dan yang pasti, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Modul ajar sendiri dapat dikatakan sebagai suatu implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai sasaran. Modul ajar disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik. Modul ajar juga mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran yang jelas.

Modul ajar memiliki karakteristik sebagai berikut: seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat dalam satu modul, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, relevan dan kontekstual, dan berkesinambungan. Serta modul ajar memiliki manfaat bagi siswa seperti, Modul memberikan feedback yang banyak dan segera sehingga siswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya, Modul disusun secara jelas dan spesifik sehingga tujuan pembelajaran jelas dan dapat dicapai oleh siswa, Modul bersifat fleksibel, yang dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar, bahan pengajaran, dan lain-lain.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan strategi pembelajaran *edutainment* yang diterapkan oleh guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Ganggo Hilia menunjukkan bahwa Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan secara konsisten mengingatkan siswa tentang kesepakatan belajar di kelas. Untuk memudahkan siswa memahami materi dan menjaga semangat mereka, guru menggunakan beragam metode kreatif seperti menyajikan permainan, kuis interaktif, video animasi, bernyanyi, musik, dan ice breaking. Bahkan, kegiatan literasi melalui tutor sebaya juga diterapkan. Guru juga menunjukkan kepedulian yang tinggi terhadap gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik), memastikan bahwa strategi yang digunakan selalu disesuaikan agar semua siswa dapat belajar secara optimal. Dalam implementasinya, siswa ditempatkan sebagai pusat dan subjek pembelajaran melalui pendekatan interaktif dan partisipatif, di mana permainan edukatif yang memerlukan kerja sama antarsiswa secara aktif mendorong mereka untuk berkontribusi. Selanjutnya dalam proses pembelajaran dapat berlangsung secara humanis, di mana siswa diberi hak dan kesempatan yang sama dalam belajar, dan guru juga menekankan pentingnya saling menghargai di antara mereka. Dengan demikian, strategi edutainment digunakan selalu disesuaikan agar semua siswa dapat belajar secara optimal. Dengan demikian, strategi *edutainment* di SDN 04 Ganggo Hilia tidak hanya berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, menyenangkan, dan inklusif.

Kesepakatan kelas merupakan beberapa aturan yang dibuat untuk membantu para guru dan murid untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif. Kesepakatan ini dibuat berdasarkan keinginan dari para peserta didik, dengan menerapkan konsep dari merdeka belajar. Penerapan kesepakatan membantu menciptakan budaya positif di lingkungan sekolah, dengan meningkatkan budaya disiplin di lingkungan kelas. Adanya kesepakatan kelas akan menciptakan suasana kelas yang tertib, nyaman, dan menyenangkan sehingga tidak terjadi keributan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar. Suasana kelas akan menyenangkan bisa tercipta jika para murid belajar dengan tertib dan mematuhi kesepakatan dan aturan yang telah dibuat bersama. Namun, apabila ada kesepakatan yang dilanggar anak didik, maka suasana belajar akan sedikit terganggu. Guru juga harus menjelaskan manfaat dari setiap kesepakatan yang telah dibuat dan diterima bersama yang digunakan di kelas.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya

proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk mewujudakan situasi belajar mengajar yang efektif.
b. Media dalam pembelajaran membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan.
c. Media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Proses belajar mengajar dengan bantuan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, video Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa.

Mengenali gaya belajar siswa sangat diperlukan, hal tersebut dikarenakan tidak semua siswa memproses informasi dalam pembelajaran dengan cara yang sama. Ada yang biasa belajar untuk membentuk pengetahuan dengan menggunakan indra penglihatan, ada juga yang biasa belajar dengan mendengarkan dan sebagainya. Kebiasaan belajar yang berlangsung lama ini menghasilkan sebuah kebiasaan belajar dan membentuknya menjadi sebuah gaya belajar. Gaya belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Pemahaman terhadap gaya belajar siswa tidak bisa dianggap sepele. Gaya belajar siswa berpengaruh terhadap bagaimana siswa menyerap informasi, yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Selain itu, dengan pemahaman terhadap gaya belajar siswa, juga dapat memudahkan guru dalam menentukan langkah pembelajaran termasuk pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sehingga dapat menerapakan gaya mengajar yang sesuai dengan (kebutuhan) gaya belajar siswa.

Teori Jufri, yang dibahas oleh Putu Denia, mengungkapkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) adalah pendekatan pendidikan yang memfokuskan peran aktif siswa dalam proses belajar. Pembelajaran berpusat pada siswa mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui eksplorasi, eksperimen, diskusi, dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan, sementara siswa menjadi penggerak utama dalam mencari, memahami, dan menerapkan pengetahuan. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan, minat, dan gaya belajar yang unik.

Menurut Teori humanistic yang dikemukakan oleh Mulyadi, yang dibahas oleh Syarifudin, mengungkapkan bahwa tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika pelajar memahami lingkungannya. dan dirinya sendiri. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Pembelajaran berdasarkan teori humanistik ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial. Indikator dari keberhasilan aplikasi ini adalah peserta didik merasa senang bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjaadi perubahan pola pikir, perilaku dan sikap atas kemauan sendiri. Peserta didik

diharapkan menjadi manusia yang bebas, berani, tidak terikat oleh pendapat orang lain dan mengatur pribadinya sendiri secara bertanggung jawab tanpa mengurangi hak-hak orang lain atau melanggar aturan, norma, disiplin atau etika yang berlaku.

c. Evaluasi

Dalam mengevaluasi pembelajaran setelah penerapan strategi pembelajaran *edutainment* yang dilakukan oleh guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Ganggo Hilia dilakukan dengan menerapkan berbagai pendekatan dalam mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran *edutainment,* terutama dalam membantu siswa memahami materi kompleks dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Untuk mengukur pemahaman materi kompleks, guru menggunakan pemberian tugas pribadi. Hasil dari tugas ini menjadi dasar penyesuaian strategi apabila ditemukan siswa dengan nilai rendah, menunjukkan adanya evaluasi sumatif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran di lingkungan yang menyenangkan, guru memanfaatkan evaluasi formatif untuk memantau proses belajar siswa secara berkelanjutan. Selain itu, metode observasi digunakan untuk mengamati tingkat partisipasi dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran, yang secara tidak langsung juga mengukur respons siswa terhadap materi. Secara keseluruhan, keberhasilan penerapan strategi *edutainment* juga dievaluasi melalui pendekatan yang menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa. Ini dilakukan dengan mengevaluasi tingkat partisipasi dan keaktifan siswa, melihat respons siswa terhadap materi, serta mengumpulkan umpan balik melalui pemberian kuis dan tugas. Melalui kombinasi metode ini, guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Ganggo Hilia berusaha memastikan bahwa strategi *edutainment* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan inklusif.

Menurut Asmawati, yang dibahas oleh Gusti, mengungkapkan bahwa pemberian tugas secara individual, harus jelas dan penentuan batas yang tepat yang diberikan benar-benar nyata. Banyak siswa yang mengalami hambatan untuk memperoleh kemajuan belajar karena tidak menentunya batas tugas yang diberikan guru yang harus diselesaikan. Siswa juga harus mendapat kejelasan mengapa ia harus mengerjakan tugas itu. Seringkali siswa tidak bergairah dalam mengerjakan tugas dari guru, karena kurang memahami manfaat tugas bagi dirinya. Tugas individual lebih ditekankan kepada pembinaan kognitif-afektif-psikomotor siswa secara individual.

Menurut Martens dan Wilsons, yang dibahas oleh helda Kusuma, mengungkapkan bahwa evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan selama perancangan dan pengembangan program, dengan maksud memberikan umpan balik untuk meningkatkan evaluand (obyek yang dievaluasi), dapat juga fokus pada rencana program atau desain. Pada evaluasi formatif ini pengumpulan data dan informasi diarahkan pada kekurangan atau kesalahan yang ada dalam program yang dievaluasi. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan selama sistem pembelajaran berlangsung, yang dilakukan setiap kali satu unit program latihan atau mata pelajaran dapat diselesaikan sepenuhnya yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah belajar, dan terbentuk, sesuai dengan target instruksi yang telah ditetapkan.

Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Mengimplementasikan Strategi Pembelajaran *Edutainment* Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas V Di SDN 04 Ganggo Hilia

a. Kendala Dalam Perencanaan Strategi Pembelajaran *Edutainment*

Kendala yang dialami guru PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Ganggo Hilia ketika melakukan perencanaan untuk menerapkan strategi pembelajaran *edutainment* terletak pada merelevansikan materi pembelajaran dengan elemen-elemen hiburan pada penerapan strategi *edutainment*, hal ini

meliputi kesulitan dalam menyelaraskan materi pelajaran yang bersifat kompleks dengan format hiburan dan menyeimbangkan antara hiburan dan materi yang disajikan oleh guru.

Dalam penerapan strategi *edutainment*, salah satu kendala utama yang sering dihadapi adalah pemilihan materi yang tepat dan sesuai dengan elemen-elemen hiburan pada penerapan strategi *edutainment* yang diinginkan. Materi pembelajaran harus mampu menarik minat siswa sekaligus relevan dengan kurikulum yang ada, sehingga proses pembelajaran tidak hanya menjadi menyenangkan tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Tantangan ini semakin kompleks ketika mempertimbangkan keberagaman karakteristik siswa, termasuk perbedaan minat, gaya belajar, dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, pengintegrasian elemen hiburan seperti permainan atau aktivitas kreatif harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pengajar juga perlu memiliki keterampilan dalam merancang aktivitas yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, serta mampu menyesuaikan materi dengan konteks budaya dan sosial siswa agar lebih relevan. Kesulitan dalam menemukan sumber daya yang mendukung, baik dalam bentuk alat bantu pengajaran maupun media interaktif, juga dapat menjadi hambatan tambahan dalam menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Oleh karena itu, pemilihan materi yang tepat memerlukan pertimbangan yang matang dan kolaborasi antara pendidik, siswa, serta pihak lain yang terlibat untuk memastikan bahwa semua elemen-elemen hiburan pada penerapan strategi *edutainment* dapat terintegrasi secara harmonis dalam proses pembelajaran.

Kendala Dalam Pelaksanaan Strategi Pembelajaran *Edutainment*

Kendala yang dihadapi guru guru PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Ganggo Hilia ketika menerapkan strategi pembelajaran *edutainment* terletak pada keterbatasan akses internet dan perangkat, berupa sinyal yang terkadang buruk ataupun hilang ketika guru menerapkan strategi *edutainment* terutama ketika guru menerapkan game, kuis, menayangkan video yang membutuhkan bantuan dari penggunaan teknologi.

Penggunaan internet sebagai sumber media pembelajaran dengan menerapkan inovasi aktif dan kreatif dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Internet memiliki kemampuan untuk beradaptasi dari berbagai perubahan suasana, cara, dan percepatan yang terjadi dalam lingkup penyelenggaraan pendidikan. Penggunaan internet menjadi penyebab perubahan yang cukup signifikan dalam pioritas aktivitas belajar mengajar, mulai dari sistem manajeman pengelolaan lembaga, metode mengajar, hingga kriteria belajar siswa. Internet menjadi salah satu alternatif media yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran menjadi suatu hal yang dianggap sudah biasa dalam kalangan pelajar. Penggunaan internet sebagai media belajar dianggap dapat memudahkan guru dalam mengakses berbagai website penyedia media pembelajaran, dan juga dapat menghemat waktu yang dibutuhkan oleh guru. Tatapi penggunaan teknologi yang memanfaatkan penggunaan internet terkadang memiliki kendala di sinyal atau jaringan internet. Kendala sinyal atau jaringan internet yang buruk menjadi hambatan yang signifikan bagi guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Masalah sinyal merupakan kendala mendasar yang membuat niat guru dalam memanfaatkan teknologi tidak dapat terwujud. Dan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi tidak dapat tercapai.

Kendala Dalam Evaluasi Strategi Pembelajaran *Edutainment*

Kendala yang dihadapi guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Ganggo Hilia saat melakukan evaluasi setelah diterapkannya strategi *edutainment* terletak pada kesulitan dalam mengukur aspek kognitif dan afektif siswa secara efektif, serta tantangan dalam merencang instrument evaluasi

yang sesuai dengan penerapan strategi *edutainment*. Hal ini berupa pengukuran aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan serta bagaimana menyelaraskan instrument dengan pendekatan aktif dan menyenangkan.

Guru kerap menghadapi kendala signifikan dalam mengevaluasi aspek kognitif dan afektif siswa secara efektif. Untuk ranah kognitif, kesulitan muncul dalam merancang instrumen yang mampu mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan, serta memastikan validitas dan reliabilitas soal yang dibuat. Sementara itu, evaluasi aspek afektif lebih kompleks karena sifatnya yang subjektif dan sering kali tidak dapat diamati secara langsung; tantangan meliputi identifikasi indikator perilaku yang tepat, menghindari bias personal, dan mengembangkan instrumen seperti observasi atau skala penilaian yang konsisten dan akurat untuk mengukur sikap, nilai, atau minat siswa. Pada akhirnya, keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan memadai dalam pengembangan instrumen, dan ukuran kelas yang besar juga turut memperparah kesulitan dalam merancang dan mengimplementasikan evaluasi yang komprehensif untuk kedua aspek tersebut.

Instrumen evaluasi atau dapat juga disebut alat evaluasi menurut Lantz & Friedrich adalah alat untuk membuat penilaian yang sistematis dari apa yang dipelajari oleh peserta didik. Instrumen penilaian digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran membutuhkan suatu alat bantu atau disebut dengan instrumen evaluasi. Instrumen evaluasi dalam penelitian ini digunakan untuk mempermudah proses evaluasi pembelajaran, yakni untuk melalukan penilaian dan pengukuran terhadap aspek kognitif, psikomotorik, dan sikap mahasiswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan pemaparan di atas, terkait implementasi strategi pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas v di SDN 04 ganggo hilia, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Pengimpelentasian strategi pembelajaran *edutainment* yang diterapkan oleh guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Ganggo Hilia menunjukkan pendekatan holistik dan berpusat pada siswa. Dalam tahap perencanaan guru membuat sebuah modul ajar. Prosesnya dimulai dengan menetapkan tujuan yang spesifik dan memahami karakteristik siswa termasuk minat dan gaya belajar mereka. Berbekal informasi tersebut, guru dapat merancang modul pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang diisi dengan elemen-elemen seperti kuis dan permainan edukatif. Pada tahap pelaksanaan, beragam metode kreatif seperti permainan, kuis, video, musik, dan bahkan tutor sebaya digunakan untuk memastikan materi mudah dipahami dan siswa tetap termotivasi, dengan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif dan partisipatif dalam suasana humanis. Terakhir, evaluasi dilakukan melalui pemberian tugas pribadi untuk mengukur pemahaman materi kompleks, serta observasi dan evaluasi formatif untuk memantau partisipasi dan respons siswa terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan, memastikan strategi ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, menyenangkan, dan inklusif.

Dalam penerapan strategi pembelajaran *edutainment*, guru menghadapi berbagai kendala yang signifikan mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Pada tahap perencanaan, tantangan utama terletak pada kesulitan merelevansikan materi ajar dengan elemen hiburan yang akan

digunakan. Selanjutnya, saat pelaksanaan, guru seringkali dihadapkan pada kendala teknis seperti keterbatasan akses internet dan kualitas sinyal yang buruk. Terakhir, dalam fase evaluasi, kendala muncul pada kesulitan mengukur secara efektif aspek kognitif dan afektif siswa, serta merancang instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik strategi edutainment. Kendala-kendala ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan *edutainment* membutuhkan persiapan matang dan solusi inovatif untuk mengatasi hambatan teknologi serta merancang penilaian yang komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Albab, Ullil. 2018. Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal el Tarbawi*, Vol. XI, No.1.

Arsyad, Berti and Sriwahyuningsih R. Saleh. 2022. Desain Instrumen Penilaian Ranah Psikomotorik Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic Education and Linguistics,* Vol.2, No. 2.

Athaillah, A. 2006. *Tafsir Al-manar*. Erlangga.

Awalludin. 2017. *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Hamid, Moh. Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.

Hamruni. 2014. *Pembelajaran Berbasis Edutainment.* Yogyakarta: Investidaya

Harahap, Nursapia. 2020. *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing

Hasibuan, Asnita. 2023. SOSIALISASI PENERAPAN BUDAYA POSITIF MELALUI KESEPAKATAN KELAS DI SEKOLAH SMA NEGERI 3 KISARAN KABUPATEN ASAHAN. Jurnal Pendidikan, Vol. 6.

Hati, Putu Denia Dini . 2023. Urgensi Interaksi Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Era Society 5.0. Jurnal Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Vol.2 No. 4.

Hayaturraiyan dan Harahap, Asriana. 2022. Strategi Pembelajaran di Pendidikan Dasar Kewarganegaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Time. *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 2 No.1.

Helda Kusuma Wardani, Fajarsih Darusuprapti, Mami Hajaroh. *2022. Model-Model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation*". Vol.6 No. 1.

Hestin Latifah, Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* Vol. 7 No. 5 (2023) hal. 3.

Lutfia, Fitri. 2024. Pembuatan Evaluasi Instumen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 5 No. 1.

Mediaindonesia.com, "Penerapan AI dalam Pembelajaran Bantu Pendidik hadapi Gaya Belajar Anak Zaman Sekarang", Oktober 9, 2024, https://mediaindonesia.com/teknologi/707714/penerapan-ai-dalam-pembelajaran-bantu-pendidik-hadapi-gaya-belajar-anak-zaman-sekarang

Mufidah, Luk-Luk Nur. 2017. Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 1 No. 2.

Muriani, dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar siswa. *Jurnal Magisma,* Vol. 11 No. 2.

Nengsih, Dona. Dkk. 2024. Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*. Vol. 8 No.1.

Riando, Ongki Tobi, dkk. 2023. Strategi dan Metode Mengajar Anak Remaja Milenial. *Jurnal Kala Nea,* Vol. 4 No.

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.

Sunantri, Asep. Dkk. 2020. Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Pengembangan*, Vol. 4 No. 1.

Syarifuddin. 2022. Teori Humanistik dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, Vol. 6 No. 1.

Yuliawati, Rika. 2022. *Skripsi: " Strategi Pembelajaran Edutainment Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Suberarum Pati"*. Semarang: UIN Walisongo.