



**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *EDUTAINMENT*
DALAM PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMPN 2 RANDUAGUNG KABUPATEN LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

AISYATUL MUNAWAROH
NIM. T20171318

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *EDUTAINMENT*
DALAM PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMPN 2 RANDUAGUNG KABUPATEN LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Oleh :
Aisyatul Munawaroh
NIM : T20171318

Disetujui Pembimbing



Dr. Imron Fauzi, M.Pd.
NIP. 198705222015031005

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *EDUTAINMENT*
DALAM PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMPN 2 RANDUAGUNG KABUPATEN LUMAJANG**


SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi
salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam


Hari : Selasa
Tanggal : 23 April 2024

Tim Penguji

Ketua


Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072023211018

Sekretaris


Moh. Rofid Fikroni, M.Pd
NIP. 199306032023211032

Anggota :

1. **Dr. H. Mursalim, M.Ag**
2. **Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I**

 ()
()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005



MOTTO

وَاللَّهُ أَحْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Qs. An-Nahl: 78)^{1*}

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Quran Terjemahan dan Tafsir*. (Bandung: Syaamil Quran, 2011), 16.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil ‘alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia serta rahmat yang telah Allah berikan serta sholawat serta salam teruntuk Baginda Rasulullah Saw. Dengan bangga kupersembahkan karya kecil ini kepada:

1. Bapak Salim dan Ibu Nasiha kedua orang tua terhebat dalam hidup saya yang selalu ada hingga akhirnya bisa sampai pada tahap dimana skripsi ini selesai. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Bapak dan Emak.”
2. Adik saya Muhammad Ramadhan yang selalu ada dan yang selalu memberi motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

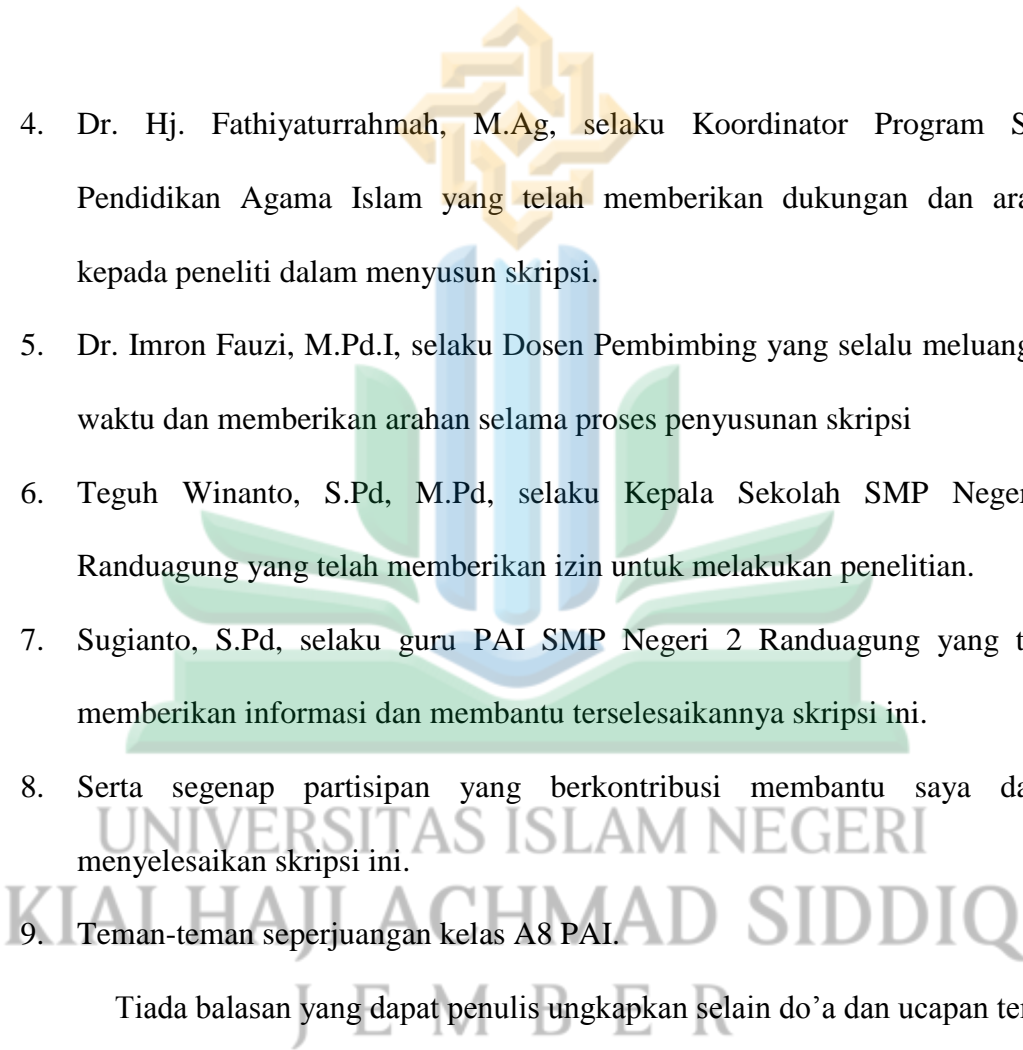
KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar.

Skripsi yang berjudul “Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang” merupakan upaya yang dilakukan penulis dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas KH. Achmad Shiddiq Jember. Penulis skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan saran serta motivasi semua pihak, baik langsung maupun tidak langsung dalam membantu penyusunan skripsi. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag.,M.M.,CPEM., MM selaku Rektor Universitas KH. Achmad Shiddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin pelaksanaan program fakultas sehingga terlaksana dengan baik.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang selalu memberikan arahan kepada kami.

- 
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti dalam menyusun skripsi.
 5. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi
 6. Teguh Winanto, S.Pd, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Randuagung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
 7. Sugianto, S.Pd, selaku guru PAI SMP Negeri 2 Randuagung yang telah memberikan informasi dan membantu terselesaikannya skripsi ini.
 8. Serta segenap partisipan yang berkontribusi membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
 9. Teman-teman seperjuangan kelas A8 PAI.

Tiada balasan yang dapat penulis ungkapkan selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa mempermudah dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada saya. Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini dapat memberi manfaat pada para pembaca. Aamiin.

Jember, 23 April 2024

Penulis



ABSTRAK

Munawaroh, Aisyatul. 2023, Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

Kata Kunci: Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment, Pengembangan Minat Belajar.

Fokus penelitian yang diteliti diantaranya: 1) Bagaimana isi atau materi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang? 2) Bagaimana metode pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang? 3) Bagaimana media pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang? 4) Bagaimana evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang?

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*). Yaitu merupakan jenis penelitian untuk mengumpulkan data kualitatif. Jenis penelitian studi kasus adalah penelitian dimana data diperoleh dari lapangan secara langsung dari sumbernya. Penelitian lapangan ini terkait erat dengan pengamatan berperan-serta.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1) Isi materi dan pembelajaran yakni pada pembelajaran PAI terdapat pembelajaran fikih yang mana dalam pembelajaran fikih terdapat materi sholat. Guru mengajar dengan berbasis *edutainment* yang mana pembelajaran tersebut menggunakan media ppt yang unik dan menarik, dan video. 2) Metode pembelajaran *edutainment* yakni guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat asyik dalam mengajar dan mereka selalu memiliki banyak cara untuk membuat suasana gembira pada siswa maka dari itu peneliti bisa menyimpulkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Randuagung mengajar dengan berbasis *edutainment*. Selain itu guru bisa membuat ruang kelas yang kondusif. Guru menyetelkan film pendek sesuai dengan pembelajaran yang akan dibahas dan memberikan kuis setelah menonton film pendek tersebut, siswa nampak bersemangat dalam proses pembelajaran dan sangat antusias sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. 3) Media pembelajaran yang digunakan dalam KBM PAI diantaranya penggunaan kata kata, bunyi, gambar, alat peraga seperti film yang disajikan dalam tayangan di proyektor. 4) Evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung memiliki instrument yakni evaluasi yang dilakukan guru biasanya berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, isian singkat dan essay. Kemudian untuk aspek evaluasi ada tiga yakni pengetahuan, sikap dan psikomotorik. Dampak *edutainment* terhadap pengembangan minat belajar siswa. Dampak dari adanya metode *Edutainment* yakni siswa menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran PAI, siswa menjadi senang dan gembira pada saat KBM, siswa mudah untuk dikondisikan, siswa juga mengerjakan tugas sesuai minat yang diinginkan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah	7
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori.....	19

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian	27
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Analisis Data	31
F. Keabsahan Data.....	33
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	34
BAB IV PENYAJIAN DAN DATA ANALISIS	36
A. Gambaran Objek Penelitian	36
B. Penyajian Data Dan Analisis.....	38
C. Pembahasan Temuan.....	59
BAB V PENUTUP.....	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan penelitian 16



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Randuagung.....	36
Gambar 4.2 Screenshot Video Materi PAI	40
Gambar 4.3 Pembelajaran yang Kondusif	46
Gambar 4.4 Suasana Pembelajaran	50
Gambar 4.5 Pembelajaran Menggunakan Media Proyektor	54

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Agama Islam di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua anak didik mulai jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Bagi umat Islam tentunya pendidikan agama yang wajib diikutinya itu adalah Pendidikan Agama Islam. Dalam hal ini Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yaitu: Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Mengingat betapa pentingnya pendidikan agama Islam dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan di sekolah dengan sebaik-baiknya.

Al Quran bagi pendidikan Islam menjadi sumber normatifnya, sehingga konsep belajar dan pembelajaran akan ditemukan dalil-dalilnya dari Al Quran itu sendiri. Berkaitan dengan pembelajaran dalam Al Quran terdapat surat yang menjelaskan tentang pentingnya belajar dan pembelajaran seperti surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata ”pengembangan” secara etimologi yaitu berarti proses/cara, perbuatan mengembangkan.² Secara istilah, kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan.³ Sedangkan minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi serta mengingatnya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al Quran dan Hadist.⁴ Jadi, pengembangan minat belajar Pendidikan Agama Islam ialah proses

² Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 538.

³ Hendayat Sutopo, Wasty Soemanto, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), 45.

⁴ Akrim, *Strategi Peningkatan daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 18-19.

mengembangkan keseluruhan daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam.

Dalam proses pembelajaran berbagai faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa sudah pasti ada termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu sendiri. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagai berikut: Faktor internal disini yaitu faktor yang datang dari siswa sendiri seperti kebiasaan belajar yang kurang baik, rendahnya daya ingat siswa, kemampuan konsentrasi siswa untuk mau mendengarkan, melihat dan memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena sering ditemukan siswa yang bicara sendiri saat belajar dan ramai dalam kelas. Faktor eksternal disini yaitu faktor yang berasal dari luar siswa seperti pengaruh teman belajar yang kecenderungan ramai di dalam kelas. Penyampaian materi oleh guru yang kurang jelas, kurangnya media pembelajaran, metode pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan untuk belajar.⁵

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 siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan

⁵ Nasir, Nirma, Skripsi: "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2016/2017*" (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017), 9-10.

yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya.⁶

Guru PAI di SMPN 2 Randuagung menggunakan pembelajaran PAI berbasis *edutainment* karena pembelajaran berbasis *edutainment* tentulah sangat menarik hati peserta didik apabila dikemas secara terstruktur dan sistematis. Hal ini akan mengubah suasana kelas dari yang membosankan menjadi membahagiakan, dari yang menakutkan menjadi menyenangkan, dari yang di benci menjadi yang disukai atau bahkan yang dirindukan oleh peserta didik. Maka dari itu guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat berantusias menggunakan pembelajaran PAI berbasis *edutainment*. Para peserta didik juga sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran PAI dikarenakan pembelajaran yang digunakan oleh guru sangatlah menarik yaitu pembelajaran berbasis *edutainment*, karena seorang murid tidak akan mengalami kejenuhan atau bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran PAI berbasis *edutainment* memiliki kelebihan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu; meningkatkan gairah dan aktivitas peserta didik, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan, proses pembelajaran dikombinasikan dengan bermain, sehingga peserta didik merasa nyaman, dan memudahkan peserta didik menyampaikan pendapat dan bertanya, serta peserta didik dapat belajar dengan baik. Konsep *edutainment*

⁶ Shodiqin, “*Pembelajaran Berbasis Edutainment*”, *Jurnal Al-Maqayis*, Vol. IV edisi I (Januari-Juni 2016): 1

juga menghasilkan proses pembelajaran yang santai, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.⁷

Salah satu pendekatan *edutainment* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan “*Quantum Learning*”, Berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang nantinya akan dituangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul “ **Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang**”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana isi atau materi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang?
2. Bagaimana metode pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang?
3. Bagaimana media pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang?
4. Bagaimana evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan isi atau materi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
2. Untuk mendeskripsikan metode pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

⁷ Wahyu Tri Winarti at.al, “Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol.5, No.1 (2021), 50.

3. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
4. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan akademik dan khazanah dalam pengetahuan tentang pembelajaran PAI berbasis *edutainment* dalam pengembangan minat belajar siswa di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis diantaranya:

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana peneliti untuk menambah khazanah tentang cara menulis karya ilmiah yang baik guna bekal dalam mengadakan penelitian selanjutnya, serta memberikan wawasan integral terhadap ilmu yang berhubungan dengan pembelajaran PAI berbasis *edutainment* dalam pengembangan minat belajar siswa di sekolah.

- b. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini dapat menjadi tambahan literatur bagi lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian pendidikan, serta diharapkan menjadi motivasi

untuk meningkatkan kualitas lulusan program studi Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta masukan kepada SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang dalam mengambil kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI berbasis *edutainment* dalam pengembangan minat belajar siswa.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam pembelajaran berbasis *edutainment* untuk mengembangkan minat belajar siswa.

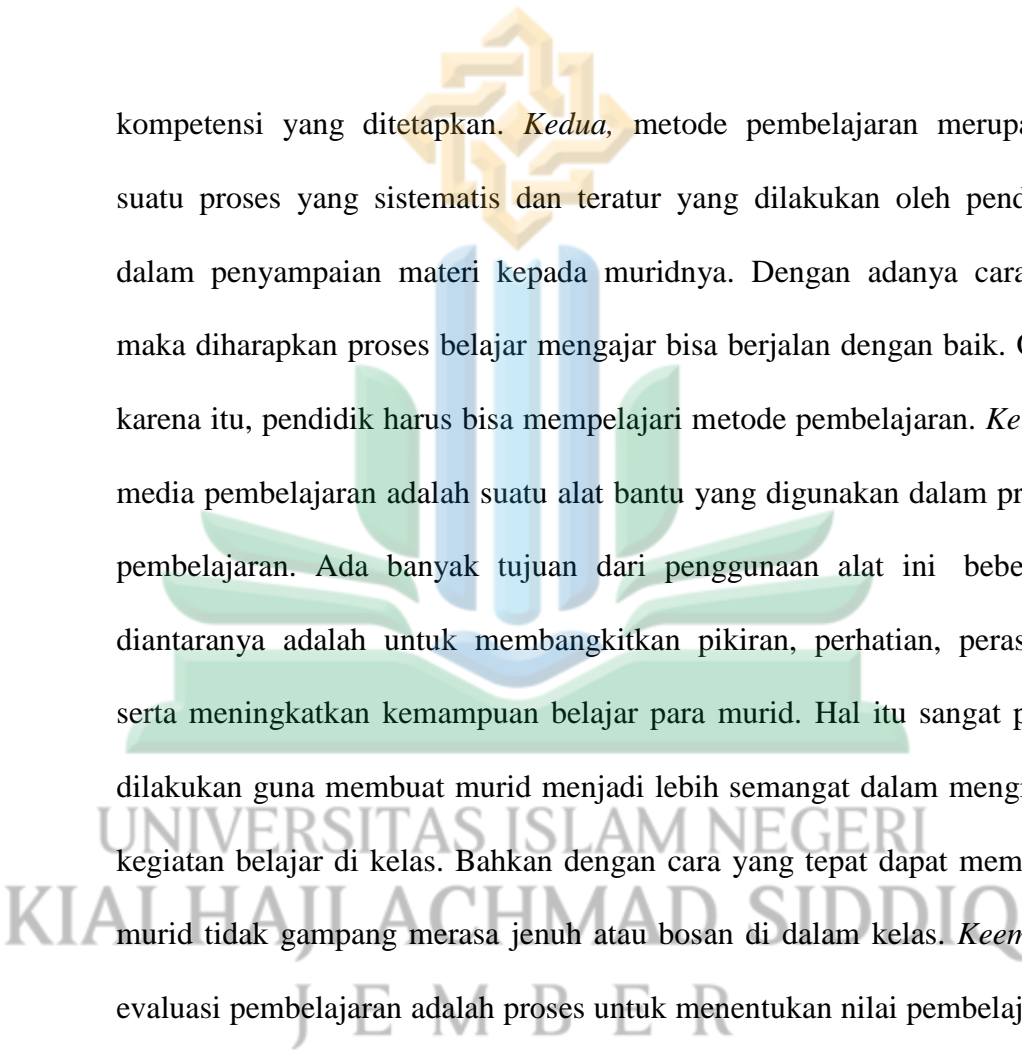
E. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap judul skripsi, maka perlu di jelaskan istilah-istilah dan batasan yang terdapat dalam judul proposal skripsi yang penulis susun. Istilah yang dimaksud adalah:

1. Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment*

Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama islam, dimana kegiatan pembelajarannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

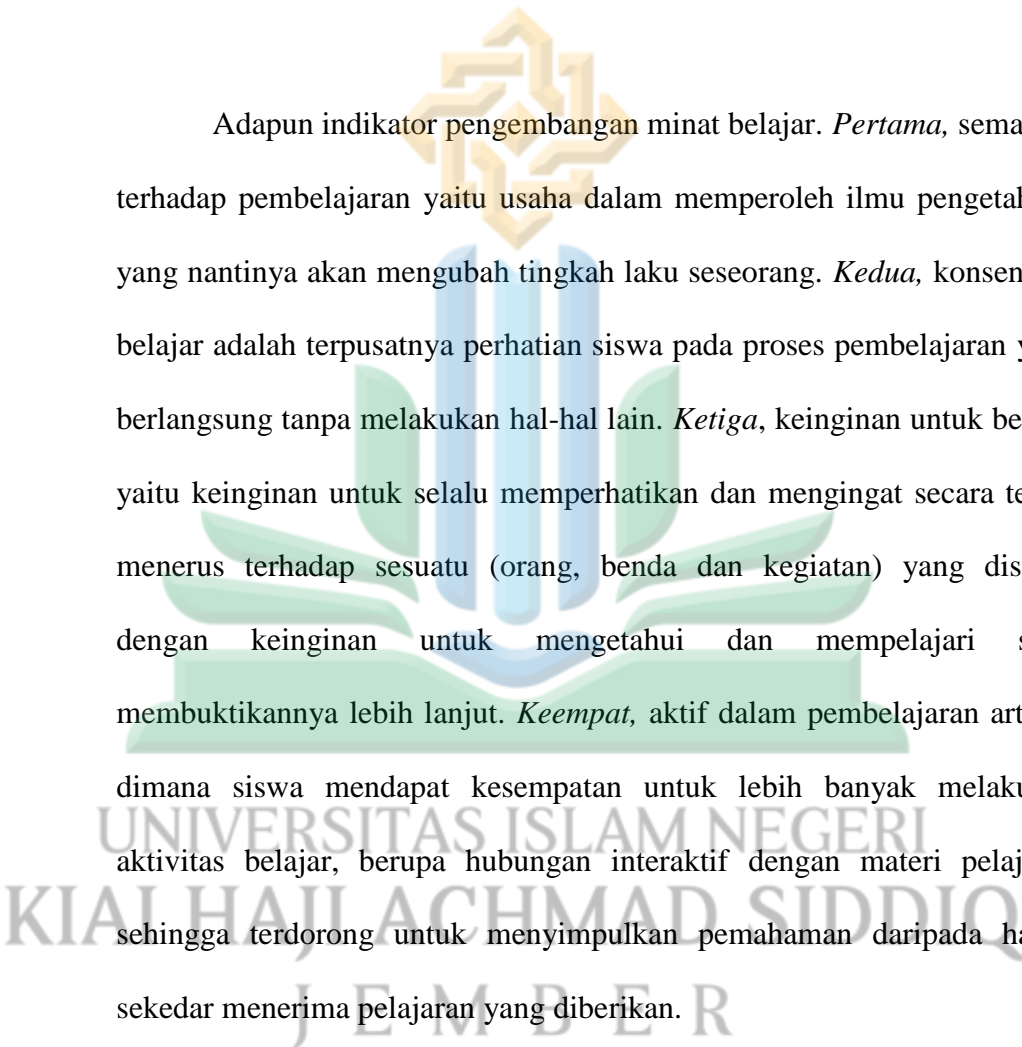
Adapun indikator dari pembelajaran PAI berbasis *edutainment* yaitu: *Pertama*, materi pembelajaran yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar



kompetensi yang ditetapkan. *Kedua*, metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Dengan adanya cara ini maka diharapkan proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik. Oleh karena itu, pendidik harus bisa mempelajari metode pembelajaran. *Ketiga*, media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ada banyak tujuan dari penggunaan alat ini beberapa diantaranya adalah untuk membangkitkan pikiran, perhatian, perasaan, serta meningkatkan kemampuan belajar para murid. Hal itu sangat perlu dilakukan guna membuat murid menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Bahkan dengan cara yang tepat dapat membuat murid tidak gampang merasa jenuh atau bosan di dalam kelas. *Keempat*, evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan dengan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian pembelajaran. Dalam proses evaluasi yang dilakukan guru terdapat empat penilaian yaitu dinilai dari evaluasi ujian akhir semester, ulangan harian, kelengkapan tugas dan daftar hadir siswa.

2. Pengembangan Minat Belajar Siswa

Pengembangan minat belajar memiliki arti suatu proses, cara, perbuatan, atau sebuah proses kegiatan bersama yang dilakukan oleh penghuni suatu daerah untuk memenuhi kebutuhannya. Pengembangan minat belajar juga dapat diartikan sebagai sebuah proses dari energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.



Adapun indikator pengembangan minat belajar. *Pertama*, semangat terhadap pembelajaran yaitu usaha dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya akan mengubah tingkah laku seseorang. *Kedua*, konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain. *Ketiga*, keinginan untuk belajar yaitu keinginan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus terhadap sesuatu (orang, benda dan kegiatan) yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari serta membuktikannya lebih lanjut. *Keempat*, aktif dalam pembelajaran artinya dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan.

Dengan demikian yang dimaksud dengan judul pembelajaran PAI berbasis *edutainment* dalam pengembangan minat belajar siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang adalah dimana pembelajaran ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan guru dan biasanya materi pembelajaran tidak akan masuk kedalam otak secara maksimal, melainkan dengan pembelajaran berbasis *edutainment* ini suasana proses belajar menjadi hidup dan lebih bergairah sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Beberapa model yang diterapkan

di SMPN 2 Randuagung yaitu menggunakan pembelajaran *Quantum Learning* yaitu metode pembelajaran yang mengajak siswa belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan. Sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

Penerapan Quantum Learning yaitu: *Pertama*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran PAI. *Kedua*, memberikan motivasi semangat agar siswa dapat mengerti manfaat dari pembelajaran yang akan dilakukan, *Ketiga*, mengatur posisi tempat belajar berbeda dari biasanya, yaitu dengan membentuk huruf U yang bertujuan untuk memberikan area yang cukup dalam melaksanakan kegiatan yang menuntut gerak dan aktivitas tubuh pada saat pelaksanaan pembelajaran. *Keempat*, melatih kemampuan isyarat visual siswa melalui relaksasi. *Kelima*, menyediakan area kosong yang cukup dalam kelas untuk proses pembelajaran yang menuntut aktivitas motorik, selanjutnya mengadakan beberapa permainan untuk melatih kerjasama siswa dan mengurangi rasa bosan selama pembelajaran dan memberikan waktu untuk istirahat sejenak dan relaksasi otot.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi. Adapun sistematika pembahasan dari hasil skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama merupakan bagian pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan bab kajian kepustakaan, yang terdiri dari penelitian terdahulu, dan kajian teori.

Bab ketiga merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian, yang terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat merupakan bab yang membahas tentang penyajian data dan analisis yang terdiri dari gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis data, dan membahas temuan.

Bab kelima merupakan bab tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Fungsi bab ini adalah sebagai suatu gambaran dari hasil penelitian berupa kesimpulan. Sedangkan saran-saran dapat membantu memberikan saran yang bersifat konstruktif yang terkait dengan penelitian. Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran yang berisi matrik penelitian, pedoman penelitian, jurnal penelitian, dokumentasi, pernyataan keaslian, surat izin penelitian, surat keterangan sudah selesai penelitian, dan biodata peneliti.



BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian terpublikasi (skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya).⁸

Beberapa penelitian yang telah dilakukan yang terkait dengan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Skripsi karya Siti Nurchalimatusa'adah (2021) dengan judul “ Model Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Paikem dalam menanamkan Minat Belajar Al-Qur'an pada anak di majlis ta'lim banatul'ai'ni tanah sereal, Tambora, Jakarta Barat”. Hasil dari penelitian yaitu model pembelajaran *edutainment* berbasis PAIKEM dalam menanamkan minat belajar Al-Qur'an pada Anak di Majelis Ta'lim Banatul'aini sudah berjalan dengan baik yang mana Model pembelajaran *edutainment* berbasis PAIKEM sangat bagus dalam menanamkan minat belajar Al-Qur'an peserta didik, dimana dengan menggunakan media berbasis PAIKEM sangat membantu peserta didik dalam proses belajar yang membuat peserta didik dalam belajar menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Minat Belajar Al-Qur'an Anak di Majelis Ta'lim Banatul'aini Dengan Model Pembelajaran *Edutainment* Berbasis PAIKEM penerapan *edutainment*

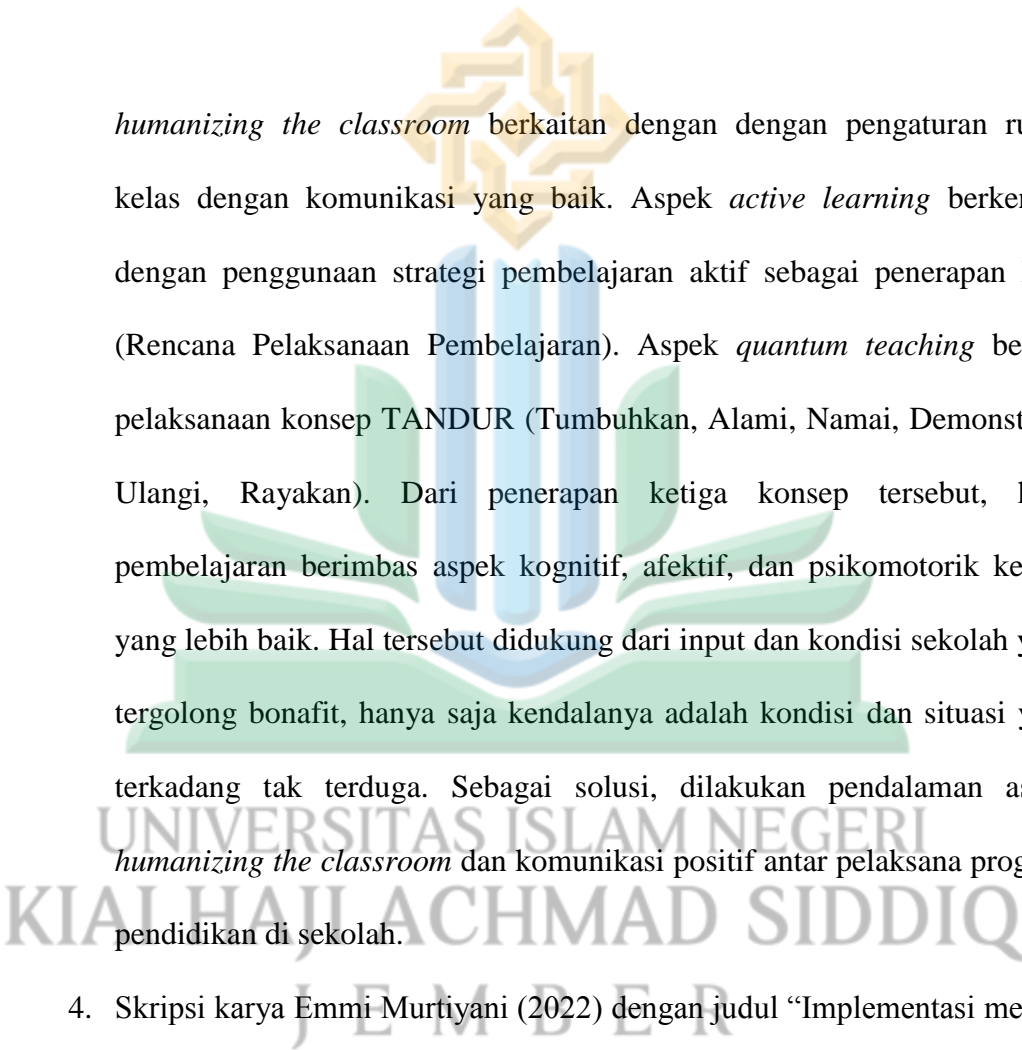
⁸ Sekretariat, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press,2017), 45.

berbasis PAIKEM sangat membantu para peserta didik dalam proses belajar dan mengajar. Dengan menggunakan media kartu peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses belajar Al-quran. Minat belajar Al-Qur'an peserta didik menjadi meningkat bahkan dijadikannya sebagai permainan yang bisa menjadikan manfaat dan dampak positif bagi diri mereka masing-masing.

2. Skripsi karya Muhammad Farhan Zuhdi (2020/2021) dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo”.

Hasil dari penelitian yaitu bahwa proses pembelajaran dan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode *edutainment* terbukti sangat memuaskan. Pada siklus I siswa yang peminatnya sangat tinggi berjumlah 11 siswa dari jumlah keseluruhan 28 siswa, dengan persentase 39,2%, dan pada siklus II siswa yang peminatnya sangat tinggi berjumlah 21 siswa dengan persentase 75 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *edutainment* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.

3. Skripsi karya Lili Hastuti (2020) dengan judul “Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 di Purbalingga”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan, dalam ketiga aspek memiliki perencanaan dan pelaksanaan tersendiri. Aspek



humanizing the classroom berkaitan dengan dengan pengaturan ruang kelas dengan komunikasi yang baik. Aspek *active learning* berkenaan dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif sebagai penerapan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Aspek *quantum teaching* berupa pelaksanaan konsep TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, Rayakan). Dari penerapan ketiga konsep tersebut, hasil pembelajaran berimbang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik kearah yang lebih baik. Hal tersebut didukung dari input dan kondisi sekolah yang tergolong bonafit, hanya saja kendalanya adalah kondisi dan situasi yang terkadang tak terduga. Sebagai solusi, dilakukan pendalaman aspek *humanizing the classroom* dan komunikasi positif antar pelaksana program pendidikan di sekolah.

4. Skripsi karya Emmi Murtiyani (2022) dengan judul “Implementasi metode *Edutainment* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X MIPA1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun pelajaran 2021/2022”. Hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:
 - 1) Minat belajar, pada siklus I, dari 26 siswa terdapat 7 siswa yang minat belajarnya sangat tinggi dengan persentase 26,7 %. 16 siswa minat tinggi dengan persentase 61,5 % dan 3 siswa minat rendah dengan persentase 11,6 %. Sedangkan pada siklus II, dari 26 siswa, 18 siswa yang minat belajar sangat tinggi dengan persentase 69,2 % dan 8 siswa minat tinggi dengan persentase 30,8 %.
 - 2) Hasil belajar siswa pada siklus I, dari 26 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas dengan persentase 69,2 % dan 8 siswa

yang belum tuntas dengan persentase 30,8 %. Sedangkan pada siklus II, dari 26 siswa, terdapat 26 siswa yang tuntas dengan persentase 100 % dan tidak ada siswa yang belum tuntas dengan persentase 0 %.

5. Skripsi karya Pariera Dinar Halizah (2023) dengan judul “ Upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui metode *edutainment* dalam mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 8 Magetan”. pulan. Berdasarkan analisis data yang ditemukan bahwa:
 1. Upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui metode *edutainment*,
 - a. menerapkan metode *edutainment* secara menyenangkan dan kreatif,
 - b. memberikan *reward* bagi siswa yang aktif,
 - c. memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran,
 - d. menggunakan metode yang bervariasi,
 - e. *ego-involvement* menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras.
 2. Problematika penerapan metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa,
 - a. faktor internal faktor dari dalam diri siswa (faktor kesehatan, faktor inteligensi, faktor minat, dan faktor kelelahan),
 - b. faktor eksternal faktor dari kondisi luar diri siswa (keluarga, sekolah, dan masyarakat),
 - c. faktor kemampuan belajar (pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir),
 - d. metode guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah.
 3. Dampak penerapan metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa,
 - a. aspek kognitif, (pengetahuan, penalaran, penerapan, analisis, evaluasi),
 - b. aspek afektif (perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi),
 - c. aspek psikologis, faktor-faktor rohaniah, tingkat

kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi siswa, d. aspek fisiologis, kondisi umum jasmani dan tonus kondisi organ tubuh yang lemah.

Adapun persamaan dan perbedaan kedua penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan penelitian

No.	Nama dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Nurchalimatusa'adah (2021)	“ Model Pembelajaran <i>Edutainment</i> Berbasis Paikem dalam menanamkan Minat Belajar Al-Qur'an pada anak di majlis ta'lim banatulai'ni tanah sereal, Tambora, Jakarta Barat”	Sama-sama membahas tentang pembelajaran <i>edutainment</i> .	Pada penelitian terdahulu ini lebih fokus pada pembelajaran <i>Edutainment</i> berbasis Paikem dalam menanamkan minat belajar Al-Qur'an pada anak di majlis ta'lim banatulai'ni. sedangkan yang peneliti lakukan lebih fokus pada pembelajaran pai berbasis <i>edutainment</i> dalam pengembangan minat belajar siswa.
2.	Muhammad Farhan Zuhdi (2020/2021).	“Implementasi Metode <i>Edutainment</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo”.	Sama-sama membahas tentang pembelajaran <i>edutainment</i> .	Pada penelitian terdahulu ini lebih fokus pada Implementasi Metode <i>Edutainment</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI. sedangkan yang peneliti lakukan lebih fokus pada pembelajaran pai berbasis <i>edutainment</i> dalam pengembangan minat belajar siswa.

3.	Lili Hastuti (2020)	“Strategi <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 di Purbalingga”	Sama sama membahas tentang pembelajaran <i>edutainment</i>	Pada penelitian terdahulu ini lebih fokus pada Strategi <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. sedangkan yang peneliti lakukan lebih fokus pada pembelajaran pai berbasis <i>edutainment</i> dalam pengembangan minat belajar siswa.
4.	Emmi Murtiyani (2021/2022)	“Implementasi metode <i>Edutainment</i> dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X MIPA1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun pelajaran 2021/2022”	Sama-sama membahas tentang pembelajaran <i>edutainment</i> .	Pada penelitian terdahulu ini lebih fokus pada Implementasi metode <i>Edutainment</i> dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Mata Pelajaran PAI. sedangkan yang peneliti lakukan lebih fokus pada pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> dalam pengembangan minat belajar siswa.
5	Pariera Dinar Halizah (2023)	“ Upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui metode <i>edutainment</i> dalam mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 8 Magetan”	Sama-sama membahas tentang pembelajaran <i>edutainment</i> .	Pada penelitian terdahulu ini fokus pada upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui metode <i>edutainment</i> pada mata pelajaran SKI. Sedangkan yang peneliti lakukan lebih fokus pada pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> dalam pengembangan minat siswa.

Dari hasil penelitian kajian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, diantaranya: 1) (Siti Nurchalimatusa'adah (2021) “ Model Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Paikem dalam menanamkan Minat Belajar Al-Qur'an pada anak di majlis ta'lim banatulai'ni tanah sereal, Tambora, Jakarta Barat” Kelemahan pada penelitian ini yaitu keterbatasan waktu dalam pembelajaran, media yang tersedia belum mencukupi, kreativitas guru yang kurang maksimal, kurangnya motivasi siswa, serta kondisi siswa di kelas yang beragam.. 2) (Muhammad Farhan Zuhdi (2020/2021) “Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo”. Kelemahan pada penelitian ini yaitu hanya berfokus pada metode ceramah. 3) (Lili Hastuti (2020) “Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 di Purbalingga”. Kelemahan pada penelitian ini hanya fokus pada pendalaman aspek *humanizing the classroom* dan komunikasi positif antar pelaksana program pendidikan di sekolah. 4) (Emmi Murtiyani (2022) “Implementasi metode *Edutainment* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X MIPA1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun pelajaran 2021/2022”. Kelemahan pada penelitian ini yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung tidak ditentukan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. 5). (Pariera Dinar Halizah (2023) “ Upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui metode *edutainment* dalam mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 8 Magetan” Kelemahan pada penelitian yaitu hanya ditentukan pada satu mata pelajaran saja. Tidak untuk

semua mata pelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, posisi dari penelitian ini sebagai penyempurna dan pengetahuan baru dari penelitian terdahulu. Dari penelitian ini ditemukan hal baru yaitu Pembelajaran PAI berbasis *Edutainment* dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa yang sebelumnya jarang ditemukan penelitiannya. Pada dasarnya Pembelajaran PAI berbasis *Edutainment* dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa dalam penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran offline yang dilaksanakan di SMPN 2 Randuagung Lumajang. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan penelitian baru yang membahas tentang Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment*

a. Pengertian Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment*

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan,

seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi belajar.⁹

Pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan. Berdasarkan pendapat Corey diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses lingkungan seseorang yang sengaja dikelola untuk turut serta dalam pembentukan tingkah laku.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak peserta didik atau murid. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.¹⁰

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sedangkan menurut Corey sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Sagala

⁹

¹⁰ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 62

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.¹¹

Sedangkan Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebutan yang diberikan kepada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dan menjelaskannya pada tingkat tertentu.¹² Pendidikan Agama Islam ialah usaha yang lebih khusus

ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subjek peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Selain itu PAI bukanlah sekedar proses usaha mentransfer ilmu pengetahuan atau norma agama melainkan juga berusaha mewujudkan perwujudan jasmani dan rohani dalam peserta didik agar kelak menjadi generasi yang memiliki watak, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur serta kepribadian muslim yang utuh.¹³

Jadi pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta

¹¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2011), 61.

¹² H. M. Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 4.

¹³ Muntholi'ah, *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI*, (Semarang: Gunungjati dan Yayasan al-Qalam, 2018), cet.1, 18.

kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan.¹⁴

Edutainment berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik. *Edutainment* memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab dengan peserta didik seperti permainan, film, musik, perangkat komputer, video games, perangkat multimedia dan sebagainya.¹⁵ Menurut pendapat Hamruni

menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran

yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa

edutainment merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain belajar dilakukan dengan cara menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan. Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan pada pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan lain sebagainya.¹⁶

¹⁴ Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Misaka Galiza, 2019), cet. III, 14.

¹⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva press 2011, 30.

¹⁶ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 37.

b. Pengembangan Minat Belajar

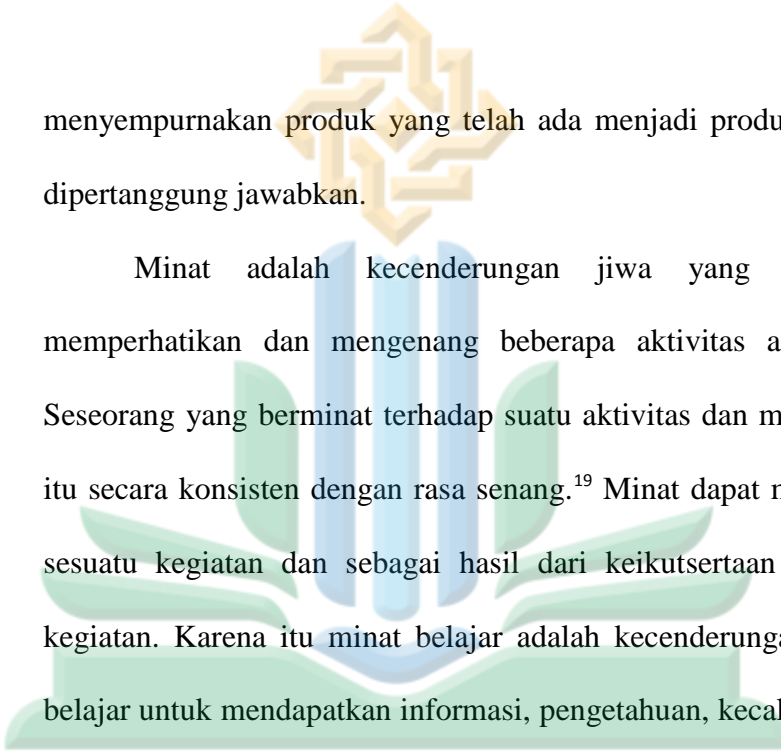
Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹⁷ Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang

sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.¹⁸

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau

¹⁷ 1 Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

¹⁸ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia,2013),125.

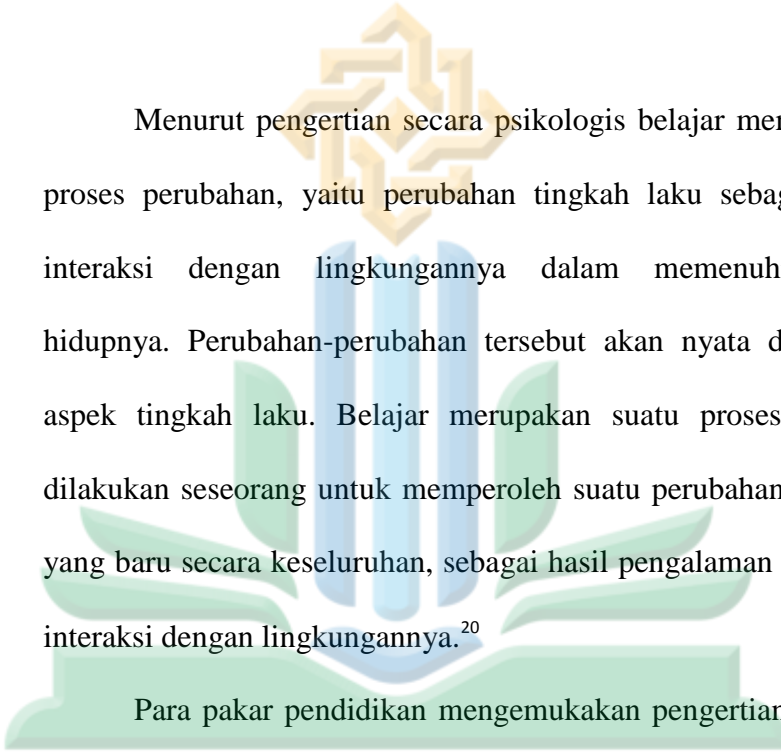


menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.¹⁹ Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Menurut Bloom, minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan (*affect*) negatif terhadap suatu pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan pada siswa apakah ia mempelajari itu, apa yang ia sukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan kuesioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu afek positif atau negatif terhadap suatu pelajaran.

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995), 20.



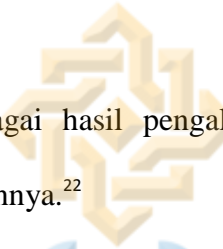
Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁰

Para pakar pendidikan mengemukakan pengertian yang sedikit

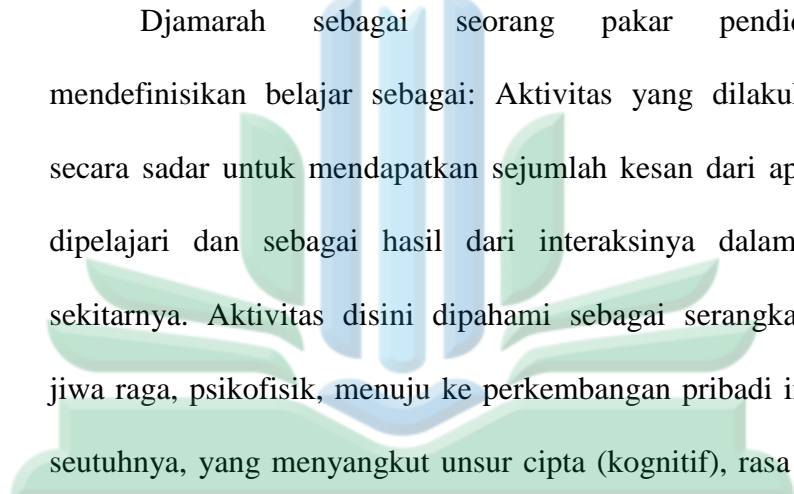
berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, namun demikian mengacu kepada prinsip yang sama yaitu setiap orang yang melakukan proses belajar akan mengalami suatu perubahan tingkah laku dalam dirinya. Istilah belajar sudah terlalu akrab dalam kehidupan sehari-hari. “Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal usia dan berlangsung seumur hidup. Belajar pada hakikatnya merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya”²¹ Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 2.

²¹ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), 15.



keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²²



Djamarah sebagai seorang pakar pendidikan juga mendefinisikan belajar sebagai: Aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dalam lingkungan sekitarnya. Aktivitas disini dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju ke perkembangan pribadi individu yang seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif) dan karya (psikomotorik).²³

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995), 2.

²³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 12.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif karena dalam penelitian ini berupaya mencari data deskriptif tentang pembelajaran PAI berbasis *edutainment* dalam pengembangan minat belajar siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa tulisan maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.²⁴

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*). merupakan jenis penelitian untuk mengumpulkan data kualitatif. Jenis penelitian studi kasus adalah penelitian dimana data diperoleh dari lapangan secara langsung dari sumbernya. Penelitian lapangan ini terkait erat dengan pengamatan berperan-serta.²⁵

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMPN 2 Randuagung yang berada di Jl. Raya Randuagung Buwek, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67354. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah:

1. Karena di SMPN 2 Randuagung dalam pembelajaran PAI menggunakan berbasis *edutainment* dalam pengembangan minat belajar.

²⁴ Lexy J.Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 4-6.

²⁵ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 26.

2. Penggunaan *edutainment* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga perlu diketahui penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam .

C. Subjek Penelitian

Pada penulisan karya ilmiah, subyek penelitian yang dimaksud yaitu melaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa saja yang hendak dijadikan informan, bagaimana data yang akan dicari sehingga validitasnya dapat dijamin. Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian atau dapat dikatakan subjek penelitian adalah orang yang dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi bagi peneliti. Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam penelitian:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang berbentuk data verbal, atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya.²⁶

- a. Kepala Sekolah SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- b. Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- c. Kepala TU (Operator Sekolah).
- d. Siswa-siswi SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

²⁶ Sandu Sitoyo, *Dasar Metodologi Penelitian*, 28.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dapat melengkapi data primer. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari dokumen grafis (catatan dan notulen rapat), foto-foto film, rekaman, dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer.²⁷

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang strategis dalam suatu penelitian, karena tujuan utamanya adalah mendapatkan data.²⁸ Teknik pengumpulan data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi menurut Nasution adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Artinya para ilmuwan hanya dapat bekerja dengan data, yaitu fakta tentang dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.²⁹ Melalui observasi tersebut peneliti dapat belajar tentang kenyataan perilaku manusia atau objek dalam situasi maupun makna dari perilaku tersebut. Pelaksanaan teknik observasi dapat dilakukan dalam beberapa cara. Penentuan dan pemilihan cara tersebut tergantung pada situasi objek yang akan diteliti.

Jenis observasi ada dua yaitu observasi partisipan dan non partisipan. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi pasif yaitu peneliti datang di tempat penelitian yang

²⁷ Sandu Sitoyo, *Dasar Metodologi Penelitian*, 28.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 224.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 226.

diamati, namun tidak terlibat dalam kegiatan yang ada dalam lokasi penelitian.³⁰

Adapun data yang diperoleh peneliti dari kegiatan observasi ini adalah:

- a. Isi atau materi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- b. Metode pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- c. Media pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- d. Evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

3. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpul data dengan cara tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung dengan maksud pewawancara (*interviewer*) ingin memperoleh data terkait objek yang diteliti.³¹ Peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, sehingga peneliti mengetahui secara pasti mengenai informasi yang diperoleh berdasarkan pertanyaan yang telah disiapkan.

Data yang diperoleh dalam wawancara, diantaranya:

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2017), 227.

³¹ Hardani, at.al, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta : CV.Pustaka Ilmu 2020), 137-138.

- a. Mengenai isi atau materi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- b. Mengenai metode pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- c. Mengenai media pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.
- d. Mengenai evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang di dapat melalui dokumen-dokumen.³² Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi, dan wawancara dalam penelitian kualitatif.³³ Adapun data yang diperoleh dari dokumentasi adalah:

- a. Dokumentasi atau foto-foto yang relevan dari berbagai sumber
- b. Kegiatan peserta didik yang berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan

³² Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, 149.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, 240.

dokumentasi, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan model interaktif Miles, Huberman dan Saldana, yaitu analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas, dan data yang didapatkan menjadi jenuh. Berikut langkah-langkah dalam analisis data model Miles, Huberman dan Saldana.³⁴

1. Kondensasi data

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan semua teknik pengumpulan data, yang dalam hal ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kumpulan informasi yang terorganisir dan terkompresi yang memungkinkan pengambilan kesimpulan dan tindakan. Pada tahap ini peneliti menyajikan data yang telah terorganisir, data disajikan dalam bentuk uraian agar mudah dipahami.

³⁴ M. B. Miles, A. M. Huberman, J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi, (Jakarta: UI Press, 2014), 31.

3. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan mencatat rincian keteraturan dalam penjelasan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dari data penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada dengan demikian kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin saja tidak.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data konsep menunjukkan kesahihan serta keadaan data di dalam suatu penelitian. Dalam menguji suatu data tersebut peneliti menggunakan triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.³⁵ Teknik triangulasi dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah triangulasi teknik dan sumber, serta berdasarkan jenis penelitiannya yaitu penelitian kualitatif.

1. Triangulasi Teknik yaitu membandingkan dan mengecek kembali informasi atau data yang diperoleh dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
2. Triangulasi Sumber, yaitu membandingkan dan mengecek kembali informasi atau data yang diperoleh dari beberapa sumber.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 273.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan penelitian adalah langkah-langkah atau cara-cara peneliti mengadakan penelitian untuk mencari dan mengumpulkan data. Dalam tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti. Mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.³⁶ Adapun tahap-tahap penelitian ini ialah:

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini peneliti sebelum melaksanakan penelitian, ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu melaksanakan wawancara terkait objek penelitian, membuat judul mengenai suatu permasalahan atau keunikan dari objek penelitian. Kemudian judul diajukan kepada Ketua Program Studi, yang selanjutnya akan ditetapkan lokasi penelitian serta dosen pembimbing skripsi. Setelah mendapat dosen pembimbing skripsi, peneliti membuat surat tugas dan bimbingan skripsi, matrik penelitian, dan membuat proposal penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti memasuki lapangan untuk konsultasi dengan pihak yang berwenang dan yang berkepentingan. Peneliti juga mengumpulkan data melalui sumber data yang telah ditentukan sebagai objek penelitian, menganalisis data dengan menggunakan prosedur penelitian yang telah ditetapkan.

³⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, 50.

3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap terakhir dalam proses penelitian. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan mencatat rincian keterangan dalam penjelasan. Menyusun hasil laporan penelitiannya dengan menganalisis data yang telah diperolehnya. Kemudian data yang dianalisis di deskripsikan dan ditarik sebuah kesimpulan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DAN DATA ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil SMPN 2 Randuagung



Gambar 4.1
Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Randuagung

NPSN	: 20521439
NSS	: 201052116099
Nama	: SMPN 2 Randuagung
Akreditasi	: A
Alamat	: Jl. Raya Randuagung Buwek RT.04 RW.02
Kodepos	: 67354
Nomor Telepon	: 03347710887
Email	: smpn2randuagung@yahoo.com
Jenjang	: SMP
Status	: Negeri
Lintang	: -8.04454622461046
Bujur	: 113.28329488635063
Ketinggian	: 159
Waktu Belajar	: Sekolah Pagi
Kota/Kab	: Lumajang
Provinsi	: Jawa Timur
Kecamatan	: Randuagung
Kelurahan	: Buwek ³⁷

³⁷ SMPN 2 Randuagung “Profil SMPN 2 Randuagung” <https://www.rc-org.com/2013/03/smpn-2-randuagung.html> diakses pada tanggal 15 Juni 2023

2. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 2 Randuagung

SMPN 2 Randuagung mulai beroperasi pada tahun 2000 di Jl. Raya Buwek Randuagung Kabupaten Lumajang, Jenjang Akreditasi B, NPSN: 201052116099 / 20521439. Pada tahun pelajaran 2002/2003 jumlah murid 250 siswa, pada tahun pelajaran 2009/2010 jumlah murid sudah 439 siswa, sedangkan saat ini jumlah siswa berjumlah 399 siswa.³⁸

3. Visi Dan Misi SMPN 2 Randuagung

a. Visi

Beriman dan Bertaqwa, Berilmu, Berperilaku Disiplin serta Berbudaya.

b. Misi

- 1) Meningkatkan aktivitas keagamaan, sehingga siswa dapat mempertebal keimanan ketakwaan terhadap Allah SWT.
- 2) Meningkatkan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, kreatif dan inovatif.
- 3) Melaksanakan disiplin dan sopan santun, sehingga siswa dapat memiliki kepribadian yang terpuji.
- 4) Meningkatkan prestasi olahraga utamanya bola voli dan atletik (lari jarak jauh).
- 5) Meningkatkan kreativitas seni, sehingga siswa dapat ikut serta memberikan sumbangan-sumbangan kebudayaan.³⁹

³⁸ SMPN 2 Randuagung “Sejarah SMPN 2 Randuagung” <https://www.rc-org.com/2013/03/smpn-2-randuagung.html> diakses pada tanggal 15 Juni 2023.

³⁹ SMPN 2 Randuagung “Visi Misi SMPN 2 Randuagung” <https://www.rc-org.com/2013/03/smpn-2-randuagung.html> diakses pada tanggal 19-20 Juni 2023.

B. Penyajian Data dan Analisis

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi maka selanjutnya peneliti melakukan analisa data untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian. Sesuai dengan analisis data yang dipilih oleh peneliti yaitu menggunakan penelitian kualitatif (pemaparan) dengan menganalisis data yang telah peneliti kumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi selama peneliti mengadakan penelitian di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang, hasil peneliti yaitu:

1. Isi dan Materi Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* di SMPN 2 Randuagung

Dalam poin pembahasan pertama ini peneliti ingin menggali informasi mengenai isi dan materi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung khususnya di kelas 9. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Sugianto selaku guru PAI :

“Untuk materi yang diajarkan pada pembelajaran PAI ini yakni di antara materi fiqih, di materi fiqih ini mbak ada materi mengenai sholat. Para guru mengajar siswa dengan ppt diselingi video tata cara sholat kemudian di akhir pembelajaran akan ditetelkan film siksa kubur atau siksa neraka agar membangkitkan mereka dalam hal shalat yang wajib bagi semua umat islam.”⁴⁰

Penjelasan dari Bapak Sugianto juga didukung oleh penjelasan

Bapak Assari selaku guru PAI juga :

“Iya, benar apa kata Pak Sugianto. Contohnya pada pembelajaran fiqih materi sholat kita tidak hanya menggunakan ceramah sebagai

⁴⁰ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.

alat mengajar. Kita pakai ppt yang unik dan menarik, video dan film yang terkait materi yang dipelajari. Kadang berbentuk video renungan gitu sampai anak-anak pada nangis.”⁴¹

Jadi, dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan oleh penulis pada pembelajaran PAI di sekolah SMP Negeri 2 Randuagung ini dalam isi dan materi pembelajaran berbasis *edutainment* pada kelas sembilan pembelajaran fiqih materi sholat isi dari materi yakni semua hal terkait shalat yang mana guru mengajar dengan berbasis *edutainment* dengan menggunakan *power point* (PPT) yang unik dan menarik serta ditampilkan juga video tata cara sholat dan di akhir pembelajaran ditampilkan juga film siksa kubur dan siksa neraka agar membangkitkan shalat siswa.

Menurut hasil observasi ditemukan bahwa isi materi pada kelas sembilan memang terdapat materi shalat yang berisi tata cara sholat hingga penjelasan dari sholat sunnah dan wajib dan film jika kaum islam tidak menjalankan sholat yang berwujud film siksa neraka.⁴²

Berikut yakni hasil dokumentasi dari isi materi yang diajarkan oleh guru PAI di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Randuagung Lumajang :

⁴¹ Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.

⁴² Observasi, SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.



Gambar 4.2⁴³

Screenshot Video Materi PAI⁴⁴

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar di atas merupakan salah satu contoh materi dan isi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikemas dalam bentuk PPT di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Randuagung Lumajang.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan secara keseluruhan di lapangan. Tentang isi materi dan pembelajaran yakni pada pembelajaran PAI terdapat pembelajaran fiqih yang mana dalam pembelajaran fiqih terdapat materi sholat. Guru mengajar dengan berbasis *edutainment* yang mana pembelajaran tersebut menggunakan media ppt yang unik dan menarik, dan video tata cara bacaan sholat hingga di akhir

⁴³ Dokumentasi, SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.

⁴⁴ https://youtu.be/_puIYsH1pZc?si=kb06Lsc1ZP0bkw0g

pembelajaran guru juga menyetelkan film siksa neraka agar ibadah siswa meningkat dan menjadi takut akan disiksa di neraka.

2. Metode Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment*

Setelah mengetahui perencanaan dan isi materi, peneliti juga ingin mengetahui metode yang digunakan oleh guru PAI saat ini yakni metode yang berbasis *edutainment*. Metode yang berbasis *edutainment* pembelajaran yang terbukti dapat mengembangkan minat belajar dengan cara memberikan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik minat peserta didik. Hasil dari wawancara peneliti

dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam yakni :

a. Memberikan suasana gembira

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa guru memiliki prinsip menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran.⁴⁵

Seperti yang disampaikan oleh Bapak Sugianto sebagai guru PAI :

“Dalam menciptakan suasana yang bahagia itu kami tak hanya mengajar dengan metode ceramah melainkan diselingi menonton video gitu. Anak-anak pasti senang itu kalau disuruh nonton video bareng. Tapi videonya ya terkait pembelajaran ya mbak. Bukan video ngawur apalagi drakor hahaha...”⁴⁶

Hal diatas juga didukung oleh pernyataan dari Bapak Assari selaku guru PAI :

“Salah satu metode pembelajaran *edutainment* yang kami terapkan itu memang perlu metode khususnya mbak melihat video terus selain itu juga pembelajaran gak selalu membosankan di dalam kelas kadang saya ajak untuk belajar di mushola gitu.”⁴⁷

⁴⁵ Hasil Observasi Peneliti SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023

⁴⁶ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.

⁴⁷ Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.

Pendapat dari guru PAI di atas juga diperkuat oleh pendapat salah satu siswa yang Ananda Ridho selaku siswa di SMPN 2 Randuagung :

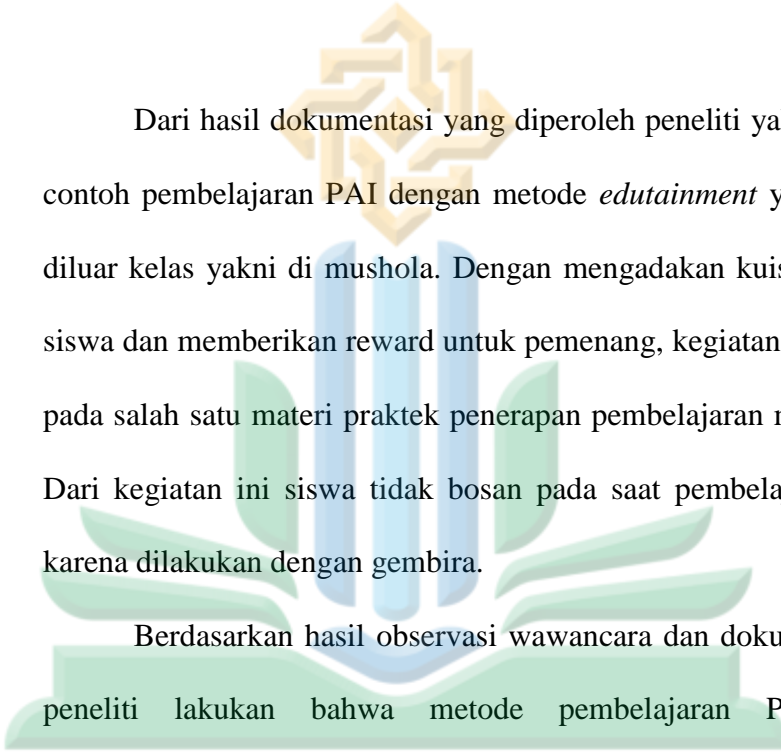
“Pembelajarannya asik sekali, biasanya diselengi game dan nonton video mengenai apa yang dibahas di hari itu. Misalnya materi tentang sholat, bisa ditontonkan video siksa kubur seperti kemarin itu bu seru banget pokoknya. Belajarnya juga gak selalu dikelas kita biasanya diajak belajar di mushola gitu-gitu deh bu. Dan biasanya sih ada semacam kuis dan yang menang dapet hadiah.”⁴⁸

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan metode pembelajaran PAI berbasis *edutainment* yaitu guru menyelengi pembelajaran diselengi game dan nonton video mengenai apa yang dibahas di hari itu. Misalnya materi tentang sholat, bisa ditontonkan video siksa kubur, dan lain sebagainya.

Dari hasil wawancara diatas diperkuat juga dengan hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti bahwasannya di memang guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat asyik dalam mengajar dan mereka selalu memiliki banyak cara untuk membuat suasana gembira pada siswa maka dari itu peneliti bisa menyimpulkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Randuagung mengajar dengan berbasis *edutainment*. Pada saat peneliti melakukan penelitian kebetulan guru mengadakan pembelajaran di mushola yang mana guru memberikan kuis kepada siswa dan memberikan hadiah untuk siswa yang mampu memenangkan kuis.⁴⁹

⁴⁸ Wawancara, Muhammad Ridho Romadhoni selaku siswa SMPN 2 Randuagung 19-20 Juni 2023

⁴⁹ Observasi, SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.



Dari hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti yakni salah satu contoh pembelajaran PAI dengan metode *edutainment* yang diadakan diluar kelas yakni di mushola. Dengan mengadakan kuis kepada para siswa dan memberikan reward untuk pemenang, kegiatan ini dilakukan pada salah satu materi praktek penerapan pembelajaran materi agama. Dari kegiatan ini siswa tidak bosan pada saat pembelajaran praktek karena dilakukan dengan gembira.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan bahwa metode pembelajaran PAI berbasis

edutainment yaitu guru tidak selalu membahas mengenai pembelajaran saja tetapi guru juga berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa, dan menghubungkan kegiatan sekitar dengan pembelajaran PAI, pembelajaran diselingi game dan nonton video mengenai apa yang dibahas di hari itu. Misalnya materi tentang sholat, bisa ditontonkan video siksa kubur, dan lain sebagainya. salah satu contoh pembelajaran PAI dengan metode *edutainment* yang diadakan diluar kelas yakni di mushola. Dengan mengadakan kuis kepada para siswa dan memberikan reward untuk pemenang, kegiatan ini dilakukan pada salah satu materi praktek penerapan pembelajaran materi agama. Dari kegiatan ini siswa tidak bosan pada saat pembelajaran praktek karena dilakukan dengan gembira. Guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat asyik dalam mengajar dan mereka selalu memiliki banyak cara untuk membuat suasana gembira pada siswa maka dari itu peneliti bisa

menyimpulkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Randuagung mengajar dengan berbasis *edutainment*.

b. Memberikan lingkungan belajar yang kondusif

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa memberikan lingkungan belajar yang kondusif dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dijalankan bagi pendidik dan peserta didik.⁵⁰ Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Sugianto selaku guru PAI di lembaga SMPN 2 Randuagung :

“Anak-anak saya persilahkan minum dan makan lima menit sebelum pembelajaran. Saya persilahkan juga untuk mengobrol dengan teman-temannya. Setelah semuanya sudah puas makan, minum dan ngobrol baru saya mulai pembelajaran dengan syarat tidak ada yang boleh mengobrol dengan temannya dan fokus pada pembelajaran yang saya berikan.”⁵¹

Hal tersebut juga dipertegas oleh penjelasan dari Pak Asari selaku guru PAI :

“saya beri waktu untuk mengobrol sebelum pembelajaran dimulai. Kalau kelasnya kotor saya suruh nyapu dulu sampai bersih. Hingga suasana kelas terasa nyaman. lingkungan belajar yang kondusif yaitu, suatu sikap tenang dalam melakukan aktifitas belajar, tertib dalam pelaksanaan berbagai tugas dan mendukung semua kegiatan yang termasuk di dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif adalah lingkungan belajar di sekolah dalam suasana berlangsungnya proses belajar mengajar. Lingkungan belajar yang kondusif ini perlu diciptakan dan dipertahankan agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik efektif dan efisien, sehingga tujuan tercapai secara optimal. Lingkungan kondusif dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dijalankan bagi pendidik dan peserta didik diawali dengan sikap yang tampil ceria dan semangat ketika bertatap muka dengan peserta didik, hal tersebut merupakan langkah awal yang baik, dilanjutkan

⁵⁰ Observasi, SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023

⁵¹ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.

kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar seperti kondisi lingkungan belajar yang bersih dengan membangun kesadaran anak didik agar menjaga dirinya tetap bersih dan tertib dalam berseragam, memberi aturan yang jelas dan tegas, dengan mengkondisikan lingkungan yang nyaman, relaks, aman, dan kondusif.”⁵²

Hal tersebut juga disampaikan oleh Ridho selaku siswa di SMPN 2 Randuagung : *“Biasanya guru guru selalu beri waktu ngobrol sebelum pembelajaran dan membersihkan kelas terus menertibkan bangku-bangku disuruh diluruskan bu.”*⁵³

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa guru wajib memberikan lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung. lingkungan belajar yang kondusif yaitu, suatu sikap tenang dalam melakukan aktifitas belajar, tertib dalam pelaksanaan berbagai tugas dan mendukung semua kegiatan yang termasuk di dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif adalah lingkungan belajar di sekolah dalam suasana berlangsungnya proses belajar mengajar. Lingkungan belajar yang kondusif ini perlu diciptakan dan dipertahankan agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik efektif dan efisien, sehingga tujuan tercapai secara optimal. Lingkungan kondusif dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dijalankan bagi pendidik dan peserta didik diawali dengan sikap yang tampil ceria dan semangat ketika bertatap muka dengan peserta didik, hal tersebut merupakan langkah awal yang baik,

⁵² Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.

⁵³ Wawancara, Muhammad ridho romadhoni selaku siswa SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.

dilanjutkan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar seperti kondisi lingkungan belajar yang bersih dengan membangun kesadaran anak didik agar menjaga dirinya tetap bersih dan tertib dalam berseragam, memberi aturan yang jelas dan tegas, dengan mengkondisikan lingkungan yang nyaman, relaks, aman, dan kondusif. Guru memberi waktu sekitar 5 menit untuk para siswa mengobrol dengan temannya dan membersihkan kelas yang kotor serta menata bangku yang berantakan.

Berdasarkan hasil observasi guru selalu berusaha membuat

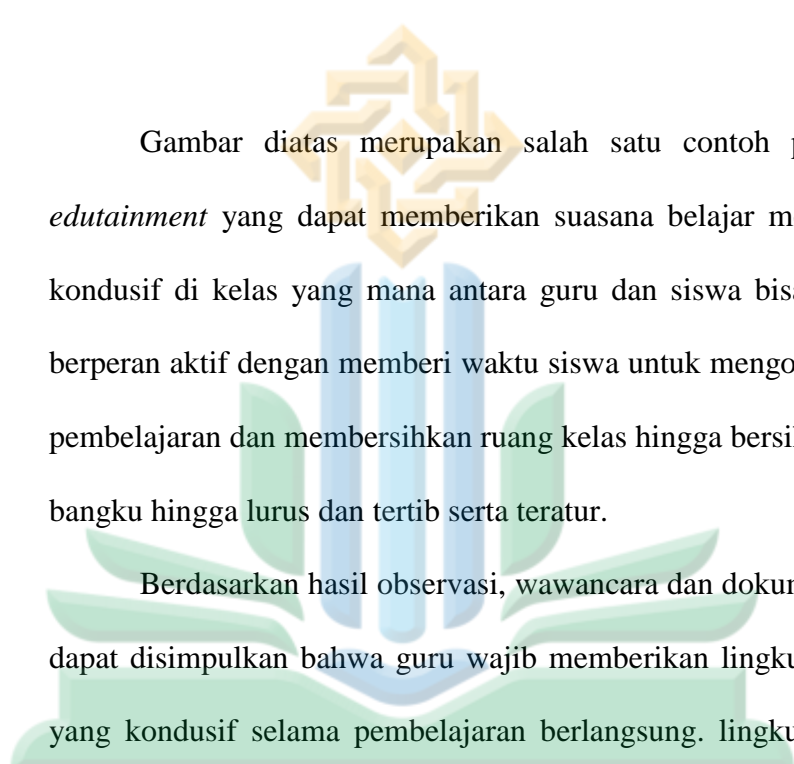
ruang kelas kondusif sebelum pembelajaran berlangsung dengan memberi waktu sekitar 5 menit untuk para siswa mengobrol dengan temannya dan membersihkan kelas yang kotor serta menata bangku yang berantakan.⁵⁴



Gambar 4.3⁵⁵
Pembelajaran yang Kondusif

⁵⁴ Observasi, SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.

⁵⁵ Dokumentasi, SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.



Gambar diatas merupakan salah satu contoh pembelajaran *edutainment* yang dapat memberikan suasana belajar mengajar yang kondusif di kelas yang mana antara guru dan siswa bisa sama sama berperan aktif dengan memberi waktu siswa untuk mengobrol sebelum pembelajaran dan membersihkan ruang kelas hingga bersih dan menata bangku hingga lurus dan tertib serta teratur.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi maka dapat disimpulkan bahwa guru wajib memberikan lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung. lingkungan belajar

yang kondusif yaitu, suatu sikap tenang dalam melakukan aktifitas belajar, tertib dalam pelaksanaan berbagai tugas dan mendukung semua kegiatan yang termasuk di dalam proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang kondusif adalah lingkungan belajar di sekolah dalam suasana berlangsungnya proses belajar mengajar.

Lingkungan belajar yang kondusif ini perlu diciptakan dan dipertahankan agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik efektif dan efisien, sehingga tujuan tercapai secara optimal.

Lingkungan kondusif dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dijalankan bagi pendidik dan peserta didik diawali dengan sikap yang tampil ceria dan semangat ketika bertatap muka dengan peserta didik, hal tersebut merupakan langkah awal yang baik, dilanjutkan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar seperti kondisi lingkungan belajar yang bersih dengan membangun kesadaran anak

didik agar menjaga dirinya tetap bersih dan tertib dalam berseragam, memberi aturan yang jelas dan tegas, dengan mengkondisikan lingkungan yang nyaman, relaks, aman, dan kondusif. Guru memberi waktu sekitar 5 menit untuk para siswa mengobrol dengan temannya dan membersihkan kelas yang kotor serta menata bangku yang berantakan.

c. Menarik minat peserta didik

Dalam menggugah minat anak didik guru PAI memberikan pembukaan yang menarik agar perhatian dan minat supaya mereka bisa

fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Berikut yakni hasil wawancaranya :

“Pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar dilakukan agar perhatian dan minat supaya mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Metode Edutainment ini yakni 1) guru memulai dengan mengucapkan salam, Menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) memotivasi peserta didik dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. 3) guru menjelaskan langkah-langkah metode edutainment. 4) guru menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 4) kelas di desain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman dan senang. 5) guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang video yang diputarkan. 6) setelah selesai memutar video atau film, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menjelaskan tentang film yang sudah ditayangkan dengan diiringi shalawat. 7) nama kelompok dibagi sesuai dengan materi yang terkait, contohnya tokoh yang ada di dalam film tersebut. 8) siswa berdiskusi dengan kelompok untuk mencocokkan ayat dan hadits terkait tema. 9) setiap perwakilan kelompok mendemonstrasikan hasil diskusi. 10) guru memberikan ice breaking berupa kuis, Setelah hafal ayat dan hadist, peserta didik berkumpul dengan kelompok yang di acak untuk bermain tajwid berkarakter. 11) tajwid berkarakter yaitu peserta didik membaca Al-Qur’an tentang masalah yang

diangkat dan menunjukkan hukum bacaan tajwid dengan proses drama di dalam film. 12) peserta didik mendemonstrasikan hasil kerjanya di depan kelas. 13) guru memberikan reward bagi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. 14) guru memberikan tes berupa hafalan-hafalan ayat dan mufrodatnya terakhir Guru memberikan penguatan.”⁵⁶

Pernyataan dari Bapak Sugianto diperkuat oleh Bapak Assari selaku guru PAI berikut:

“untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran yang kita ajarkan biasanya kita memberikan konsep pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik mbak, biasanya saya awali dengan mengucapkan salam, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran, Memotivasi peserta didik dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari hari, lalu saya menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.”⁵⁷

Hal tersebut juga disampaikan oleh pernyataan dari Rido selaku siswa di SMPN 2 Randuagung :

“dalam pembelajaran PAI ini yang bisa menarik minat saya dan temen temen itu dari metode mengajar yang disampaikan oleh guru guru mbak, biasanya tiap awal pembelajaran beliau memberikan motivasi kepada kami mbak, lalu terkadang beliau memberikan motivasi lewat asmaul husna dan mengaitkan dengan kehidupan sehari hari kami kadang juga beliau menampilkan film yang berkaitan dengan isi materi yang hendak beliau sampaikan.”⁵⁸

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran yang kita ajarkan biasanya kita memberikan konsep pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik mbak, biasanya saya awali dengan mengucapkan salam, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta

⁵⁶ Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

⁵⁷ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

⁵⁸ Muhammad ridho romadhoni selaku siswa SMPN 2 Randuagung, 23 Juni 2023.

didik dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, lalu saya menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dari hasil wawancara diatas diperkuat dengan hasil observasi yakni peneliti melihat langsung proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan proyektor. Guru menyetelkan film pendek sesuai dengan pembelajaran yang akan dibahas dan memberikan kuis setelah menonton film pendek tersebut, siswa nampak bersemangat dalam proses pembelajaran dan sangat antusias sehingga dapat meningkatkan

minat belajarnya. Maka bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat menarik minat siswa.⁵⁹

Berikut yakni hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti:



Gambar 4.4⁶⁰
Suasana Pembelajaran

Gambar di atas merupakan salah satu hasil dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* yakni dapat menarik minat siswa,

⁵⁹ Observasi, PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

⁶⁰ Dokumentasi, PAI SMPN 2 Randuagung, , 21 Juni 2023..

mereka bisa berperan aktif dalam mengaktualisasikan apa yang mereka minati pada saat pembelajaran, terutama minat belajar mereka dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan bahwa dalam menarik minat belajar siswa pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar dilakukan agar perhatian dan minat supaya mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan proyektor. Guru menyetelkan film pendek sesuai dengan pembelajaran yang akan dibahas dan memberikan kuis setelah menonton film pendek tersebut, siswa nampak bersemangat dalam proses pembelajaran dan sangat antusias sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. Maka bisa disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* yang dilakukan oleh guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat menarik minat siswa.

3. Media pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung

Media adalah alat penghubung yang mampu menghubungkan atau mengkomunikasikan antara keduanya. Oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran pembelajaran. Semakin baik media atau alat bantu pendidikan sebagai penyampai pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik, maka akan semakin baik dan maksimal kemampuan siswa untuk menerima dan mencerna materi atau pesan dalam

pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan dalam KBM PAI diantaranya penggunaan kata kata, bunyi, gambar, alat peraga (seperti Film yang disajikan dalam tayangan di proyektor). Selain itu Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Dalam hal ini, guru PAI mendesain posisi tempat duduk yang sesuai dengan metode dan cara pembelajaran. untuk memberikan kesan yang nyaman, indah, dan bersahabat, supaya siswa merasa nyaman dan senang saat kegiatan belajar mengajar. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Sugianto selaku guru PAI:

“Media pembelajaran ini biasanya digunakan sebagai memberikan pesan yang disampaikan oleh guru agar bisa diterima oleh anak didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam KBM PAI ini yakni dengan penggunaan kata-kata, bunyi, gambar, alat peraga seperti film yang disajikan dalam tayangan di proyektor, dengan media ini bisa mempermudah siswa dalam mencerna materi yang disampaikan dan juga memberikan suasana pembelajaran yang lebih enjoy dan nyaman bagi siswa mbak.”⁶¹

Penjelasan dari Bapak Sugianto juga didukung oleh penjelasan

Bapak Assari selaku guru PAI juga :

“Media pembelajaran yang biasa dilakukan dalam materi PAI ini mbak yakni menggunakan media yang berbentuk video peraga yang disajikan dalam bentuk film lalu ditampilkan lewat proyektor. Media ini menjadi alternatif bagi kami untuk bisa menyampaikan materi dengan meringkas materi lewat film tersebut mbak dengan pembelajaran yang menyenangkan itu siswa bisa dapat lebih mudah dan lebih nyaman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu juga untuk memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan saya juga mendesain posisi tempat duduk yang

⁶¹ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, , 21 Juni 2023..

sesuai dengan metode dan cara pembelajaran. untuk memberikan kesan yang nyaman, indah, dan bersahabat, supaya siswa merasa nyaman dan senang saat kegiatan belajar mengajar.”⁶²

Penjelasan tersebut juga diperkuat oleh penjelasan dari Ridho selaku siswa di SMPN 2 Randuagung:

“Media pembelajaran yang bagi kami menyenangkan itu ketika waktunya pembelajaran yang dijelaskan lewat tampilan film di youtube bu, biasanya guru PAI ini menampilkan film itu lewat proyektor sekolah bu, dengan pembelajaran seperti membuat saya ataupun teman teman bisa dengan lebih mudah memahami isi dan maksud dari materi yang disampaikan, seperti contohnya ketika pembelajaran materi asmaul husna guru menampilkan film bagaimana cara menerapkan asmaul husna dalam kehidupan sehari hari, disana ditayangkan film tata caranya bu. Kadang juga guru membuat penataan posisi tempat duduk yang berbeda dengan menyesuaikan materi yang diajarkan sehingga membuat kami tidak jenuh dan pembelajarannya pun menyenangkan.”⁶³

Jadi dari wawancara guru PAI mengenai metode pembelajaran berbasis *edutainment* ini di SMP Negeri 2 Randuagung biasanya menggunakan metode audio visual dengan cara menayangkan film yang berpesan moral pelajaran PAI pada proyektor yang disediakan. Serta menata posisi tempat duduk di kelas agar suasana tercipta nyaman dan enjoy dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi guru sangat memperhatikan media pembelajaran yang digunakan seperti proyektor agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran.⁶⁴

Dari hasil wawancara dan observasi diatas diperkuat dengan hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti sebagai berikut :

⁶² Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, , 21 Juni 2023..

⁶³ Wawancara, Muhammad ridho romadhoni selaku siswa SMPN 2 Randuagung, 23 Juni 2023.

⁶⁴ Observasi, PAI SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.



Gambar 4.5⁶⁵
Pembelajaran Menggunakan Media Proyektor

Gambar di atas merupakan salah satu contoh pembelajaran PAI yang menggunakan media audio visual, yakni pembelajaran dengan menggunakan tayangan di proyektor, baik itu berupa video maupun gambar. Selain media guru juga menggunakan penataan ruangan atau kursi yang berbeda sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga membuat pembelajaran tidak jenuh dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam KBM PAI diantaranya penggunaan kata kata, bunyi, gambar, alat peraga seperti film yang disajikan dalam tayangan di proyektor. Dari awal pembelajaran berlangsung siswa semangat dalam belajar dan selalu menyimak pesan moral yang disampaikan pada film tersebut serta mengaitkan dengan materi yang sedang diajarkan. Dan

⁶⁵ Dokumentasi, PAI SMPN 2 Randuagung, 20 Juni 2023.

dengan media audio visual ini siswa jadi mudah dikondisikan dan terkontrol saat pembelajaran berlangsung.

4. Evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2

Randuagung

Cakupan dalam evaluasi yaitu kegiatan pengukuran dan penilaian. Dalam rangka kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat didefinisikan sebagai proses sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Evaluasi adalah proses sistematis pengumpulan, pengolahan, dan penyimpulan informasi tentang suatu objek, untuk selanjutnya diberikan pertimbangan nilai atas objek tersebut berdasarkan pada suatu kriteria tertentu.

a. Instrumen Evaluasi

Ada beberapa aspek yang akan dievaluasi oleh setiap guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa atas materi yang diajarkan oleh seorang guru. Berikut yakni hasil wawancaranya dengan Bapak Sugianto :

“Untuk evaluasi yang saya lakukan biasanya memberikan soal tes mbak kepada siswa saya. Biasanya soal tes tadi berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, isian pendek dan essay. Saya jadikan soal dalam bentuk itu bebas saya kreasikan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa atas apa yang sudah kita ajarkan.”⁶⁶

⁶⁶ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

Wawancara dengan Bapak Sugiyanto diperkuat dengan hasil wawancara dengan Bapak Assari sebagai berikut : *“Bentuk evaluasi sangat banyak sekali ya ada pilihan ganda, menjodohkan, isian pendek dan essay.”*⁶⁷

Dari hasil wawancara dengan dua guru PAI tersebut diperkuat juga dengan hasil wawancara dengan murid yang bernama Ridho sebagai berikut : *“Bentuk soal ya kak. Biasanya sih a,b,c an, kadang isian terus menggaris panah.”*⁶⁸

Dari beberapa hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa bentuk dari evaluasi sangat beragam yakni pilihan ganda, menjodohkan, isian pendek dan essay. Yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

Dari hasil observasi ditemukan bahwa guru memang sering memberikan soal pada siswa di buku LKS maupun kuis yang berisi beragam bentuk evaluasi seperti pilihan ganda, menjodohkan, isian pendek dan essay.⁶⁹

Dari hasil wawancara dan observasi diatas bisa disimpulkan bahwa evaluasi yang diberikan oleh guru beragam macamnya pilihan ganda, menjodohkan, isian pendek dan essay. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atas apa yang telah diajarkan oleh guru.

⁶⁷ Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

⁶⁸ Wawancara, Muhammad Ridho selaku siswa PAI SMPN 2 Randuagung, 23 Junii 2023.

⁶⁹ Observasi, SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023

b. Aspek yang dievaluasi

Dalam evaluasi ada tiga aspek yang perlu diperhatikan oleh seorang guru yakni aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), aspek psikomotorik. Berikut yakni hasil wawancara dengan guru PAI di SMPN 2 Randuagung :

“Yang pertama saya nilai adalah aspek sikap. Meskipun anaknya pintar kalau sikapnya tidak sopan kepada guru nilainya akan saya kurangi mbak. Terus kedua ada aspek pengetahuan biasanya dari soal evaluasi yang sudah saya bikin dalam bentuk pilihan ganda, essay dan lain sebagainya. Kemudian yang terakhir yakni aspek psikomotorik biasanya berhubungan dengan keterampilan siswa dalam mengerjakan sesuatu itu juga saya nilai.”⁷⁰

Pernyataan dari Bapak Sugianto juga diperkuat dengan Bapak Assari sebagai berikut :*“Ya ada tiga aspek pengetahuan atau bisa disebut dengan kognitif, aspek sikap bisa disebut dengan afektif, dan aspek psikomotorik.”*⁷¹

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa ada tiga aspek yang wajib diperhatikan oleh guru dalam mengevaluasi siswa yakni menilai pada aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), aspek psikomotorik.

Dari hasil wawancara diatas diperkuat oleh hasil observasi peneliti yakni dengan melihat lembar penilaian guru yang selalu dibawa saat mengajar untuk menilai aspek-aspek yang butuh untuk dinilai oleh guru.⁷²

⁷⁰ Wawancara, Bapak Sugianto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

⁷¹ Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 22 Juni 2023.

⁷² Observasi, SMPN 2 Randuagung, 19-20 Juni 2023.

Jadi bisa disimpulkan bahwa ada tiga aspek yang wajib diperhatikan oleh guru dalam mengevaluasi siswa yakni menilai pada aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), aspek psikomotorik. Lembar penilaian guru yang selalu dibawa saat mengajar untuk menilai aspek-aspek yang butuh untuk dinilai oleh guru.

c. Dampak *Edutainment* Terhadap Pengembangan Minat Belajar Siswa

Dalam hal ini *Edutainment* terhadap pengembangan minat

belajar siswa juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang terlihat pada kondisi siswa pada sebelum dan sesudah adanya metode

Edutainment. Berikut yakni hasil wawancaranya dengan Bapak

Sugianto :

“Untuk dampak saya rasa banyak sekali ya salah satunya siswa gampang dikondisikan tidak ramai sendiri bisa tertib. Sesudah adanya metode *Edutainment* juga siswa jadi tertarik untuk belajar, merasa senang dan gembira saat pembelajaran, dan mudah dikondisikan.”⁷³

Pendapat dari Bapak Sugianto juga diperkuat oleh Bapak Assari

sebagai berikut :

“Siswa bisa dikondisikan atau ramai. Siswa tidak terlihat jenuh dan bosan pada saat KBM. Setelah adanya metode *Edutainment* siswa menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran PAI. Siswa juga mengerjakan tugas sesuai minat yang diinginkan”⁷⁴

⁷³ Wawancara, Bapak Sugiyanto selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 21 Juni 2023.

⁷⁴ Wawancara, Bapak Assari selaku guru PAI SMPN 2 Randuagung, 22 Juni 2023.

Dari hasil wawancara dengan para guru peneliti juga mewawancarai salah satu siswa : “*Iya senang waktu pelajaran PAI. Gak bosan.*”⁷⁵

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa dampak diterapkannya metode *Edutainment* nampak sekali yakni pada ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan senang, riang dan tidak bosan.

Dari hasil observasi peneliti melihat memang saat pembelajaran berlangsung siswa tidak ada yang terlihat tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dan observasi bisa disimpulkan bahwa dampak metode *Edutainment* yakni siswa menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran PAI, siswa menjadi senang dan gembira pada saat KBM, siswa mudah untuk dikondisikan, siswa juga mengerjakan tugas sesuai minat yang diinginkan.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data hasil observasi wawancara dan dokumentasi yang telah diperoleh oleh peneliti terkait Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* dalam Pengembangan minat belajar siswa di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang. Selanjutnya peneliti akan membahas hasil penelitian sesuai dengan penyajian data tersebut yang meliputi :

⁷⁵ Observasi, SMPN 2 Randuagung, 19- 20 Juni 2023.

1. Isi dan Materi Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* di SMPN 2 Randuagung

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi belajar.⁷⁶

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak peserta didik atau murid. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.⁷⁷

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sedangkan menurut *Corey*

⁷⁶ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 62

⁷⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 62

sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Sagala Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari Pendidikan.⁷⁸

Sedangkan Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebutan yang diberikan kepada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dan menjelaskannya pada tingkat tertentu.⁷⁹ Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subjek peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Selain itu PAI bukanlah sekedar proses usaha mentransfer ilmu pengetahuan atau norma agama melainkan juga berusaha mewujudkan perwujudan jasmani dan rohani dalam peserta didik agar kelak menjadi generasi yang memiliki watak, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur serta kepribadian muslim yang utuh.⁸⁰

Jadi pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan. Pembelajaran PAI memiliki

⁷⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2011), 61.

⁷⁹ H. M. Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 4.

⁸⁰ Muntholi'ah, *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI*, (Semarang: Gunungjati dan Yayasan al-Qalam, 2018), cet.1, 18.

banyak cabang materi yakni fiqih, akidah akhlak, Al Qur'an Hadits dan lain sebagainya. Dari cabang-cabang materi tersebut berisi tentang berbagai macam materi yang telah diperluas.⁸¹

Dari teori tersebut sejalan dengan hasil temuan dari peneliti yakni isi materi dan pembelajaran yakni pada pembelajaran PAI terdapat pembelajaran fiqih yang mana dalam pembelajaran fiqih terdapat materi sholat. Guru mengajar dengan berbasis *edutainment* yang mana pembelajaran tersebut menggunakan media ppt yang unik dan menarik, dan video tata cara bacaan sholat hingga di akhir pembelajaran guru juga menyetelkan film siksa neraka agar ibadah siswa meningkat dan menjadi takut akan disiksa di neraka.

2. Metode Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* di SMPN 2 Randuagung

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa *edutainment* merupakan suatu pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam, kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain belajar dilakukan dengan cara menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan. Pada dasarnya,

⁸¹ Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Misaka Galiza, 2019), cet. III, 14.

edutainment bisa diterapkan pada pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan lain sebagainya.⁸²

Edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap dari esensi pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. *Edutainment* lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik. Strategi biasanya berkaitan dengan taktik, sedangkan taktik sendiri adalah segala cara dan daya untuk menghadapi sasaran dan kondisi tertentu, agar memperoleh hasil yang diharapkan secara maksimal. Namun, dalam prose pendidikan, yang lazim digunakan bukan taktik, melainkan metode atau teknik.⁸³

Sejalan dengan teori diatas dikatakan bahwa metode *edutainment* sangat menyenangkan sesuai dengan hasil temuan sebagai berikut :

Pada temuan pertama, ditemukan oleh peneliti bahwasannya di memang guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat asyik dalam mengajar dan mereka selalu memiliki banyak cara untuk membuat suasana gembira pada siswa maka dari itu peneliti bisa menyimpulkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Randuagung mengajar dengan berbasis *edutainment*. Pada saat peneliti melakukan penelitian kebetulan guru mengadakan pembelajaran di

⁸² Mulyasa, Menjadi Guru Profesional, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 37.

⁸³ Mulyasa, Menjadi Guru Profesional, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 37.

mushola yang mana guru memberikan kuis kepada siswa dan memberikan hadiah untuk siswa yang mampu memenangkan kuis.

Selain itu pada temuan kedua, guru bisa membuat ruang kelas yang kondusif, guru selalu berusaha membuat ruang kelas kondusif sebelum pembelajaran berlangsung dengan memberi waktu sekitar 5 menit untuk para siswa mengobrol dengan temannya dan membersihkan kelas yang kotor serta menata bangku yang berantakan.

Pada temuan ketiga, guru menyetelkan film pendek sesuai dengan pembelajaran yang akan dibahas dan memberikan kuis setelah menonton film pendek tersebut, siswa nampak bersemangat dalam proses pembelajaran dan sangat antusias sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. Maka bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat menarik minat siswa.

3. Media Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* di SMPN 2 Randuagung

Edutainment berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik. *Edutainment* memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab dengan peserta didik seperti permainan, film, musik, perangkat komputer, video games, perangkat multimedia dan sebagainya.⁸⁴

⁸⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva press 2011, 30.

Berdasarkan teori diatas sejalan dengan hasil temuan ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam KBM PAI diantaranya penggunaan kata kata, bunyi, gambar, alat peraga seperti film yang disajikan dalam tayangan di proyektor. Dari awal pembelajaran berlangsung siswa semangat dalam belajar dan selalu menyimak pesan moral yang disampaikan pada film tersebut serta mengaitkan dengan materi yang sedang diajarkan. Dan dengan media audio visual ini siswa jadi mudah dikondisikan dan terkontrol saat pembelajaran berlangsung.

4. Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis *Edutainment* di SMPN 2

Randuagung

Cakupan dalam evaluasi yaitu kegiatan pengukuran dan penilaian.

Dalam rangka kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat didefinisikan sebagai proses sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Evaluasi adalah proses sistematis pengumpulan, pengolahan, dan penyimpulan informasi tentang suatu objek, untuk selanjutnya diberikan pertimbangan nilai atas objek tersebut berdasarkan pada suatu kriteria tertentu.



a. Instrumen Evaluasi

1) Pilihan Ganda

Soal tes yang berbentuk multiple choice dapat diterapkan untuk menilai hasil belajar siswa yang lebih kompleks serta berkaitan dengan aspek kognitif. Bentuk soal tes pilihan ganda terdiri dari inti pokok persoalan serta opsi pilihan jawaban. Tes pilihan ganda termasuk dalam bentuk tes yang objektif, reliabilitas dan pembeda antar siswa yang berhasil dan gagal dalam menangkap materi yang telah diberikan.⁸⁵

2) Menjodohkan

3) Isian Pendek

4) Uraian / Essay

Tes bentuk uraian adalah tes yang pertanyaannya membutuhkan jawaban uraian, baik uraian secara bebas maupun uraian secara terbatas. Tes bentuk uraian ini, khususnya bentuk uraian bebas menuntut kemampuan murid untuk mengorganisasikan dan merumuskan jawaban dengan menggunakan kata-kata sendiri serta dapat mengukur kecakapan murid untuk berfikir tinggi yang biasanya dituangkan dalam bentuk pertanyaan yang menuntut: Memecahkan masalah, menganalisa masalah, membandingkan, menyatakan hubungan, menarik kesimpulan dan sebagainya.

⁸⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017).

b. Aspek yang dievaluasi

1) Aspek pengetahuan (kognitif)

Kognitif memiliki enam taraf yang meliputi pengetahuan (taraf yang paling rendah) sampai evaluasi (taraf yang paling tinggi). Pertama, pengetahuan (knowledge) yang mencakup ingatan. Dalam rangka penilaian, tes ingatan hampir tidak menuntut lebih daripada mengingat kembali. Kedua, pemahaman (comprehension) yang memerlukan kemampuan menangkap makna dari sesuatu konsep. Ketiga, penerapan (aplikasi), yakni kesanggupan menerapkan abstraksi dalam suatu situasi konkret. Keempat, analisis yakni kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Kelima, sintesis, yakni menekankan suatu kesanggupan menyatukan unsur-unsur menjadi satu integritas. Keenam, evaluasi, yakni kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya.⁸⁶

2) Aspek Sikap (Afektif)

Dalam merencanakan penyusunan instrumen tes prestasi siswa yang berdimensi afektif (ranah rasa), jenis-jenis prestasi internalisasi dan karakterisasi seyogyanya mendapat perhatian khusus. Alasannya, karena kedua jenis prestasi ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan siswa.

⁸⁶ W. James Popham dan Evi L. Baker, Teknik Mengajar secara Sistematis (Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta, 1992), 29.

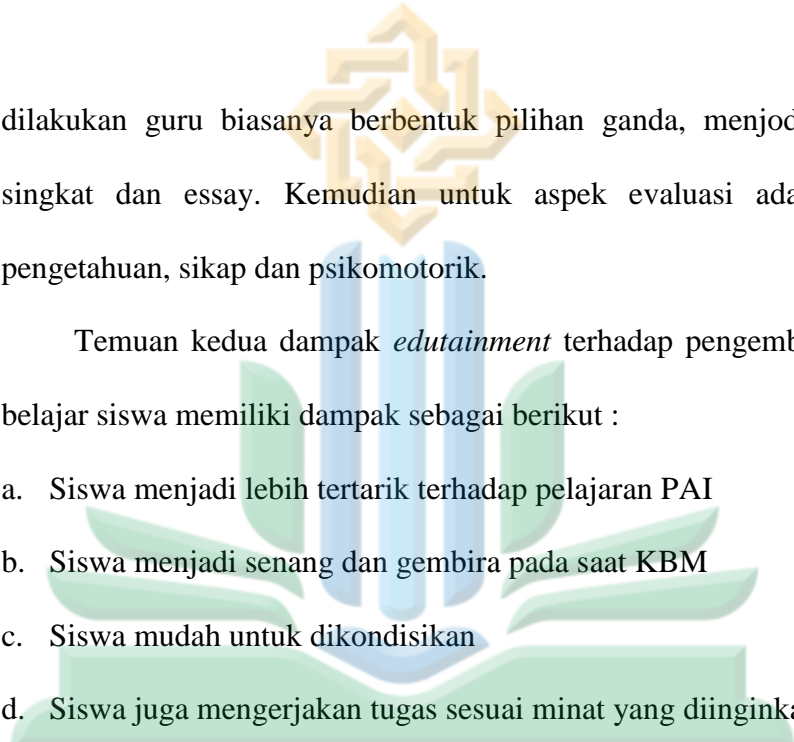
Mengenai afektif ini, terdiri atas lima taraf, yakni ; (1) memperhatikan, dimana taraf ini berkenaan dengan kepekaan pelajar terhadap rangsangan fenomena yang datang dari luar; (2) merespon, di mana pada taraf ini pelajar sudah lebih dari sekedar memperhatikan fenomena. Ia sudah memiliki motivasi yang cukup; (3) menghayati nilai, di mana pada taraf ini pelajar sudah menghayati dan menerima nilai; (4) mengorganisasikan, dimana pada taraf ini pelajar mengembangkan nilai-nilai ke dalam suatu sistem organisasi; (5) menginternalisasi diri, dan inilah taraf tertinggi, di mana pelajar telah mendarahdaging serta mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.⁸⁷

3) Aspek Psikomotorik

Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan keterampilan, seperti lari, melompat, melukis, dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, psikomotorik terkandung dalam mata pelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui manipulasi otot dan fisik. Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil temuan pertama evaluasi sesuai dengan teori diatas dinyatakan bahwa evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung memiliki instrument yakni evaluasi yang

⁸⁷ Mappanganro, Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah (Cet.I; Ujung Pandang: Yayasan Ahkam, 1996), 99.



dilakukan guru biasanya berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, isian singkat dan essay. Kemudian untuk aspek evaluasi ada tiga yakni pengetahuan, sikap dan psikomotorik.

Temuan kedua dampak *edutainment* terhadap pengembangan minat belajar siswa memiliki dampak sebagai berikut :

- a. Siswa menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran PAI
- b. Siswa menjadi senang dan gembira pada saat KBM
- c. Siswa mudah untuk dikondisikan
- d. Siswa juga mengerjakan tugas sesuai minat yang diinginkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

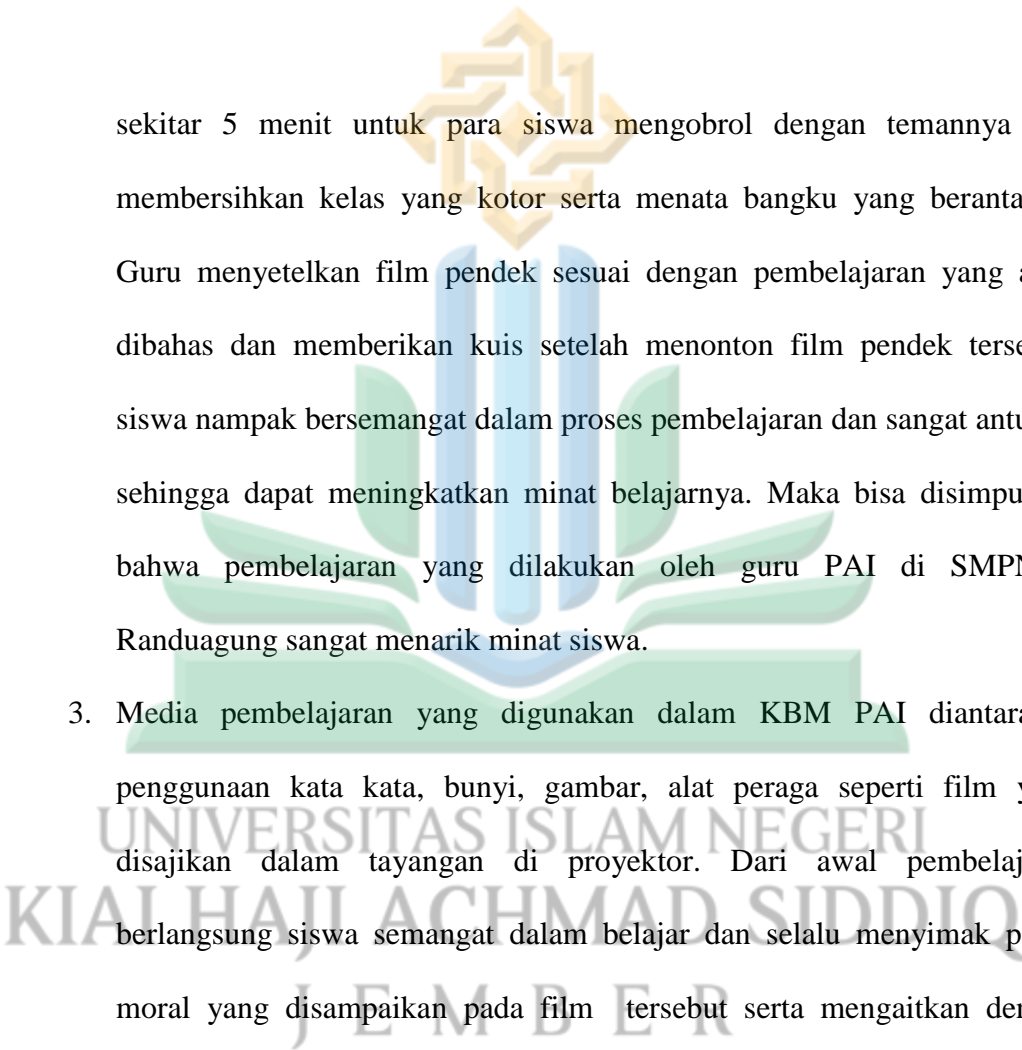


BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Randuagung tentang penerapan *edutainment* dalam pembelajaran PAI, maka terdapat beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut:

1. Isi materi dan pembelajaran yakni pada pembelajaran PAI terdapat pembelajaran fiqih yang mana dalam pembelajaran fiqih terdapat materi sholat. Guru mengajar dengan berbasis *edutainment* yang mana pembelajaran tersebut menggunakan media ppt yang unik dan menarik, dan video tata cara bacaan sholat hingga di akhir pembelajaran guru juga menyetelkan film siksa neraka agar ibadah siswa meningkat dan menjadi takut akan disiksa di neraka.
2. Metode pembelajaran *edutainment* yakni guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat asyik dalam mengajar dan mereka selalu memiliki banyak cara untuk membuat suasana gembira pada siswa maka dari itu peneliti bisa menyimpulkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Randuagung mengajar dengan berbasis *edutainment*. Pada saat peneliti melakukan penelitian kebetulan guru mengadakan pembelajaran di mushola yang mana guru memberikan kuis kepada siswa dan memberikan hadiah untuk siswa yang mampu memenangkan kuis. Selain itu guru bisa membuat ruang kelas yang kondusif, guru selalu berusaha membuat ruang kelas kondusif sebelum pembelajaran berlangsung dengan memberi waktu



sekitar 5 menit untuk para siswa mengobrol dengan temannya dan membersihkan kelas yang kotor serta menata bangku yang berantakan. Guru menyetelkan film pendek sesuai dengan pembelajaran yang akan dibahas dan memberikan kuis setelah menonton film pendek tersebut, siswa nampak bersemangat dalam proses pembelajaran dan sangat antusias sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. Maka bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI di SMPN 2 Randuagung sangat menarik minat siswa.

3. Media pembelajaran yang digunakan dalam KBM PAI diantaranya penggunaan kata kata, bunyi, gambar, alat peraga seperti film yang disajikan dalam tayangan di proyektor. Dari awal pembelajaran berlangsung siswa semangat dalam belajar dan selalu menyimak pesan moral yang disampaikan pada film tersebut serta mengaitkan dengan materi yang sedang diajarkan. Dan dengan media audio visual ini siswa jadi mudah dikondisikan dan terkontrol saat pembelajaran berlangsung.
4. Evaluasi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN 2 Randuagung memiliki instrument yakni evaluasi yang dilakukan guru biasanya berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, isian singkat dan essay. Kemudian untuk aspek evaluasi ada tiga yakni pengetahuan, sikap dan psikomotorik. Dampak *edutainment* terhadap pengembangan minat belajar siswa. Dampak dari adanya metode *Edutainment* yakni siswa menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran PAI, siswa menjadi senang dan gembira pada

saat KBM, siswa mudah untuk dikondisikan, siswa juga mengerjakan tugas sesuai minat yang diinginkan

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

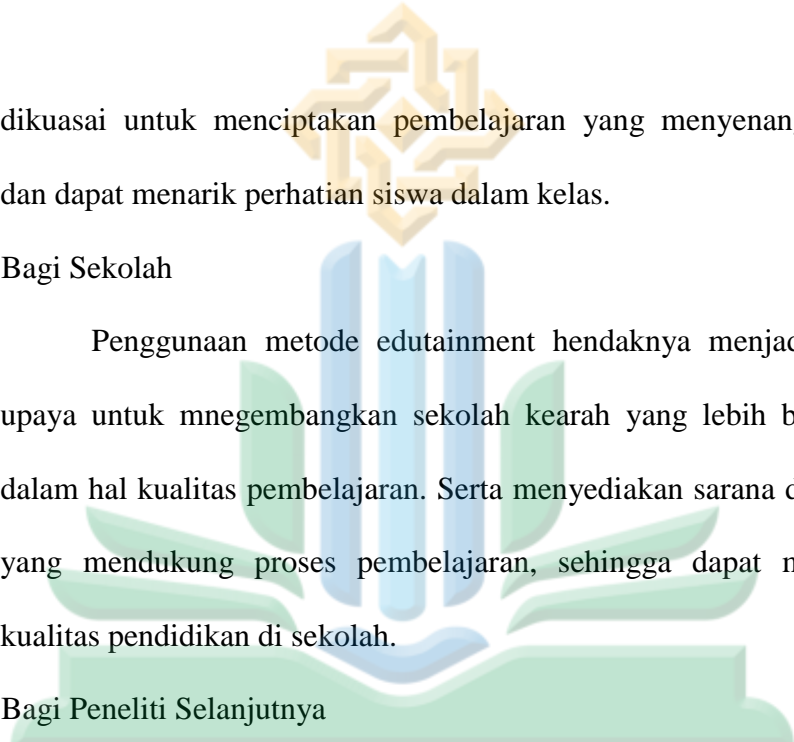
1. Bagi Siswa

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode edutainment, siswa harus lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, baik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau mata pelajaran lain.

Sebab merekalah yang kelak akan menjadi penerus bangsa. Bangsa akan maju jika penerusnya memiliki kualitas dan mutu tinggi, di mana mereka akan membawa peradapan baru yang dapat membawa bangsa menjadi bangsa yang mampu bersaing dengan Negara lain.

2. Bagi Guru

Hendaknya guru terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan bahan materi ajar, metode mengajar yang digunakan, dan dalam mengelola kelas. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaklah membiasakan diri untuk belajar menggunakan metode edutainment pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa yang berpengaruh juga dalam hasil belajar siswa. Tetapi, guru juga bisa menggunakan metode lain yang



dikuasai untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan dapat menarik perhatian siswa dalam kelas.

3. Bagi Sekolah

Penggunaan metode edutainment hendaknya menjadi salah satu upaya untuk mnegembangkan sekolah kearah yang lebih baik terutama dalam hal kualitas pembelajaran. Serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam hendaknya lebih dikembangkan lagi dengan metode-metode pembelajaran jenis lain yang lebih baru oleh peneliti-peneliti selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ishak dan Deni Darmawan. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Akrim, *Strategi Peningkatan daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 18-19.
- Falah, Ahmad *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA*, STAIN Kudus, Kudus, 2009, hlm <http://eprints.stainkudus.ac.id/1020/5/5.%20BAB%20II.pdf>
- Hamid, Sholeh, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), h.17.
- Mappanganro. 1996. Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah. Cet.I; Ujung Pandang: Yayasan Ahkam.
- Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Misaka Galiza, 2019), cet. III, hlm. 14.
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 37
- Muntholi'ah, *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI*, (Semarang: Gunungjati dan Yayasan al-Qalam, 2018), cet.1, hlm. 18.
- N, Agus, Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar teraktual dan Terpopuler*, Yogyakarta: Diva Press, 2013, hlm. 145.
- Natta, Abuddin, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 85 <http://www.sciepub.com/reference/164426>
- Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2003), hlm. 61.
- Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, Jurnal Al-Maqayis, Vol. IV edisi I (Januari-Juni 2016): 1 <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis>
- Sitoyo, Sandu, *Dasar Metodologi Penelitian*
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm.2
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru, Algensindo, 2010 Bandung, h, 78
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 2007 226.

Sutopo, Hendayat, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), 45.

Tafsir, Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995), hlm.8

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (IAIN Jember, 2022), h.45.

W. James Popham dan Evi L. Baker. 1992. *Teknik Mengajar secara Sistematis*. Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta.

Wirawan, *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi, Contoh Aplikasi Evaluasi Program: Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Teks*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011),

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment dalam Pengembangan Minat Belajar di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang.	1. Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment	a. Materi b. Metode c. Media d. Evaluasi	a) Fakta b) Kaidah/ prinsip c) Prosedural d) Metakognitif a) Ceramah b) Diskusi c) Tanya Jawab d) Bermain a) Audio b) Visual c) Multimedia a) Kognitif b) Afektif c) Psikomotorik	1. Informan Wawancara: a. Kepala Sekolah MTSN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang b. Guru PAI MTSN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang c. Siswa/i MTSN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang	1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Jenis penelitian: Studi Kasus 3. Lokasi penelitian: SMPN 2 Randuagung 4. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Analisis data model Interaktif Miles, Huberman dan Saldana: a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Penarikan simpulan atau verifikasi 6. Keabsahan data: a. Triangulasi sumber Triangulasi teknik	1. Bagaimana isi atau materi pembelajaran PAI berbasis edutainment di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang? 2. Bagaimana metode pembelajaran PAI berbasis edutainment di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang? 3. Bagaimana media pembelajaran PAI berbasis edutainment di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang? 4. Bagaimana evaluasi pembelajaran PAI berbasis edutainment di SMPN 2 Randuagung Kabupaten Lumajang?
	2. Pengembangan minat belajar	a. pengembangan minat belajar	a. Semangat Terhadap Pembelajaran b. Konsentrasi Terhadap Pembelajaran c. Keinginan untuk belajar d. Aktif dalam pembelajaran	2. Dokumentasi dan buku		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aisyatul Munawaroh
NIM : T20171318
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

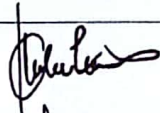
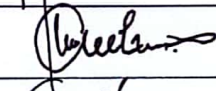
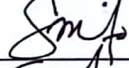
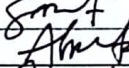
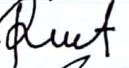


Jember, 28 Maret 2024

Penyusun

Aisyatul Munawaroh
NIM T20171318

JURNAL PENELITIAN

Peneliti : Aisyatul Munawaroh
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Randuagung
 Judul Penelitian : Pembelajaran PAI berbasis Edutainment dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Randuagung

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	Rabu, 14 Juni 2023	Meminta izin dan menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah	Teguh Winanto, M.Pd. S.Pd	
2	Kamis, 15 Juni 2023	Wawancara dengan kepala sekolah	Teguh Winanto, M.Pd. S.Pd	
3	Senin, 19 Juni 2023 – Selasa, 20 Juni 2023	Observasi terkait pembelajaran PAI berbasis Edutainment	Sugianto, S.Pd	
4	Rabu, 21 Juni 2023	Wawancara dengan guru PAI	Sugianto, S.Pd	
5	Kamis, 22 Juni 2023	Wawancara dengan guru PAI	Assari B, S.Pd.I	
6	Jum'at, 23 Juni 2023	Wawancara dengan siswa kelas IX	Ridho	
7	Senin, 26 Juni 2023	Mengambil surat selesai penelitian	Fatimatuzzahro, S.Pd	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Lumajang, 26 Juni 2023
 J E M B E R

Mengetahui,
 Kepala SMP Negeri Randuagung

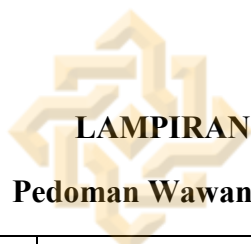


TEGUH WINANTO, M.Pd.S.Pd.
 NIP. : 19650905 198901 1 001

Mahasiswa Penelitian



AI SYATUL MUNAWAROH
 T20171318



LAMPIRAN
Pedoman Wawancara

No.	Fokus Masalah	Pertanyaan
1.	Isi atau materi pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana isi atau materi pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang? 2. Berikan contoh satu saja pembelajaran yang menggunakan <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang! 3. Bagaimana langkah pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang?
2.	Metode pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana metode pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang? 2. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang?
3.	Media pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana media pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang? 2. Apa saja media yang telah digunakan saat pembelajaran Media pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang? 3. Apa saja yang perlu dipersiapkan guru dalam menunjang media pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang?
4.	Evaluasi pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kendala pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang? 2. Bagaimana cara mengatasi kendala pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang? 3. Apakah pembelajaran PAI berbasis <i>edutainment</i> di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang telah efektif digunakan untuk mengajar?



Pedoman Observasi

1. Profil sekolah
2. Proses pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang
3. Metode yang telah dilakukan guru dalam pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang
4. Media yang digunakan kendala pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang
5. Kendala yang terjadi pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang
6. Guru dalam mengatasi kendala pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang

Pedoman Dokumentasi

1. Pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang
2. Media yang digunakan kendala pembelajaran PAI berbasis *edutainment* di SMPN Randuagung Kabupaten Lumajang
3. Proses wawancara peneliti dengan guru atau narasumber yang bersangkutan

Nomor : B-5945/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 2 Randuagung

Jl. Raya Buwek Kecamatan Randuagung

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20171318

Nama : AISYATUL MUNAWAROH

Semester : Semester empat belas

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment dalam Pengembangan Minat Belajar di SMPN 2 Randuagung" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Teguh Winanto, S.Pd, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Maret 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 RANDUAGUNG

Jalan Raya Randuagung Buwek Tlp. 0334-441864 Randuagung Lumajang 67354
Email : 2randuagung.smp@gmail.com

NSS : 201052116099

NPSN : 20521439

Nomor : 422/49/427.41.18.32/2024
Lampiran : -
Perihal : Selesai Penelitian

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Randuagung, menerangkan bahwa

Nama : Aisyatul Munawaroh
NIM : T20171318
Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan dari surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember tanggal 26 Juni 2023, Nomor : B-3066/In.20/3.a/PP.009/06/2023 bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah mengadakan penelitian untuk pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi dngan judul “ Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Randuagung”. Di SMP Negeri 2 Randuagung mulai tanggal 14 Juni 2023 – 26 Juni 2023. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Randuagung, 26 Juni 2023

Kepala Sekolah



Teguh Winanto, M.Pd. S.Pd.
NIP. 19650905198901001

DOKUMENTASI

Wawancara dengan Kepala Sekolah



Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam



Wawancara dengan Peserta Didik



BIODATA PENULIS



Nama : Aisyatul Munawaroh
Nim : T20171318
Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 15 Juni 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Dsn. Tempuran Ds. Ranulogong
Kec. Randuagung Kab. Lumajang
E-mail : Aisyatulmunawaroh640@gmail.com
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Riwayat Pendidikan : 1. SDN 3 Ranulogong
2. Mts. Al-Kholafiyah Tekung
3. MA. Al- Kholafiyah Tekung
4. UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.