



Strategi Pembelajaran *Edutainment* Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Wilda Irsyad

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Wildairsyad312@gmail.com

Ilpi Zukdi

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
ilpi1007@gmail.com

Muhammad Zalnur

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Muhammadzalnur@uinib.ac.id

DOI:

Received:

Revised:

Approved:

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suasana kelas yang cenderung *teacher-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif, proses pembelajaran bersifat monoton yang membuat pembelajaran tidak menyenangkan lantas peserta didik jenuh, bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik kurang menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran Rasulullah yang salah satunya yaitu menghindari rasa bosan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep strategi *edutainment* dan bagaimana pelaksanaan strategi pembelajaran *edutainment* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Jenis penelitian ini adalah : penelitian kepustakaan (*Library research*). Teknik pengumpulan data melalui pengumpulan data *literer* yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang berkesinambungan (*koheren*) dengan objek pembahasan yang diteliti. Sumber data berupa data primer dan data sekunder. Sedangkan teknik analisis data yang penulis gunakan adalah reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa strategi *edutainment* didalam pembelajaran cukup efektif untuk diterapkan dan materi yang disampaikan pendidik dengan strategi ini mudah dipahami oleh peserta didik. Pelaksanaan Strategi pembelajaran *Edutainment* yang memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat memberikan proses pembelajaran yang sangat menarik keaktifan peserta didik dalam belajar, peserta didik merasa nyaman, senang, tidak menimbulkan kebosanan di dalam proses pembelajaran sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran; *edutainment*; akidah akhlak.

Abstract: This research is motivated by a classroom atmosphere that tends to be *teacher-centered* so that students become passive, the learning process is monotonous which makes learning unpleasant, and then students are bored, and bored in following the learning process. In this case, educators do not apply the principles of Rasulullah's teaching, one of which is to avoid boredom. The purpose of this study was to determine the concept of *edutainment* strategies and the implementation of *edutainment* learning strategies in Akidah Akhlak subjects. This type of research is *Library research*. Data collection techniques through literary data collection, namely by collecting library materials that are continuous (*coherent*) with the object of discussion under study. Data sources are primary data and secondary data. The data analysis technique that the author uses is data reduction, data presentation, and conclusion-making. Based on the research conducted by the author, it can be concluded that the *edutainment* strategy in learning is effective enough to be applied and students easily understand the material delivered by educators with this strategy. The implementation of the *Edutainment* learning strategy that combines education with entertainment in Akidah Akhlak learning can provide a learning process that is very attractive to students' activeness in learning, students feel comfortable, happy, does not cause boredom in the learning process so that the goals set can be achieved properly.

Keywords: Learning strategy; *edutainment*; akidah akhlak.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan keduanya yakni kepada penumbuhan aktivitas peserta didik. (Rusman, 2017: 1). Dengan demikian, muara dari pembelajaran itu adalah penumbuhan aktivitas peserta didik, dimana aktivitas peserta didik tersebut bisa terbangun jika proses yang dilaluinya tersebut kondusif, tentu dalam hal ini seorang pendidik harus bisa menciptakan situasi yang bisa membawa peserta didik mencapai tujuan dari pelajaran yang telah dirumuskan tersebut.

Dewasa ini, pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) masih tergolong rendahnya daya serap peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dapat ber-*impact* kepada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik masih sangat memprihatinkan. Hal ini Salah satunya bisa dipengaruhi oleh suasana kelas yang cenderung berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) sehingga peserta didik menjadi pasif, proses pembelajaran bersifat monoton dapat membuat peserta didik jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian pendidik kurang menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran Rasulullah yang salah satunya yaitu menghindari rasa bosan.

Kondisi bosan dapat terjadi ketika peserta didik merasakan pembelajaran tidak menyenangkan. Maka dari itu pendidik perlu memberikan rangsangan yang menyenangkan kepada peserta didik. Ketika peserta didik mendapatkan rangsangan yang menyenangkan dari lingkungannya tentu akan terjadi berbagai sentuhan tingkat tinggi yang akan membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataan dilapangan sering tidak sesuai dengan harapan. Sehingga peserta didik

mendapatkan *stimulus* yang kurang menyenangkan.

Hal ini bisa dilihat dalam beberapa kondisi tertentu terkadang peserta didik mudah merasa bosan, kehilangan semangat, dan konsentrasi dalam proses pembelajarannya. Dan membuat peserta didik tersebut kurang fokus didalam memahami materi yang di berikan dan akhirnya tidak tercapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Hal ini tentunya membawa dampak terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Namun, disisi lain keberhasilan pembelajaran juga tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam menggunakan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu alternative strategi pembelajaran yang memungkinkan untuk diterapkan dan dikembangkannya keterampilan berpikir peserta didik, terhindar dari rasa bosan serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, yang mampu merangsang minat peserta didik dan menambah kemampuan berfikir peserta didik adalah strategi *edutainment*.

Pembahasan mengenai strategi pembelajaran *edutainment* merupakan pembahasan yang sudah banyak dibahas dari penelitian-penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang di laksanakan oleh Mochammad Rizal Ramadhan, dengan judul implementasi strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter dalam pendidikan Islam Tahun 2020. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama sama-sama meneliti stratgei pembelajaran *edutainment*, bedanya jurnal ini dihubungkan dengan berbasis karakter sedangkan skripsi penulis dihubungkan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kemudian penelitian yang di lakukan oleh Lina Mufidah dengan judul

pengaruh metode *edutainment* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teknik-teknik dasar memasak di SMK negeri 2 Godean Tahun 2013 persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama membahas tentang metode *edutainment* perbedaannya yaitu pada skripsi ini metode *edutainment* digunakan terhadap hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian penulis strategi *edutainment* untuk mata pelajaran Akidah Akhlak. Selanjutnya penelitian Maftuh Hasan dengan judul implementasi konsep *edutainment* pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Boyolali pada tahun 2017. persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama membahas tentang *edutainment* perbedaannya penelitian ini membahas implementasi konsep *edutainment* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sedangkan penelitian penulis mengkaji strategi *edutainment* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kepustakaan (*library research*). *Library research* adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan sebagainya. (Arikunto S, 1998 : 73).

Menurut Danil A.R dalam bukunya metode penulisan karya ilmiah yang disebut dengan *library research* adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah, jurnal dan sebagainya yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Buku tersebut

dianggap sebagai sumber data yang akan diolah dan dianalisis seperti banyak yang dilakukan oleh ahli sejarah, sastra, dan bahasa. (Danil A.R dkk, 2009: 80).

Sumber data dalam penelitian ini merupakan subjek dari mana data dapat di peroleh (Arikunto S, 2006: 129). Penelitian kepustakaan ini mempelajari berbagai sumber baik dari al-Qur'an, buku pendidikan agama Islam, buku Akidah Akhlak, buku strategi pembelajaran, jurnal dan tulisan-tulisan lain sebagai sebagai penjas pembahasannya. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data, konsep dan informasi tentang mata pelajaran Akidah Akhlak dan strategi *Edutainment*. Data yang diperlukan yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Bisri Mustafa data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sampel yang telah ditetapkan sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari instansi yang terkait (Mustoufa, 2008: 61).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data literer yaitu mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang berkesinambungan (*korehen*) dengan objek pembahasan yang yang diteliti. *Pertama* Menentukan tujuan analisis. Penulis mengidentifikasi tujuan analisis dengan cara mendeskripsikan terlebih dahulu permasalahannya.

Kedua dengan Mengumpulkan data. Penulis membaca, mengkaji, dan mencatat data-data yang diambil dari berbagai sumber yang ada serta berhubungan dengan *Strategi Pembelajaran Edutainmnet*. *Ketiga* Mengidentifikasi buku-buku yang konseptual yaitu mencari hubungan antara data yang ada dengan yang sedang peneliti teliti. *Keempat* Mereduksi data. Penulis dalam hal ini mulai melakukan "sortir" terhadap data yang telah dikumpulkan. Data mana yang digunakan dan data mana yang tidak digunakan. *Terakhir* Menganalisis dan mentafsirkan data. Penulis dalam tahap akhir menganalisis dengan cara *preliminary analisis*, yaitu serangkaian upaya sederhana

yang dilakukan bagaimana data penelitian dikembangkan dan diolah kedalam kerangka kerja sederhana yang melibatkan proses seleksi kemudian mengambil suatu kesimpulan (Arikunto S, 2003: 310).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep strategi pembelajaran *edutainment*

Konsep strategi pembelajaran *edutainment* adalah membuat peserta didik merasa seolah-olah tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan namun tetap mendapatkan suatu pelajaran dalam artian pendidikan itu didapatkan dengan hiburan (menyenangkan). Menurut Fadhillah *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Fadhillah M dkk, 2014: 4). Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya yaitu dengan kondisi membosankan dan dalam tertekan.

Edutainment merupakan perpaduan antara pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*). Perpaduan antara kedua ini mengacu kepada sifat alamiah anak yaitu dunianya senang dengan bermain (hiburan). Bagi anak jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan strategi *edutainment* ini juga belandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar lebih efektif bila dalam keadaan *fun* dan bebas dari tekanan (*revolution learning*). Konsep *edutainment* berlangsung secara humanis, interaktif, edukatif dan menyenangkan.

Efektifnya pembelajaran dengan memakai *edutainment* ini berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh Triyani Suryaningsih pada tahun 2012 hasil dalam

penelitian ini menyatakan bahwa *edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. kemudian penelitian dari Siti Aisah yang di lakukan pada tahun 2011 hasil dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa *edutainment* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, berdasarkan hasil risetnya peserta didik awalnya memiliki motivasi yang rendah di dalam belajar kemudian setelah diterapkan *edutainment* tidak ada lagi peserta didik yang memiliki motivasi rendah dalam belajar.

Dalam jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam karangan Mochammad Rizal Ramadhan menegaskan bahwa dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* dalam pendidikan agama Islam, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan daya serap peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain (Ramadhan RM, 2020 : 19)

Dari penjabaran di atas jelaslah bahwa strategi *edutainment* membawa pengaruh kepada proses serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu strategi *edutainment* ini efektif untuk diterapkan terlebih pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Karena mata Pelajaran Akidah Akhlak materinya banyak dan kompleks sehingga membutuhkan salah satu strategi yang dapat membuat peserta didik mudah di dalam menerima materi pelajaran karena tidak adanya tekanan maupun rasa bosan di dalam belajar, peserta didik merasa nyaman, pembelajaran terasa menyenangkan sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu strategi pembelajaran *edutainment* ini sangat cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Menurut Mayke dalam bukunya "*Bermain dan Permainan*" sebagaimana dikutip oleh Anggainsi Sudono, menyatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat

memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, berkesplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Darisiniilah proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat mengambil keputusan sendiri, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan (Sudono A, 2000 : 24). Oleh karena itu dengan menyandingkan *edutainment* dalam pembelajaran dapat mengaktifkan peserta didik.

Berdasarkan jabaran di atas, strategi *edutainment* dapat meminimalisir kebosanan yang dirasakan oleh peserta didik. Hadirnya strategi *edutainment* ini menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga minat, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Al hasil Jadi Strategi *edutainment* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan meningkatkan kefahaman akan suatu materi karena tidak adanya rasa bosan rasa tertekan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan strategi pembelajaram *edutainment* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak

Strategi pembelajaran *edutainment* efektif untuk di terapkan di dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak. Adapun langkah-langkah yang harus di persiapkan pendidik dalam belajar dengan menggunakan strategi *edutainment* adalah: 1) Menyesuaikan dengan materi pembelajaran agar ketika dalam belajar tidak monoton; 2) Mencari tambahan materi yang relevan; 3) Ketika di awal pembelajaran diselingi dengan motivasi; 4) Guru menyisipkan selingan humor; 5) Menyiapkan cerita inspiratif.

Hal yang harus di perhatikan ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan stratgi *edutainment* yaitu: *pertama*, Memvariasi metode pembelajaran. Banyak metode yang bisa digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, ceramah plus, metode resitasi, metode eksperimental, metode *study tour* (karya wisata), metode latihan keterampilan (*drill method*), metode beregu/ diskusi, metode *peer teaching*, metode global, serta beberapa metode lainnya yang saling dikombinasikan sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik (Widiasworo E, 2017: 97).

Kedua, Menggunakan berbagai model pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan antara lain *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *contextual teaching and learning*, *directive learning*, dan sebagainya. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan menjadikan peserta didik antusias dan suasana yang berbeda sehingga menyenangkan. Namun disisi lain, pendidik harus pandai dalam memilih dan menyesuaikan model pembelajaran dengan materi agar pembelajaran tetap dalam pencapaian tujuan atau target pembelajaran (Widiasworo E, 2017: 213). Hal ini berarti bahwa, penggunaan beberapa model pembelajaran dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetap dalam koridor kesesuaian dengan materi dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Ketiga, Menggunakan *games* atau permainan. Bermain merupakan aktivitas yang identik dengan anak-anak. Games atau permainan sangat cocok diterapkan pada pembelajaran untuk jenjang SD dan SMP/MTS dan yang setingkatnya. Hal ini berdasarkan pada psikologis peserta didik pada usia tersebut masih menyukai bermain. Dengan menggunakan permainan, diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang terhadap suatu materi pelajaran. Permainan yang dimaksudkan disini adalah jenis permainan yang mampu

menciptakan suasana pembelajaran dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi riang. Permainan juga sebaiknya dirancang menjadi suatu aksi atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, untuk selanjutnya ditarik dalam proses refleksi dan dijadikan hikmah yang mendalam (Widiasworo E, 2017: 105). Dalam penciptaan permainan ini maka pendidik memang dituntut aktif dan kreatif.

Keempat, Adanya *ice breaking* saat jenuh. Rutinitas yang sering dialami oleh setiap orang pasti tidak akan lepas dari kejenuhan. Begitu pula peserta didik dalam mengikuti rutinitas kegiatan pembelajaran. Kejenuhan yang dialami peserta didik, jelas dapat menghambat proses pembelajaran. Maka dari itu, *ice breaking* adalah cara yang tepat untuk membuat suasana menjadi semangat dan menyenangkan kembali (Widiasworo E, 2017: 106). Sebagaimana Adi Soenarno dalam bukunya menuliskan, *ice breaking* adalah cara yang tepat untuk menciptakan suasana kondusif. Penyatuan pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah hal yang biasa membuat suasana menjadi terkodusi untuk dinamis dan fokus. Apabila sudah terkondisikan dan fokus, maka peserta didik akan pula fokus dan pembelajaran dapat dilanjutkan (Soenarno A, 2005: 3). Adanya humor untuk menyegarkan suasana Pembelajaran yang serius secara terus menerus akan membuat peserta didik bosan dan tidak lagi mempunyai minat untuk belajar. Humor dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyegarkan kembali kondisi psikologis peserta didik. Dengan humor yang diberikan, peserta didik akan tertawa dan akan kembali fresh. Selain itu, humor juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Dengan pemberian humor dalam pembelajaran, akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik sehingga materi akan mudah diingat. Pembelajaran pun akan terlihat akrab, bersahabat, tidak terkesan ada jarak antara pendidik dan peserta didik.

Adapun manfaat humor dalam pembelajaran antara lain, humor dapat membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi, sebagai sarana menghilangkan stress, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta humor dapat memperkuat daya ingat (Widiasworo E, 2017 : 3)

Namun dalam menggunakan humor sebagai selingan dalam pembelajaran perlu hati-hati dan memperhatikan hal-hal berikut, seperti humor tidak mengandung kedustaan, tidak mengandung penghinaan, dan peremehan, atau perendahan kehormatan orang lain, humor disajikan dalam batas yang sewajarnya, jika humor disajikan dalam bentuk kritik maka pastikan kritik yang bermutu dan tidak menyinggung perasaan, dan humor tidak menyinggung dan menghina SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan (Widiasworo E, 2017 : 218)

Kelima, Mengajak peserta didik bernyanyi. Kegiatan bernyanyi, bukan hanya milik pelajaran seni budaya. Dalam pelajaran lain pun misalnya Akidah Akhlak, peserta didik dapat diajak bernyanyi. Bernyanyi dapat menjadi suatu kegiatan yang mengasyikan apalagi ditambah sengan tepuk tangan. Sehingga selain suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dengan bernyanyi, tujuan pembelajaran pun tetap tercapai secara efektif.

Keenam, Menggunakan berbagai media dan sumber belajar. Semua benda yang ada di sekitar lingkungan sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar. Jadi, tidak hanya benda-benda umum saja yang sudah terkenal ada di sekolah seperti buku paket, LKS, koran, dan sebagainya. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar untuk pembelajaran diantaranya, pemanfaatan lingkungan dan berbagai benda sekitar, menggunakan gambar-gambar atau chart, mengajak peserta didik ke alam bebas, dan sejenisnya. Pada intinya, sumber ataupun media belajar tidak

hanya yang ada didalam kelas ataupun yang biasa digunakan. Pendidik dapat memanfaatkan benda apapun sebagai media dan sumber belajar termasuk pemanfaatan alam bebas atau lingkungan.

Ketujuh, Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Pesatnya kemajuan teknologi informasi memungkinkan cepat dan mudahnya segala informasi diakses oleh masyarakat, termasuk peserta didik. Pendidik hendaknya memiliki wawasan yang luas dan memiliki pandangan ke depan. Pendidik dapat memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Dengan mengakses internet, pengetahuan terkait materi pelajaran akan lebih luas, lebih kompleks, dan lebih mendalam. Namun, pendidik tetap harus mengawasinya mengingat situs internet ataupun iklan diluar materi pelajaran.

Kedelapan, Memanfaatkan koran, majalah, televisi, dan media lain. Koran, majalah, dan televisi merupakan salah satu sumber informasi yang selalu *up to date*, bisa memberikan banyak informasi penunjang pembelajaran. Ini juga perlu kita gunakan sebagai rujukan informasi atau materi, agar mereka menjadi sumber daya manusia yang selalu berhubungan dengan pengetahuan serta informasi yang masih segar. Pembelajaran dengan menggunakan koran, majalah, televisi ataupun media sejenis, sebagai media penunjang yang diproses dan dikemas secara menarik, serta tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Secara langsung ataupun tidak langsung, media-media tersebut memiliki nilai praktis dan strategis dalam membina sumber daya manusia sesuai dengan kenyataan hidup hari ini dan untuk masa yang akan datang. Pada intinya, penggunaan media-media tersebut adalah tetap dalam tujuan penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan pencapaian target atau tujuan pembelajaran yang tidak bisa dilupakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Strategi *edutainment* di dalam pembelajaran efektif untuk diterapkan karena materi yang disampaikan pendidik dengan strategi ini mudah dipahami. Strategi *edutainment* juga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan meningkatkan kefahaman akan suatu materi karena tidak adanya rasa tekanan ketika dalam belajar, dan berimpact kepada hasil belajar yang bagus yang didapatkan oleh peserta didik.

Pelaksanaan strategi pembelajaran *edutainment* ini bisa digunakan sesuai dengan langkah- langkah yang telah ada. Strategi ini cocok digunakan pada materi yang berkaitan dengan tabiat/tingkah laku manusia dengan bantuan berbagai variasi strategi, dan media lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian tentang Strategi Pembelajaran *Edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : *Pertama* kepada pendidik khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak agar bisa menerapkan berbagai variasi strategi pembelajaran yang salah satunya bisa digunakan yaitu strategi pembelajaran *edutainment* dan kepada Pihak Sekolah diharapkan agar selalu memberikan dukungan dan arahan kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *Edutainment*.

DAFTAR RUJUKAN

- Al- Asqalani, I. H (2008). *Fath al-barri (Syarh Shahih al-Bukhari)* Jilid I, Jakarta: Pustaka Azzaz
- Aminudiin. (2016). *Membangun Karakter Dan Kepribadian Melalui Pendidikan Agama Islam*. UIEU: Universitas Press
- Anwar, R. (2000). *Ulumul Qur'an Cet.1*, Bandung : Pustaka Setia

- Anwar, R. (2008). *Akidah Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia
- Suharsimi, A. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Asdi Mahasatya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Dalam Suatu Pendekatan Praktik: Edisi Revisi VI*. Jakarta : Rineka Cipta
- Barnadib, I. (2002). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Darajat, Z. (1992). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara
- Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, Jakarta : Bumi Aksara
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta,
- Hamalik, O. (2002). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, M. S. (2014). *Metode Edutainment*, Yogyakarta : DIVA Press
- Hamruni. (2019). *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta : UIN SUSKA
- Harun, N. (2001). *Ushul Fiqh 1*, Jakarta : Logos Wacana Ilmu
- Kutsiyah. (2019). *Pembelajaran Akidah Akhlak*. Jakarta : Duta Media
- Fadhillah, M, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, kreatif dan Menyenangkan*, Jakarta : Kencana Prenada media Group
- Moh, R. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKiS
- Mufidah, L. (2013). *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean*. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Muhaimin dkk. (2005). *Studi Islam dalam Ragam dan Dimensi & Pendekatan*. Jakarta: Kencana
- Mustofa. (2008). *Metode Penelitian*. Bandung: Sinar Baru Algerindo
- Naim, N. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Shihab, Q. (2002). *Tafsir al misbah, pesan, kesan, dan keserasiaan al-qur'an*, Jakarta: Lentera Hati
- Soenarno, A. (2005). *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Sudono, A.(2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT Grasindo
- Suryabrata, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri
- Wahyudi, D. (2017). *Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Out*

- Door Learning*). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Negeri 1 Boyolali". *Jurnal Inspirasi*. Vol 1, No. 1
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Mukaffan. (2013). "Tren Edutainment dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Tadris*. Vol.8, Nomor 2. Desember 2013.
- Albab, U. (2018). "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Pendidikan Islam Volume XI, No. 1*
- Ramadhan RM. (2020). *Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam*. Volume 13
- Hasan, M. (2017). "Implementasi Konsep Edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP