

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* BERBASIS KARAKTER DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Mochammad Rizal Ramadhan
Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
mochammad.ramadhan.fs@um.ac.id

Abstract

IMPLEMENTATION OF EDUTAINMENT LEARNING STRATEGY CHARACTER BASED IN ISLAMIC EDUCATION. Strategy has an important role in the learning process, in Islamic religious education the strategy needed is in accordance with the needs that support the learning undertaken. The impression of Islamic education is a lesson that is read and only consists of texts that can only be read that will change according to the strategies implemented in the learning process. The edutainment concept applied in Islamic religious education learning can provide the best solution to strengthen the character of students. Because, in this concept it is about providing space to be more active and develop students' creativity. Character is the main target in learning Islam, because participants attended the process are expected to have good character. Not only good, but also has the strength and long-lasting is also applied in everyday life. In this paper, we will discuss the implementation of character-based edutainment learning strategies in Islamic religious education learning. Through this strategy, the creativity of students in learning will develop.

Keywords: *Strategy; edutainment; character; Islamic religious education*

Abstrak

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* BERBASIS KARAKTER DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. Strategi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dalam pendidikan agama Islam dibutuhkan strategi yang tepat guna mendukung keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Kesan bahwa pendidikan agama Islam adalah mata pelajaran yang membosankan dan hanya berupa teks-teks yang hanya bisa dibaca saja akan berubah seiring strategi yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Konsep *edutainment* yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat menjadi solusi terbaik untuk menguatkan karakter peserta didik. Karena, dalam konsep tersebut berisi tentang bagaimana memberikan ruang gerak agar lebih aktif dan mengembangkan daya kreatifitas peserta didik. Karakter merupakan sasaran utama dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, karena setelah peserta didik mengikuti prosesnya diharapkan mampu memiliki karakter yang baik. Tidak hanya baik saja, akan tetapi juga memiliki kekuatan dan bertahan lama serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tulisan

ini akan dijelaskan tentang implementasi strategi pembelajaran edutainment yang berbasis karakter pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Melalui strategi tersebut, daya kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran akan berkembang.

Kata kunci: *Strategi; edutainment; karakter; Pendidikan agama Islam*

A. Pendahuluan

Telah banyak kemajuan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini. Hal ini juga didukung oleh makin lengkapnya sarana dan prasarana di miliki sekolah. Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan peserta didik yang terpaksa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Munculnya perasaan bosan, takut, jenuh dan malas mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah, masih menjadi tantangan bagi proses pembelajaran saat ini.

Banyak faktor yang berpengaruh pada kejenuhan peserta didik. Faktor-faktor tersebut, antara lain sikap dan pembawaan guru yang kurang menyenangkan, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi, lingkungan belajar yang monoton karena mungkin hanya terbatas di dalam ruang kelas saja, serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Jika dicermati, semua faktor tersebut berasal dari guru. Mengapa tidak ada satupun faktor dari peserta didik? Karena peserta didik adalah subjek belajar. Jadi, bagaimana perasaan seorang peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sikap dan kreativitas gurunya.

Keseimbangan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan harus tercermin dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Rutinitas pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan secara seimbang akan mampu mewujudkan generasi penerus bangsa yang tidak hanya pandai, tetapi juga terampil dan berkarakter. Inilah konsep pembelajaran yang diharapkan saat ini. Jadi, tidak hanya sekadar kegiatan belajar mengajar untuk menguasai ilmu pengetahuan semata.

Pada dasarnya, pengetahuan dan kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif telah banyak dimiliki. Hal ini terbukti banyak guru telah menyandang predikat sebagai guru profesional. Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan peserta didik yang malas, takut, jenuh dan merasa terpaksa dalam mengikuti

kegiatan pembelajaran. Mereka tidak dengan senang hati mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru padahal perasaan-perasaan tersebut sangat menghambat peserta didik dalam belajar. Sehingga rasa ingin tahunya tidak dapat sepenuhnya dikembangkan karena rendahnya motivasi belajar.

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku atau kecakapan. Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor, adapun faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu¹:

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual. Faktor yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial. Faktor yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Berdasarkan dua faktor tersebut, dapat kita pahami bahwa dalam belajar ada faktor-faktor yang harus kita perhatikan supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang telah disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3. Pendidikan seharusnya tidak hanya menghasilkan generasi cerdas secara akademik, tetapi juga berakhlak mulia. Dengan demikian, pemantapan pendidikan karakter secara komprehensif menjadi sangat esensial untuk segera diimplementasikan di sekolah.

Berkaitan dengan pendidikan karakter, beberapa hal yang termaktub dalam Permendiknas No. 23 Tahun 2006 di antaranya adalah sebagai berikut²:

- 1) Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja.
- 2) Menunjukkan sikap percaya diri.

¹ Abdul Rahman Saleh, *Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2008), 221.

² Asep Jihad, dkk. *Pendidikan Karakter Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), iv.

- 3) Memahami aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas.
- 4) Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup sosial ekonomi dalam lingkup nasional.

Dari peraturan tersebut dapat kita pahami bahwa, betapa pentingnya pendidikan karakter bagi peserta didik sebagai tonggak generasi masa depan untuk menjaga negara kita tetap bertahan dan merdeka selamanya.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Endang Komara tentang penguatan karakter dan pembelajaran abad 21 yang inti dari penelitiannya adalah model-model pembelajaran abad 21 mendorong penguatan pendidikan karakter sehingga pandangan bahwa abad 21 karakter akan goyah dapat tertolak. Sedangkan dalam penelitian ini menunjukkan penanaman sekaligus penguatan nilai-nilai karakter menjadi sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa harus ditanamkan melalui lingkup terkecil dalam institusi pendidikan, yakni lingkungan kelas. Sehingga tidak terjadi *lost generation* dalam hal budaya dan karakter bangsa ajika nilai-nilai budaya dan karakter bangsa melekat pada diri setiap peserta didik³. Hasil dari proses pendidikan sudah seharusnya berorientasi pada keseimbangan tiga unsur pendidikan berupa karakter diri, pengetahuan dan *soft skill*. Artinya, proses pendidikan tidak hanya berhasil mewujudkan peserta didik yang cerdas otak, tetapi juga cerdas hari dan cerdas raga melalui keberhasilan generasi yang menguasai pengetahuan, *soft skill*, dan juga memiliki karakter yang kuat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, penyusunan dan pengumpulan data, kemudian dianalisa dan diinterpretasi tentang data yang diperoleh⁴. Data berupa kata-kata dan fakta di lapangan tempat peristiwa secara natural (alami) yaitu data yang terkait dengan proses implementasi strategi pembelajaran *edutainment* dan data tentang berbasis karakter yang

³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 26.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 70.

dilakukan dalam pendidikan agama Islam. Data dikumpulkan dari orang yang terlibat dalam tingkah laku alamiah. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Strategi Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu aktivitas yang membutuhkan suasana kesenangan dalam diri seseorang. Kesenangan yang dirasakan akan menumbuhkan motivasi dan minat yang tinggi pada diri seseorang untuk terus menambah pengetahuannya. Namun yang sering terjadi, peserta didik hanya merasakan bahwa belajar merupakan suatu tuntutan dan kewajiban yang harus ia jalankan untuk memperoleh prestasi tertentu. Dengan demikian, mereka tetap terus belajar meski dalam suasana terpaksa karena untuk memenuhi tuntutan meraih prestasi.

Secara umum, belajar dipahami sebagai *persisting change in capability resulting from the learner's experience and interaction with the world*⁵ maksudnya adalah belajar dianggap sebagai perubahan kemampuan yang dihasilkan dari pengalaman dan interaksi dengan dunia. Selanjutnya, menurut Ibnu Khaldun dalam Yaumi⁶ Belajar juga dipandang sebagai pemerolehan kebiasaan (*malaka/habitus*) yang dihasilkan dari tindakan yang berulang-ulang hingga sampai pada bentuk akhir dan kebiasaan dibentuk secara bertahap dari warna jiwa. Oleh sebab itu, agar pembiasaan dalam pembelajaran dapat tercapai diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien.

Strategi adalah alat untuk mencapai sebuah tujuan dengan sukses, strategi mempunyai tahapan-tahapan yang penting untuk mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan diartikan sebagai sebuah proses perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang telah di desain dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mengartikan kata strategi dan metode, terkadang orang menganggap sama. Padahal, makna dan implementasinya berbeda. Karena, strategi merujuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan

⁵ Marcy P. Driscoll, *Psychology of Learning for Instruction*, (Massachusetts: Second Edition, 2000), 11.

⁶ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2014), 12

strategi⁷. Secara umum, strategi dipahami sebagai cara melakukan sesuatu. Sedangkan strategi pembelajaran merupakan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran⁸. Dengan kata lain, strategi pembelajaran adalah prosedur yang dipilih untuk membantu peserta didik mencapai tujuan atau menginternalisasi konten⁹.

Memperhatikan beberapa pengertian tentang strategi pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

2. Konsep *Edutainment* Berbasis Karakter

Berbicara tentang *edutainment*, pasti akan tertarik karena kata *edutainment* merupakan akronim dari kata *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang artinya hiburan. Jadi *edutainment* dari segi Bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Selanjutnya dari segi istilah, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi¹⁰.

Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, ruh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan serta hubungan antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan pendekatan dedaktik metokdik yang bernuansa □ Redagonis□, artinya interkasi guru dan peserta didik tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku, tetap harmonis (guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri). Dengan begitu, peserta didik tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

⁷ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), 43-44.

⁸ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2018), 59.

⁹ Smaldino, dkk., *Instructional Technology and Media for Learning*, Versi Terjemahan, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 23.

¹⁰ Budiman, □ Metode Edutainment□ dalam <https://bioners.wordpress.com/2013/03/27/metode-edutainment/>, diakses 20 Januari 2020

Edutainment merupakan upaya untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. Salah satu ciri keberhasilan *edutainment* adalah adanya fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik dengan suatu cara yang menyenangkan¹¹. Pembelajaran *edutainment* berbasis karakter merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, namun tetap mengedepankan penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik. Jika dalam keseharian banyak orang memandang bahwa *entertainment* identik dengan kesenangan dan hura-hura, dalam pembelajaran *edutainment* berbasis karakter tidak demikian, karena pembelajaran tersebut memuat materi tertentu yang dipelajari oleh peserta didik melalui tahap-tahap pembelajaran yang menghibur. Bahkan pada setiap tahap pembelajarannya terselip nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan pada peserta didik.

Kata karakter berasal dari Bahasa Yunani yang berarti *to mark* (menandai) dan memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, kejam atau rakus dikatakan sebagai orang yang berkarakter jelek, sementara seseorang yang berperilaku jujur, suka menolong dikatakan sebagai orang yang berkarakter mulia. Jadi istilah karakter erat kaitannya dengan *personality* (kepribadian) seseorang. Seseorang bisa disebut orang yang berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan moral¹².

Karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, dan nyata berkehidupan baik) yang terpatri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan¹³.

Terdapat empat belas nilai-nilai Pendidikan karakter yang dikembangkan di sekolah, tersaji dalam peta konsep berikut ini:

¹¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2014), 18.

¹² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, Cet. 2), 12.

¹³ Asep Jihad ... 43



Berdasarkan peta konsep tersebut nilai-nilai karakter dapat disampaikan kepada peserta didik melalui berbagai strategi, salah satunya dengan strategi pembelajaran *edutainment* yang mudah diaplikasikan dan diimplementasikan. Semakin mudah strategi diterapkan, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Salah satu poin penting dari tugas pendidikan, utamanya pendidikan agama Islam adalah membangun karakter (*character building*) peserta didik. Beberapa bentuk karakter yang harus ada dalam setiap individu di antaranya; cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya, tanggung jawab, disiplin dan mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli dan kerja sama, percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, toleransi, serta cinta damai dan persatuan. Dari beberapa bentuk karakter tersebut yang harus dikembangkan dalam pembelajaran

pendidikan agama Islam adalah cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya, karena dengan cinta yang dimiliki maka peserta didik mampu melaksanakan karakter selanjutnya dengan baik.

Nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan harus tercantum pada perencanaan pembelajaran, agar target dalam setiap proses pembelajaran dapat tercapai. *Edutainment* berbasis karakter ini dapat digunakan di dalam kelas (*indoor learning*), luar kelas (*outdoor learning*), atau bahkan di dalam laboratorium. Meskipun di dalam laboratorium, guru dapat menciptakan suasana praktikum yang menyenangkan dan tidak hanya cenderung menggunakan alat-alat dengan suasana serius dan penuh ketegangan. Sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun gurunya.

Pada intinya, kebahagiaan akan tercapai bila manusia bisa hidup seimbang, baik dalam kegiatan fungsional, ruhaniah, maupun jasmaninya. Keseimbangan seperti inilah yang dalam istilah psikologi disebut sebagai homeostatika internal dan eksternal, yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan sehingga akan tercipta suatu kepribadian, perilaku dan akhlak peserta didik yang sesuai dengan harapan dan tujuan pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai tugas pokok membentuk kepribadian mereka selaku makhluk individual dan sosial¹⁴.

3. Strategi Pembelajaran *Edutainment* berbasis karakter dalam pendidikan agama Islam

Setelah mengetahui pengertian tentang strategi pembelajaran dan konsep *edutainment* berbasis karakter, selanjutnya akan dibahas tentang implementasinya dalam pendidikan agama Islam. Strategi pembelajaran *edutainment* mengusung pembelajaran yang menyenangkan, maksudnya adalah bukan berarti menyenangkan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan peserta didik tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan peserta didik dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan, yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Atau dapat disebut juga pembelajaran yang membebaskan, seperti yang dikonsep oleh Paulo Freire, pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan,

¹⁴ HM. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam; Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 9.

baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengkerdikan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun bentuknya akan mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*).

Dalam jurnal *Awlady*, Aip Saripudin dan Isnaeni Yuningsih Faujiah menyebutkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada tingkat PAUD adalah strategi pembelajaran *edutainment* karena dengan strategi tersebut akan melahirkan generasi yang tidak penuh dengan ketegangan, tidak mudah stress dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya¹⁵. Maka dari itu tulisan ini juga membahas dampak yang hampir sama yaitu dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dengan dilengkapi berbasis karakter.

Meskipun karakteristik pendidikan agama Islam yang belum fleksibel seperti mata pelajaran lain, akan tetapi jika konsep *edutainment* disertakan dalam pembelajaran, besar kemungkinan akan mendukung keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga strategi yang dibutuhkan dalam mendukung suksesnya pembelajaran pendidikan agama Islam salah satunya adalah strategi *edutainment* yang sangat familiar bagi generasi milenial saat ini.

Dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, maka kesan bahwa pendidikan agama Islam hanya bisa disampaikan melalui ceramah ataupun membaca saja, perlahan akan sirna. Karena melalui strategi yang diterapkan, guru dan peserta didik akan bekerja sama secara maksimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini akan menjadikan pendidikan agama Islam mudah dipahami dan diaplikasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Pada intinya, strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter dalam pendidikan agama Islam dapat memberi pemahaman kepada peserta didik, karena dalam strategi tersebut memberikan ruang gerak bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga daya kreatifitas mereka dapat dikembangkan dengan optimal.

¹⁵ Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129-149.

D. Simpulan

Berdasarkan uraian dan analisis sebagaimana tersebut diatas, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan, yaitu: strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* dalam pendidikan agama Islam, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan daya serap peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain.

E. Daftar Pustaka

- Arifin, HM., *Ilmu Pendidikan Islam; Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991.
- Driscoll, Marcy P. *Psychology of Learning for Instruction*, Massachusetts: Second Edition, 2000.
- Hamid, Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: DIVA Press, 2014
- Hartono, Rudi, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, Jogjakarta: Diva Press, 2014.
- Jihad, Asep dkk. *Pendidikan Karakter Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.
- Saleh, Abdul Rahman, *Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Kencana, 2008.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y., Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2018.
- Smaldino, dkk., *Instructional Technology and Media for Learning*, Versi Terjemahan, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Widiasworo, Erwin, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2018.
- Yaumi, Muhammad, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: disesuaikan dengan Kurikulum 2013*, Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2014.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012.
- Budiman, "Metode Edutainment" dalam <https://bioners.wordpress.com/2013/03/27/metode-edutainment/>, diakses 20 Januari 2020.