

Penerapan Edutainment Dalam Pendidikan Al-Qur'an Di Madrasah Ibtidaiyah

Nur Wahyuni

Universitas Islam Labuhan Batu, Indonesia

nurwahyuniunisla@gmail.com

Abstract: *This study aims to understand the implementation of character internalization through the Living Qur'an at Al-Washliyah Labuhan Batu Utara Elementary School. This qualitative study employs a phenomenological approach to explore the experiences of students and educators in applying Qur'anic values in daily life. The findings reveal that the Living Qur'an is implemented through Qur'anic education that goes beyond mere memorization, emphasizing understanding and practicing moral values such as honesty, perseverance, and mutual assistance. The internalization strategies employed include teacher modeling, group discussions, and experiential learning approaches. However, this study also identified several challenges, such as limited facilities, a lack of deep understanding of the Living Qur'an among educators, and inconsistencies between the national curriculum and religion-based character development. Despite these challenges, the implementation of the Living Qur'an at Madrasah Ibtidaiyah Al-Washliyah has had a positive impact on the character development of students. This study is expected to contribute to the development of a Qur'an-based character education model in madrasahs.*

Keywords: *Living Qur'an, Qur'anic values, Islamic education, primary school age.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran moderasi beragama di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MIS Kuba, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mencakup pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Al-Qur'an dan hadis, penggunaan metode diskusi, pemanfaatan media digital, dan integrasi nilai moderasi beragama dalam kegiatan ekstrakurikuler. Strategi-strategi ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan penerapan nilai moderasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan waktu, kesulitan dalam mengakses media digital akibat masalah infrastruktur, serta pengaruh latar belakang sosial dan keluarga yang konservatif. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan moderasi beragama di Madrasah Ibtidaiyah, dengan memberikan wawasan baru tentang strategi yang dapat diterapkan dan tantangan yang harus diatasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang kurikulum yang lebih adaptif dan aplikatif dalam mengajarkan moderasi beragama kepada siswa di tingkat dasar.

Kata kunci: Edutainment, Pendidikan Islam, prestasi siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu.¹

¹ Novia Apriani, Endie Riyoko, and Kabib Sholeh, "Analisis Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPAS Abad 21 Siswa Kelas IV SDN 19 Makarti Jaya Kab. Banyuasin," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (STKIP Subang, 2023),

Pendidikan Islam mengandung makna sebagai suatu sistem dalam konteks pendidikan Nasional merupakan sub-sistem.² Pendidikan agama Islam, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, memainkan peranan yang tak kalah penting dalam membangun fondasi spiritual dan moral bagi anak-anak, khususnya di tingkat dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah.³ Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks. Metode dan pendekatan dalam proses pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dan kebutuhan generasi muda yang semakin dinamis. Salah satu pendekatan yang kini banyak diperkenalkan dalam dunia pendidikan adalah edutainment, yaitu gabungan antara pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*). Pendekatan ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sekaligus tetap memiliki nilai pendidikan yang tinggi.⁴

Namun, meskipun konsep edutainment sudah banyak diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu, penerapannya dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Madrasah Ibtidaiyah, sebagai lembaga pendidikan dasar yang mengintegrasikan pelajaran agama dengan pelajaran umum, menghadapi tantangan besar dalam menerapkan metode yang dapat menarik perhatian siswa.⁵ Al-Qur'an Hadis merupakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertujuan memberikan bekal kepada siswa agar dapat menggali dan mendalami isi ajaran yang meliputi: membaca, menulismengartikan dan mencari makna yang terkandung di dalamnya.⁶ Terlebih lagi, dalam pembelajaran Al-Qur'an

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1429>; Made Ayu Anggreni, "Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini," *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 10, no. 18 (2014); Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2 (2014).

² Mursal Aziz et.al., *Kepemimpinan Pendidikan: Perspektif Pendidikan Islam Dan Al-Qur'an* (Purbalingga: Pusat Kata Media, 2024).

³ Nurul Laila, Rani Febriyanni, and Syarifah Syarifah, "Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* (Politeknik Pratama Purwokerto, 2023), <https://doi.org/10.55606/cendekia.v3i1.675>.

⁴ Nabilah Amaliyah Iqbal, "Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Metode Edutainment Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wajo," *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 64-72, <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1372>; Mochammad Rizal Ramadhan, "Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam," *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2020): 201-11, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114>.

⁵ Nur Alim Amri, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar," *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2017): 105-10; Elfiadi Elfiadi, "Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini," *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2016): 51-60; Siti Zulhairiah, "Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran," *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora (JIH)* (Cendekia Muda Kreatif Indonesia, 2023), <https://doi.org/10.61116/jih.v1i2.169>; Anggreni, "Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini."

⁶ Mursal Aziz & Zulkipli Nasution, *Strategi & Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Upaya Mewujudkan Pendidikan Agama Islam Yang Religius*, Pena Persada (Banyumas: Pena Persada, 2021).

dan Hadis yang memiliki ciri khas yang cukup kaku dan memerlukan kedalaman pemahaman, penerapan edutainment dapat menjadi suatu solusi untuk membuat materi yang berat menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.⁷

Al-Qur'an adalah sumber utama dalam memperoleh tuntunan dan pedoman kehidupan yang benar. Al-Qur'an sangat urgen dalam pendidikan Islam.⁸ Kitab suci Al-Qur'an adalah sumber inspirasi petunjuk kehidupan umat Islam.⁹ Oleh sebab itu, Al-Qur'an merupakan dasar yang pokok dalam memaksimalkan pendidikan Islam. Al-Qur'an merupakan cahaya petunjuk yang semuanya kandungannya adalah kebenaran.¹⁰ Kebenaran Al-Qur'an dapat dibuktikan dengan ilmu-ilmu pendukung sehingga sejatinya seorang muslim wajib mempercayai kebenaran Al-Qur'an.¹¹ Mempelajari Al-Qur'an merupakan sesuatu yang mesti dilakukan baik dalam pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.¹²

Implementasi edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah mengarah pada penciptaan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendalam secara religius. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk mempelajari ajaran-ajaran Islam yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis, dan tidak merasa terbebani dengan proses belajar yang monoton. Di sisi lain, penerapan edutainment ini juga harus tetap memperhatikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis, agar tidak menyimpang dari tujuan utama pendidikan agama Islam itu sendiri. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana penerapan edutainment dalam konteks tersebut dapat diterima dan efektif di Madrasah Ibtidaiyah, serta bagaimana fenomena ini dihadapi oleh guru dan siswa dalam praktik sehari-hari.

Studi fenomenologi merupakan pendekatan yang relevan untuk meneliti bagaimana pengalaman dan persepsi guru, siswa, dan orang tua terhadap implementasi edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Pendekatan fenomenologi berfokus pada pengalaman subyektif individu dan bagaimana mereka memberikan makna terhadap pengalaman tersebut. Dalam konteks penelitian ini, fenomenologi akan digunakan untuk menggali pemahaman mendalam tentang

⁷ Ulil Albab, "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *El-Tarbiawi* 11, no. 1 (2018): 51-62, <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>; Laila, Febriyanni, and Syarifah, "Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah."

⁸ Mursal & Zulkipli Nasution Aziz, *Metode Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an: Memaksimalkan Pendidikan Islam Melalui Al-Qur'an* (Medan: Pusdikra MJ, 2020).

⁹ Mursal Aziz, *Materi Pembelajaran Aksara Arab Melayu & Tahfizhul Qur'an Juz 30* (Malang: Ahlimedia Press, 2022).

¹⁰ Mursal Aziz, *Pendidikan Agama Islam: Memaknai Pesan-Pesan Alquran* (Purwodadi: Sarnu Untung, 2020).

¹¹ Mursal Aziz & Zulkipli Nasutio, *Al-Qur'an: Sumber Wawasan Pendidikan Dan Sains Teknologi* (Medan: Widya Puspita, 2019).

¹² Mursal et.al Aziz, *Ekstrakurikuler PAI (Pendidikan Agama Islam): Dari Membaca Alquran Sampai Menulis Kaligrafi, Media Madani* (Serang: Media Madani, 2020).

bagaimana edutainment diterapkan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MIS Islamiyah Londut, serta bagaimana peserta didik dan pengajar menghayati dan merespons proses pembelajaran yang melibatkan elemen hiburan yang bersifat edukatif tersebut.

Secara teoritis, penerapan edutainment dalam pendidikan Al-Qur'an dan Hadis dapat didasarkan pada berbagai teori pembelajaran dan teori motivasi. Salah satunya adalah teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan edutainment, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan. Selain itu, teori motivasi juga sangat penting dalam memahami bagaimana elemen hiburan dalam edutainment dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Konsep motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk belajar karena rasa ingin tahu dan kepuasan diri juga dapat diperkuat melalui pendekatan ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami implementasi edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MIS Islamiyah Londut, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana konsep edutainment diterapkan dalam praktik pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di sekolah tersebut, serta untuk mengetahui persepsi dan pengalaman guru, siswa, dan orang tua terhadap penggunaan pendekatan ini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap tantangan yang dihadapi dalam penerapan edutainment, baik dari sisi pengajaran, infrastruktur, maupun budaya belajar yang ada di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang potensi dan tantangan penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah.

Distingui atau perbedaan utama dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah fokus pada implementasi edutainment dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, yang merupakan aspek yang masih jarang dibahas. Beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penerapan edutainment dalam konteks pembelajaran umum atau di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sementara itu, penerapan edutainment dalam konteks pembelajaran agama Islam, khususnya Al-Qur'an dan Hadis, memiliki tantangan tersendiri yang perlu dikaji lebih mendalam. Penelitian ini juga akan melihat dari perspektif fenomenologi, yaitu untuk memahami bagaimana pengalaman dan persepsi individu terhadap fenomena ini, yang belum banyak diungkap dalam studi sebelumnya.

Edutainment dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, penerapannya dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis memerlukan penyesuaian agar tetap menjaga nilai-nilai agama dan kedalaman materi ajaran.

Penelitian ini berusaha untuk mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan gambaran lebih mendalam tentang bagaimana edutainment dapat diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, dengan fokus pada MIS Islamiyah Londut.

Kontribusi penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan baru mengenai penggunaan edutainment dalam konteks pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik, pengelola madrasah, serta pengambil kebijakan dalam merancang dan mengembangkan kurikulum yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan Islam, khususnya dalam hal penerapan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi tantangan yang dihadapi oleh Madrasah Ibtidaiyah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam, serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mendekatkan siswa dengan ajaran-ajaran Islam melalui metode yang inovatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk mendalami fenomena secara mendalam dan memperoleh pemahaman tentang pengalaman subjektif peserta didik dan pengajar terkait dengan penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini lebih mengutamakan pemahaman terhadap konteks dan makna yang diberikan oleh individu terhadap fenomena yang terjadi, yang tidak dapat diukur hanya dengan angka atau statistik, tetapi melalui analisis mendalam terhadap pengalaman dan pandangan para subjek penelitian.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi sangat tepat digunakan karena fokus penelitian ini adalah untuk memahami pengalaman dan persepsi para peserta didik, guru, dan pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dengan menggunakan pendekatan edutainment. Fenomenologi berusaha untuk menggali makna dari pengalaman-pengalaman tersebut dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana peserta didik dan pengajar merasakan serta menginterpretasikan proses pembelajaran yang melibatkan elemen hiburan dan pendidikan ini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap esensi dari fenomena yang terjadi di lapangan, serta bagaimana interaksi antara konsep edutainment dan pembelajaran agama diterima oleh subjek penelitian.

Lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah MIS Islamiyah Londut. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama,

sekolah ini dikenal telah mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, termasuk penggunaan teknologi dan media dalam pengajaran agama. Kedua, MIS Islamiyah Londut memiliki keberagaman siswa dengan latar belakang sosial yang bervariasi, yang memberikan perspektif yang kaya dalam mempelajari bagaimana pendekatan edutainment diterima oleh siswa dari berbagai latar belakang tersebut. Dengan demikian, lokasi ini dipilih agar penelitian dapat menggali praktik pembelajaran edutainment secara kontekstual dan mendalam, serta relevansi dengan tujuan penelitian yang berfokus pada fenomena pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari para subjek penelitian yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yakni guru, siswa, dan orang tua siswa. Guru memberikan informasi tentang bagaimana mereka mengimplementasikan metode edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, serta tantangan yang mereka hadapi. Siswa memberikan wawasan tentang pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan pendekatan edutainment, termasuk respon mereka

terhadap materi yang diajarkan. Orang tua siswa juga dilibatkan untuk mengetahui pandangan mereka mengenai dampak dari penggunaan edutainment dalam pendidikan anak-anak mereka. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen yang terkait dengan kurikulum, rencana pembelajaran, dan catatan kegiatan pembelajaran yang ada di MIS Islamiyah Londut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis yang menggunakan pendekatan edutainment di kelas. Peneliti mengamati bagaimana interaksi antara guru dan siswa, serta bagaimana elemen hiburan disisipkan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Wawancara dilakukan dengan guru, siswa, dan orang tua siswa untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti atau mengajar dengan metode tersebut. Wawancara dilakukan secara terbuka dan fleksibel, agar informan dapat memberikan informasi yang lebih jujur dan detail. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai dokumen yang terkait dengan pembelajaran di sekolah, seperti rencana pembelajaran, silabus, materi pembelajaran, dan hasil evaluasi pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan mengorganisir data yang relevan untuk penelitian. Penyajian data bertujuan untuk memaparkan data secara sistematis dan jelas, sehingga dapat memberikan gambaran yang mudah dipahami. Penarikan kesimpulan atau verifikasi

dilakukan untuk melihat pola dan makna yang muncul dari data, serta untuk memverifikasi temuan-temuan yang diperoleh.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dan member checking. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber (guru, siswa, orang tua) dan berbagai metode pengumpulan data (observasi, wawancara, studi dokumentasi). Dengan cara ini, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh tidak bias dan lebih meyakinkan. Sedangkan member checking dilakukan dengan cara memberikan temuan sementara kepada informan untuk meminta konfirmasi atau klarifikasi, sehingga dapat dipastikan bahwa interpretasi peneliti terhadap data sudah sesuai dengan pengalaman dan pandangan informan.

Dengan metode penelitian yang diterapkan, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah MIS Islamiyah Londut, serta bagaimana fenomena ini diterima dan dipraktikkan oleh pihak-pihak yang terlibat.

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MIS Islamiyah Londut, merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk diteliti. Berdasarkan observasi, wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua, serta studi dokumentasi, penelitian ini menemukan berbagai bentuk edutainment yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta pola penerapannya yang dilakukan oleh pihak madrasah. Dalam bagian ini, akan diuraikan berbagai bentuk edutainment, pola penerapannya, serta analisis mendalam terkait dengan konsep ini berdasarkan pandangan para ahli.

Ragam Bentuk Edutainment dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis

Penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MIS Islamiyah Londut tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi atau multimedia, tetapi mencakup berbagai bentuk yang lebih inovatif dan menggabungkan elemen hiburan dengan tujuan edukatif. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa bentuk edutainment yang diterapkan, antara lain:

1. Penggunaan Multimedia (Video dan Animasi)

Salah satu bentuk edutainment yang paling banyak diterapkan adalah penggunaan multimedia berupa video dan animasi yang mendukung pemahaman terhadap materi Al-Qur'an dan Hadis. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, misalnya, guru menggunakan video animasi yang menggambarkan kisah-kisah para nabi dan rasul, serta penjelasan mengenai hukum-hukum dalam Al-Qur'an dengan visual yang menarik. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan konsep-konsep agama yang mungkin sulit dipahami oleh siswa tingkat dasar. Begitu juga dalam pembelajaran Hadis, animasi digunakan untuk menjelaskan konteks dari Hadis-hadis tertentu dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna oleh siswa. Menurut teori

konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang melibatkan berbagai indera, seperti visual, dapat mempercepat pemahaman siswa karena mereka dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung yang lebih konkret.

2. Permainan Edukatif dan Kuiz Interaktif

Selain video dan animasi, guru juga menerapkan berbagai permainan edukatif seperti kuiz dan permainan berbasis kelompok. Permainan ini menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dalam suasana yang lebih ringan dan menyenangkan. Misalnya, kuiz yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar isi Al-Qur'an dan Hadis dengan format tanya jawab yang dilakukan secara kelompok. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan cara ini, proses belajar yang biasanya dianggap kaku dan serius menjadi lebih menarik, serta mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan interaksi.

3. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

Dalam rangka mendekatkan materi kepada siswa dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan, banyak aplikasi pembelajaran digunakan, baik yang berbasis web maupun mobile. Aplikasi-aplikasi ini menyajikan materi Al-Qur'an dan Hadis dalam format yang lebih interaktif, seperti latihan membaca, penghafalan, serta tafsir singkat, yang dapat diakses siswa secara mandiri di luar jam pelajaran. Guru juga memanfaatkan platform seperti YouTube dan platform pembelajaran daring lainnya untuk menyajikan materi yang lebih kreatif dan menyeluruh. Hal ini sesuai dengan pandangan para ahli yang mengemukakan bahwa teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan memungkinkan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran.

4. Drama dan Role Play

Salah satu bentuk edutainment yang unik adalah penggunaan drama atau role play yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu dalam cerita Al-Qur'an dan Hadis. Misalnya, siswa diminta untuk memerankan kisah-kisah nabi, para sahabat, atau situasi yang berkaitan dengan ajaran Islam. Pendekatan ini memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk memahami makna dari setiap peristiwa yang ada dalam Al-Qur'an dan Hadis. Menurut Gardner dalam teori kecerdasan majemuk (multiple intelligences), drama dan role play merupakan cara yang efektif untuk melibatkan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dan intrapersonal yang tinggi, sehingga mereka bisa lebih memahami dan menginternalisasi pesan-pesan moral yang ada dalam ajaran Islam.

Pola Penerapan Edutainment pada Madrasah

Pola penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MIS Islamiyah Londut dilakukan secara terstruktur dan terintegrasi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan pengamatan langsung di kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan edutainment didasarkan pada beberapa pola berikut:

1. Integrasi dengan Kurikulum

Salah satu pola penerapan edutainment yang ditemukan adalah integrasi dengan kurikulum yang sudah ada. Setiap bentuk edutainment yang digunakan disesuaikan dengan materi yang ada dalam silabus, sehingga tidak hanya bersifat hiburan semata, tetapi juga memiliki tujuan edukatif yang jelas. Misalnya, dalam pembelajaran tafsir atau fiqih, guru menggunakan aplikasi pembelajaran atau video animasi untuk menggambarkan konteks dari ayat-ayat tertentu, sehingga siswa lebih mudah memahami aplikasi praktisnya dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi ini sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara hiburan dan pendidikan, sehingga tujuan utama pendidikan agama tetap tercapai.

2. Pendekatan Kolaboratif antara Guru dan Teknologi

Penerapan edutainment di Madrasah Ibtidaiyah juga melibatkan kolaborasi yang erat antara guru dan teknologi. Guru tidak hanya sebagai pengajar yang menyampaikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai pemandu yang membantu siswa dalam memahami materi melalui media yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut teori sosial konstruktivisme yang diajukan oleh Vygotsky, peran guru dalam proses pembelajaran ini sangat penting, karena mereka menyediakan dukungan sosial yang membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang materi.

3. Fleksibilitas dalam Penggunaan Metode

Penerapan edutainment di Madrasah Ibtidaiyah juga ditandai dengan fleksibilitas dalam menggunakan berbagai metode sesuai dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, dalam situasi di mana siswa menunjukkan minat tinggi terhadap teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran dan video animasi lebih sering dilakukan. Namun, pada saat-saat tertentu, guru juga menggunakan permainan edukatif atau drama untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif. Fleksibilitas ini memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa dan memastikan bahwa mereka tetap terlibat dalam pembelajaran.

Edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis bukanlah suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan. Beberapa pendapat para ahli dapat membantu dalam menganalisis penerapan edutainment ini, terutama dalam konteks pendidikan

agama Islam. Menurut Halim et al., penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar yang menggunakan media yang mereka kenal dan sukai.¹³ Edutainment memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keinginan mereka untuk mendalami lebih lanjut materi yang diajarkan.¹⁴

Selain itu, menurut Yunus, pendekatan seperti edutainment dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, terutama bagi siswa yang lebih suka belajar melalui pengalaman langsung.¹⁵ Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, penggunaan teknologi dan media seperti video animasi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konteks ajaran-ajaran agama Islam yang ada. Namun, Sulaiman juga mengingatkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan agama harus dilakukan dengan hati-hati, agar tidak mengurangi kedalaman pemahaman siswa terhadap nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam materi tersebut.

Penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pendidikan agama Islam, khususnya dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, yang mengintegrasikan pendekatan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Novelty atau kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang masih jarang dilakukan, yaitu penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di tingkat dasar. Penelitian ini juga memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai berbagai bentuk edutainment yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah, serta pola penerapannya yang terstruktur dan berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini juga memberi pemahaman tentang bagaimana pengalaman dan persepsi siswa, guru, dan orang tua terkait dengan penerapan edutainment dalam pembelajaran agama, yang belum banyak diteliti secara mendalam sebelumnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur mengenai penerapan edutainment dalam pendidikan agama, tetapi juga memberikan wawasan baru tentang bagaimana metode ini dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, serta menyesuaikan pembelajaran agama dengan kebutuhan zaman.

¹³ Abdul Halim, Dewi Anggraeni, and Abdul Fadhil, "Pembelajaran Al-Quran Berbasis Edutainment," *Jurnal Online Studi Al-Qur An* (Universitas Negeri Jakarta, 2021), <https://doi.org/10.21009/jsq.017.1.04>.

¹⁴ Rahmatullah Hidayati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Edutainment Di Madrasah Ibtidaiyah," *Walada: Journal of Primary Education* (Yayasan Cendekia Citra Gemilang, 2023), <https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.3>.

¹⁵ Yamni Yunus, "Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SD Negeri 1 Kembaran Kulon Purbalingga," *QALAM: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 1, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.57210/qlm.v1i2.27>.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIS Islamiyah Londut, dapat disimpulkan bahwa penerapan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Ragam bentuk edutainment yang diterapkan, seperti penggunaan multimedia (video, animasi), permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, dan drama, berhasil menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran agama. Penerapan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami ajaran Islam dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik. Pola penerapan edutainment di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan adanya integrasi yang erat antara kurikulum dan metode pembelajaran yang inovatif, serta kolaborasi antara guru dan teknologi. Fleksibilitas dalam pemilihan metode juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan teknik pengajaran dengan minat dan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan dinamis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam dunia pendidikan agama, terutama dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Novelty penelitian ini terletak pada penggunaan edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, yang selama ini masih jarang diteliti secara mendalam. Penerapan edutainment yang efektif diharapkan dapat menjadi model bagi madrasah lain dalam mengoptimalkan pembelajaran agama Islam yang menarik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, Ulil. "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *El-Tarbawi* 11, no. 1 (2018): 51-62. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>.
- Amri, Nur Alim. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2017): 105-10.
- Anggreni, Made Ayu. "Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 10, no. 18 (2014).
- Apriani, Novia, Endie Riyoko, and Kabib Sholeh. "Analisis Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPAS Abad 21 Siswa Kelas IV SDN 19 Makarti Jaya Kab. Banyuasin." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. STKIP Subang, 2023. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1429>.
- Aziz, Mursal. *Materi Pembelajaran Aksara Arab Melayu & Tahfizhul Qur'an Juz 30*. Malang: Ahlimedia Press, 2022.
- — —. *Pendidikan Agama Islam: Memaknai Pesan-Pesan Alquran*. Purwodadi: Sarnu Untung, 2020.

- Aziz, Mursal & Zulkipli Nasution. *Metode Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an: Memaksimalkan Pendidikan Islam Melalui Al-Qur'an*. Medan: Pusdikra MJ, 2020.
- Aziz, Mursal et.al. *Ekstrakurikuler PAI (Pendidikan Agama Islam): Dari Membaca Alquran Sampai Menulis Kaligrafi*. Media Madani. Serang: Media Madani, 2020.
- Elfiadi, Elfiadi. "Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2016): 51-60.
- Halim, Abdul, Dewi Anggraeni, and Abdul Fadhil. "Pembelajaran Al-Quran Berbasis Edutainment." *Jurnal Online Studi Al-Qur An*. Universitas Negeri Jakarta, 2021. <https://doi.org/10.21009/jsq.017.1.04>.
- Hidayati, Rahmatullah. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Edutainment Di Madrasah Ibtidaiyah." *Walada: Journal of Primary Education*. Yayasan Cendekia Citra Gemilang, 2023. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.3>.
- Iqbal, Nabilah Amaliyah. "Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Metode Edutainment Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wajo." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 64-72. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1372>.
- Laila, Nurul, Rani Febriyanni, and Syarifah Syarifah. "Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*. Politeknik Pratama Purwokerto, 2023. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v3i1.675>.
- Mursal Aziz & Zulkipli Nasutio. *Al-Qur'an: Sumber Wawasan Pendidikan Dan Sains Teknologi*. Medan: Widya Puspita, 2019.
- Mursal Aziz & Zulkipli Nasution. *Strategi & Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Upaya Mewujudkan Pendidikan Agama Islam Yang Religius*. Pena Persada. Banyumas: Pena Persada, 2021.
- Mursal Aziz et.al. *Kepemimpinan Pendidikan: Perspektif Pendidikan Islam Dan Al-Qur'an*. Purbalingga: Pusat Kata Media, 2024.
- Priyanto, Aris. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2 (2014).
- Ramadhan, Mochammad Rizal. "Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam." *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2020): 201-11. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114>.
- Yunus, Yamni. "Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SD Negeri 1 Kembaran Kulon Purbalingga." *QALAM: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.57210/qlm.v1i2.27>.
- Zulhairiah, Siti. "Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran." *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora (JIH)*. Cendekia Muda Kreatif Indonesia, 2023. <https://doi.org/10.61116/jiuh.v1i2.169>.