PENERAPAN MODEL EDUTAINMENT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI MTs PONPES MDIA BONTOALA MAKASSAR

Muhammad Ishaq Siddiq[1], Mustamin[2], Ahmad[3], Nurlaelah[4], Muh Azhar Burhanuddin[5]
Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia
Alamat e-mail : [1]10120210106@student.umi.ac.id, [2]mustamin@umi.ac.id, [3]ahmadrazaq1686@gmail.com, [4]nurlaelah.nurlaelah@umi.ac.id, [5]muhazhar.burhanuddin@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the edutainment learning model in improving student learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject in class VIII MTs Pondok Pesantren MDIA Bontoala Makassar. This study is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each consisting of two meetings. The research subjects are 35 students of class VIII. Data collection techniques used include observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis is done by calculating the percentage and average value (Mean) to measure student activity and the completeness of learning outcomes. The results of the study show a significant increase in students' reading ability from pre-cycle to cycle II. In the pre-cycle, the average value of students is only 48 (less) with a percentage of completeness of 34.28%. After the application of the edutainment method, in cycle I the average value increased to 70.28 (good) with a percentage of completeness of 68.57%. Improvement continued in cycle II, where the average student score reached 84.57 (very good) with a completion percentage of 85.71%. This finding indicates that the implementation of the edutainment learning model is effective in improving student learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject.
Keywords: Edutainment Model, Learning Outcomes, Al-Qur'an Hadith

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran edutaiment dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VIII MTs Pondok Pesantren MDIA Bontoala Makassar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menghitung perhitungan persentase dan nilai rata-rata (Mean) untuk mengukur aktivitas peserta didik serta ketuntasan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca peserta didik dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, nilai rata-rata peserta

didik hanya 48 (kurang) dengan persentase ketuntasan 34,28%. Setelah penerapan metode edutaiment, pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 70,28 (baik) dengan persentase ketuntasan 68,57%. Peningkatan berlanjut di siklus II, di mana nilai rata-rata peserta didik mencapai 84,57 (baik sekali) dengan persentase ketuntasan 85,71%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran edutaiment efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
Kata Kunci: Model Edutainment, Hasil Belajar, Al-Qur'an Hadist

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu signifikan (Pristiwanti et al. 2020). Hal ini menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan pasif perlu digantikan dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif (Maritsa et al. 2021).

Pendidikan agama Islam, khususnya, menghadapi tantangan dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Materi keagamaan yang terkadang dianggap kompleks dan abstrak perlu disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa di era digital ini (Fahrurrozi and Mulyani 2021).

Model pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran yang baik mampu memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan menghasilkan pemahaman yang mendalam. Model pembelajaran yang tepat harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Model *edutainment*, yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan, menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran. *Edutainment* mencipta kan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al. 2024).

Model *edutainment* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat,

mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Badriyah 2022). Siswa belajar sambil bermain dan menikmati proses pembelajaran.

Penerapan model *edutainment* relevan dengan kurikulum pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Model ini mampu mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan (Karima 2019).

Model *edutainment* dapat diimplementasikan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Adaptasi model ini perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa pada masing-masing tingkat Pendidikan (Amril and Suarni 2023). Meskipun telah banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas model *edutainment*, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk mengkaji penerapan model ini dalam konteks yang lebih spesifik, seperti mata pelajaran tertentu atau karakteristik siswa tertentu.

Sebagai hasil dari observasi awal yang penulis lakukan di MTs Pondok Pesantren MDIA Bontoala Makassar pada tanggal 20 April 2025, penulis mewawancarai Bapak Ahmad Fuad Al Ahwani, S.Pd, Gr. yang mengajar Al-Qur'an dan Hadist. Beliau menyatakan bahwa metode pembelajaran yang paling umum adalah ceramah dan diskusi. Hal ini menghasilkan hasil belajar yang buruk bagi siswa. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan model Edutainment untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dimaksudkan karena peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Dari 35 siswa di kelas, 23 siswa berada di bawah KKM. Ini terutama berlaku untuk siswa kelas VIII di Mts Pondok Pesantren MDIA Bontoala Makassar. Jadi, 65% siswa tidak tuntas atau berada di bawah KKM. Sementara itu, ada 12 siswa yang tuntas, dengan 34% lulus.

Melihat keadaan tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Edutainmet Meningkatkan Hasil Belajar di MTs Ponpes MDIA Bontoala Makassar"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs Ponpes MDIA Bontoala Makassar melalui penerapan Model *Edutainment*. Proses penelitian mengikuti siklus yang terdiri dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan melibatkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, serta ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

a. Pra Siklus

Sebelum memulai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Metode *Edutaiment*, peneliti melakukan observasi awal atau pra-siklus untuk mengidentifikasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs MDIA Bontoala Makassar. Observasi ini dilakukan dengan melakukan dan melihat hasil belajar peserta didik.

Tabel 1 Perhitungan Mencari *Mean*

Mx	N	Fx
30	14	420
40	9	360
75	12	900
Jumlah	**N=30**	**$\sum Fx$ = 1.680**

$$MX = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1.680}{35} = 48$$

Tabel 2 Distribusi Predikat, Frekuensi dan Presentase Pra Siklus

Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	-	-
66-79	B	Baik	12	35,29%
56-65	C	Cukup Baik	-	-
40-55	D	Kurang Baik	9	25,71%
30-39	E	Gagal	14	40%

Tabel 3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	23	65,71%
75-100	Tuntas	12	34,28%
Jumlah		**35**	**100%**

Gambar 1 Presentase Nilai Peserta didik Pra Siklus

Kemampuan peserta didik di kelas VIII Al-Qur'an dan Hadist di MTs

MDIA Bontoala Makassar berbeda-beda, seperti yang ditunjukkan pada grafik di atas. Menurut grafik, peserta didik yang mencapai ketuntasan 34,28 persen berada dalam kategori "Baik", sedangkan peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan 65,71% berada dalam kategori "Baik". Ini mungkin disebabkan oleh kurangnya dorongan atau motivasi peserta didik, dan ini dapat berdampak pada hasil belajar kognitif, efektif, dan psikomotorik peserta didik.

b. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran Al-Qur'an Hadist dilaksanakan selama tiga pertemuan, masing-masing berlangsung selama dua jam. Berikut rincian pelaksanaannya:

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengawali dengan memperkenalkan metode *edutainment*, kemudian merancang langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: penentuan standar kompetensi dan kompetensi dasar; penyusunan Rencana Pembelajaran (RPP) sebagai acuan penyampaian materi; persiapan sarana pembelajaran seperti media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau soal; dan penyiapan lembar observasi untuk memantau hasil belajar peserta didik.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan. Pertemuan pertama (5 Mei 2025, 2 x 45 menit) diawali dengan salam, doa, dan pengulasan materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang surat At-Thorq dan pembagian kelompok untuk berlatih mengaji. Pertemuan kedua (6 Mei 2025, 2 x 45 menit) fokus pada pembimbingan pemahaman materi dan latihan kelompok. Pertemuan ketiga (7 Mei 2025, 2 x 45 menit) diisi dengan evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor.

c) Observasi

Observasi siklus I menunjukkan rata-rata nilai 3,44 (cukup) berdasarkan sembilan aspek yang diamati. Meskipun antusiasme dan kedisiplinan peserta didik cukup baik, mereka masih belum sepenuhnya terbiasa dengan metode *edutainment* pada pertemuan pertama, sehingga membutuhkan waktu untuk memahami dan beradaptasi. Namun, pada pertemuan kedua, pemahaman dan kebiasaan terhadap metode

tersebut meningkat, ditandai dengan peningkatan konsentrasi dan partisipasi aktif peserta didik. Secara keseluruhan, peserta didik menunjukkan semangat dan perhatian yang baik selama proses pembelajaran.

Evaluasi siklus I dilaksanakan pada pertemuan ketiga (Rabu, 7 Mei 2025) melalui tes tertulis berupa 10 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan secara individu. Peserta didik mengerjakan soal tanpa bantuan dan pengawasan dilakukan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar kognitif setelah penerapan media interaktif.

Tabel 4 Perhitungan Mencari *Mean*

Mx	N	Fx
40	3	120
50	6	300
60	2	120
80	24	1.920
Jumlah	**N=35**	**∑ Fx = 2.460**

$$MX = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{2.460}{35} = 70{,}28$$

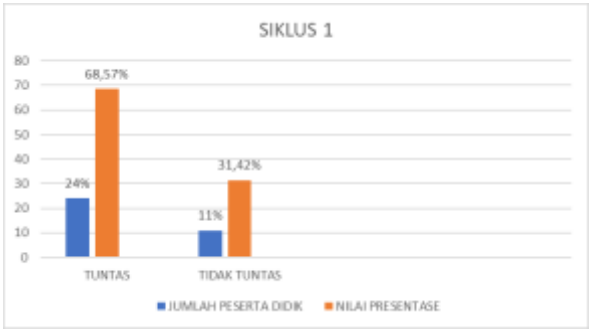
Tabel 5 Distribusi Predikat, Frekuensi dan Presentase Siklus I

Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	24	68,57%
66-79	B	Baik	-	-
56-65	C	Cukup Baik	2	5,71%
40-55	D	Kurang Baik	9	25,71%
30-39	E	Gagal	-	-

Tabel 6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	11	31,42%
75-100	Tuntas	24	68,57%
Jumlah		**35**	**100%**

Gambar 2 Presentase Nilai Peserta didik Siklus I



Pra siklus menunjukkan hanya 34,28% (12 dari 35 siswa) yang mencapai KKM 75, dengan nilai rata-rata 48. Setelah penerapan metode *edutainment* pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 68,57% (24 dari 35 siswa). Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini belum signifikan, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

d) Refleksi

Siklus I, pertemuan pertama menunjukkan antusiasme peserta didik dalam mengerjakan latihan, namun beberapa siswa kurang aktif. Kendala lain yang muncul adalah rasa canggung dan kurangnya kepercayaan diri peserta didik dalam berpartisipasi dan menyampaikan pendapat. Meskipun demikian, pada pertemuan kedua, motivasi dari

peneliti mampu mengatasi sebagian kendala tersebut dan proses pembelajaran berjalan lebih lancar.

c. Siklus II

Siklus II menyempurnakan siklus I berdasarkan evaluasi pembelajaran Model *Edutainment*.

a) Perencanaan

Setelah mengidentifikasi kendala pada siklus I, yaitu kurangnya partisipasi aktif dan kepercayaan diri siswa, peneliti merencanakan siklus II dengan dua pertemuan (Senin, 9 Juni 2025 dan Selasa, 10 Juni 2025). Pertemuan kedua sekaligus digunakan untuk tes hasil belajar. Persiapan siklus II meliputi penyusunan RPP, penyediaan buku pelajaran Al-Qur'an Hadis, lembar observasi, dan pemberian pengarahan yang lebih rinci kepada siswa tentang metode *edutainment*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II mengikuti langkah-langkah yang sama dengan siklus I, namun dengan perbaikan berdasarkan hasil sebelumnya. Dalam peran sebagai fasilitator dan pembimbing, peneliti berkeliling untuk memantau kemajuan setiap peserta didik, memberikan bimbingan kepada yang mengalami kesulitan melalui pertanyaan yang memandu. Pembelajaran berlangsung dengan baik, ditandai oleh aktifnya peserta didik dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan, menunjukkan adaptasi mereka terhadap situasi pembelajaran. Tanggapan peserta didik dalam memecahkan masalah juga menunjukkan peningkatan. Setelah pembelajaran, peneliti memberikan motivasi dan penguatan, diikuti dengan penilaian dan tes untuk seluruh peserta didik.

c) Observasi

Hasil observasi menunjukkan perkembangan yang positif, dengan nilai rata-rata 3,88 (sangat baik) berdasarkan sembilan aspek yang diamati. Seluruh peserta didik hadir dan berdoa sebelum pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memperhatikan metode pembelajaran yang disampaikan. Partisipasi aktif peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta kemampuan mereka dalam memberikan contoh sesuai materi, juga meningkat. Selain itu, disiplin peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, kemampuan mereview hasil belajar, pemahaman terhadap

metode yang digunakan, serta sikap rapi dan beradab selama pembelajaran semuanya mendapatkan nilai yang baik, mencerminkan kemajuan signifikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7 Perhitungan Mencari *Mean*

Mx	N	Fx
50	2	100
60	2	120
70	1	70
80	6	480
90	21	1.890
100	3	300
Jumlah	**N=35**	$\sum Fx = 2.960$

$$MX = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{2.960}{35} = 84{,}57$$

Tabel 8 Distribusi Predikat, Frekuensi dan Presentase Siklus II

Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	30	85,71%
66-79	B	Baik	1	2,85%
56-65	C	Cukup Baik	2	5,71%
40-55	D	Kurang Baik	2	5,71%
30-39	E	Gagal	-	-

Tabel 9 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	5	14,28%
75-100	Tuntas	30	85,71%
Jumlah		**35**	**100%**

Gambar 3 Presentase Nilai Peserta didik Siklus II

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 84,57, yang tergolong baik sekali, dengan persentase ketuntasan mencapai 85,71%. Dari 35 peserta didik, 30 di antaranya telah memenuhi KKM, sementara 5 siswa masih di bawah KKM 75, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan terendah 50. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemberian arahan dari guru telah dilakukan secara optimal, yang membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *edutainment*.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II ini bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Metode *Edutaiment* hasil belajar peserta didik lebih meningkat dibanding pada siklus I dikarenakan peserta didik mulai terbiasa menggunkan Metode Edutaiment selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik selama kegiatan pembelajran siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I.

Pembahasan

Model pembelajaran *edutainment* merupakan gabungan dari dua konsep, yaitu *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan (Abdillah et al. 2022) Dalam konteks pendidikan, edutainment hadir sebagai inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen hiburan dalam penyampaian materi agar peserta didik lebih tertarik, aktif, dan mudah memahami pelajaran (Aisy, Hidayatullah, and Aminata 2023).

Penerapan model edutainment dalam kegiatan belajar mengajar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena model ini memperhatikan aspek emosional dan psikologis siswa. Proses belajar yang disisipi dengan permainan edukatif, media interaktif, dan aktivitas menyenangkan mampu menurunkan tingkat kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Sebelum penerapan metode Edutaiment, hasil belajar peserta didik menunjukkan kinerja yang rendah, dengan hanya 12 dari 35 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan rata-rata nilai 48, serta persentase ketuntasan hanya 34,28%. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang efisien dan cenderung berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran dengan menerapkan metode Edutaiment.

Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari hasil tes uji pada siklus I mengenai materi Al-Qur'an dan Hadis. Dari 35 peserta didik, 24 di antaranya telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 11 peserta didik belum tuntas karena kurangnya keaktifan. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 70,28, dengan persentase ketuntasan 68,57%, yang masih di bawah target keberhasilan pembelajaran kelas yang ditetapkan sebesar 75%. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik agar mencapai target yang diharapkan.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam belajar peserta didik kelas VIII. Dari 35 peserta didik, 30 di

antaranya telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 5 peserta didik masih di bawah KKM akibat kurangnya keaktifan dan semangat selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 84,57, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 85,71%, yang masuk dalam kategori tercapai. Peningkatan ini menggambarkan keberhasilan penerapan metode Edutaiment di MTs MDIA Bontoala, dibandingkan dengan hasil pada pra siklus dan siklus I.

Tabel 10 Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		F	Persen	F	Persen	F	Persen
1.	Tuntas	12	34,28%	24	68,57%	30	85,71%
2.	Tidak tuntas	23	65,71%	11	31,42%	5	14,28%
	Rata-rata	48		70,28		84,57	
	Maksimum	90		90		100	
	Minimum	60		60		70	

Gambar 4 Presentase Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Tabel dan grafik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Pada tahap pra siklus, dari 35 peserta didik, hanya 12 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 23 peserta didik lainnya belum tuntas, dengan nilai rata-rata 48, nilai minimum 60, dan nilai maksimum 90. Pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup baik, di mana 24 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 peserta didik masih di bawah KKM, dengan nilai rata-rata 70,28, nilai minimum 60, dan nilai maksimum 90. Pada siklus II, peningkatan yang sangat signifikan terlihat, di mana 30 dari 35 peserta didik telah mencapai KKM, sedangkan 5 peserta didik lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai pada siklus II meningkat menjadi 84,57, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan Metode Edutaiment di MTs MDIA Bontoala berhasil dalam mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Sa'adah, dkk, menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model edutainment dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Hasil belajar siswa dalam kelompok edutainment lebih

tinggi karena mereka lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran (Sa'adah, Aris, and Puspitasari 2022).

Selain itu, model edutainment juga mendorong siswa untuk belajar secara bermakna. Ketika materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan, siswa lebih mudah mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Ini sesuai dengan teori *constructivist learning*, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Menurut jurnal oleh Mukhlisah, dkk, siswa menunjukkan peningkatan dalam nilai post-test setelah diterapkannya edutainment. Siswa juga menunjukkan respons positif terhadap aktivitas seperti kuis interaktif, drama pembelajaran, video pembelajaran kreatif, dan permainan edukatif yang dikemas dalam proses pembelajaran (Mukhlisah, Mustamin, and Azhar 2025).

Menurut jurnal oleh Nurdianti, dkk, siswa menunjukkan peningkatan dalam nilai post-test setelah diterapkannya edutainment. Siswa juga menunjukkan respons positif terhadap aktivitas seperti kuis interaktif, drama pembelajaran, video pembelajaran kreatif, dan permainan edukatif yang dikemas dalam proses pembelajaran (Nurdianti, Atmojo, and Sularmi 2020).

Guru sebagai fasilitator dituntut untuk kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis edutainment, termasuk dalam pemilihan media, penyusunan alur pembelajaran, serta pengelolaan kelas yang komunikatif. Edutainment tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai pendekatan psikopedagogis yang mampu mengembangkan potensi siswa secara holistik—kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Namun, perlu dicatat bahwa keberhasilan model edutainment tergantung pada kesiapan guru dan dukungan sarana pembelajaran. Guru perlu memahami karakteristik siswa, menguasai teknik pembelajaran kreatif, serta mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan edutainment menjadi efektif dan tidak hanya menjadi hiburan semata.

Secara keseluruhan, penerapan model edutainment terbukti dapat

meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Model ini sangat relevan untuk digunakan di era digital saat ini, di mana peserta didik lebih tertarik pada visualisasi, interaksi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi penelitian tindakan kelas (PTK) di MTs MDIA Bontoala, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Edutaiment secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana pada pra siklus nilai rata-rata peserta didik adalah 48 dengan persentase ketuntasan 34,28%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,28 dengan persentase ketuntasan 68,57%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,57 dengan persentase ketuntasan 85,71%. Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, Faizal, Nurul Latifah, Siti Fatimah, and Benny Kurniawan. 2022. “Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Ski Kelas 5 Melalui Metode Edutainment Di Mi Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen.” *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1(2):53–61. doi: https://doi.org/10.33507/tarbi.v1i2.583.

Aisy, Zakiyah Richadatul, Muhammad Fahmi Hidayatullah, and Diah Dina Aminata. 2023. “Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode Edutainment Di MTs NU Pakis Kabupaten Malang.” *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan* 8(3):112–22.

Amril, Amril, and Suarni Suarni. 2023. “Eksperimen Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *RELIGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(2):57–63.

Badriyah, Laila. 2022. “Penerapan

Metode Edutainment Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru." *Jurnal Kependidikan Islam* 12(2):115–26. doi: https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126.

Fahrurrozi, and S. Mulyani. 2021. "Strategi Guru PAI Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di MTs." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 8(2):132–45.

Karima, Karimna Isya. 2019. "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab." *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 2(1):58–68. doi: https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072.

Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.

Mukhlisah, R., Mustamin Mustamin, and Muh Azhar. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Kota Makassar." *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17(1):206–14. doi: https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3776.

Nurdianti, Rizky, Idam Ragil Widianto Atmojo, and Sularmi Sularmi. 2020. "Penerapan Metode Edutainment Berbasis Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimpulkan Pada Pembelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6(2):29–36. doi: https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i2.43390.

Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2020. "Pengertian Pendidikan."

Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK) 4(6):7911–15. doi: https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498.

Rahmawati, Rafika Dian, Yayuk Sumarni, Roni Subagya, Choiriyah Widyasari, and Ernawati. 2024. "Pengembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Edutainment." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10(4):242–56. doi: https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3587.

Sa'adah, Safa Amaliatus, Aris Aris, and Ratna Puspitasari. 2022. "Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial* 2(1):1–10. doi: https://doi.org/10.20527/pakis.v2i1.5207.