

IMPLEMENTASI *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN BAGI SISWA SDIT MUTIARA CENDEKIA LUBUKLINGGAU

Oleh: Yesi Arikarani

Dosen STAI Bumi Silampari Lubuklinggau

ABSTRACT

This modern development is always challenge human to always think and creat until new inovation. a various of life included in al-Qur'an learning. The word of education and learning this mark phenomenon with various strategy, method, model, although new approachment as, quantum learning, active learning, contextual teaching and learning (CTL) and another included edutainment. The field phenomenon is a implementation edutainment al-Qur'an learning in Islam integrated elementary school (SDIT) Mutiara Cendekia Lubuklinggau have criteria learn covering read, write, and memorize. The game criteria al-Qur'an learning. When one of game cause happines but do not obtain certain skills, then game is not an element of education. Conversely, if the activites of learning al-Qur'an but no element of happiness, it's not called the game.therefore edutainment in al-Qur'an learning how about can integrate both of them well until can reaching the purpose learning wich are desired.

Keywords: *Edutainment, Al-Qur'an Learning.*

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa terpisahkan dengan pendidikan. Pendidikan dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan maksimal. Melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Eveline dalam Spears *“learning is to observe, to read, to imitate, to try something them selves, to listen, to follow direction* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada

dirinya sendiri mendengar dan mengikuti aturan. (Eveline Siregar, 2014: 4)

Teori belajar berbasis *edutainment* merupakan serangkaian teori yang mengungkapkan bagaimana melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Artinya teori ini lebih menekankan pada pelaksanaan atau implementasi pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dan guru hanya sebagai fasilitator bagi terlaksananya kegiatan pembelajaran tersebut. Terkait hal ini “Hamruni berpendapat bahwa belajar tidak akan pernah berhasil dalam artian yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak didik berada dalam kondisi yang menyenangkan. (Hamruni, 2009: 6). Dengan demikian melalui *edutainment* ini siswa akan lebih mudah dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai. Hal ini dikarenakan siswa dapat belajar dengan aktif, cepat, senang dan nyaman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teori belajar dalam kaitannya pembelajaran al-Qur’an melalui sejarahnya al-Qur’an sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW ketika menerima wahyu pertama di Goa Hira’ ayat yang pertama turun adalah Surat al-‘Alaq (96) ayat 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي

عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم ۝٥

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. al-Alaq:1-5)

Ayat di atas memerintahkan untuk membaca. Dengan membaca memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca menjadikan apa yang tidak tahu menjadi tahu, yang belum bisa menjadi bisa. sebagaimana diungkapkan Ali dalam Harun Nasution: Kata-kata membaca, mengajar, pena (perantara kalam) dan mengetahui jelas hubungannya dalam pengertian ayat diatas, yaitu erat sekali dengan ilmu pengetahuan. Dalam ayat tersebut terkandung pula

rahasia penciptaan manusia, siapa yang menciptakannya dan dari apa ia diciptakan. Selanjutnya ayat ini datang bukan dalam bentuk pernyataan, tetapi dalam bentuk perintah, tegasnya perintah bagi setiap manusia muslim untuk mencari ilmu pengetahuan. (Ali Zainuddin, 2011: 44)

Kosep *edutainment* ini dalam pembelajaran al-Qur'an adalah bagaimana dapat mendesain antara kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan materi pelajaran al-Qur'an sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. dapat kita ketahui berdasarkan pelaksanaan dari *edutainment* itu sendiri terdiri dari permainan ataupun belajar sambil bermain. "Menurut Meity belajar melalui bermain adalah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang mampu meningkatkan kesan membosankan kepada anak-anak. Melalui teknik ini juga akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada mereka dalam suatu proses pembelajaran yang hendak disampaikan." (Meity H.Idris, 2015:113) Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asalkan dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Permainan yang dilakukan harus sesuai dengan materi pelajaran disertai dengan kreatifitas guru masing-masing. Permainan dalam pembelajaran al-Qur'an bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan belajar al-Qur'an (membaca, menulis, menghafal) serta unsur-unsur dari kaidah atau hukum tajwid. Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan tertentu, maka permainan tersebut bukan merupakan unsur dari pendidikan. Sebaliknya apabila suatu kegiatan melatih keterampilan dalam belajar al-Qur'an tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka ini juga bukan disebut bermain/permainan. Atas dasar ini, memfokuskan permasalahan penelitian pada implementasi *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an bagi siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau.

B. Kerangka Teori

1. Teori Edutainment

Istilah *edutainment* pertama kali digunakan pada tahun 1948 oleh *The Walt Disney Company* untuk menjelaskan serial *True Life Adventures* (Van Ripper, 2011). Kata

edutainment adalah gabungan kata yang digunakan oleh Robert Heyman pada tahun 1973 ketika memproduksi sebuah film dokumenter untuk *National Geographic Society*. Kata ini juga digunakan oleh Dr. Chris Daniels pada tahun 1975 untuk mewakili tema *Millennium Project* miliknya. Turunan katanya yaitu "*Edutainer*" bahkan telah digunakan oleh Craig Sim Webb sejak sebelum pergantian milenium untuk mendeskripsikan individu yang bekerja di bidang *edutainment*. ([Http://Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Ba2/2013-2-01380-Di%20bab2001.Pdf](http://Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Ba2/2013-2-01380-Di%20bab2001.Pdf) diakses 27 Juni 2016)

Edutainment terdiri atas dua kata yaitu *education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi *edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. (Hamruni, 2009: 124-125)

Edutainment ini merupakan rangkaian dari belajar, bermain dan permainan. Belajar adalah "proses, bukan hasil. Karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan mengemukakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan". (Hamruni, 2009: 25) Sebagaimana yang diungkapkan Fathul Mujib dalam James O.Wittaker "belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku melalui latihan atau pengalaman. Dalam belajar terdapat tiga ranah yang tidak dapat dipisahkan dengan tegas antara satu dengan yang lain. Ketiganya antara lain ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*afektif domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotor domain*)". (Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013:23) Begitu juga bermain yang diungkapkan Soegeng Santoso dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, "bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu". (Kamtini & Husni Wardi Tanjung, 2005: 47) kemudian permainan Sebagaimana Yuliani dalam

Cosby dan *Sawyer* menyatakan bahwa “permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreaitivitas. (Yuliani Nurani Sujiono, 2012: 145)

2. *Konsep pembelajaran yang mendukung edutainment*

a. Konsep *Free-Risk Environment* (lingkungan belajar “bebas resiko”)

Anne Forester dan Margaret Reinhard guru dari Kanada dalam buku mereka, *The Learners' Way*, berbicara tentang “menciptakan sebuah iklim yang menyenangkan disetiap ruang kelas mereka mengatakan bahwa variasi, kejutan, imajinasi dan tantangan sangatlah penting dalam menciptakan iklim tersebut”. (Hamruni, 2009: 191)

b. Konsep Gaya belajar (Modalitas) (Bobbi DePorter & Mike Hernacki, 2007: 109-136)

“Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dan kemampuan belajar, baik dalam pembelajaran disekolah, maupun dalam berbagai situasi komunikasi antara pribadi”. (Hamruni, 2009: 194) Konsep gaya belajar ini menyebutkan bahwa setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, “baik modalitas visual, audiotorial, atau kinestetik (VAK). Pelajar tipe visual menyerap pengetahuan melalui apa yang mereka lihat, pelajar audiotorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan”. (Hamruni, 2009: 195) Melalui gerakan, “menghafal sambil melakukan suatu gerakan sangat membantu mengaktifkan memori. Otak kita memiliki satu pusat kecerdasan yang disebut *bodily-kinestethyc-intelligence*-kecerdasan gerak”. (Agus Ngermanto, 2015: 64) Dengan melakukan gerakan tentu akan memicu pusat kecerdasan ini aktif.

c. Konsep belajar Aktif

Menurut Melvin L. Silberman, cara belajar dengan cara: *What I hear, I forget.*

What I hear and see, I remember a little.

What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand.

What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill.

What I teach to another, I master. (Melvin L. Silberman, 2013: 23)

3. *Karakteristik Edutainment*

1. Adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang (stress), aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi;
2. Terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan;
3. Terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan;
4. Adanya situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari;
5. Adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang *enthusiast*. (Mohammad Jauhar, 2011: 164)

4. *Edutainment merupakan salah satu model dan metode pembelajaran sebagai variabel penting*

Edutainment ini termasuk model pembelajaran dikarenakan merupakan bentuk atau tipe kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada siswa". (Ismail Sukardi, 2013: 29) sehingga bentuk pembelajaran yang disampaikan dengan mengkombinasikan pendidikan dan hiburan yang bisa menyenangkan siswa dalam belajar.

5. *Pembelajaran al-Qur'an*

Belajar adalah sebuah proses yang melibatkan berbagai aktivitas. Dalam perspektif Islam beberapa aktivitas dalam belajar, yaitu: ((Ismail Sukardi, 2013: 51)

a. *Qira'ah* (Membaca)

Materi pembelajaran al-Qur'an adalah materi yang paling agung diantara sekian materi pembelajaran, karena seluruh mata pelajaran menginduk dan merujuk pada al-Qur'an. betapa agungnya manusia yang mau mempelajari al-Qur'an dan mengajarkannya, sebagaimana yang diungkapkan Abdul Majid dalam hadis riwayat al-bukhari dari Utsman r.a:

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ (أَخْرَجَهُ الْجَارِي فِي فِضَائِلِ الْقُرْآنِ)

“sebaik-baik (manusia) di antara kamu adalah yang mempelajari al-Qur'an dan mengajarkannya.” (HR. al- Bukhari). (Abdul Majid Khon, 2014:13)

Materi pembelajaran al-Qur'an meliputi pengajian membaca al-Qur'an degan tajwid dan makhrajnya mupun kajian makna, terjemahan dan tafsirnya. Belajar al-Qur'an ada adab yang mesti diperhatikan disaat membaca al-Qur'an ayat-ayat Kitab suci al-Qur'an “disunahkan membaca al-Qur'an dengan tartil, yaitu dengan bacaan yang pelan-pelan dan tenang, sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Muzammil (73) ayat ke 4 yaitu:

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً ﴿٤﴾

“dan bacalah Al-Qur'an itu dengan Tartil.” (QS. al-Muzammil : 4)

Membaca al-Qur'an dengan tartil akan lebih membekas dan lebih berpengaruh ke dalam jiwa. Lebih mendatangkan ketenangan jiwa dan batin lebih menghormati al-Qur'an. banyak hikayat yang menceritakan tentang terbukanya hati dan kekaguman dari orang yang memusuhi Islam ketika mendengarkan dibacakannya ayat al-Qur'an. Begitu juga membaca

al-Qur'an dengan tartil tidak lepas dari yang namanya ilmu tajwid.

b. *Tahfizh (Menghafal)*

Tahfidz yang berarti menghafal. dari bahasa arab *hafidza yahfadzu-hifdzan*, yaitu lawan dari lupa, yaitu selalu ingat dan sedikit lupa". (Muhammad Yunus, 1990:105) Sedangkan menurut Abdul Aziz Abdul Rauf definisi menghafal adalah "*proses mengulang sesuatu baik dengan membaca atau mendengar.*" Pekerjaan apapun jika sering diulang, pasti menjadi hafal. (Abdul Aziz Abdul Rauf, 2004: 49) Ada beberapa metode yang mungkin bisa dikembangkan dalam rangka mencari alternatif terbaik untuk menghafal al-Qur'an: (Ahsin W. Al-Hafidz, 2005: 1)

1. Metode *wahdah* : yaitu menghafal satu persatu terhadap ayat-ayat yang hendak dihafalnya.
2. Metode *sima'i* : artinya mendengar. Yang dimaksud dengan metode ini ialah mendengarkan sesuatu bacaan untuk dihafalkannya. Atau Mendengar dari guru pembimbingnya.
3. Metode *jama'i* : cara menghafal yang dilakukan secara kolektif, yakni ayat-ayat yang dihafal dibaca secara kolektif, atau bersama-sama, dipimpin oleh seorang guru. (Ahsin W. Al-Hafidz, 2005: 63-66)
4. Metode *Muraja'ah* : proses menghafal ayat yang dilakukan para santri dengan mengulang-ulang materi hafalan yang telah disetorkan". (Ahmad Lutfy, *Jurnal* vol. 14, No. 2, 2013:162, Diakses <http://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/holistik/article/view/444>Tangga21September 2016)
5. Metode *Kitabah* (Imla') : cara menyajikan bahan pelajaran dengan menyuruh peserta didik menyalin apa-apa yang dikatakan oleh guru. (Ramayulis, 2008: 345)
6. Metode *Musyafahah / face to face* (setor hafalan) : proses memperagakan hafalan ayat *Al-Qur'an* secara langsung di depan guru. Proses ini lebih dititikberatkan pada hal-hal yang terkait dengan

ilmu. (Ahmad Lutfy, *Jurnal* vol. 14, No. 2, 2013:163)

7. Metode Penugasan: metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. (Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, 2010: 85)

C. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian *fenomenologi*. Dalam artian *fenomenologi* ini memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya. Karena dilihat dari gejala yang diteliti adalah replikasi sebuah implementasi *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, pendekatan ini dimaksudkan untuk melihat lebih dekat masalah yang akan diteliti dalam menghubungkannya dengan data.

3. Sumber Data

Penentuan sumber data dengan menggunakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan Teknik *purposive sampling* pertimbangan tertentu". (Sugiyono, 2015:298) penelitian implementasi *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memperoleh data dari orang yang paham mengenai permasalahan dalam *edutainment* pembelajaran al-Qur'an. Sumber data primer yaitu Kepala Sekolah, Guru koordinator tahfiz Qur'an kelas III. Sedangkan Sumber data sekunder diperoleh dari Kepala sekolah, dan guru tahfiz Qur'an lainnya dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Mutiara Cendekia Lubuklinggau.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, maka pengumpulan data dengan tiga cara, yaitu: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

5. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisa data, peneliti mengikuti langkah-langkah analisis yang dikemukakan oleh Mile dan

Humberman sebagaimana yang dikutip oleh Sugiyono bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data Ada tiga tahap analisis penelitian kualitatif, Sugiono dalam *Miles and Humberman* yaitu: “*Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Penyajian Data), *Conclusion Drawing / Verification* (Penarikan Kesimpulan dan verifikasi)”. (Sugiyono, 2015:337)

6. Teknik Keabsahan data

Data yang sudah diperoleh dari penelitian dilakukan pengecekan atas keabsahan atau validitasnya dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Triangulasi dilakukan dengan mengecek tingkat kepercayaan data dengan memanfaatkan sumber informasi lainnya, yaitu guru-guru yang ada dilingkungan Sekolah Dasar Islam Terpadu. Peneliti melakukan konfirmasi hasil pengamatan dengan informan lain yang sedang atau telah melakukan penelitian dengan topik atau lokasi penelitian yang sama, tentang persepsinya terhadap apa yang diteliti dan meminta konfirmasinya terhadap konsep atau ide pemikiran para informan pendukung yang diwawancarai.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Edutainment dalam Pembelajaran al-Qur'an bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau

Perencanaan merupakan persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. maka kaitannya perencanaan *edutainment* dalam artian merencanakan permainan dalam proses pembelajaran al-Quran yang kita spesifikasikan dalam pembelajaran Tahfiz Qur'an. hal ini untuk mempermudah merencanakan permainan maka terlebih dahulu memahami apa saja perencanaan pembelajaran tahfiz Qur'an. dengan begitu mempermudah mendesain model *edutainment*.

perencanaan dan target hafalan disusun dalam perangkat perencanaan pembelajaran, silabus, dan RPP.

Perencanaan pembelajaran tahfiz Qur'an meliputi materi pelajaran yang akan diajarkan, Judul/tema mata pelajaran, Kelas atau kelompok yang akan diajar, Metode yang akan diterapkan, dan media yang akan digunakan. metode disesuaikan dengan kondisi belajar siswa pada saat itu. Seperti metode wahdah, simai, jama', muraja'ah, Metode *Musyafahah / face to face* (setor hafalan), dan metode penugasan.

Perencanaan *edutainment* dalam pembelajaran tahfiz Qur'an adalah *persiapan permainan dengan pahami isi dan bentuk permainan*, permainan edukatif yang direncanakan diantaranya permainan potongan ayat, sambung ayat, acak ayat, estafet ayat yang semua permainan tersebut sudah dikonsepskan sebelum mengajar dengan melihat kondisi belajar siswa. memahami isi permainan sama halnya menguasai materi pelajaran, seorang guru dapat mengetahui keberhasilan proses belajar dengan mengukur seberapa jauh siswa dapat menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru melalui bentuk permainan. *Atur waktu*, permainan yang dilakukan harus bisa mengatur waktu sebisa mungkin. mengelola waktu pembelajaran dan *game* harus bisa mengatur dengan efisien.

Petunjuk permainan, guru terlebih dahulu haruslah memberikan petunjuk atas permainan yang sudah direncanakan kepada siswa atau kelompok agar mereka dapat memahami langkah-langkah dan pelaksanaan permainan. adapun hasil penelitian pada perencanaan *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1.1
Perencanaan Edutainment dalam Pembelajaran al-Qur'an

No	Komponen Perencanaan	Peran Guru	Prinsip	Capaian
1	<p>Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi tahfiz mid surat al-Qalam 1-52 materi tahfiz uas surat al-Haqqah 1-25 ayat, al-ma'arij 1-20 ayat. ▪ Tahsin harian (membaca al-Qur'an setiap hari, tahsin mid surat Hud 1-4.dan tahsin uas Yusuf 1-4 ayat. 	<p>a. Menguasai Materi</p> <p>b. RPP dan Silabus</p>	<p>- Membaca</p> <p>- Menghafal</p> <p>- Memahami</p> <p>- Menguasai RPP dan Silabus</p>	<p>- Menguasai materi</p> <p>- Pembelajaran terarah.</p>
2	Judul/tema pelajaran (surat al-Haqqah 1-5 ayat)	<p>a. Fokus Materi</p> <p>b. Metode Mengajar</p>	<p>- Menguasai, Memahami</p> <p>- sub materi</p>	- Maksimal belajar
3.	Kelas/ Kelompok yang akan diajar	<p>a. Menentukan</p> <p>b.Kelas/ kelompok</p>	- Memfokuskan identitas kelas/kelompok	- Fokus belajar
4.	Metode	<p>a. Metode Wahdah</p> <p>b. Metode Sima'i</p> <p>c. Metode Jama'</p> <p>d. Metode Muraja'ah</p> <p>e. Metode Kitabah/Imla'</p> <p>f. Metode Musyafahah</p> <p>g. Metode Penugasan</p>	<p>- Teknik Penguasaan guru</p> <p>- Teknik Penyajian guru</p>	<p>- Tujuan pembelajaran</p> <p>- Diserap</p> <p>- Dipahami</p> <p>- Dimanfaatkan</p>
5	Media	<p>a. Bahan <i>slide show/power point,</i></p> <p>b. Kertas</p>	<p>- Pendukung belajar</p> <p>- Mempermudah belajar</p>	<p>- Memotivasi belajar</p> <p>- Mempermudah dan</p>

		c. Papan tulis d. Laptop e. al-Qur'an Elektronik.		mengefektifkan pembelajaran - Proses pembelajaran lebih menarik.
6	Persiapan Permainan			
	a. Pahami Isi dan Bentuk Permainan	- Menguasai materi - Menguasai permainan - Prosedur permainan	- Melafalkan, membaca, menghafal ayat. - Memahami prosedur	-Mahir membaca, lancar menghafal -Belajar aktif.
	b. Atur waktu	- Mempersiapkan panjangnya durasi waktu permainan	- Manajemen waktu yang baik	-Efektif
	a. Pembagian kelompok	- Membagi kelompok secara mudah, tepat dan adil.	- Kerjasama - Memotivasi	- keterampilan sosial - hasil belajar
	b. Petunjuk permainan	- Menjelaskan dan - Mendemonstrasikan Permainan	- cepat memahami - mempraktekan	- Permainan optimal

Sumber: Hasil Penelitian

2. *Pelaksanaan Edutainment dalam Pembelajaran al-Qur'an bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau*

Berdasarkan hasil penelitian, makad dapat dianalisa bahwa pelaksanaan *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an yaitu:

- 1) *Kegiatan Pendahuluan*, berkaitan dengan *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an meliputi mengatur ketenangan siswa sebelum memulai belajar, berdoa, mengecek kehadiran siswa, setelah itu melakukan motivasi tentang pentingnya menghafal al-Qur'an atau terkait materi pelajaran. Menggunakan metode *muraja'ah* (pengulangan hafalan ayat sebelumnya sebanyak 3-5 kali).

- 2) *Kegiatan Inti*, guru tahfiz melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran dengan membimbing peserta didik untuk menghafal al-Qur'an. dengan cara mengulang-ulang (*muraja'ah*) bacaan perkata dengan memberikan waktu kurang lebih 20 menit untuk menghafal 3-5 ayat. guru memanggil satu persatu siswa untuk setoran hafalan (*metode face to face*) dengan membawa buku pantauan tahfidz.

Setelah siswa hafal maka guru memasukkan *game* dalam pembelajaran tahfiz Qur'an ini dengan menerapkan permainan yang sesuai dengan materi hafalan siswa. materi pelajaran bisa dibuat atau diselipkan permainan yang mengasyikkan seperti *game* potongan ayat, melanjutkan potongan ayat, menyusun ayat dengan prosedur dan petunjuk yang didemonstrasikan oleh gurunya. Permainan dilakukan secara berkelompok baik kelompok kecil ataupun kelompok besar dengan jumlah kelompok 1-4 siswa atau 1-10 siswa.

Adapun prosedur pelaksanaan permainan:

- a. Siswa hafal terlebih dahulu materinya.
- b. Guru memiliki teknik atau metode tertentu.
- c. Sebelum memulai permainan guru harus disiplin untuk datang dan masuk kelas tepat waktu, mengecek persiapan alat/media permainan pembelajaran.
- d. Gunakan sedikit waktu untuk menyiapkan kata-kata pengantar.
- e. Memberikan *ice breaking* (pemecahan kebekuan) sebagai pengantar sebelum permainan dimulai.
- f. Bentuk permainan Permainan estafet ayat sambil menyanyikan lagu "Mikado" secara bergilir tetapi kita rubah lagunya dengan ayat al-Qur'an misal al-Haqqah ayat 1-10, Permainan potongan ayat, sambung ayat, acak ayat. medianya seperti al-Qur'an, *slide show/power point*. Atau menulis atau menggambar dengan media papan tulis, kertas yang di cetak ayat al-Qur'an.
- g. Peraturan permainan
- h. Menguasai permainan yang suda direncanakan
- i. Mendemonstrasikan permainan

j. Menutup Permainan

kegiatan penutup permainan sama dengan keterampilan guru dalam menutup pembelajaran. pada umumnya yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tahfiz.

- 3) *Kegiatan Penutup*, pembelajaran tahfiz Qur'an keterampilan membuka ataupun menutup pelajaran dengan mentautkan dengan RPP tahfiz Qur'an. yang dilakukan guru pada saat penutup pelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan hasil penelitian pada tabel pelaksanaan berikut ini:

Tabel.2
Pelaksanaan *Edutainment* dalam Pembelajaran al-Qur'an

No	Komponen pelaksanaan	Tahapan	Keterampilan Dasar Mengajar	Capaian
1	Langkah kegiatan pembelajaran tahfizul Qur'an	1. Kegiatan Pendahuluan - Apersepsi - Motivasi	- Mengkondisikan siswa - Menjajangi pemahaman awal siswa	- Memfokuskan perhatian untuk berpartisipasi aktif belajar. - Rasa ingin tahu - Mengemukakan ide.
		2. Kegiatan Inti - <i>Mentallaqi</i> Bacaan - <i>Takriron</i> , - Mendemonstrasikan - Menyimak - <i>Game</i> potongan ayat, - sambung ayat, - Menyusun ayat.	- Melaksanakan Sesuai RPP Tahfiz - Menjelaskan materi - Menerapkan permainan	- Guru menguasai strategi mengajar - Menyenangkan dan materi cepat diserap/ diterima siswa
		3. Kegiatan penutup - Muraja'ah - Setoran Hafalan, - Tindak Lanjut - Mengakhiri dengan	- Meng-evaluasi proses belajar - Menguasai kegiatan penutup	- Lancar hafalan - Mencapai target - Keterampilan guru mengakhiri pelajaran.

		berdoa dan salam.		
2	Prosedur pelaksanaan Permainan a. Saran sebelum memulai kegiatan	1. Persiapan Permainan 2. Menyiapkan kata-kata pengantar 3. <i>ice breaking</i> 4. Peraturan 5. Menguasai rencana permainan 6. Penertibkan siswa, 7. Menyiapkan alat atau media 8. Demostrasikan permainan.	- Guru melakukan aktivitas pembelajaran	- Mampu melaksanakan pembelajaran yang kondusif dan efektif.
	b. Memulai permainan	- Penertiban siswa - Penyiapan alat - Demonstrasi	- Pengelola kelas - Keterampilan mengajar	- terkontrol dengan baik - menguasai proses belajar
	c. Menutup permainan	- <i>Reward and punishment</i>	- Keterampilan guru menutup permainan	- Mengetahui hasil permainan - Menghafal - Evaluasi hafalan siswa

Sumber: Hasil Penelitian

3. *Evaluasi edutainment dalam Pembelajaran al-Qur'an bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau*

Berdasarkan hasil penelitian, Untuk mengetahui seberapa besar tingkat prestasi keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah dipelajari diperlukan adanya suatu penilaian (evaluasi). Evaluasi dalam pembelajaran mencakup evaluasi hasil belajar dan evaluasi proses pembelajaran. Adapun bentuk penilaian (evaluasi) pembelajaran tahfidzul Qur'an yang dilakukan yaitu sistem setoran hafalan harian, setoran hafalan mid semester, setoran hafalan Semester dan ujian Akhir tahfiz (UAT) wisuda tahfiz. Sedangkan untuk anak yang belum mengalami ketuntasan,

maka dilakukan remedial sesuai dengan ketentuannya mengulang hafalan siswa. Selain itu aspek yang dinilai, yaitu: makhrojul huruf, tajwid, kelancaran. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam melakukan evaluasi terhadap permainan:

- 1) memberitahu penentuan kalah atau menang pertandingan ditentukan dengan penglihatan mata, tempo waktu atau masa, ketepatan jawaban, atau kepatasan menyelesaikan masalah.
- 2) Guru harus membuka forum agar masing-masing tim memberikan argumen atau pendapat tentang permainan, juga beri kesempatan agar mereka menilai kerja kelompok lain.
- 3) Menjelaskan kepada peserta didik antar kelompok bisa melakukan perdebatan setelah masing-masing menyampaikan argumen.
- 4) Gabungkan kembali seluruh kelas sebagaimana mestinya sebelum mereka melakukan aktivitas permainan. Berdasarkan hasil wawancara permainan dilakukan dalam satu kelas yang dibagi menjadi 4-5 kelompok.
- 5) Simpulkan hasil permainan. Hendaklah guru berbicara dengan siswa tentang kemahiran, sikap, pengajaran, dan nilai atau hasil yang telah diperoleh dari aktivitas permainan yang telah dijalankan tersebut.
- 6) Berbesar hati dan berendah diri merupakan kunci dari sportivitas. Beri tahu bahwa ini sekedar permainan dan pertandingan. Jadi, kalah menang adalah hal yang biasa terjadi.
- 7) Berikan tindak lanjut dan gambaran materi pelajaran tahfiz Qur'an

Dengan demikian seorang guru harus memahami keterampilan kegiatan menutup permainan, memiliki teknik mengajar ketika menghadapi siswa yang tidak fokus, memberikan gambaran penjelasan materi yang disampaikan melalui permainan, mengajak siswa memberikan cerita, menampilkan video berkenaan tentang belajar al-Qur'an dan ini dilakukan sesuai dengan kreativitas seorang guru itu sendiri. Jika menginginkan suasana kelas yang kondusif maka mengonsepan,

menginovatifkan serta menjadikan pembelajaran yang aktif kreatif dan menyenangkan.

Adapun bentuk mekanisme setoran hafalan yang dilakukan untuk lebih jelasnya meliputi sebagai berikut:

a) Evaluasi setoran harian (evaluasi formatif)

Evaluasi setoran harian dilakukan setiap akhir pada jam pelajaran tahfiz. Untuk pelaksanaannya ustadz dan bunda memerintahkan siswa yang sudah hafal untuk maju atau bisa juga dengan memanggil satu persatu dengan membawa buku pengamatan belajar tahfidz murid. Setelah itu ustadz bundanya memberikan catatan penilaian dibuku pengamatan tahfidz murid. penilaian yang dilakukan dilihat dari kesiapan siswa menyeter hafalan secara *face to face* antara siswa dan guru atau secara berkelompok.

Setoran harian tahsin, materi tahsin yaitu membaca surat yang dibaca siswa sendiri dari Iqro' dan al-Qur'an atau biasanya disebut mengaji secara terus-menerus yang dilakukan pada pembiasaan. Untuk kriteria tahfiz Qur'an yaitu;

- 1) Memberikan target minimal hafal 1 sampai 3 ayat, tergantung dari panjang pendeknya ayat yang dihafal. Jika ayatnya panjang seperti surat al-Ma'arij Haqqah 1-52 ayat maka dibatasi menjadi 1-3 ayat sedangkan untuk ayat pendek seperti surat al-Qoriah bisa 1-11 ayat dan surat al-'adiyat 1-11, al-Zalzalah 1-8 target hafalnya 1-5 ayat perhari.
 - 2) Apabila evaluasi setoran harian siswa dikategorikan baik dan lancar maka siswa tersebut boleh melanjutkan ayat berikutnya misal, siswa tersebut hafal surat al-Haqqah 1-5 maka melanjutkan ayat berikutnya 6-10 ayat. Sedangkan siswa yang hafalannya dikategorikan belum lancar maka wajib untuk mengulang hafalannya.
- b) Evaluasi setoran mid semester dan semesteran (evaluasi sub sumatif dan evaluasi sumatif)

Evaluasi setoran mid semester dilakukan setiap tiga bulan sekali, sedangkan evaluasi semester dilakukan setiap enam bulan sekali. Dalam pelaksanaan evaluasi

ini dengan cara mengulang dari hafalan ayat yang sudah hafal. Ujian tengah semester tahsin Qur'an ini materi yang diujikan adalah surat Hud ayat 1-4. Materi yang diujikan praktik tahfiz surat pendek (surat pilihan disesuaikan dengan hafalan siswa seperti surat al-Qoriah 11 ayat, at-Takasur 8 ayat, dan al-Ashr 3 ayat) dan ujian tahfiz (surat panjang surat al-Qalam 1-25 ayat).

c) Evaluasi akhir semester (kelulusan)

Evaluasi akhir kelulusan dilaksanakan setiap menjelang kelulusan atau kenaikan kelas siswa-siswi (*talamidz*) yaitu setoran hafalan semester biasanya berbeda dengan mid semester materi yang diujikannya surat al-Haqqah 1-25 dan al-Ma'arij 1-20. Materi tahsin yang diujikan adalah surat Yusuf 1-4 ayat.

Hasil UAS Tahsin dengan materi Surat Yusuf 1-4 ayat mencapai nilai sangat baik dan baik ataupun lancar artinya siswa sudah bisa menghafal dengan baik dan lancar. Begitu juga hasil belajar tahfiz bisa mencapai target yang diinginkan pembelajaran tahfiz yang terpenting adalah dilihat dari prosesnya dan dengan dilaksanakannya *edutainment* sebagai model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mengetahui evaluasi secara keseluruhan dapat ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel.3

Evaluasi *Edutainment* dalam Pembelajaran al-Qur'an

No.	Evaluasi setoran harian (evaluasi formatif)	Evaluasi setoran mid semester (evaluasi sub sumatif dan sumatif)	Evaluasi akhir semester	Evaluasi permainan	Capaian
1	Target hafalan 1-3 ayat Materi tahsin, pada bacaan qur'an atau Iqro' masing-masing siswa.	Target setoran mid surat al-Qalam 1-25 ayat Tahsin Materi Surat Hud 1-4 Surpen, al-	Target akhir semester surat al-Haqqah 1-25 dan al-Ma'arij 1-20 Tahsin	Penentuan kalah atau menang	Penyetoran menggunakan metode <i>face to face</i>

		Qoriah 11 ayat, at-Takasur 8 ayat, al-Asr 3 ayat	materi surat Yusuf 1-4 Surpen, al-Qoriah 11 ayat, al-adiyat 11 ayat, al-zalzalalah 8 ayat.		
2	Target menghafal ayat yang panjang 1-2 ayat Ayat yang pendek 1-5 ayat	Surat yang dipilih yakni surat yang sudah dihafal (surat terendah)	Setoran hafalan pada juz 29.	- Diskusi hasil - Menjelaskan hasil diskusi	- Kemampuan interaktif - Penilaian sesuai target.
4	kategori nilai hafalan: sangat lancar, belum lancar.	Tambahan hafalan berikutnya dan remedial	Menentukan hasil hafalan 1 juz (juz 29)	- Menampilkan kebenaran jawaban (materi)	- Mencapai target hafalan evaluasi hasil permainan
5	- keseriusan - ilmu tajwid, - Makhrojul Huruf - tingkat kelancaran	- Ilmu tajwid - Tingkat kebenaran dan kesalahan dalam bacaan.	Metode membaca acak ayat, sambung ayat, baca mundur, baca di awal.	- muraja'ah sportivitas. - simpulan hasil permainan tindak lanjut. (via <i>WhatsApp</i> bentuk rekaman.	- Siswa dapat menghaf. menghafal secara acak, sambung ayat, dll.

Sumber: Hasil Penelitian

E. Penutup

Dari rangkaian pembahasan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Perencanaan *edutainment* dalam pembelajaran al-Qur'an merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah dikonsepsikan dan ditetapkan dalam silabus pembelajaran. Keterpaduan antara pembelajaran tahfiz dan *edutainment* secara serasi sehingga isi rancangan pembelajaran ini memuat skenario pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan.
2. Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* ini tercapai optimal melalui komponen proses pembelajaran yaitu tujuan, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi. Jika salah satu tidak melengkapi maka pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.
3. Evaluasi bertujuan menentukan kualitas pembelajaran maupun hasil belajar, mengetahui taraf kemajuan perkembangan, pencapaian belajar serta keberhasilan pengajaran guru. Evaluasi tidak hanya berfungsi melihat keberhasilan proses belajar tetapi sebagai umpan balik guru dalam pengelolaan pembelajaran sehingga melalui evaluasi dapat melihat kekurangan dan kelebihan model *edutainment* yang dikaitkan dalam pembelajaran al-Qur'an.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rauf, Abdul Aziz. 2004. *Kiat Sukses Menjadi Hafidz Qur'an Da'iyah*, PT Syaamil Cipta Media, Bandung.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 2007. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. terj. Alwiyah Abdurrahman, Kaifa, Bandung.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam. Tesis*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- H.Idris, Meity. 2015. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, PT Luxima Metro Media, Jakarta.
- [Http://Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Bab2/2013-2-01380-Di%20bab2001.Pdf](http://Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Bab2/2013-2-01380-Di%20bab2001.Pdf) diakses 27 Juni 2016
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik*, Prestasi Pustaka Karya, Jakarta.
- Kamtini. & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Khon, Abdul Majid. 2014. *Hadis Tarbawi*, Kencana, Jakarta.
- L. Silberman. Melvin. 2013. *Active Learning 101 strategies to teach any subject*. Terj. Raisul Muttaqien, Nuansa Cendekia, Bandung.
- Lutfy, Ahmad. 2013. "Metode Tahfidz Al-Qur'an (Studi Komparatif Metode Tahfidz Al-Qur'an di Pondok Pesantren Madrasah Al-Hufadzhi Gedongan Ender, Pangenan Cirebon dengan Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Terpadu Al-Hikmah Bobos, Dukupuntang Cirebon)", *Jurnal* vol. 14, No. 2,) Diakses [http:// www.syekhnurjati.ac.id/ jurnal/ index. php/ holistik/article/view/444](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/holistik/article/view/444) Tanggal 16 September 2016.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2013. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, Diva Press, Yogyakarta.

Nasution, Harun. 2011. Akal dan Wahyu dalam Islam,” dalam *Pendidikan Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta.

Ngermanto, Agus. 2015. *Melejitkan IQ, ES, dan SQ Kecerdasan Quantum*, Nuansa Cendekia, Bandung.

Nurani Sujiono, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Indeks. Jakarta.

QS. al-Muzammil : 4

QS. al-Alaq:1-5.

Ramayulis. 2008. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta.

Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ghalia Indonesia, Bogor.

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R &D*, Alfabeta, Bandung.

Sukardi, Ismail. 2013. *Model-model pembelajaran Moderen*, Tunas Gemilang Press, Palembang.

W. Al-Hafidz, Ahsin. 2005. *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an*, Bumi Aksara, Jakarta.

Yunus, Muhammad. 1990. *Kamus Arab-Indonesia*, Hidakarya Agung, Jakarta.