

## IMPLEMENTASI KONSEP *EDUTAINMENT* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPNEGERI 1 BOYOLALI

**Hasan Maftuh**

Mahasiswa Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga  
e-mail: hasanmaftuh220@gmail.com

### **Abstract**

*Islamic Education Lessons that students get are always monotonous and presented less attractive by the teacher. There is an effort to create an atmosphere and a fun learning process in the world of education that is when the emergence of the concept of edutainment that tries to combine the two activities of "education" and "entertainment". The purpose of this research is to know the implementation of edutainment concept on PAI subjects in SMPN 1 Boyolali year 2014/2015. This research uses descriptive qualitative research method. This research was conducted in SMPN 1 Boyolali. With the subjects of this study are students of class VII and teachers of Islamic Education class VII, and the informants consisting of principals and teachers of other fields of study. Data collected by observation method, interview, documentation. The validity of the data is obtained through the method triangulation technique. The data collected were analyzed by data reduction, data presentation and conclusion. The results of this study indicate that the implementation of learning concept of edutainment is just a term, but in reality has not meet the actual edutainment learning because edutainment concept must be conceptualized well, the class is designed in such a way according to the related material. Methods and games that are implemented more lead to the model PAIKEM (Active, Inofatif, Creative, Effective and Exciting). The use of video that is served as an insertion on learning using Dodo Syamil cartoons is less suitable for junior high school learning.*

Pelajaran Pendidikan Agama Islam selalu dipandang sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga kurang diminati oleh banyak siswa. Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diperoleh siswa selalu monoton dan disajikan kurang menarik oleh guru. Ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan yakni saat munculnya konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas "pendidikan" dan "hiburan". Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui implementasi konsep *edutainment* pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Boyolali tahun 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Boyolali. Dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru Pendidikan Agama Islam kelas VII, dan para informan yang terdiri dari kepala sekolah dan guru bidang studi lain. Data yang dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui teknik triangulasi metode. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran konsep *edutainment* hanya sekedar istilah saja, tetapi kenyataannya belum memenuhi pembelajaran *edutainment* yang sebenarnya karena konsep *edutainment* harus terkonsep dengan baik, kelas di desain sedemikian rupa sesuai dengan materi terkait. Metode dan game yang dilaksanakan lebih mengarah pada model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Penggunaan video yang ditayangkan sebagai sisipan pada pembelajaran menggunakan video kartun Dodo Syamil kurang cocok untuk pembelajaran di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** implementasi konsep *edutainment*; Pendidikan Agama Islam

### **A. Pendahuluan**

Proses pendidikan dari masa ke masa terus melakukan inovasi, sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia itu sendiri, sehingga pendidikan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal ini terbukti dengan adanya penemuan-penemuan

ilmu pengetahuan baru, yang sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan selalu bersifat maju dan berorientasi ke depan. Perkembangannya trend dunia pendidikan abad ke-21 kelihatannya lebih berorientasi pada pengembangan potensi manusia, dan tidak lagi memusatkan pada kemampuan teknik dalam melakukan eksplorasi dan eksploitasi alam sebagaimana abad ke-20. Pergeseran ini didorong tidak hanya oleh kenyataan terjadinya krisis ekologi, tetapi juga oleh hasil riset terutama dalam bidang neuro-psikologi (Hamruni, 2009: 1).

Mengenai potensi manusia, khususnya potensi otaknya, hasil penelitian neuro-psikologi dari Markowitz dan Jensen (2002: 249) menunjukkan bahwa potensi manusia yang sudah teraktualisasikan masih sangat sedikit, baru sekitar 10%. Penelitian tentang otak menunjukkan bahwa otak manusia paling sedikit terdiri dari 1 trilyun sel otak, termasuk 100 milyar sel saraf aktif (*neuron*) dan 900 milyar sel lain yang merekatkan, memelihara, dan menyelubungi *neuron*. Setiap satu dari 100 milyar neuron tersebut dapat tumbuh bercabang hingga sebanyak 20.000 cabang (*dendrit*). Cabang yang seperti sebuah pohon ini berfungsi menyimpan informasi. Kehebatan lain, sel otak aktif mampu membentuk koneksi (*sinapsis*) dengan kecepatan yang luar biasa, 3 milyar per detik. Koneksi tersebut adalah kunci kekuatan otak. Setiap menit, sel-sel aktif itu mampu menciptakan sambungan baru tidak kurang 100 ribu jalur. Jadi, otak manusia adalah komputer yang super canggih, bahkan beribu kali lebih hebat dari pada komputer tercanggih manapun di dunia. Potensi yang demikian besar, semua orang punya kemungkinan untuk menjadi cerdas, dan tinggal bagaimana proses pembelajaran mengaktualisasikannya.

Menurut Efendi (2005: 24) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan konsep pembelajaran konvensional yang telah berlangsung selama ini cenderung tidak menghargai harkat anak didik sebagai manusia seutuhnya. Proses belajar-mengajar lebih menekankan pada kinerja jasmaniah dan mengabaikan kinerja batiniah. Padahal, seperti yang sudah dijelaskan Al-Qur'an dalam penciptaan manusia, setiap orang (termasuk anak didik) tidak hanya terdiri dari tubuh fisik, tetapi juga psikis. Manusia terdiri dari jasmani dan rohani, lahiriyah dan batiniyah. Hal-hal yang bersifat batiniyah sendiri terdiri dari berbagai komponen, antara lain pikiran, ingatan, perasaan, dan kesadaran. Agar proses pembelajaran bisa berhasil dengan maksimal, seorang guru hendaknya mengakomodasi kedua aspek ini, yaitu aspek lahiriyah (badan) dan aspek batiniyah (pikiran, ingatan, perasaan, dan kesadaran).

Proses pembelajaran di kelas, sering kali siswa hanya dianggap sebagai wadah kosong yang harus dan dapat diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh pengajar (guru). Jarang ditemukan pengajar yang benar-

benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Acapkali terjadi, bila guru sudah masuk ke kelas kemudian siswa diarahkan untuk duduk tenang dan diam, lalu guru langsung mengajar. diyakini, pada saat guru matapelajaran, maka siswa pun akan belajar.

Paradigma positivistik yang telah merasuki dunia pendidikan, termasuk PAI yang terjadi di SMPN 1 Boyolali, sering kali membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan. Betapa tidak, demi untuk mengejar target kurikulum misalnya, banyak guru yang secara sadar atau tidak, telah membebani siswa dengan berbagai materi pembelajaran. Guru memaksa siswa itu untuk mempelajari setumpuk bahan pembelajaran yang sudah dituangkan dalam silabus (kurikulum), tanpa peduli apakah siswa itu tertarik atau tidak, apakah materi itu bermanfaat bagi masa depan atau justru sebaliknya.

Pembelajaran mata pelajaran PAI yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stres. Kondisi yang tidak kondusif sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa menggagalkannya. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. Terobosan dalam *edutainment* sebagai harmonisasi pembelajaran yang membuat kondisi kelas dan suasana pembelajaran yang berbeda, konsep yang ditawarkan pembelajaran *edutainment* sangat menarik dan sesuai dengan PP No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 19 ayat 1.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Boyolali dan juga hasil wawancara dengan guru PAI. Pendidik di SMPN 1 Boyolali selalu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung kondusif dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai strategi dan metode yang di dalamnya terdapat unsur *entertainment* (hiburannya) pada kegiatan belajar mengajar, esensi penggunaan *edutainment* adalah penguasaan materi pembelajara, sehingga diharapkan para siswa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti proses pelajaran, bukan terbebani dan menjadikan proses pelajaran sebagai hal yang membosankan atau bahkan momok yang menakutkan. Dengan begitu mereka bisa mendapatkan pengetahuan yang baik, mngikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Menurut Hamruni (2009: 15) konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada

tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak terhubung, yakni “pendidikan” dan “hiburan”.

Asumsi kedua, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Menggunakan metode yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda, hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang mengembirakan bagi kalangan pendidik. Teori-teori belajar yang berupaya mengembangkan kemampuan belajar, sehingga membuat lompatan-lompatan prestasi inilah yang kemudian dikenal dengan teori-teori belajar era *Quantum*. Pada intinya, tujuan dari berbagai teori pembelajaran ini sama, yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Asumsi ketiga, apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas peserta didik, maka semua siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu siswa untuk dapat mengerti kekuatan dan kelebihannya, sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Siswa akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar, sehingga akan belajar secara benar, sesuai dengan gaya masing-masing.

Upaya menerapkan ketiga asumsi tersebut, konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang meliputi siswa, pendidik (guru), proses pembelajaran (metode) dan lingkungan pembelajaran. Konsep *edutainment* menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subjek pendidikan.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Implementasi Konsep *Edutainment***

*Edutainment*, singkatan dari dua kata, *education* yang berarti pendidikan atau pengajaran dan *entertainment*, artinya hiburan. Jadi menurut tinjauan arti bahasa, *edutainment* mengungkapkan pengertian pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara

harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. (Hamruni, 2009: 50)

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu mnghibur (Moh. Sholeh Hamid, 2011: 18).

Biasanya jika seseorang senang terhadap sesuatu apapun itu, dengan dasar menyenangkan itu maka peserta didik akan cenderung untuk lebih menyesuaikan dan mengikuti apapun yang dapat dia perbuat untuk hal yang dia senangi. Jika peserta didik sudah belajar atas dasar senang, maka perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih terfokus dan lebih tinggi. Selain itu juga proses belajar yang menyenangkan akan membentuk suatu motivasi sendiri bagi diri peserta didik, yang nantinya akan menghasilkan produk belajar yang berkualitas.

Berkaitan dengan pembelajaran menyenangkan Hamruni membaginya menjadi sembilan bagian yang disandarkan pada Rasulullah yakni: memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, merayakan hasil.

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era *millennium* ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia.

Menurut Sumantri dan Permana (2001: 101-102) *edutainment* memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap yang dapat mempengaruhi aspek-aspek pembelajaran. Kelima prinsip itu adalah: Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorang pun yang dapat melakukan kegiatan belajar

tersebut untuknya, setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar), seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti, apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

Sedangkan siswa sebagai manusia yang berpotensi, maka di dalam peserta didik ada suatu daya yang dapat tumbuh dan berkembang disepanjang usianya. Posisi peserta didik dalam *edutainment* peserta didik adalah seorang learner di sini bukanlah pribadi (peserta didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar peserta didik bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik semaksimal mungkin.

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan men-  
cerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning how to learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan ranking mereka di sekolah (Hamruni, 2009: 125).

Jadi pembelajaran *edutainment* merupakan pola pikir yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang penuh dengan hiburan, keaktifan dan penemuan.

## **2. Prinsip Konsep *Edutainment***

Menurut Hamruni (2009: 42) konsep *edutainment* adalah suatu rangkain pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembati jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar-mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya. Sedangkan menurut Roqib (2009: 107) *edutainment*, dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan baik fisik maupun psikis.

Santoso (2010: 16) mengemukakan bahwa *edutainment*, adalah suatu metode pembelajaran berbasis kompetensi yang aktif dan efisien, dirancang melalui suatu prinsip

permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur. Konsep itu meliputi dua kepentingan anak-anak yakni bermain dan belajar. Hamruni (2009: 43) konsep dasar *edutainment*, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada 3 asumsi yang menjadi alasannya, yaitu: perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, dan apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan mendapat hasil belajar yang optimal.

Konsep *edutainment*, menawarkan suatu strategi atau sistem pembelajaran yang dirancang dengan suatu jalinan yang meliputi peserta didik, pendidik (guru), proses pembelajaran (metode) dan lingkungan pembelajaran. Konsep *edutainment*, menempatkan pembelajar sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Dalam *edutainment* proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Kajian yang ada di berbagai literatur, maka ada berbagai teori belajar yang relevan dan bernuasa konsep *edutainment* (Hamruni, 2009: 27), yaitu: a) Teori Pembelajaran Aktif (*Active Learning Theory*) yang menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multiindera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran, b) Teori Belajar Akselerasi (*The Accelerated Learning Theory*) bahwa pembelajaran itu harus dirancang agar berlangsung secara tepat, menyenangkan, dan memuaskan, c) Teori Revolusi Belajar (*The Learning Revolution Theory*). Teori ini lebih menekankan pada suasana yang kondusif, yakni suasana relaks, tidak tegang, dan bebas dari tekanan, d) Teori Belajar Quantum (*Quantum Learning Theory*), penekanan teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan dan berfikir positif sebelum belajar, e) Teori Belajar dengan bekerjasama (*Cooperatif Learning*); teori ini berdasar pada konsep pembelajaran yang berdasarkan pada penggunaan kelompok-kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. f) Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*); Teori ini dikemukakan oleh Howard Gardner, yang menyatakan bahwa ada keberagaman otak yang meliputi kecerdasan verbal/*linguistic*, *musical*/ritmis, logis/matematis, visual/ spasial, jasmaniyah/kinestetik, intrapersonal/interpersonal, dan naturalis.

Berdasarkan enam konsep (teori) belajar tersebut, maka bisa ditemukan beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment*, yaitu: konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Konsep dasar *edutainment* seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan”, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Berdasarkan empat karakteristik *edutainment* yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan itu antara lain adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.

### 3. Media Pembelajaran dalam *Edutainment*

Hujair AH. Sanaki mengutip Oemar Hamalik sebagaimana yang dikatakan oleh Bovee (1997) bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Sanaki, 2009: 3).

Media pembelajaran yang digunakan dalam metode *edutainment* antara lain: Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini, yaitu: media proyeksi (*overhead projector*, slide, film dan LCD), media non-proyeksi (papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik dan lain-lain), benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, peta, globe, pameran dan museum (Sanaki, 2009: 38).

Media yang menggunakan teknik atau masinal yaitu: slide, film, rekaman, radio, televisi, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otonstruktif, ruang kelasotomatis, internet, dan komputer. Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, contoh dan kelakuan pengajar dimaksud adalah member *uswatun hasanah* kepada pembelajar (Sanaki, 2009: 39). Melalui berbagai



macam media pembelajaran yang beragam diharapkan dapat memudahkan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

#### **4. Metode dan Aplikasi Pembelajaran *Edutainment***

Gagasan tentang pembelajaran berbasis *edutainment* ini menjadi sebuah gagasan yang tidak hanya terbatas pada konsep dan teori, namun juga dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran menggunakan metode dan aplikasi tertentu. Metode ini tentunya memiliki variasi tersendiri serta memiliki keunikan dalam praktiknya. Metode tersebut dibuat dan didesain sedemikian rupa menariknya untuk dapat merangsang tumbuh kembang pengetahuan serta pemahaman peserta didik.

Aplikasi *edutainment* tersebut dapat berupa gambar-gambar grafis ataupun tayangan-tayangan yang bersifat audiovisual. Sehingga anak didik lebih mampu untuk memahami realitas yang dipelajari. Contoh pelajaran tentang Iman Kepada Hari Akhir/kiamat. Peserta didik akan lebih mengetahui secara mendetail gambaran hari kiamat melalui sebuah ilustrasi tayangan video atau film-film yang berkaitan dengan tema tersebut. Guru pun dalam hal ini memiliki tanggung jawab besar untuk menyediakan sarana dan prasarana serta media untuk memfasilitasi peserta didiknya.

Sekilas, peserta didik akan dibawa kedalam suasana dimana ia sebenarnya sedang belajar. Betul-betul menghayati, meresapi, mengambil pelajaran dari setiap petikan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya melalui berbagai variasi metode tersebut.

Rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terdapat beberapa cabang ilmu pokok di dalamnya. Yaitu, cabang ilmu ibadah (Fiqih), Tarikh (Sejarah Islam), al-Qur'an, akhlak dan ketauhidan. Pengaplikasian dari berbagai cabang ilmu agama Islam itu dapat menggunakan metode yang bervariasi pula.

Misalnya metode penerapan pembelajaran *edutainment* mata pelajaran PAI dapat berupa langkah-langkah sebagai berikut: Tujuan: melatih audio-visual siswa, dapat memiliki pemahaman dan mampu mempresentasikan apa yang telah dilihat. Alat yang diperlukan: LCD, laptop, dan film kartun yang durasi pendek sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, contohnya bab taharah. Cara bermainnya: guru membentuk tiga kelompok dan menyediakan kertas kosong untuk menulis nama kelompok dan tugasnya. Guru menuliskan tugas pada lipatan pesawat kertas, kemudian melemparkannya di kelas. Siapa yang dapat maka kelompoknya membaca tugas tersebut. Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang telah didapat melalui film kartun. Setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok rival disesuaikan dengan tugas dari guru. Jika tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka satu kelompok harus dihukum.

## 5. Manfaat Metode *Edutainment*

Menurut *Vogotsky* sebagaimana dikutip oleh *Ratna Megawangi*, bermain dan aktivitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*age-appropriate*), dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*) bermain adalah cara yang paling efektif untuk memantapkan perkembangan anak pada usia dini (*pre-operational thinking*), dan pada masa sekolah dasar (*concrete operational thinking*) (*Abdul Wahid*, 2008: 250).

Metode *edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur dapat mengfungsikan kedua belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Karena secara anatomis, otak kanan dan otak kiri memiliki perbedaan yang berakibat pada perbedaan fungsi dan cara kerja di antara keduanya.

*Roger Sperry* membuat tabel perbandingan otak kanan dan kiri sebagai berikut (*Mustamir Pedak*, 2009: 75):

**Tabel. 1**  
**Perbandingan antara Otak Kiri dengan Otak Kanan**

Belahan otak	Kiri	Kanan
Pikiran	Abstrak, linear, analitis	Konkret, holistic
Gaya berpikir	Rasional, logis	Intuitif, artistic
Bahasa	Kaya kata-kata, kalimat dan tata bahasa yang baik.	Tidak ada tata bahasa dan kalimat, sedikit kata-kata.
Kemampuan memutuskan		
Kekhususan fungsi	Membaca, menulis, aritmatika, keterampilan motorik dan sensoris.	Musik, mimpi yang dalam, gestalt.

Menurut para neurolog, kunci seorang yang cerdas dan kreatif adalah mengupayakan agar otak belahan kiri dan belahan kanan dapat berfungsi secara maksimal dan seimbang (*Mustamir Pedak*, 2009: 80).

Oleh karena itu dalam pembelajaran, otak kanan maupun otak kiri perlu dilatih dan salah satu upayanya adalah dengan menerapkan metode *Edutainment*. Karena bermainpun memiliki manfaat bagi anak, sebagaimana pada tabel 2 yang menunjukkan beberapa teori tentang manfaat bermain (*Mustamir Pedak*, 2009: 147). Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa bermain sangat penting bagi seorang anak untuk memperoleh keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

**Tabel 2.**  
**Manfaat Bermain**

Teori	Peran Bermain
Psikoanalitik	Mengatasi pengalaman traumatic dan <i>coping</i> terhadap rasa frustrasi.
Kognitif-Piaget	Mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya.
Kognitif-Vygotsy	Memajukan berpikir abstrak dan pengaturan diri.
Kognitif-Brunner	Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir.
Sutton- Smith	Melatih imajinasi dan narasi.
Singer	Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan luar.
Arousal Modulation	Membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi.
Bateson	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

Dengan demikian manfaat metode *edutainment* dalam pembelajaran antara lain untuk menciptakan suasana gembira, karena suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi, sehingga kemandirian belajar siswa dapat terealisasi dengan baik.

## 6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UU Sisdiknas, 2003: 52). Sedangkan menurut Choirul Fuad Yusuf (2007: 4), pembelajaran adalah proses kompleks yang mencakup di dalamnya kegiatan belajar mengajar. Menurut Tabrani Kosyan pembelajaran adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisasi atau pribadi.

Dari berbagai definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang kompleks yang mencakup di dalamnya kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap.

PP. No. 55 tahun 2007 menjelaskan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/ matakuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.

Banyak ahli yang memberikan definisi tentang Pendidikan Agama Islam, dan masing-masing ahli mempunyai pandangan yang hampir sama terhadap definisi tersebut, diantaranya: Pendidikan Agama Islam adalah suatu kegiatan bimbingan atau latihan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan keyakinan pemahaman atau penghayatan dan pengamalan ajaran Islam peserta didik, yang selain untuk membentuk kesalehan pribadi yang menyangkut hubungan pribadi serta kesalehan sosial (Muhaimin, 2002: 76).

Menurut Zakiah Daradjat, Pendidikan Agama Islam yaitu bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidupnya kelak (Zakiah Daradjat, dkk, 2000: 86).

Sedangkan menurut Abdul Madjid dan Dian Andayani (2005: 130), Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat Beragama hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa.

Dari beberapa pengertian yang diungkapkan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh Pendidik untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup sehingga terwujud persatuan dan kesatuan.

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian deskriptif yaitu prosedur penelitian dengan mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2004: 3). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan fenomena atau populasi tertentu yang diperoleh peneliti dari subjek yang berupa individu, organisasional atau perspektif yang lain. Adapun tujuannya adalah untuk menjelaskan aspek yang relevan dengan fenomena yang diamati dan menjelaskan karakteristik fenomena atau masalah yang ada.

Penelitian-penelitian kualitatif lebih banyak mementingkan proses daripada hasil, jadi dalam penelitian kualitatif instrumen memegang peranan penting dalam mengumpulkan data guna menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian (Moleong, 2001: 7).

Bogdad dan Taylor dalam Moleong (2003: 4), mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghadirkan data deskriptif beberapa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengungkap data deskriptif dari informasi tentang apa yang mereka lakukan dan yang mereka alami terhadap fokus penelitian. Sesuai dengan tema yang peneliti bahas, penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*), dimana penelitian ini dilakukan langsung di lapangan yaitu di SMPN 1 Boyolali untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Peneliti mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam keadaan alamiah.

#### **D. Hasil Penelitian**

Dalam suatu proses pembelajaran, *edutainment* merupakan konsep yang sangat menarik yang apabila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur akan memberikan sesuatu hal yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, karena inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, karena *edutainment* merupakan sebuah konsep yang tujuannya adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pada penyampaian materi *edutainment* yang seharusnya terkonsep dengan baik guru PAI hanya menyisipkan beberapa video atau permainan yang terkait dengan materi.

Dalam pembelajaran *edutainment* ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta ada pada bagaimana hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan dedaktik metodik yang bernuansa pedagogis.

Dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Boyolali para siswa tidak takut dan tidak sungkan untuk menanyakan perihal yang ingin diketahuinya, guru berfungsi sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan siswa. Artinya interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi harmonis seperti guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri.

Penyampaian materi, guru PAI berusaha untuk menghidupkan kelas dengan cara memberikan pertanyaan. Disini guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk

bertanya dan menjawab pertanyaan dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Bahan pelajaran merupakan bagian inti dalam pembelajaran *edutainment*. Dalam hal ini, bahan pelajaran secara garis besar hanya diambil dari buku paket dan beberapa buku pendukung lainnya serta internet.

Kegiatan belajar mengajar merupakan bagian inti dari *edutainment*. Dari dunia pendidikan sudah pasti terdapat kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran sebuah materi. Disini guru harus kreatif dalam menggunakan metode serta sarana pendukung lainnya. Guru harus selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

Dalam penggunaan metode dari kegiatan belajar mengajar lebih mengarah pada PAIKEM antara lain adalah metode tanya jawab, metode diskusi, *drill* dan metode *make a match* dan pemutaran video kartun Dodo Syamil serta pemutaran mp3 murotal al Qur'an. Konsep *edutainment* dalam pembelajaran PAI tercipta bila metode yang digunakan dikuasai oleh guru dan diterapkan sesuai dengan materi pelajaran dan kelas harus disiapkan dengan konsep sedemikian rupa agar sesuai dengan konsep *edutainment* guna mendukung kegiatan pembelajaran.

Komponen alat yang digunakan dalam konsep *edutainment* pembelajaran PAI terdiri dari dua yaitu pertama alat *non material* yang berupa suruhan, perintah, larangan dan nasehat. Sedangkan yang kedua adalah alat material yang sudah disediakan dari sekolah yang berupa *whiteboard*, spidol, laptop, LCD.

Melalui berbagai macam media pembelajaran yang beragam diharapkan dapat memudahkan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Metode *edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur dapat mengfungsikan kedua belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Karena secara anatomis, otak kanan dan otak kiri memiliki perbedaan yang berakibat pada perbedaan fungsi dan cara kerja di antara keduanya.

Tujuan guru PAI menggunakan *edutainment* dalam pembelajaran mengupayakan agar otak belahan kiri dan belahan kanan para siswa dapat berfungsi secara maksimal dan seimbang salah satunya dengan menggunakan beberapa metode salah satunya *game make a match*.

Dengan demikian manfaat dari metode *edutainment* dalam pembelajaran antara lain untuk menciptakan suasana gembira, karena suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi. Dan kemandirian belajar siswa dapat terealisasi dengan baik.

Berdasarkan perinsip konsep *edutainment* dan teori pembelajaran *edutainment* agar tercipta konsep *edutainment*, guru juga menerapkan unsur-unsur strategi pembelajaran *edutainment* dalam pembelajaran PAI. Unsur tersebut meliputi: Memberikan kemudahan dan suasana gembira, dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang. Maka dengan guru mengajarkan para siswa untuk bernyanyi bersama lagu nama-nama malaikat beserta tugasnya dan memutar film pendek yang berkaitan dengan materi, selain membuat para siswa lebih mudah dalam memahami materi metode yang di gunakan guru sudah menjadikan suasana gembira untuk para siswa.

1. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Bila suasana dan kondisi dalam kelas berantakan, kumuh, kotor, dan tidak menarik bagi siswa, maka peserta didik menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan, dan kuno. Sebaliknya, bila lingkungan ditata dengan baik, bersih, sehat, dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, maka peserta didik memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasyikkan. Maka diawali dengan sikap guru yang tampil ceria dan semangat serta mengucapkan salam ketika bertatap muka dengan siswa merupakan langkah awal yang baik, dilanjutkan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar seperti kondisi lingkungan belajar yang bersih dengan membangun kesadaran siswa agar menjaga dirinya tetap bersih dan tertib dalam berseragam, memberi aturan yang jelas dan tegas, dengan mengodisikan lingkungan yang nyaman, relaks, aman, dan kondusif.
2. Menarik minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Cara menggugah minat peserta didik diperlukan dengan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pelajaran yang telah diserap dan diterima dalam pikiran mereka, dikaitkan dengan hal-hal baru yang akan disampaikan, sebagai jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap dan ingat terhadap hal-hal baru yang disampaikan oleh pendidik. Maka dengan presentasi oleh siswa lalu di lanjutkan oleh sesi tanya jawab dan guru menambahi apa yang belum diahami oleh para siswa. Guru perlu menjelaskan kepada peserta didik apa yang diharapkan dari siswa selama dan sesudah proses

belajar berlangsung. Tentunya guru akan senang ketika anak didiknya memperhatikan, konsentrasi, dan antusias ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, maka dari itu guru harus pandai memberikan sesuatu hal yang menarik minat anak didik, tentu dengan sesuatu yang berbeda dan tidak membosankan dengan gaya sajian pembelajaran yang menyenangkan. Guru perlu memberikan motivasi dan pencerahan yang terkait dengan materi atau mata pelajaran yang berkaitan.

3. Menyajikan materi yang relevan, terealisasi dengan memberikan materi pelajaran disesuaikan oleh kebutuhan siswa yang relevan dalam penyajian didasari perkembangan zaman, materi pelajaran tidak harus didapat melalui buku paket yang sudah disediakan sekolah. Penyajian materi yang relevan oleh guru tidak hanya dari buku paket pelajaran PAI saja akan tetapi bisa dikembangkan dengan mengakses internet, media televisi, dan media masa (Koran/majalah), hal tersebut dapat mengembangkan potensi anak didik melalui inovasi.
4. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, Emosi positif sangat membantu pembelajaran karena perasaan dapat menentukan kualitas dan kuantitas belajar peserta didik. Perasaan negatif bisa menghalangi proses belajar, sebaliknya perasaan positif dapat mempercepat proses. Belajar dengan penuh tekanan, menyakitkan dan suasana tidak nyaman, tidak dapat mengungguli hasil belajar menyenangkan, santai, dan menarik hati. Maka memberikan pujian/*reward* kepada siswa akan menimbulkan emosi positif pada siswa yang mendapatkannya, karena merasa keberhasilannya dihargai oleh gurunya. Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan siswa.
5. Melibatkan semua indera dan pikiran, Pengalaman-pengalaman yang dimiliki siswa dapat diperoleh melalui penginderaan dan pikiran. Siswa dapat belajar dengan cara merasakan, melihat, meraba, mendengarkan serta menyentuh. Karena dengan seperti itu maka proses pembelajaranpun akan lebih mudah. Kegiatan belajar sebaiknya memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat pikiran terlibat dalam proses belajar. Kegiatan belajar konvensional ada kecenderungan membuat siswa tidak aktif. Memberikan metode pembelajaran aktif seperti dalam *edutainment* merupakan solusi yang tepat, guru menyampaikan materi dengan apa yang menjadi tujuan baik siswa menonton film yang ditayangkan dan guru memberi tugas siswa dengan menempelkan potongan ayat dan artinya yang sudah dibaca beberapa kali, hal seperti itu dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, terealisasi dengan proses pembelajaran harus memperhatikan kondisi kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Seorang guru harus menyesuaikan dengan tingkat



kemampuan para siswanya, Oleh karena itu aktivitas dan proses pengajaran yang dilakukan oleh guru sangat memperhatikan kondisi kemampuan yang dimiliki para siswanya dan menyesuaikan materi pembelajaran.

7. Memberikan pengalaman sukses, terealisasi dengan meningkatkan pemahaman siswa guru melalui metode stimulus dengan bercerita kisah-kisah tauladan, memberikannya motivasi adalah salah satu cara memberikan contoh pengalaman sukses kepada para siswa adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi, sehingga siswa diharapkan dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan termotivasi untuk melakukan hal yang baik seperti yang sudah diajarkan

## E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan data-data di lapangan maka dapat ditarik kesimpulan mengenai Implementasi konsep *edutainment* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Boyolali diantaranya yaitu:

Pelaksanaan pembelajaran konsep *edutainment* hanya sekedar istilah saja, tetapi kenyataannya belum memenuhi pembelajaran *edutainment* yang sebenarnya karena konsep *edutainment* harus terkonsep dengan baik, kelas di desain sedemikian rupa sesuai dengan materi terkait. Metode dan game yang dilaksanakan lebih mengarah pada model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Penggunaan video yang ditayangkan sebagai sisipan pada pembelajaran menggunakan video kartun Dodo Syamil kurang cocok untuk pembelajaran di tingkat SMP.[]

## DAFTAR PUSTAKA

- Daradjat, Zakiah. 2000. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jogyakarta: Buku Beta.
- Departemen Agama RI. 2003. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Departemen Agama RI
- Effendi, Agus. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI, EI, SQ, & Successful Intelligence atas IQ*, Bandung: Alfabeta.
- Hamid, M. Soleh. *Metode Edutainment*. Jogyakarta: Diva Press.
- Hamruni, 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Majid, Abdul, Dian Andayani, 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Markowitz, Karen dan Eric Jansen. 2002. *Otak Sejuta Gigabyte*, terj. Esti A.

- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_, 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_, 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2002. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pedak, Mustamir, 2011. *Metode Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Roqib. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, Yogyakarta: LKiS.
- Santoso. 2011. *Paikem Gembrot*, Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Sanaki, Hujair A.H. 2009. *Tujuh Kompetensi yang Menyenangkan dan Profesional*, Yogyakarta: Power Book.
- Sumantri dan Permana. 2010. *Perkembangan Peserta didik*, Bandung: Rosdakarya.
- Wahid, Abdul, (2000) *Strategi Belajar Menyenangkan dengan Humor*, Bumi Aksara, Jakarta: Insan Press.
- Yusuf, Choirul, Fuad. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berwawasan Multikultural*, Jakarta: Gramedia.