

**PENGARUH METODE EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AL-ISLAM KELAS VII DI  
SMP MUHAMMADIYAH 7 SURABAYA**

**Nazilatur Rohmah Dan Rusman**  
Pendidikan Agama Islam, FAI UMSurabaya

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : pelaksanaan metode *Edutainment* di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya. Hasil belajar siswa mata pelajaran Al-Islam. Pengaruh pelaksanaan Metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa Penelitian ini menggunakan metode *edutainment* dengan desain penelitian kuantitatif *one-group pretes-posttest design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan soal. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2017 hingga Juni 2017. Uji validitas angket pendapat siswa menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi shalat jamaah, shalat munfarid, shalat jama' dan qhashar dengan langkah-langkah sebagai berikut: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan materi al-Islam kemudian guru menyiapkan permainan (*game*) dengan media kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, setelah itu setiap siswa membacakan kartu yang didapat berupa pertanyaan kemudian mencari pasangan atau jawabannya, siswa yang sudah menemukan jawaban yang cocok akan menempelkan di media yang telah disediakan guru, guru memberi reward bagi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode *edutainment* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surabaya, pada pelajaran Al-Islam materi shalat jamaah, shalat munfarid, shalat jama' dan qhashar dari hasil angket pendapatan siswa melalui pretest sebanyak 78,16 dan posttest sebanyak 85,66. Adanya pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada pelajaran al-Islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya. Berdasarkan analisis data statistik dengan *product moment* hasilnya 0,73 tergolong tinggi/kuat. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, itu artinya metode *edutainment* dapat member pengaruh pada hasil belajar siswa.

**Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam**

## A. Pendahuluan

SMP Muhammadiyah 7 Surabaya adalah salah satu SMP yang berada di wilayah dukap tepatnya di JL. Dupak Jaya V Surabaya. Pembelajaran di kelas yang semestinya menjadi upaya bagi para siswa untuk menjadi pintar, bertambah pengetahuan, dan untuk mencari bekal bagi kehidupan mereka selanjutnya. Namun pada kenyataannya tidak demikian, ketidak tercapaian tujuan pembelajaran juga dapat terlihat saat observasi. Dalam pembelajaran di SMP, terutama pada pelajaran al-Islam masih rendah dengan nilai rata-rata 65, 75. Ketidak berhasilan dikarenakan metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.

Para siswa merasa bosan dan jenuh ketika waktu pelajaran al-Islam. Hampir dari setengah dari jumlah siswa memiliki beberapa aktifitas pada saat pembelajaran seperti ada yang tertidur, berbicara dengan teman sebelah dan sebagainya. Padahal guru sudah arahan guna untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Namun jenuh tetap dirasakan oleh para siswa. Hal ini memicu peneliti untuk memberikan alternatif metode pembelajaran baru. Dengan adanya latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ pengaruh metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran al-Islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya.

## B. Rumusan Masalah

Peneliti mengambil rumusan masalah apakah metode edutainment dapat meningkatkan hasil belajar al-Islam di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya dengan melihat:

1. Bagaimana pelaksanaan Metode Edutainment di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya ?
3. Adakah pengaruh pelaksanaan Metode Edutainment terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya ?

## C. Kajian Teori

Berdasarkan judul yang diambil oleh peneliti, kajian teori yang dipakai antara lain metode edutainment, hasil belajar dan pendidikan agama Islam.

Menurut New World Encyclopedia (2011:6) *edutainment* berasal dari kata *education entertainmen* tatau *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 ditelinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau vidio games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan sebagainya.<sup>1</sup>

Menurut Suharyanto mengemukakan dalam bukunya, pengertian *edutainment* bahwa ”*Edutainment* adalah seni yang dimainkan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang ditentukan”. Dalam *edutainment* terdapat aktivitas yang berbeda yaitu mendidik dan menghibur pembelajar. Alat/ media *edutainment* yaitu media untuk *edutainment* yaitu televisi, buku, *video*, *computer games* dan sebagainya.<sup>2</sup>

Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa untuk dilakukan oleh seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang disini memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon. *Edutainment* bisa dikatakan berhasil jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

Menurut Bloom (2009:5) hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif, adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi.<sup>3</sup> Ada lima tingkatan

<sup>1</sup>Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta : Diva Press, 2011), 6.

<sup>2</sup>H. Suharyanto, *Developing Students' Performance On Learning English By Multimedia* (Soro: Lab. Mini Research,2009), 4.

<sup>3</sup>Oemar Malik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007 ), 27.

dalam Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Ranah psikomotor, meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Domain psikomotor meliputi initory, pre-routine. Prsikomotor juga mencakup keterampilan produktif, tehnik, fisik, sosial, manajerial, danintelektual.<sup>4</sup>

Menurut zakiyah darajat pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup. Pendidikan agama islam adalah pendidikan yang dilaksanakan dengan melalui ajaran-ajaran islam.<sup>5</sup>

Mata pelajaran pendidikan agama islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan al-hadits, keomanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.

#### **D. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa siswi SMP Muhammadiyah 7 melalui metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mengenai bentuk penulisan ini adalah penulisan lapangan (*field research*) yaitu penulisan yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan secara langsung. Menggunakan one-group pretest-posttest desigh yang berfokus pada upaya meningkatkan hasil, yaitu lebih baik dari hasil sebelumnya siswa mendapat perlakuan. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surabaya yang berlokasi di Jl. Dupak jaya V

---

<sup>4</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), 5.

<sup>5</sup>Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2004), 15.

surabaya. Penelitian dilaksanakan mulai bulan mei 2017 sampai dengan bulan juni 2017.

Sumber data yaitu Data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka langsung. Data yang termasuk kategori ini adalah gambaran umum obyek penelitian mencakup: sejarah berdirinya, letak geografis, profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa- siswi, dan keadaan sarana prasarana. Dan data yang dapat diselidiki secara langsung dan dapat dihitung. Data ini digunakan untuk mengetahui hasil angket dan hasil tes tentang pengaruh metode edutainment terhadap hasil belajar siswa. Sumber data adalah subjek dari mana data- data tersebut dapat diperoleh.<sup>6</sup>

Subjek penelitian adalah kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surabaya yang berjumlah 30 siswa. metode pengumpulan data menggunakan angket pendapat siswa pretest dan posttest hasil belajar. data yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan prosentase atau biasa disebut frekuensi relative. Untuk memperoleh frekuensi relative perlu uji validitas angket. Uji validitas angket tujuannya adalah mencari kebenaran. Dalam usaha ini validitas merupakan aspek yang sangat penting. Untuk mengukur validitas instrument (angket) menggunakan rumus *korelasi product moment*.

## **E. Hasil Dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Muhammadiyah 7 surabaya kelas VII, hasil perhitungan tentang pendapatan siswa terhadap pengaruh metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam hal ini peneliti melakukan pretest terhadap 30 siswa dari kelas VII. Kemudian peneliti melakukan pengajaran dengan menggunakan metode edutainment yaitu dengan membuat permainan mencari pasangan selanjutnya melakukan posttest setelah pembelajaran diberikan. Dan mendapatkan hasil nilai rata-rata pre-test dan post-test sebagai berikut: Nilai rata-rata Pre-test  $X = 78,16$  dan Nilai rata-rata post-test  $Y = 85,66$ .

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan, tingkat penguasaan materi siswa yang berkenaan dengan hasil nilai pretest adalah 78,16. Setelah dilakukan perlakuan berupa pengajaran

---

<sup>6</sup>Mardalis, *Metode Pendidikan Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 53.

yang menggunakan metode edutainment dengan permainan mencari pasangan tingkat penguasaan materi siswa meningkat menjadi 85,66.

Hasil yang diperoleh selama penelitian terlihat bahwa ketika peneliti menggunakan metode ceramah dan menggunakan metode edutainment aktif mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar membuktikan siswa telah membentuk pengetahuannya sendiri. pengetahuan yang dibentuk oleh siswa bukanlah suatu yang langsung ditemukan, melainkan suatu proses belajar yang ditemukan oleh siswa.

Dari hasil perhitungan korelasi dengan menggunakan rumus product moment mendapatkan hasil Dari perhitungan yang diperoleh  $r_{xy}$  sebesar 0,73, ini menunjukkan terdapat hubungan searah. Dan  $r_{xy}$  sebesar 0,73 berada di antara 0,600 s/d 0,800 Berdasarkan pedoman yang telah dikemukakan di atas dapat dinyatakan bahwa korelasi antara variabel X dan variabel Y tergolong tinggi/kuat. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa hubungan antara pengaruh metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya adalah tinggi/kuat. Hipotesis alternative (Ha): Adanya pengaruh dan Hipotesis nihil (Ho): Ditolak. Berkonsultasi dengan Tabel Nilai r Product Moment: -  $r_t$  pada t signifikansi 5% = 0,374 -  $r_t$  pada t signifikansi 1% = 0,478.

Dimana  $r_o$  sebesar 0,73 sedangkan  $r_t$  pada t signifikansi 5% = 0,374 dan  $r_t$  pada t signifikansi 1% = 0,478. Dengan demikian ternyata  $r_o$  lebih besar dari  $r_t$ , maka hipotesis alternative (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pengaruh metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya dikategorikan tinggi/kuat. Diharapkan dengan penerapan metode Edutainment mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penggunaan metode Edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga penggunaan pembelajaran dengan metode Edutainment dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

## F. Kesimpulan Dan Saran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar pada materi shalat jamaah, shalat munfarid, shalat jama' dan qhashar dengan langkah-langkah sebagai berikut : guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan materi al-islam kemudian guru menyiapkan permainan (*game*) dengan media kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, setelah itu setiap siswa membacakan kartu yang didapat berupa pertanyaan kemudian mencari pasangan atau jawabannya, siswa yang sudah menemukan jawaban yang cocok akan menempelkan di media yang telah disediakan guru, guru memberi reward bagi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode edutainment meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surabaya, pada pelajaran Al-Islam materi shalat jamaah, shalat munfarid, shalat jama' dan qhashar dari hasil angket pendapatan siswa melalui pretest sebanyak 78,16 dan post test sebanyak 85,66. Adanya Pengaruh Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Pada Pelajaran Al-Islam kelas VII Di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya.

Dari penelitian tersebut, yang dapat peneliti sarankan antara lain metode edutainment ini dapat menjadi alternative pembelajaran teori untuk pendidik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## G. Daftar Pustaka

- H. Suharyanto, *Developing Students' Performance On Learning English By Multimedia*, Soro: Lab. Mini Research, 2009.
- Hamid Sholeh, *Metode Edutainment*, Yogyakarta : Diva Press, 2011.
- Mardalis, *Metode Pendidikan Suatu Pendekatan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Oemar Malik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Bumi Aksara 2007.
- Suprijono Agus, *Cooperative Learning*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.