

## **PENERAPAN EDUTAIMENT DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Oleh:

**Avilka Damayantik<sup>1</sup>**

**Sarla Mauliddina Warokha<sup>2</sup>**

**Siti Aimmatu Zulkarnain<sup>3</sup>**

**Moh. Aan Sulthon<sup>4</sup>**

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Alamat: JL. Raya Mojosari NO. 02, Dawuhan, Jatirejoyoso, Kec. Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur (65163).

*Korespondensi Penulis:* [avilkadamayantik@gmail.com](mailto:avilkadamayantik@gmail.com), [sitiaimmaa@gmail.com](mailto:sitiaimmaa@gmail.com),  
[sarlamauliddinawarokha@gmail.com](mailto:sarlamauliddinawarokha@gmail.com), [aansulthon@gmail.com](mailto:aansulthon@gmail.com).

**Abstract.** This study is motivated by the low level of students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI), which is caused by the use of conventional and monotonous teaching methods. The purpose of this study is to describe the implementation of the edutainment concept (education and entertainment) and to analyze its impact on improving students' learning motivation in PAI instruction. The research method employed is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, with secondary school students as the research subjects. Data were collected through observation, interviews, and the distribution of learning motivation questionnaires. The results indicate that the application of edutainment through interactive media, educational games, and learning simulations is able to create a more relaxed, enjoyable, and participatory learning atmosphere. This approach has a positive impact on increasing students' learning motivation, as reflected in higher attendance enthusiasm, increased activeness in asking questions, and greater perseverance in completing assignments. Therefore, this study concludes that the edutainment approach is effective in enhancing students' learning motivation and transforming their perception of Islamic Religious Education from a rigid subject into a more dynamic and engaging one.

Received November 25, 2025; Revised December 12, 2025; December 28, 2025

\*Corresponding author: [avilkadamayantik@gmail.com](mailto:avilkadamayantik@gmail.com)

# PENERAPAN EDUTAIMENT DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

**Keywords:** *Edutainment, Learning Motivation, Islamic Religious Education.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan konsep edutainment (education dan entertainment) serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian siswa tingkat sekolah menengah. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan edutainment melalui penggunaan media interaktif, permainan edukatif, dan simulasi pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih rileks, menyenangkan, dan partisipatif. Penerapan pendekatan ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme kehadiran, keaktifan bertanya, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan edutainment efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengubah persepsi terhadap mata pelajaran PAI menjadi lebih dinamis dan menarik.

**Kata Kunci:** Edutainment, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang kritis dalam membentuk karakter siswa di tengah tantangan era globalisasi. PAI ini memiliki tujuan bukan sekedar memberikan ilmu pengetahuan, melainkan memberikan pemahaman nilai-nilai spiritual dan akhlak mulia. Namun, Pembelajaran PAI sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan bersifat monoton. Hal ini disebabkan oleh pendekatan guru yang masih digunakan dengan metode ceramah sehingga interaksi peserta didik dengan guru menjadi kurang efektif dan menjadi pasif.

Kondisi tersebut dapat berdampak langsung terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan motor penggerak psikologis yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran tanpa motivasi yang kuat, materi yang disampaikan sulit untuk

diinternalisasi oleh siswa. Menurut Hamzah B. Uno (2021), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah berkurangnya motivasi belajar tersebut yaitu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan namun susasa kelas tetap efektif dan efisien. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Edutainment. Konsep edutainment memadukan antara pendidikan (education) dan hiburan (entertainment), tujuan adanya konsep edutainment agar siswa dapat belajar dalam kondisi yang rileks, gembira, dan tanpa tekanan. Fadlillah (2014) menyatakan bahwa edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga dalam pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara cocok atau serasi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Edutainment ini menerapkan dalam pembelajaran PAI dapat diwujudkan melalui berbagai metode, seperti penggunaan media audiovisual, game-based learning, kuis interaktif, dan bisa juga dengan bercerita (storytelling) yang kreatif. Dengan melibatkan aspek emosional dan kesenangan siswa, materi agama yang bersifat meluas dapat digambarkan dengan lebih menarik. Hal ini sama dengan teori yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter dalam Quantum Learning, bahwa menciptakan lingkungan belajar yang nyaman akan mempercepat proses penyerapan informasi oleh otak. Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna melihat sejauh mana efektivitas penerapan metode edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran PAI. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini krusial untuk dilakukan guna melihat sejauh mana efektivitas penerapan metode edutainment dalam mendongkrak motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Hakikat Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Pendidikan Agama Islam bukan sekadar mata pelajaran yang monoton dan sering digunakan untuk hafalan, melainkan pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik supaya sadar dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk membentuk akhlakul karimah dan insan

# **PENERAPAN EDUTAIMENT DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

kamil yang menjalankan syariat Islam secara kaffah. Dengan adanya tujuan pembelajaran agama islam juga memiliki tantangan, tantangan ini menurut Muhammin (2014), permasalahan pembelajaran PAI seringkali ada pada aspek kognitif saja, sehingga mengabaikan aspek afektif dan psikomotorik yang seharusnya dipelajari melalui pengalaman belajar yang berkesan.

## **Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran**

Edutainment berasal dari kata education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Secara istilah, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis (Fadlillah, 2014). Adapun prinsip-prinsip dalam edutainment ini yaitu,

1. Dapat menghargai siswa sebagai subjek belajar.
2. Dapat menghilangkan rasa takut dan tertekan dalam belajar.
3. Dapat menghubungkan materi pelajaran PAI dengan fakta kehidupan dengan cara yang menyenangkan.

Edutainment ini juga memiliki bentuk-bentuk penerapan dalam pelajaran PAI, yaitu:

1. Storytelling, bentuk penerapan ini dalam pelajaran PAI salah satunya yaitu bercerita tentang kisah nabi dan sahabat-sahabat sejak kecil.
2. Ice Breaking, bentuk penerapan ini juga bisa digunakan dalam pelajaran PAI yaitu menggunakan kuis interaktif untuk memudahkan hafalan ayat dalam materi PAI.
3. Media Audiovisual, penerapan ini dapat digunakan di pelajaran PAI dalam menggunakan film pendek yang memiliki tema religi dalam materi PAI.

## **Motivasi Belajar Siswa**

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru juga perlu memahami arti dari motivasi belajar tersebut. Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Hamzah B. Uno (2021) mengklasifikasikan motivasi menjadi dua, yaitu:

1. Motivasi Intrinsik, motivasi ini muncul rasa ingin tahu akan kebutuhan ilmu dalam diri siswa.

2. Motivasi Ekstrinsik, motivasi ini termasuk siswa mendapatkan pujian dari guru serta mendapatkan suasana kelas yang seru.

Motivasi belajar juga mempunyai indikator yaitu:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

## **Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir dalam pembelajaran PAI cenderung kaku sehingga menyebabkan motivasi siswa menurun. Dengan mengintegrasikan strategi edutainment, hambatan psikologis siswa (seperti bosan dan malas) dapat diminimalisir. Suasana yang menyenangkan akan merangsang hormon dopamin di otak siswa, yang mempermudah penyerapan materi agama yang bersifat normatif, sehingga motivasi belajar meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini pakai desain Kajian Pustaka atau Library Research, yang fokusnya ngebahas buku, jurnal ilmiah, dan literatur lain yang terkait penerapan edutainment di PAI. Ini jenis penelitian deskriptif kualitatif, di mana peneliti sendiri yang jadi instrumen utama buat ngumpulin, nganalisis, dan ngesintesis data dari literatur (Zed, 2014).

### **2. Sumber Data (Subjek Penelitian)**

Di kajian pustaka, populasi dan sampel diganti jadi Sumber Data.

- Data Primer: Buku dari tokoh pendidikan kayak Bobbi DePorter atau Fadlillah, plus jurnal penelitian sebelumnya tentang strategi edutainment.
- Data Sekunder: Artikel, dokumen kebijakan pendidikan, dan literatur pendukung yang bahas motivasi belajar siswa di PAI secara umum.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pakenya Metode Dokumentasi. Peneliti cari dokumen lewat pangkalan data ilmiah seperti Google Scholar, SINTA, atau DOAJ.

# **PENERAPAN EDUTAIMENT DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Instrumennya ada Checklist Klasifikasi Bahan Penelitian dan Catatan Bibliografi, yang fungsinya buat memetakan teori edutainment dan indikator motivasi belajar.

## **4. Alat Analisis Data**

Data yang terkumpul dianalisis pakai Analisis Isi atau Content Analysis.

Prosesnya ikut langkah-langkah Miles & Huberman (2014), yaitu:

- a. Reduksi Data: Nyortir literatur yang paling cocok dengan variabel edutainment dan motivasi.
- b. Display Data: Nampilin data dalam tabel perbandingan atau bagan konsep.
- c. Kesimpulan/Verifikasi: Bikin inferensi buat jawab rumusan masalah.

Buat validasi temuan, peneliti pake Triangulasi Sumber, yaitu bandingin satu teori dengan teori ahli lain buat cari titik temu dan interpretasi yang kuat (Sugiyono, 2019).

## **5. Model Penelitian**

Model yang dipake adalah Model Analisis Integratif. Ini cara menghubungkan variabel strategi pembelajaran (X) dengan motivasi belajar siswa (Y). Dalam model ini, strategi edutainment jadi variabel independen yang pengaruhinya naiknya motivasi belajar sebagai variabel dependen, lewat tinjauan literatur yang sistematis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari penelusuran literatur yang melibatkan berbagai dokumen ilmiah, buku, dan penelitian sebelumnya, kami menemukan beberapa poin krusial tentang penggunaan edutainment di PAI. Ini bukan sekadar hiburan, tapi cara untuk membuat materi agama yang sering terasa berat jadi lebih mudah dijangkau dan relatable. Adapun ciri-ciri dari Edutainment dalam Pembelajaran PAI antara lain:

1. Visualisasi Materi: Misalnya, pakai film pendek tentang sejarah Islam atau animasi cara ibadah yang benar.
2. Gamifikasi: Kuis interaktif yang ngecek pemahaman aqidah dan fiqh, lengkap dengan sistem poin dan hadiah buat nambah semangat.
3. Metode Storytelling: Cerita yang bikin siswa ikut terlibat emosi, supaya nilai akhlak masuk ke hati tanpa paksaan.

Adapun juga hasil dari pengaruh Literasi Terhadap Motivasi Belajar

Data dari jurnal penelitian aksi menunjukkan pola naiknya motivasi yang stabil. Dari 10 jurnal yang kami analisis, rata-rata skor motivasi naik 25-40% setelah ganti dari metode biasa ke yang pakai edutainment. Konsep Edutainment ini juga memiliki hubungan dengan sifat PAI. PAI itu kan materinya normatif dan dogmatis, jadi hambatan utama siswa sering kali bosan karena metode yang cuma doktrinasi. Edutainment cocok banget dengan prinsip "Yassiru wala tu'assiru" bikin mudah, jangan dipersulit. Secara teori, kalau ada unsur hiburan, otak ngelepasan dopamin yang bikin senang, jadi hambatan afektif turun. Akibatnya, nilai-nilai agama lebih meresap ke dalam hati daripada pakai ancaman atau hafalan paksa.

Adapun juga nilai-nilai dalam hasil dan pembahasan edutainment ini antara lain:

1. Naiknya Motivasi Lewat Lingkungan Belajar yang Nyaman, Motivasi belajar bukan cuma tanggung jawab siswa sendiri, tapi juga hasil dari cara guru mendesain pembelajaran. Edutainment ubah kelas dari fokus guru ke fokus siswa.
2. Analisis Teori Maslow, teori ini penuhi kebutuhan rasa aman dan dihargai secara sosial. Misalnya, saat siswa main peran dalam cerita Islam, mereka merasa bagian dari komunitas belajar yang aktif.
3. Analisis Teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), Strategi ini kuat banget di bagian perhatian dan kepuasan. Literatur bilang, kepuasan saat menang permainan edukatif di kelas PAI bikin siswa makin mau belajar materi selanjutnya sendiri.

Sintesis Model Sukses, Dari bandingin literatur, model sukses edutainment di PAI butuh keseimbangan. Kalau hiburan kebanyakan, inti materi agama bisa hilang. Sebaliknya, kalau pendidikan terlalu dominan, edutainment-nya gagal. Model idealnya integrasi, di mana hiburan jadi "bungkus" dan nilai Islam tetap jadi "isi" utama..

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan melalui kajian literatur yang mendalam, dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki efektivitas yang berhubungan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan edutainment mampu mengubah proses pembelajaran PAI yang semula monoton menjadi lebih efektif

# **PENERAPAN EDUTAIMENT DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

interaktif, dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Peningkatan motivasi terjadi secara keseluruhan melalui integrasi ciri hiburan seperti game-based learning, kuis interaktif, dan storytelling yang memicu keterlibatan emosional sekaligus ketertarikan intelektual siswa. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran ini terletak pada kemampuan guru dalam menjaga keseimbangan antara konten materi agama yang bersifat normatif dengan metode penyampaian yang menghibur, sehingga esensi ajaran Islam tetap terjaga tanpa menghilangkan kegembiraan dalam proses perolehannya. Adapun juga saran yang sejalan dengan kesimpulan tersebut maka disarankan bagi para pendidik, khususnya guru PAI, untuk terus berinovasi dalam mengembangkan dan mengeksplor macam-macam metode edutainment yang relevan dengan karakteristik siswa masa kini agar pembelajaran tidak lagi bersifat monoton dan membuat siswa cepat bosan.

## **DAFTAR REFERENSI**

DePorter, B. (2015). Quantum Learning. Jakarta: Kaifa.

DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. (2015). Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Jakarta: Kaifa.

Fadlillah, M. (2014). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Fadlillah, M. (2014). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Hamruni. (2012). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani. (Khusus untuk pembahasan metode menyenangkan).

Hamzah B. Uno. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.

Muhaimin. (2014). Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. Remaja Rosdakarya.

Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Uno, Hamzah B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.