

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA *EDUTAINMENT* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA
DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 5
BENTENG KABUPATEN SIDRAP**



OLEH

**MASITA HARJUNA
NIM. 2120203886208042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENERAPAN MEDIA *EDUTAINMENT* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA
DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 5
BENTENG KABUPATEN SIDRAP**



OLEH

**MASITA HARJUNA
NIM. 2120203886208042**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media *Edutainment* dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta
Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng
Kabupaten Sidrap

Nama Mahasiswa : Masita Harjuna

NIM : 2120203886208042

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Tarbiyah No.
Pembimbing 1918 Tahun 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muzakkir, M.A
NIP : 19641231 199403 1 030



Mengetahui :



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Media *Edutainment* dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta
Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten
Sidrap

Nama Mahasiswa : Masita Harjuna

NIM : 2120203886208042

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.1835/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025

Tanggal Kelulusan : 17 Februari 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji:

Dr. Muzakkir, M.A. (Ketua) (.....)

Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A (Anggota) (.....)

Dr. Ahdar, M.Pd.I. (Anggota) (.....)

Mengetahui:

Y. Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP: 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt, yang dengan rahmat, hidayah, taufik, dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada bapak Harjuna dan ibu Jumriah atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akademik ini dengan baik. Semoga Allah swt senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan rahmat-Nya kepada mereka

Penulis telah memperoleh banyak bimbingan dan dukungan dari Bapak Dr. Muzakkir, M.A. selaku dosen Pembimbing, atas segala bantuan, arahan, serta kesabaran yang telah diberikan, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Kemudian, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare beserta para wakil rektor yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiaanya yang telah menciptakan suasana pendidikan yang sangat positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.

4. Bapak Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A. selaku Penguji I dan Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Penguji II, yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
 5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing penulis selama studi di IAIN Parepare
 6. Ibu Hasnidar Rahim, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, serta guru dan peserta didik UPT SD Negeri 5 Benteng Sidrap atas izin dan waktu yang diberikan selama penelitian.
 7. Keluarga besar penulis yang selama ini memberikan dukungan dan doa.
 8. Rekan-rekan Kelas PAI B Angkatan 2021, atas kebersamaan, semangat, dan dukungan yang berarti dalam setiap langkah perjuangan akademik ini. Kehadiran kalian menjadi bagian penting yang memberi makna.
 9. Para sahabat alumni MAN Sidenreng Rappang yang turut melanjutkan studi di IAIN Parepare, atas segala dukungan, motivasi, dan semangat kebersamaan yang terjalin selama masa perkuliahan. Kehangatan persahabatan dan saling menyemangati menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik ini.
- Akhir kata semoga Allah swt senantiasa meridhoi dan memberi berkah kepada kita semua sehingga menjadi amal jariyah dimasa mendatang.

Sidrap, 10 April 2025
11 Syawal 1446 H

Penulis



Masita Harjuna
NIM. 2120203886208042

PERNYATAAN KEASLIAN

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Masita Harjuna
NIM : 2120203886208042
Tempat/Tanggal Lahir : Tangkoli Sidrap, 20 Juni 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan Media *Edutainment* dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta
Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng
Kabupaten Sidrap

Menyatakan yang sesungguhnya dengan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, Sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sidrap, 10 April 2025

Penyusun



Masita Harjuna
NIM. 2120203886208042

ABSTRAK

MASITA HARJUNA. *Penerapan Media Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Beneteng Kabupaten Sidrap.* (dibimbing oleh Muzakkir)

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, motivasi peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan media yang digunakan bersifat konvensional dan kurang menarik. Akibatnya, peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan keterlibatannya menurun, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan instrumen berdasarkan indikator motivasi belajar.

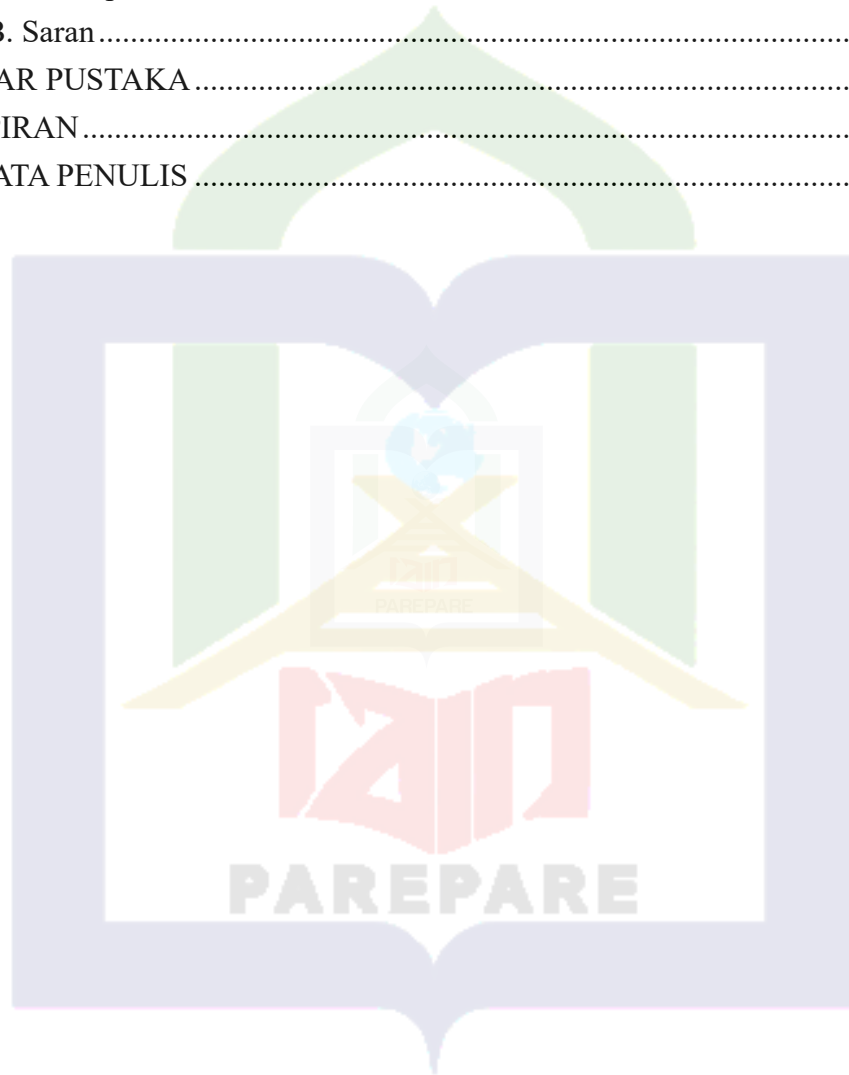
Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 3,5, meningkat menjadi 6,4 pada siklus I, dan mencapai 8,8 pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media *edutainment* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap.

Kata Kunci: Media *Edutainment*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	7
B. Tinjauan Teori.....	10
C. Kerangka Pikir.....	33
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Subjek Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian	37
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	I
BIODATA PENULIS	XXIV



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Perbandingan Penelitian Relevan	9
4.1	Data Perolehan Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum PTK	44
4.2	Data Perolehan Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I	50
4.3	Data Perolehan Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II	56
4.4	Perbandingan Siklus	58

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	34
3.1	Model Siklus PTK Kemmis and MC Taggart	38



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Profil Sekolah	II
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	IV
3	Instrumen Penelitian	XI
4	Absensi Kelas V	XIII
5	Lembara Observasi	XV
6	SK Pembimbing	XVIII
7	Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian dari IAIN Parepare	XIX
8	Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	XX
9	Surat Keterangan Selesai Meneliti	XXI
10	Dokumentasi	XXII
11	Biodata Penulis	XXIV

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun.

Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

- a) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagaiberikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>Dhomma</i>	U	U

- b) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai	a dan i
أَوْ	<i>Fathah dan Wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *Kaifa*

حَوْلَ : *Haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
------------------	------	-----------------	------

نَا / نِي	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>ya</i>	Ā	a dan garis di atas
يِي	<i>Kasrah dan Ya</i>	Ī	i dan garis di atas
وُو	<i>Kasrah dan Wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوت : *yamūtu*

4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

- Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *raudahal-jannah* atau *raudatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah* atau *al-madīnatulfāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْم : *nu‘ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الْشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy- syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>Umirtu</i>

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fīṣṣilāl-qur'an

Al-sunnahqablal-tadwin

Al-ibāratbi 'umum al-laḥḥzālābi khusus al-sabab

9. *Lafzal-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *tamarbutah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Humfīrahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa māMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi‘alinnāsilladhībīBakkatamubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhīunzilafīhal-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

AbūNasral-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu)

NaṣrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaṣrḤamīd (bukan:Zaid, NaṣrḤamīdAbū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
بدون	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بدون ناشر	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).
karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*).
Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi yang sedang berlangsung memengaruhi perkembangan media pembelajaran yang menjadi unsur penting dalam mendukung proses pendidikan yang berkualitas. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi peserta didik memahami materi secara lebih efektif, interaktif, dan mendalam. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik, memungkinkan proses transfer ilmu berlangsung secara efisien, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi tantangan dunia modern.

Media pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih interaktif dan inklusif, memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan potensinya secara optimal. Kehadiran media pembelajaran juga mendukung terwujudnya suasana belajar yang kondusif, menciptakan lingkungan yang mendukung peserta didik dalam mengeksplorasi bakat dan minat mereka, serta membantu membentuk kemampuan sosial, emosional, dan intelektual yang seimbang.

Sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan:
Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi peserta didik yang memiliki keagamaan spiritual,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendidik tentu memerlukan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Pentingnya penyampaian ilmu melalui media yang tepat telah Allah tunjukkan sejak awal, sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Baqarah (2): 31 disebutkan:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar.”²

Ayat tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran utama dalam dunia pendidikan, bukan hanya sebagai pendukung, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mampu meningkatkan efektivitas proses penyampaian materi. Pemanfaatan media visual, audio, dan lingkungan sekitar dapat memperkuat pemahaman peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, serta mempererat hubungan interaktif antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, penggunaan media yang menarik dan variatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena mereka merasa lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.³

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat berupa objek fisik maupun nonfisik, yang dibuat khusus untuk menjadi penghubung antara pendidik dan peserta didik. Penerapan media pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik

¹ UU Pendidikan Nasional, *Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, UU Sisdiknas*, 2003.

² Kementerian Agama RI, *"Al-Qur'an dan Terjemahnya"*, 2019.

³ Faiz Aswa Nazhan, *et al.*, “Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 serta Implikasinya terhadap Pendidikan,” *JURNAL MU'ALLIM* 7, no. 1 (2025).

memahami materi dengan cara yang lebih efisien dan efektif.⁴ Media ini berperan sebagai sarana untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam memilih media yang tepat agar mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Penerapan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan kegiatan belajar dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan optimal. Meski demikian, guru kerap menghadapi tantangan dalam memilih media yang sesuai dan merasa kesulitan saat mengembangkannya. Oleh karena itu, dalam menentukan media pembelajaran, guru tidak seharusnya hanya mengandalkan kesukaan pribadi terhadap media tertentu. Selain itu, penerapan media pembelajaran sering kali terbatas pada sarana yang tersedia di sekolah tanpa upaya untuk mencari alternatif yang lebih sesuai, sehingga guru cenderung menggunakan media konvensional. Situasi ini dapat menghambat komunikasi dalam proses belajar, yang pada akhirnya membuat kegiatan belajar tidak berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh peran media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu mampu menentukan media pembelajaran yang tepat untuk kegiatan belajar yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 5 Benteng menggunakan media pembelajaran konvensional dan kurang kreatif, akan tetapi setiap minggunya, pembelajaran tersebut diselingi dengan penerapan media LCD untuk menampilkan materi, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka. Namun meskipun guru telah menggunakan media tersebut, motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini

⁴ Septy Nurfadillah, et al., *"Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran"*, (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

terlihat dari kurangnya umpan balik yang diberikan oleh peserta didik setelah guru menjelaskan topik yang diajarkan.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti berencana menggunakan media pembelajaran berbasis *edutainment*. *Edutainment* adalah gabungan antara pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) yang dirancang agar aktivitas pembelajaran tetap menyenangkan.⁵ Dengan menggunakan media ini, diharapkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat, karena mereka akan merasa terhibur dan tidak bosan selama proses belajar.

Penerapan media *edutainment* dapat dilakukan melalui, seperti mengintegrasikan permainan edukatif, lagu, video, atau cerita yang menarik ke dalam materi pembelajaran. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penerapan media *edutainment* diperkirakan dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias dalam memberikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung. Atas dasar itulah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran dengan judul “Penerapan Media *Edutainment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah menjelaskan latar belakang masalah di atas, penulis kemudian mengidentifikasi beberapa permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

⁵ Santoso, “Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018).

1. Peserta didik kurang tertarik atau kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih tradisional sehingga menyebabkan peserta didik menjadi bosan.
3. Penerapan media *edutainment* sebagai salah satu media yang efektif untuk mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *edutainment* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap?
2. Apakah penerapan media *edutainment* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media *edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap.
2. Untuk mengetahui penerapan media *edutainment* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap.

E. Manfaat Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam penerapan media *edutainment* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif. Hal ini dapat memperkaya khasanah keilmuan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, penerapan media *edutainment* diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan aktif, yang pada akhirnya efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi Pendidik, penelitian ini dapat memberikan saran dan pertimbangan kepada guru dalam menentukan serta menggunakan media pembelajaran yang tepat, sekaligus mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam proses mengajar.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan, penelitian ini dapat berfungsi sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dengan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sekolah dapat menunjukkan kemajuan dalam prestasi akademik secara keseluruhan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai dukungan untuk penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, hasil tersebut juga berfungsi sebagai bahan perbandingan dengan penelitian sebelumnya, baik dalam hal kelebihan maupun kekurangannya, serta untuk memperkuat argumentasi. Oleh karena itu, penulis mengacu pada penelitian yang terkait dengan judul yang diangkat, di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Mustikaningsih dan rekan-rekannya pada tahun 2019 yang berjudul “Efektivitas Pendidikan Gizi Menggunakan Media *Edutainment Card* terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Pedoman Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar.” Studi ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain *pretest and posttest control group design*, serta melibatkan 60 peserta didik yang dibagi secara acak ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberikan intervensi, dengan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa media *edutainment card* secara nyata dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam konteks pembelajaran gizi.⁶

⁶ Diana Mustikaningsih, *et al.*, “Efektivitas Pendidikan Gizi Menggunakan Media *Edutainment Card* terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Pedoman Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar,” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Puspita Kurniasih pada tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa media pembelajaran *edutainment* berperan dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Studi ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, serta mengumpulkan data melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *edutainment* berlangsung dalam tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Aktivitas belajar peserta didik tercermin melalui kegiatan seperti mengamati, melakukan praktik, menyampaikan hasil, serta mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *edutainment* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, dengan memanfaatkan berbagai unsur *edutainment* seperti metode demonstrasi, ceramah interaktif, permainan edukatif, lagu-lagu pembelajaran, serta media visual yang memperkaya proses belajar mengajar.⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Harlinda, Dwi Cahaya Nurani dan Mazda Leva Okta Safitri pada tahun 2021 yang berjudul “Media *Edutainment* sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penerapan media *edutainment* terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran matematika,

⁷ Indah Puspita Kurniasih, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment* terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar” (Skripsi; Universitas Pendidikan Indonesia, 2021).

terutama pada topik luas permukaan bangun tabung. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana nilai rata-rata pretest sebesar 50 meningkat menjadi 80 pada posttest. Berdasarkan pengujian hipotesis, diperoleh nilai Z_{hitung} sebesar -8,0864 dan Z_{tabel} sebesar 1,9599 pada tingkat signifikansi 0,05, yang mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.⁸

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Efektivitas Pendidikan Gizi Menggunakan Media <i>Edutainment Card</i> terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Pedoman Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar	Variable bebas : media <i>edutainment</i> , Subjek penelitian : Kelas V	Variabel terikat: Pengetahuan tentang Pedoman Gizi Seimbang, Metode penelitian : Kuantitatif, Lokasi penelitian : SDN Palebon 02 Pedurungan, Semarang
2	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	Variabel bebas : menggunakan media <i>edutainment</i> , Subjek penelitian : Kelas V	Variabel terikat: Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan, Metode Penelitian: Deskriptif

⁸ Ayu Harlinda, *et al.*, "Media *Edutainment* sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 3, no. 2 (2023).

	Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar		dengan pendekatan kualitatif, Lokasi penelitian : SDN Gelam 2
3	Media <i>Edutainment</i> sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar	Variabel bebas : Media <i>edutainment</i>	Variabel terikat : Hasil belajar, Mata pelajaran : Matematika, Subjek penelitian : Peserta didik kelas VI, Lokasi penelitian : SD Negeri 02 Indralaya Utara, Metode penelitian: Eksperimen

B. Tinjauan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin “medius,” yang berarti tengah, pengantar, atau perantara. Oleh karena itu, media dapat dipahami sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang ingin diberikan oleh sumber kepada audiens atau penerima. Materi yang diterima berupa pesan instruksional, dengan tujuan utama agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Media dapat diartikan sebagai orang, bahan, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sehingga, dalam konteks pembelajaran, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah termasuk ke dalam jenis media pembelajaran karena berperan langsung dalam menyampaikan dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.⁹

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja oleh guru atau pengajar untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkaian tindakan yang terorganisir untuk mengelola sumber belajar, sehingga proses belajar dapat terjadi dalam diri peserta didik.¹⁰

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses pendidikan untuk mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media ini bisa berupa alat bantu yang digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, dengan menekankan elemen visual dan audio. Selain itu, media pembelajaran juga memainkan peran penting sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.¹¹

⁹ Ahdar, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial," *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2018).

¹⁰ Ani Daniyati *et al.*, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023).

¹¹ Nur Aninda Pratiwi, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep," (Skripsi; Universitas Muhammadiyah Makassar, (2018)).

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjamin keberhasilan dan kelancaran proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran juga dapat membuat interaksi antara guru dan peserta didik lebih menarik, meningkatkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan aktivitas selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam memilih media yang tepat agar dapat menarik perhatian peserta didik. Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.¹²

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam kaitannya dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok, diantaranya:

1) Media hasil teknologi cetak

Media cetak merupakan media pembelajaran yang paling sederhana dan telah digunakan sejak lama. Media ini mencakup bahan-bahan seperti buku teks, modul, lembar kerja siswa, brosur, dan handout. Informasi disajikan dalam bentuk teks dan gambar statis yang mudah dipahami serta dapat digunakan secara fleksibel oleh peserta didik. Media cetak bersifat linier dan satu arah, artinya informasi mengalir dari media ke pembaca tanpa interaksi langsung. Meskipun demikian, media ini efektif untuk

¹² Silvia Hamzari *et al.*, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Pelajaran Matematika Materi Sudut,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024).

pembelajaran mandiri dan sebagai sumber rujukan utama dalam proses belajar.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media jenis ini menyampaikan informasi melalui perangkat elektronik atau mekanik dengan menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan. Contohnya mencakup radio, televisi, video, dan film pendidikan. Media audio-visual mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan realistis, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Penyampaian informasi tidak hanya bergantung pada kata-kata atau simbol, tetapi juga melalui pengalaman visual dan auditori yang dapat memperkaya proses belajar.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media ini memanfaatkan perangkat yang menggunakan mikroprosesor, seperti komputer dan jaringan internet, untuk menyampaikan materi ajar. Bentuknya bisa berupa aplikasi belajar, perangkat lunak interaktif, hingga program berbasis web. Informasi disajikan dalam format digital, yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan media. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel, misalnya melalui penerapan program Computer Assisted Instruction (CAI).

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Jenis media ini mengintegrasikan keunggulan media cetak dan teknologi digital, contohnya e-book interaktif, modul digital, atau bahan ajar yang menyatukan teks cetak dengan unsur multimedia. Gabungan ini menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan mudah disesuaikan

dengan perkembangan teknologi. Media ini juga memberikan fleksibilitas karena bisa diakses secara digital maupun dalam bentuk cetak, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui fitur interaktif yang ditawarkan.¹³

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat praktis yang dapat dimanfaatkan secara langsung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran membantu membuat penyampaian materi lebih jelas, sehingga proses belajar berjalan lebih efektif dan hasil belajar meningkat.
- 2) Penerapan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan semangat belajar, serta mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan sekitarnya.
- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Misalnya, objek yang terlalu besar atau terlalu kecil bisa digantikan dengan gambar, slide, atau video. Peristiwa langka dari masa lalu pun bisa ditampilkan melalui rekaman atau foto.
- 4) Media juga membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang sama, terutama saat memahami suatu peristiwa atau materi yang berkaitan dengan lingkungan mereka.¹⁴

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014).

¹⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).

2. *Edutainment*

a. Pengertian *Edutainment*

Edutainment merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, *edutainment* dapat diartikan sebagai pendekatan pendidikan yang dikemas secara menyenangkan. Secara terminologi, *edutainment* merupakan bentuk penyajian materi ajar yang memadukan konten pendidikan dan hiburan secara harmonis untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran menyenangkan biasanya dilakukan melalui permainan edukatif, lagu, video, atau cerita yang menarik ke dalam materi pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara lain asalkan peserta didik menikmati proses pembelajaran.¹⁵

Menurut Khoirun Nasihin dan Abdul Bari, *edutainment* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan humor, permainan, dan refleksi, peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga menikmati pengalaman belajar mereka yang membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.¹⁶

Pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan seharusnya diterapkan oleh guru dalam proses mengajar. Ketika suasana kelas menjadi lebih hidup, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan, terutama jika guru memiliki gaya mengajar yang khas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran adalah penerapan media *edutainment*. Media *edutainment*

¹⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: DIVA Press, 2014).

¹⁶ Khoirun Nasihin dan Abdul Bari, "Optimalisasi Metode Edutainment dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Ashlach : Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2023).

memberikan dampak positif, seperti menciptakan kenyamanan, kesenangan, serta mengurangi rasa bosan baik bagi guru maupun peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Edutainment sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan inovatif dalam pendidikan dengan menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami serta mengingat materi yang disampaikan. Selain itu, penerapan media *edutainment* turut mendorong terwujudnya pembelajaran aktif dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui penerapan media ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi saja, tetapi juga berperan sebagai penggali pengetahuan yang kreatif dan kritis. Oleh karena itu, penerapan media ini sangat penting untuk membuat ruang belajar yang efektif dan menyenangkan, terutama di era pendidikan modern yang menuntut inovasi dalam pengajaran.¹⁷

b. Bentuk-bentuk Media *Edutainment*

Media *edutainment* dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya:

1) Video Edukatif

Video edukatif merupakan sarana audiovisual yang menyampaikan materi pelajaran melalui perpaduan gambar bergerak, suara, dan animasi.

Pengintegrasian video dalam proses belajar mengajar terbukti mampu

¹⁷ Susanti, "Implementasi Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas," 2020.

meningkatkan ketertarikan peserta didik, memperdalam pemahaman, serta memperkuat rasa percaya diri dalam belajar. Melalui video, konsep-konsep yang sebelumnya sulit dibayangkan dapat divisualisasikan secara nyata sehingga lebih mudah dicerna, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain fleksibel untuk diakses kapan pun dan di mana pun, video juga mendukung pembelajaran mandiri dan memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi.¹⁸

2) Permainan Edukasi

Permainan edukatif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan mendidik. Terutama dalam bentuk simulasi, game ini dilaksanakan dengan belajar sambil praktik (*learning by doing*), yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Media ini efektif meningkatkan daya ingat, logika, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Selain membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, permainan edukatif juga memotivasi peserta didik melalui tantangan yang menarik. Contohnya, game seperti "Math Duel" dan "SimCity Edu" membantu peserta didik belajar matematika dan berpikir kritis dengan cara yang seru.

3) Lagu

Lagu sebagai sarana pembelajaran memanfaatkan unsur musik dan syair untuk menyampaikan isi pelajaran secara kreatif. Musik adalah bentuk komunikasi yang universal dan dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar.

¹⁸ Adi Rosadi, *et al.*, "Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri pada Mata Pelajaran PAI," Jurnal Educatio FKIP UNMA 9, no. 4 (2023).

Irama dan kata-kata dalam lagu cenderung mudah diingat, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, sehingga membantu peserta didik dalam menghafal materi. Selain itu, lagu juga dapat menstimulasi kerja otak kiri dan kanan secara seimbang, menjadikan proses belajar lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Lagu dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep melalui pengulangan yang tidak membosankan.¹⁹

c. Pendekatan Pembelajaran yang Mendukung *Edutainment*

Edutainment pada dasarnya bisa diterapkan dalam berbagai model pendidikan. Hal ini karena penerapannya sudah dikembangkan melalui berbagai pendekatan yang beragam, seperti beberapa contoh berikut ini:

1) *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Active learning adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar. Pendekatan ini berbeda dengan media tradisional yang membuat peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif. Dalam *active learning*, peserta didik diharapkan untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai kegiatan yang mendorong mereka untuk berpikir, berdiskusi, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Pendekatan ini berfokus pada keterlibatan peserta didik dalam pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berarti.²⁰

¹⁹ Muhammad Nurul Yaqin, "Social Pedagogy : Journal of Social Science Education Lagu Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tingkat Sekolah Menengah Pertama Wewenang dalam Pengelolaannya . Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia United States of Education," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 1, no. 2 (2020).

²⁰ Badrus Zaman, "Penerapan Active Learning dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal As-Salam* 4, no. 1 (2020).

Pembelajaran aktif adalah metode yang mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar mereka. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari atau diskusikan sebelumnya ke dalam situasi nyata, menyelesaikan masalah, serta memahami konsep-konsep penting dari materi yang dipelajari. Ketika peserta didik berperan aktif dan mengambil inisiatif dalam proses belajar, inilah yang disebut sebagai pembelajaran aktif.²¹

Pembelajaran aktif mendorong peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir mereka dalam mengidentifikasi ide pokok dari materi yang dipelajari, menyelesaikan berbagai permasalahan, serta mengaplikasikan pengetahuan baru ke dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi mereka.

2) *The Accelerated Learning*

Accelerated learning adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Media ini menggabungkan berbagai teknik dan strategi yang memanfaatkan cara kerja otak untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih cepat dan menyenangkan. Pendekatan ini fokus pada penciptaan lingkungan belajar yang mendukung penyerapan informasi dengan cara yang lebih holistik dan interaktif.

²¹ M. Shohibul Aziz, "Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran: Active Learning," *AL-INTIZAM* 1, no. 2 (2018).

Dave Meier, pencetus konsep *accelerated learning*, merekomendasikan agar para pendidik menerapkan teknik SAVI dalam proses pembelajaran. Teknik ini terdiri dari empat unsur utama: Somatic (belajar melalui tindakan dan gerakan), Auditory (belajar lewat mendengar dan berbicara), Visual (belajar dengan melihat dan menggambar), serta Intellectual (belajar melalui refleksi dan pemecahan masalah).²²

3) *Quantum Learning*

Quantum learning adalah cara baru untuk mempercepat proses pembelajaran dengan menggabungkan unsur-unsur artistik dan kinerja di semua mata pelajaran. Pembelajaran Kuantum adalah konstruksi pembelajaran yang hidup dengan segala nuansanya, merangkul semua koneksi, interaksi dan perbedaannya, serta memaksimalkan momen pembelajaran dan mengintegrasikan pembelajaran yang dinamis dalam lingkungan kelas. Pembelajaran ini berfokus pada hubungan interaksi yang membentuk dasar kerangka pembelajaran.²³

Quantum learning fokus pada penciptaan lingkungan yang mendukung penyerapan informasi dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih cepat dan efektif. Prinsip-prinsip dalam model pembelajaran *Quantum Learning* meliputi: (1) segala hal menyampaikan pesan, (2) setiap hal memiliki maksud atau tujuan, (3) pengalaman didahulukan sebelum pemberian istilah, (4) setiap

²² Hamid, *Metode Edutainment*.

²³ Afifatun Nurjannah, "Penerapan Quantum Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis di Kelas II Sekolah Dasar," *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023).

upaya perlu dihargai, dan (5) apa pun yang pantas untuk dipelajari juga pantas untuk dirayakan.²⁴

d. Prinsip-Prinsip *Edutainment*

Adapun prinsip-prinsip *edutainment* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Menciptakan Suasana Gembira

Menciptakan suasana gembira dalam proses pembelajaran dapat menjadikan peserta didik merasa nyaman dan termotivasi. Cara ini bisa diterapkan dengan membangun komunikasi yang hangat, menunjukkan kepedulian kepada peserta didik, serta menciptakan interaksi yang positif. Lingkungan belajar yang menyenangkan akan mendorong keterlibatan peserta didik dan membuat mereka lebih terbuka dalam menerima pelajaran.²⁵

2) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif

Lingkungan belajar harus aman dan bebas dari stres, sehingga peserta didik merasa nyaman untuk melakukan kesalahan tanpa takut dihukum. Lingkungan yang kondusif membantu peserta didik mengembangkan kepercayaan diri dan harapan untuk sukses. Hal ini sejalan dengan prinsip *edutainment* yang menekankan pentingnya suasana belajar yang rileks dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang positif dan bermakna.

²⁴ Haziza Putri Lestari, *et al.*, "Penerapan Model Quantum Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 1, No (2022).

²⁵ Ika Nur'Aini, "Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Tawadhu* 6, no. 1 (2022).

3) Menarik Minat Peserta didik

Menarik minat peserta didik dapat dilakukan dengan memulai pelajaran menggunakan humor atau permainan. Dengan menggunakan media seperti *edutainment*, guru dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pembukaan yang menarik dapat membantu peserta didik fokus pada materi yang akan diajarkan.²⁶

4) Memberikan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Peserta didik harus diberikan kesempatan untuk mengalami proses belajar dalam suasana yang menyenangkan. Aktivitas seperti diskusi kelompok, proyek kreatif, atau kegiatan di luar ruangan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

5) Memberi Umpan Balik Positif

Memberikan umpan balik konstruktif setelah aktivitas pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memahami kemajuan mereka dan meningkatkan motivasi. Pendidik dapat membantu peserta didik mengidentifikasi kekuatan serta area yang perlu diperbaiki dengan memberikan umpan balik yang jelas dan mendukung. Umpan balik yang positif akan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan memotivasi mereka untuk terus berusaha. Selain itu, umpan balik yang tepat waktu

²⁶ Abdul Basit, "Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* ISSN: 2, no. 1 (2022).

akan membuat peserta didik lebih mudah merefleksikan proses belajar mereka secara efektif.²⁷

6) Merayakan Hasil Belajar

Mengapresiasi pencapaian peserta didik, baik besar maupun kecil, dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Merayakan hasil belajar bisa dilakukan dengan memberikan penghargaan atau pengakuan atas usaha peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini penting untuk menjaga motivasi belajar peserta didik agar tetap tinggi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Edutainment*

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang merupakan hal wajar karena dalam proses belajar seringkali ditemukan situasi yang tidak sesuai dengan rencana guru. Hal yang sama berlaku pada media pembelajaran *edutainment*, yang terdapat berbagai kelebihan dan kelemahan yang menyertainya. Beberapa kelebihan umum dari media *edutainment* di antaranya adalah:

- 7) Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat menciptakan kemandirian positif, dengan pemahaman materi hanya dapat dicapai bersama-sama melalui eksplorasi aktif selama belajar.
- 8) Setiap peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pendidik perlu memberikan penilaian kepada masing-masing peserta didik secara individu, sehingga terbentuk akuntabilitas individu.

²⁷ Maulita Samita, "Telling terhadap Peningkatan Minat Belajar Pelajaran IPA Terpadu pada Materi Gelombang Kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan" (Skripsi; UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2022).

- 9) Proses pembelajaran mengutamakan kolaborasi yang kuat dan pada akhirnya akan mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*) serta meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran.²⁸

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran *edutainment* yaitu:

- 1) Guru harus mampu mengenali dan menganalisis berbagai kemampuan serta kelemahan peserta didik saat merancang langkah-langkah pembelajaran.
- 2) Memerlukan dukungan infrastruktur dan teknologi, terutama untuk media digital.
- 3) Dalam pelaksanaannya, media ini cenderung menampilkan perbedaan antara peserta didik yang aktif dan yang kurang aktif, sehingga dapat menyebabkan rasa kurang percaya diri pada peserta didik yang kurang terlibat.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merujuk pada segala kekuatan yang ada dalam diri peserta didik yang mendorong mereka untuk belajar dan memastikan kelangsungan proses pembelajaran. Motivasi ini dapat berasal dari faktor internal (intrinsik) maupun eksternal (ekstrinsik) yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.²⁹

²⁸ Nur Fadilah, “Efektivitas Penggunaan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru” (Skripsi; Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021).

²⁹ Neni Elvira, *et al.*, “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran,” *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022).

Pembelajaran adalah suatu proses perubahan perilaku yang mencakup transformasi kecenderungan individu untuk meningkatkan kemampuan dalam berbagai jenis kinerja. Dorongan untuk meningkatkan kinerja inilah yang menjadi dasar munculnya motivasi pada seseorang yang mendorong mereka untuk berusaha lebih keras dan mencapai tujuan tertentu. Motivasi tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan partisipasi aktif, fokus, dan ketekunan peserta didik dalam mengatasi tantangan belajar. Dengan motivasi yang kuat, peserta didik akan lebih mudah berkembang dan mencapai potensi terbaik mereka dalam pembelajaran.³⁰

Menurut Abraham Maslow bahwa motivasi merupakan kebutuhan. benar adanya pernyataan missalnya tujuan agar perut kenyang atau berisi didorong lantaran kebutuhan buat makan (fisiologis). Kata motivasi diartikan sebagai usaha untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu.³¹

Seseorang akan mencapai keberhasilan dalam belajar apabila memiliki keinginan dalam dirinya untuk belajar. Hal ini menjadi prinsip dasar serta hukum utama dalam aktivitas pendidikan dan pengajaran. Dorongan atau keinginan untuk belajar inilah yang dikenal sebagai motivasi. Oleh karena itu, proses pendidikan dan pengajaran akan menghadapi hambatan besar dalam mencapai tujuannya secara optimal apabila individu yang terlibat dalam kegiatan pendidikan tidak memiliki motivasi tersebut.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri maupun pengaruh lingkungan yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi ini

³⁰ Dina Safira Hutabarat, *et al.*, "Penerapan Teori Pembelajaran Robert M.Gagne pada Proses Belajar Matematika SMA," *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023).

³¹ Dedi Dwi Cahyono, *et al.*, "Pikiran Abraham Maslow tentang Motivasi dalam Belajar," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022).

berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan dan keinginan untuk berkembang, serta berperan penting dalam memulai, menjaga konsistensi, dan meningkatkan semangat belajar. Oleh karena itu, motivasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Dengan adanya motivasi yang kuat, peserta didik akan lebih fokus, gigih, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan belajar. Selain itu, motivasi juga membantu peserta didik dalam mengarahkan perilaku belajar secara positif dan bertanggung jawab.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Motivasi ini terbagi menjadi dua yaitu, intrinsik yang muncul dari dalam diri seperti rasa ingin tahu dan ekstrinsik yang berasal dari luar seperti penghargaan atau pujian. Memahami jenis motivasi ini membantu pendidik merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Adapun motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tersebut yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang berasal dari dalam diri individu, yang terkait langsung dengan tujuan pembelajaran, seperti keinginan untuk memahami konsep, memperoleh pengetahuan, atau menguasai keterampilan tertentu. Dengan kata lain, motivasi intrinsik adalah faktor internal yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam

kegiatan belajar.³² Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik dapat muncul dari berbagai faktor internal peserta didik, seperti:

- a) Kebutuhan yang ada
- b) Pengetahuan yang diperoleh sebagai bentuk kemajuan diri,
- c) Cita-cita atau aspirasi yang dimiliki

Motivasi intrinsik yang kuat membantu peserta didik tetap tegar dan tidak mudah terpengaruh oleh hambatan yang mungkin muncul selama proses belajar. Dengan motivasi ini, peserta didik akan berusaha keras untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan, sehingga waktu yang digunakan untuk pendidikan dapat dimanfaatkan secara optimal. Hal ini juga mendorong mereka untuk mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik.³³

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar individu, biasanya tidak berkaitan langsung dengan waktu belajar, misalnya belajar karena takut pada guru, ingin lulus dan menginginkan nilai tinggi. Semua itu tidak memiliki hubungan langsung dengan proses belajar itu sendiri.

Kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa banyak tindakan kita dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik, namun tidak sedikit pula yang

³² Dwi Cintia Putri, "Perbedaan Antara Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Tingkat Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung," (Skripsi; Universitas Lampung, 2017).

³³ Septia Utari, *et al.*, "Hubungan Motivasi Belajar Intrinsik dengan Kompetensi Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 16 Padang," *Jurnal Atrium Pendidikan Biologo*, 2018.

didorong oleh motivasi intrinsik atau bahkan kombinasi keduanya secara bersamaan. Pada konteks pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, peserta didik sering kali terpengaruh oleh motivasi internal maupun eksternal atau keduanya, bergantung pada situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap jenis motivasi sangat penting untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efektif.³⁴

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Aktivitas belajar memerlukan dorongan atau motivasi agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

1) Faktor Individual

Faktor individual mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan karakteristik pribadi peserta didik. Kematangan atau pertumbuhan fisik dan emosional peserta didik sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka untuk belajar. Peserta didik yang telah mencapai kematangan tertentu cenderung lebih siap untuk terlibat dalam proses belajar.

Selain itu, kecerdasan juga memainkan peran penting, peserta didik dengan tingkat kecerdasan yang lebih tinggi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih baik karena merasa lebih mampu memahami materi. Selain itu, pengalaman dan latihan sebelumnya dalam belajar juga dapat meningkatkan motivasi, karena peserta didik yang terbiasa dengan proses pembelajaran yang positif akan lebih terdorong untuk terus belajar.³⁵

³⁴ Dedi Dwi Cahyono, *et al.*, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar.

³⁵ Annisa Afiananda, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Natar Lampung Selatan," *Jurnal Universitas Lampung* (2018).

2) Faktor Sosial

Faktor sosial meliputi pengaruh lingkungan di sekitar peserta didik, termasuk interaksi dengan orang lain. Keluarga berperan penting dalam membentuk motivasi belajar peserta didik, dukungan emosional dan perhatian dari orang tua dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak. Selain itu, guru dan cara mengajarnya juga sangat berpengaruh, media pengajaran yang menarik dan dukungan dari guru dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Alat-alat dalam belajar, seperti fasilitas pendidikan dan sumber daya yang tersedia, juga mempengaruhi motivasi peserta didik. Terakhir, motivasi sosial yang berasal dari interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial lainnya dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, ketika peserta didik merasa diterima dan didukung oleh teman-temannya, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan hal ini juga dapat memperkuat rasa kebersamaan di kelas..³⁶

d. Cara-cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik:

- 1) Pemberian nilai, memberikan penilaian melalui angka seringkali memotivasi peserta didik untuk terus belajar, terutama jika nilai yang diberikan sesuai harapan mereka. Nilai menjadi dorongan kuat yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

³⁶ M P Endah Susanti Pujiastuti, "*Layanan Bimbingan Kelompok dan Peningkatan Motivasi Belajar*" (Butusangkar; Mikro Media Teknologi, 2023).

- 2) Memberikan penghargaan, penghargaan yang diberikan kepada peserta didik dapat menimbulkan dampak positif dengan memacu semangat belajar. Penghargaan ini diberikan jika peserta didik berhasil mencapai sesuatu dengan baik.
- 3) Memberikan pujian, pujian perlu diberikan kepada peserta didik yang berhasil dalam suatu hal sebagai bentuk apresiasi atas capaian mereka. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih giat belajar.
- 4) Membuat kompetisi baik secara individu maupun kelompok, hal ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memotivasi peserta didik. Biasanya, kompetisi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang maksimal.
- 5) Kesadaran tanggung jawab, dengan menanamkan kesadaran akan pentingnya tugas yang diberikan dapat membantu peserta didik menerima tugas sebagai tantangan, sehingga mereka bekerja keras untuk menyelesaikannya. Dengan demikian, mereka juga akan belajar untuk menghargai proses dan hasil dari usaha yang dilakukan.
- 6) Ulangan, memberikan ulangan dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Namun, ulangan tidak perlu dilakukan terlalu sering agar peserta didik tidak bosan.
- 7) Mengetahui hasil belajar, ketika peserta didik mengetahui hasil belajarnya, mereka terdorong untuk memperbaiki diri dan berusaha lebih baik.

- 8) Memberikan hukuman, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, namun harus diberikan secara proporsional. Hukuman yang berlebihan tidak disarankan.³⁷
- 9) Meningkatkan minat belajar, guru perlu menumbuhkan minat belajar peserta didik, karena minat adalah faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat, mereka akan lebih fokus pada kegiatan belajar.
- 10) Meningkatkan hasrat untuk belajar, keinginan peserta didik untuk belajar harus selalu ditingkatkan. Tanpa adanya keinginan untuk belajar, kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Karena itu, guru perlu menciptakan suasana yang mendukung serta mampu mendorong semangat peserta didik agar mereka tertarik dan antusias dalam mengikuti proses belajar.
- 11) Perumusan tujuan pembelajaran perlu dilakukan secara terang dan dipahami oleh peserta didik agar mereka terdorong untuk meraihnya.³⁸

4. Pendidikan Agama Islam

a) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang dilakukan dengan kesadaran oleh generasi terdahulu guna mewariskan pengalaman, ilmu, serta keahlian kepada generasi selanjutnya dengan tujuan membentuk pribadi yang bertakwa kepada Allah.

³⁷ Harnita, "Dampak Pemberian Hukuman terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Di SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep)," *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-Fis Unm*, 2016.

³⁸ Muspiroh, *et al.*, "Peran Motivasi dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023).

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dari pendidik untuk membekali peserta didik agar dapat mempercayai, memahami, dan menjalankan ajaran Islam melalui arahan serta pelatihan yang dirancang guna mencapai tujuan yang ditentukan.³⁹

Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran wajib bagi peserta didik Muslim yang bertujuan membentuk karakter agar mereka menjadi pribadi yang patuh terhadap ajaran agamanya. Selain itu, Pendidikan Agama Islam turut berkontribusi dalam membentuk karakter peserta didik, agar mereka memiliki perilaku sopan, akhlak mulia, serta saling menghormati. Oleh karena itu, pendidikan ini menjadi sarana dalam menumbuhkan karakter peserta didik.

b) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang fundamental dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik. Salah satu tujuan utama. Tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah menumbuhkan iman dan takwa peserta didik kepada Allah swt. Melalui proses pendidikan ini, diharapkan peserta didik dapat memahami ajaran Islam secara mendalam, tidak hanya dari segi teori, tetapi juga dalam praktik sehari-hari. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam memiliki peran signifikan dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul dalam bidang akademis tetapi juga memiliki kekuatan spiritual yang kokoh.

Pada dasarnya, tujuan inti dari Pendidikan Agama Islam selaras dengan makna hidup umat Islam, yakni membentuk karakter peserta didik ke arah yang lebih baik. Pendidikan ini dimaksudkan untuk memperkuat aspek spiritual

³⁹ M P Nurlelah *et al.*, *Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020),

peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.⁴⁰ Sasaran utama Pendidikan Islam adalah mewujudkan tujuan hidup seorang Muslim dengan berserah diri secara total kepada Allah swt.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai tujuan Pendidikan Agama Islam yang telah diungkapkan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan ini memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt, serta membimbing peserta didik dalam memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹ Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga yang memiliki komitmen spiritual yang kokoh.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan elemen fundamental dalam penelitian yang berfungsi sebagai dasar untuk memperkuat fokus terhadap topik yang akan dikaji. Melalui kerangka pikir, peneliti memiliki panduan logis yang membantu mengarahkan perhatian pada inti masalah penelitian. Secara garis besar, kerangka pikir memuat struktur dan garis besar penelitian yang menjadi acuan dalam menjelaskan hubungan antara teori, konsep, dan isu yang diteliti.

Proses penyusunan kerangka pikir mencakup integrasi teori, data hasil observasi, fakta-fakta yang relevan, dan tinjauan pustaka. Kerangka ini dirancang

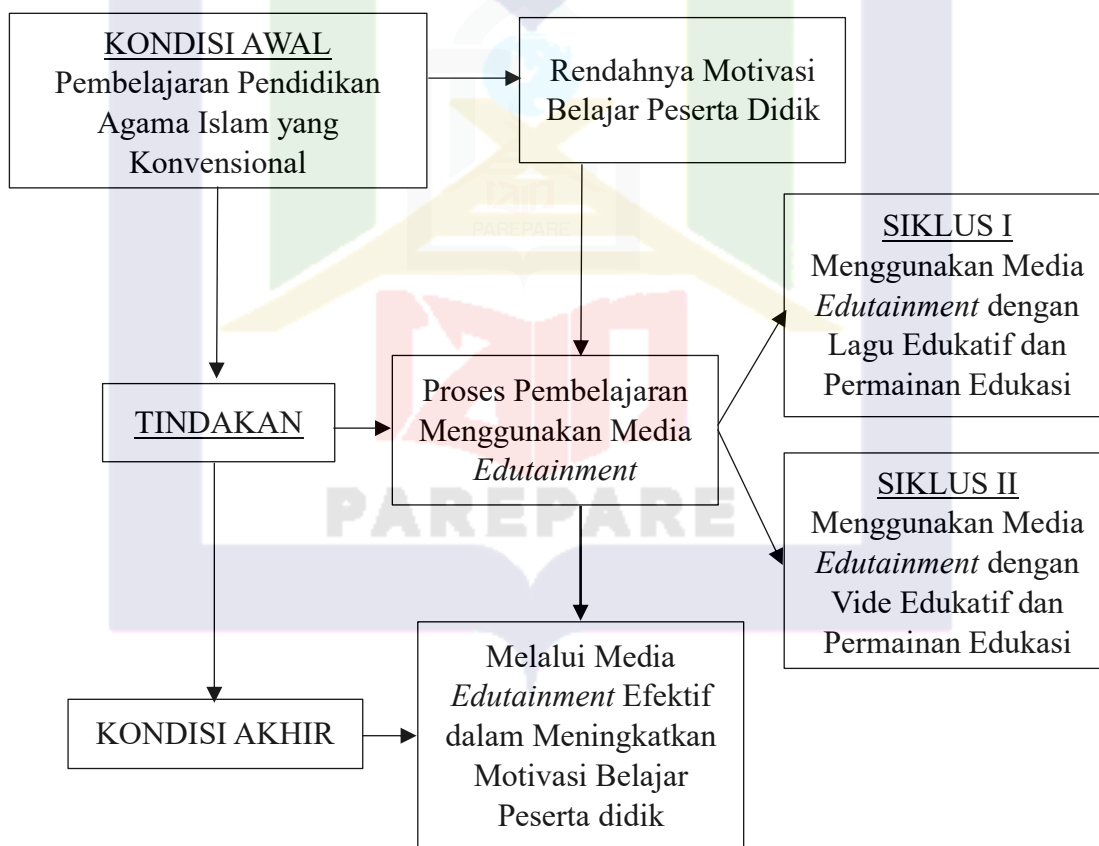
⁴⁰ Husaini, "Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam dalam Berbagai Perspektif," *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara* 4, no.1 (2021).

⁴¹ Novi Puspitasari, *et al.*, "Peran Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik," *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2022).

untuk memberikan konteks yang jelas, mendeskripsikan metodologi yang akan digunakan, serta menyoroti teori dan permasalahan utama dalam penelitian.

Selain itu, kerangka pikir mempermudah peneliti dalam membangun konsep penelitian secara sistematis. Hal ini dilakukan untuk menguraikan logika berpikir yang digunakan dalam merancang penelitian, menjelaskan hubungan antarvariabel, serta memastikan bahwa penelitian tetap terarah.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Media *Edutainment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap” adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian, atau bisa juga diartikan sebagai kesimpulan teoritis yang dirangkum dari hasil telaah pustaka. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Melalui Penerapan Media *Edutainment*, maka Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidenreng Rappang akan Meningkatkan Secara Signifikan”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Peserta didik UPT SD Negeri 5 Benteng, yang berada di kelas V, adalah subjek penelitian ini. Penulis memilih subjek penelitian ini karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung lama dan peserta didik kelas V kurang termotivasi untuk belajar. Karakteristik subjek penelitian ini meliputi pendidik sebagai fasilitator pembelajaran dan Media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berpusat pada penerapan media *edutainment*, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta mendorong motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang adalah penelitian berbasis tindakan yang dilakukan di kelas dan bertujuan untuk meningkatkan atau meningkatkan praktik pembelajaran. PTK dirancang dalam beberapa siklus, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan berulang untuk mencapai tujuan. Setiap siklus memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang dilakukan sebelumnya.⁴²

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi tempat penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap berlokasi di Jl. A. Nohong, Desa/Kelurahan Panreng, Kecamatan Baranti, Kabupaten Sidenreng Rappang dan dilaksanakan selama 1 bulan pada tahun ajaran 2024/2025.

⁴² Anisatul Azizah dan Fayakunia Realita Fatamorgana, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021).

C. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan melalui tahapan berbentuk siklus. Peneliti merencanakan untuk melaksanakan dua siklus, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, evaluasi, dan refleksi secara sistematis. Setiap siklus akan difokuskan pada pencapaian tujuan tertentu yang berkaitan dengan subjek penelitian

Penelitian ini menggunakan model tindakan dari Kemmis dan McTaggart, yang berbentuk spiral dan berlangsung dari satu siklus ke siklus berikutnya. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pada siklus selanjutnya, langkah-langkah yang dilakukan mencakup perencanaan yang telah diperbaiki, diikuti oleh tindakan, pengamatan, dan refleksi kembali.

Penelitian dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang mencakup beberapa komponen berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan di kelas, serta mempersiapkan alat atau instrumen yang digunakan untuk mencatat dan menganalisis data terkait proses pelaksanaan dan hasil dari tindakan yang dilakukan.

2. Implementasi Tindakan (*Acting*)

Tahapan ini mencakup penerapan langkah-langkah yang telah direncanakan dalam RPP pada situasi kelas yang sesungguhnya. Aktivitas yang dilakukan terdiri

dari pembukaan sebagai pengantar pembelajaran, kegiatan inti sebagai fokus utama dan kegiatan penutup untuk menyimpulkan serta memberikan evaluasi awal.

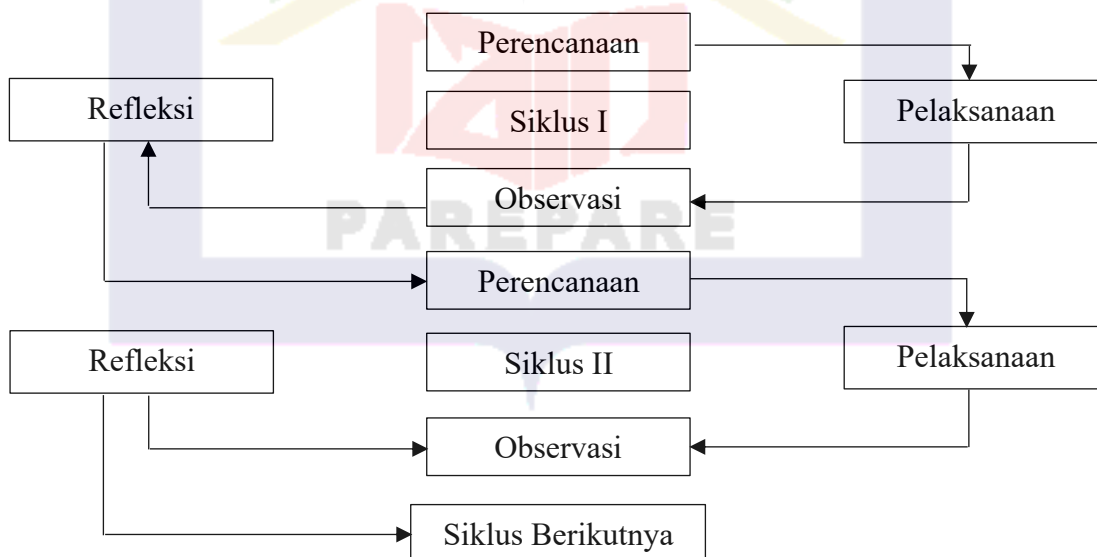
3. Observasi (*Observation*)

Tahap observasi dilakukan dengan memantau perilaku peserta didik selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini mencakup partisipasi peserta didik dalam diskusi atau kerja kelompok, interaksi antar sesama peserta didik, serta sejauh mana mereka memahami materi yang disampaikan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap refleksi, data hasil observasi dicatat, dianalisis dan dievaluasi. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilaksanakan. Temuan ini menjadi dasar untuk memperbaiki perencanaan pada siklus berikutnya agar tujuan penelitian tercapai secara efektif.

Keempat komponen tersebut saling terkait dan dianggap sebagai bagian dari satu siklus, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Model Siklus PTK Kemmis and MC Taggart

Sebelum memulai siklus I, dilakukan langkah awal berupa mengidentifikasi masalah. Setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (observasi), dan refleksi. Pada siklus II, langkah-langkah yang dilakukan terdiri atas perencanaan yang telah disempurnakan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Sebelum memulai siklus kedua, dilakukan terlebih dahulu langkah awal berupa identifikasi masalah.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengungkap masalah yang ada dapat dibagi menjadi beberapa media utama, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan yang kompleks, yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku manusia, aktivitas kerja, atau fenomena alam. Observasi menjadi langkah awal dalam memperluas fokus perhatian, mulai dari pengamatan partisipatif hingga observasi terhadap hasil praktis sebagai media dengan fungsi masing-masing.⁴³

Metode ini sangat efektif untuk memahami tindakan individu dalam situasi tertentu, kebiasaan yang berulang, serta pola interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan rekan sejawat atau guru untuk mencatat jalannya proses pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati perilaku peserta didik selama kegiatan

⁴³ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2018).

belajar berlangsung dan mencatat secara langsung segala hal yang tampak selama proses tersebut.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun informasi dari berbagai sumber tertulis. Teknik ini meliputi pengumpulan catatan, transkrip, buku, artikel koran, majalah, serta dokumen lain yang berkaitan dengan topik penelitian.⁴⁴ Data yang diambil melalui dokumentasi bisa berupa foto, video, hasil pekerjaan peserta didik, daftar nilai atau catatan harian guru.

Teknik ini membantu melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan memberikan bukti autentik mengenai proses atau hasil dari tindakan yang dilakukan. Dokumentasi sering digunakan untuk melihat perkembangan peserta didik dan mencocokkannya dengan tujuan penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), instrumen dirancang sedemikian rupa agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Beberapa instrumen yang umum digunakan antara lain lembar observasi, angket, panduan wawancara, tes, serta catatan lapangan. Agar hasil yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya, instrumen tersebut harus memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi.

⁴⁴ Sandu Siyoto dan M Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini berbentuk *checklist* atau daftar cek. *Checklist* adalah panduan observasi yang memuat aspek-aspek tertentu yang dapat diamati dan pengamat memberikan tanda centang untuk menunjukkan keberadaan atau ketiadaan suatu hal berdasarkan hasil pengamatannya. Daftar cek ini digunakan sebagai acuan dalam mengamati dan mencakup unsur-unsur seperti identitas, petunjuk, indikator motivasi, aspek-aspek yang diamati serta saran dari pengamat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang berupa tulisan atau dokumen. Data ini meliputi informasi seperti data peserta didik dan dokumen lain yang terkait dengan proses pembelajaran, seperti catatan mengenai aktivitas pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan proses penelitian dengan mengambil foto menggunakan kamera sebagai bentuk bukti pendukung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan dan pemeriksaan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun data hasil penelitian yang dikumpulkan dianalisis melalui langkah-langkah berikut:

1. Untuk menganalisis data dari hasil observasi yang berkaitan dengan tindakan peserta didik dan guru selama proses pembelajaran, digunakan rumus yang diambil dari buku Pengantar Statistik Pendidikan. Analisis dilakukan dengan

menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari skor yang diperoleh pada lembar observasi menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mx: Mean yang dicari

$\sum X$: Jumlah dari skor-skor yang ada

N: Number of Cases (banyaknya skor itu sendiri)

2. Data mengenai respon peserta didik terhadap penerapan media *edutainment* dalam pembelajaran dihitung dengan menghitung persentase dari jawaban peserta didik yang telah diberikan.
3. Untuk data dari lembar observasi aktivitas peserta didik, digunakan teknik *Rating Scale*. Dalam media ini, data mentah berupa angka dari hasil observasi diinterpretasikan ke dalam kategori deskriptif dengan skala sebagai berikut:
 - a. 10 = Amat Baik
 - b. 7–9 = Baik
 - c. 4–6 = Cukup Baik
 - d. 0–3 = Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penerapan Media *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap

a. Kondisi awal (Pra Siklus)

Berdasarkan keterangan dari guru Pendidikan Agama Islam di UPT SD Negeri 5 Benteng, jumlah peserta didik kelas VI sebanyak 29 orang, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 14 perempuan. Seluruh peserta didik tersebut ikut serta dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas. Semua peserta didik dilibatkan agar hasil penelitian benar-benar menggambarkan kondisi kelas yang sebenarnya.

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat guru Pendidikan Agama Islam mengajar di kelas tersebut. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran yang nyata mengenai kondisi belajar peserta didik tanpa adanya intervensi dari pihak luar. Dalam pengamatan tersebut, peneliti mencatat beberapa indikator yang mencerminkan tingkat motivasi belajar peserta didik, seperti fokus perhatian selama kegiatan pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti aktivitas, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan pelaksanaan tugas. Dengan demikian, peneliti dapat memahami bagaimana motivasi belajar peserta didik tercermin melalui perilaku dan tanggapan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, peneliti juga mengamati bagaimana peserta didik merespon materi pelajaran yang diberikan serta media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Peneliti mengamati kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan bagaimana interaksi mereka dengan guru maupun teman-teman sekelas. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru, termasuk pemanfaatan media pembelajaran dan teknik interaktif, menjadi fokus utama untuk mengevaluasi efektivitas dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Temuan dari observasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran serta faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik di kelas tersebut.

Pada pengamatan ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui skor awal terkait motivasi belajar peserta didik. Hasil awal ini nantinya akan dijadikan dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun data motivasi belajar peserta didik yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan (pra siklus) sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Perolehan Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum PTK

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Skor Perolehan
1	Abdul Hafizh	L	10	4
2	Afiqah Salsabila	P	10	4
3	Ahmad Azhabil	L	10	3
4	Ahmad Syauqi	L	10	4
5	Aqila Wahyunda	P	10	4
6	Ardian Wardana	L	10	4
7	Ashilla Khairunnisa	P	10	3
8	Atqia Haura Nazhifa	P	10	3
9	Cahya Kinaya	P	10	4
10	Hafidz Rafie Rabbani	L	10	3
11	Hartati	P	10	3

12	Humaira Aqsabila	P	10	4
13	M.Arif Husain	L	10	4
14	Muh. Reza Ramadansa	L	10	4
15	Muh Rizky	L	10	4
16	Muh. Zafran Nasaruddin	L	10	3
17	Muh.Fadil	L	10	4
18	Muh.Faiz Raditya	L	10	3
19	Muh.Irfansyah	L	10	3
20	Muh. Rifqi.S	L	10	4
21	Najwa Alfina	P	10	4
22	Naurah Azzahra	P	10	3
23	Nur Sabilah	P	10	3
24	Nur Salsabila.K	P	10	3
25	Nurul Annisa Qhumairah	P	10	4
26	Rifkhy Pratama	L	10	4
27	Selviriani	P	10	3
28	Shakila Afsheen Azzahra	P	10	4
29	Zahwan Said Muslim	L	10	4
Jumlah				104
Rata-rata				3,5

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel pengamatan motivasi belajar pada tahap pra-siklus, diketahui bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik berada di angka 3,5. Skor ini masih termasuk dalam kategori sangat kurang (0-3), yang mencerminkan bahwa motivasi belajar peserta didik belum optimal. Kondisi ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak dari mereka menunjukkan ketidaktertarikan dan cenderung pasif saat materi disampaikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, peneliti berinisiatif menggunakan media *edutainment* sebagai pendekatan alternatif dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Sebagai tahap awal dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II, peneliti melakukan perencanaan kegiatan pembelajaran secara menyeluruh dan terstruktur. Perencanaan ini mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, peneliti juga mengembangkan materi ajar yang relevan dan menarik, serta memilih jenis media edutainment yang paling tepat untuk mendukung proses belajar mengajar. Pemilihan media serta teknik penyampaian materi dilakukan dengan cermat agar dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan meningkatkan minat serta motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pelaksanaan penelitian, siklus I dan II masing-masing dijalankan dalam dua sesi pertemuan yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara bertahap dan mendalam. Setiap sesi difokuskan pada penerapan media pembelajaran yang sudah direncanakan, di mana media edutainment digunakan sebagai alat utama untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya media ini, diharapkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat secara signifikan.

Seluruh tahapan pelaksanaan tindakan dilakukan secara sistematis sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya, sehingga setiap langkah dalam proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan terukur. Peneliti selalu mengacu pada tujuan dari tindakan kelas yang ingin dicapai untuk memastikan bahwa media dan

media yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran serta motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga tujuan penelitian dapat terpenuhi dengan hasil yang optimal pada akhir siklus kedua.

1) Pelaksanaan PTK Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Pada siklus I, peneliti mulai merancang berbagai persiapan sebelum melaksanakan tindakan di kelas. Persiapan tersebut meliputi penyusunan modul ajar, penyiapan materi tentang Iman kepada Hari Akhir, serta pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau daftar checklist untuk siklus I, yang digunakan sebagai indikator dalam menentukan tingkat motivasi belajar peserta didik. Tidak lupa, peneliti juga menyiapkan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik. Peneliti memastikan seluruh perangkat pembelajaran disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas. Dengan perencanaan yang matang ini, diharapkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

b) Pelaksanaan Tindakan

Setelah tahap perencanaan diselesaikan, langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan siklus I yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2025 pukul 09.40-10.55 WITA di kelas V UPT Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap yang berjumlah 29 peserta didik.

(1) Tahap Awal

Pada awal kegiatan pembelajaran, peneliti memulai dengan mengucapkan salam untuk menciptakan suasana yang hangat dan kondusif. Selanjutnya, peneliti memimpin doa bersama agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan mendapat keberkahan. Setelah itu, peneliti mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan tema Hari Akhir secara serempak. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengaitkan materi pelajaran dengan nilai-nilai keagamaan, tetapi juga untuk membangun fokus dan kekhusyukan peserta didik sebelum memasuki pembelajaran inti.

Setelah pembukaan, peneliti melakukan pengecekan kesiapan peserta didik secara menyeluruh. Hal ini meliputi pengecekan kehadiran untuk memastikan semua peserta didik sudah hadir, memeriksa kerapihan pakaian sebagai bentuk kedisiplinan, mengatur posisi duduk agar suasana kelas tetap tertib, serta memastikan kelengkapan alat tulis yang dibutuhkan selama proses belajar. Tidak hanya itu, peneliti juga memberikan dorongan semangat melalui motivasi singkat untuk membangkitkan antusiasme belajar peserta didik. Sebagai langkah awal dalam mengaitkan materi, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan pendahuluan yang relevan dengan topik pembelajaran guna mengaktifkan pengetahuan awal dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

(2) Tahap Inti

Pada kegiatan inti, pada tahap inti pembelajaran, peneliti menjelaskan secara singkat tentang Iman kepada Hari Akhir. Penjelasan meliputi

pengertian, dalil, jenis-jenis, dan tanda-tanda Hari Akhir dengan menggunakan bahasa sederhana dan contoh sehari-hari agar mudah dipahami. Peserta didik mendengarkan dengan antusias. Penjelasan disampaikan tidak terlalu panjang supaya peserta didik tetap fokus.

Setelah itu, peneliti memutar lagu edukatif yang berkaitan dengan Hari Akhir. Peserta didik diminta untuk menyimak lirik lagu dengan baik. Lagu tersebut memperkuat materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan.

Selanjutnya, peneliti membagikan kertas kecil kepada peserta didik. Masing-masing peserta didik diminta menulis satu pertanyaan dari materi yang dipahami. Pertanyaan bisa berdasarkan penjelasan dari peneliti atau isi lagu. Setelah selesai, kertas dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam kotak. Peneliti memastikan semua peserta berpartisipasi. Kemudian, peserta didik berdiri membentuk lingkaran besar dan memulai permainan dengan mengoper bola sambil menyanyikan lagu tentang Hari Akhir. Saat lagu berhenti, peserta yang memegang bola mengambil satu pertanyaan dari kotak. Peserta didik harus berusaha menjawab pertanyaan tersebut. Suasana permainan dibuat santai namun tetap serius.

Apabila peserta didik kesulitan menjawab, peneliti atau teman lain diperbolehkan membantu. Permainan dilanjutkan hingga sebagian besar peserta mendapat giliran. Dengan permainan ini, peserta didik belajar sambil bermain. Mereka lebih berani berbicara di depan teman-temannya. Pembelajaran pun terasa lebih hidup dan menyenangkan.

(3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir, peneliti bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan memastikan pemahaman melalui sesi tanya jawab. Setelah itu, mengajak peserta didik untuk menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah, berharap ilmu yang diperoleh bermanfaat.

c) Observasi

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti turut melakukan pengamatan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Adapun data mengenai motivasi belajar yang diperoleh pada siklus I disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Perolehan Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Skor Perolehan
1	Abdul Hafizh	L	10	6
2	Afiqah Salsabila	P	10	7
3	Ahmad Azhabil	L	10	6
4	Ahmad Syauqi	L	10	7
5	Aqila Wahyunda	P	10	7
6	Ardian Wardana	L	10	6
7	Ashilla Khairunnisa	P	10	7
8	Atqia Haura Nazhifa	P	10	6
9	Cahya Kinaya	P	10	7
10	Hafidz Rafie Rabbani	L	10	6
11	Hartati	P	10	7
12	Humaira Aqsabila	P	10	6
13	M.Arif Husain	L	10	7
14	Muh. Reza Ramadansa	L	10	6
15	Muh Rizky	L	10	7
16	Muh. Zafran Nasaruddin	L	10	6
17	Muh.Fadil	L	10	6

18	Muh.Faiz Raditya	L	10	6
19	Muh.Irfansyah	L	10	6
20	Muh.Rifqi.S	L	10	6
21	Najwa Alfina	P	10	6
22	Naurah Azzahra	P	10	7
23	Nur Sabilah	P	10	7
24	Nur Salsabila.K	P	10	6
25	Nurul Annisa Qhumairah	P	10	7
26	Rifkhy Pratama	L	10	7
27	Selviriani	P	10	6
28	Shakila Afsheen Azzahra	P	10	7
29	Zahwan Said Muslim	L	10	6
Jumlah				187
Rata-rata				6,4

Dari hasil observasi motivasi belajar peserta didik pada siklus I yang ditampilkan dalam tabel, diketahui bahwa rata-rata skor motivasi belajar mencapai 6,4. Skor tersebut berada dalam kategori cukup baik, yaitu pada rentang 4–6. Selain itu, sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan yang positif terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas ini telah mengalami peningkatan, meskipun masih berada dalam kategori cukup aktif.

d) Refleksi

Hasil data dari pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong dalam kategori cukup aktif. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan mempertimbangkan beberapa hal yang perlu dievaluasi dan diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas tindakan selanjutnya, sebagai berikut:

- (1) Sebagian peserta didik kurang memperhatikan karena hanya mendengarkan lagu tanpa ada gambar atau visual yang menarik, sehingga mudah merasa bosan dan tidak memahami materi dengan baik.
- (2) Dalam sesi menjawab pertanyaan, tidak semua peserta didik aktif berpartisipasi. Banyak yang merasa malu atau kurang percaya diri ketika harus menjawab di depan teman-temannya. Oleh karena itu, pada siklus II, peserta didik akan dibagi ke dalam kelompok agar mereka bisa berdiskusi dan menjawab pertanyaan bersama-sama.
- (3) Permainan perlu dibuat lebih seru dan melibatkan persaingan antar kelompok, agar semua peserta didik lebih semangat belajar dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Melihat permasalahan di siklus I, peneliti berencana melakukan penyempurnaan untuk mengatasi kendala yang ada. Peneliti akan menambahkan elemen visual, seperti gambar atau video, saat memutar lagu agar materi lebih menarik dan mudah dicerna. Selain itu, peserta didik akan dibagi ke dalam kelompok untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan dengan lebih percaya diri. Permainan juga akan dibuat lebih seru dengan melibatkan persaingan antar kelompok untuk meningkatkan semangat belajar. Dengan perbaikan ini, diharapkan siklus II akan lebih efektif dan menyenangkan.

2) Pelaksanaan PTK Suklis II

a) Perencanaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus II, peneliti melakukan tahap perencanaan dan persiapan secara menyeluruh untuk memastikan semua berjalan dengan lancar. Salah satu langkah penting yang dilakukan adalah

menyusun ulang Modul Ajar yang akan digunakan, dengan melakukan revisi dan penyesuaian agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di siklus ini. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi khusus yang bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini penting agar peneliti dapat memantau perkembangan motivasi belajar secara lebih objektif dan sistematis.

Selain fokus pada modul dan instrumen pengamatan, peneliti juga melakukan tinjauan kembali terhadap materi pembelajaran agar selaras dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam siklus II. Peninjauan ini bertujuan agar materi tetap relevan dan tepat sasaran, sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tidak kalah penting, sebelum pembelajaran dimulai, peneliti melakukan pengecekan terhadap alat dan bahan yang akan digunakan oleh peserta didik, memastikan semuanya dalam kondisi siap pakai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan berbagai persiapan ini, pelaksanaan pembelajaran diharapkan dapat berlangsung lebih terstruktur, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap Siklus II dilaksanakan pada tanggal, 19 Februari 2025 09.40-10.55 WITA. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II secara umum tidak jauh berbeda dengan Siklus I.

(1) Tahap Awal

Pada awal pembelajaran, peneliti mempersiapkan media seperti LCD Projector, speaker, dan alat lainnya. Pelajaran dibuka dengan salam, doa, dan

membaca Al-Qur'an bersama mengenai Hari Akhir. Selanjutnya, peneliti memeriksa kesiapan peserta didik, seperti kehadiran, kerapihan, dan alat tulis. Motivasi diberikan kepada peserta didik, diikuti dengan pertanyaan terkait materi, serta penyampaian tujuan dan kegiatan pembelajaran.

(2) Tahap Inti

Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai Iman kepada Hari Akhir, yang mencakup pengertian, dalil, jenis, dan tanda-tanda Hari Akhir. Setelah penjelasan, lagu edukatif tentang Hari Kiamat diputar dalam bentuk video, dan peserta didik diminta untuk menyimaknya dengan baik agar memperoleh pemahaman yang lebih dalam.

Kemudian, setiap kelompok diberikan selembar kertas kecil untuk membuat tiga pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari melalui lagu. Semua pertanyaan yang telah dibuat dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam sebuah kotak khusus. Sebagai alat permainan, digunakan bola kertas yang dilemparkan secara acak antar kelompok. Lagu bertema Hari Akhir diputar, dan selama lagu berlangsung, bola dilemparkan dari satu kelompok ke kelompok lain secara bergantian. Saat lagu berhenti secara tiba-tiba, kelompok yang memegang bola wajib mengambil satu pertanyaan dari kotak tersebut dan mendiskusikan jawabannya bersama anggota kelompok mereka. Kegiatan ini dirancang agar seluruh peserta didik aktif berpikir, berkomunikasi, serta bekerjasama dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah diskusi kelompok selesai, wakil kelompok tersebut kemudian menyampaikan jawaban di depan kelas. Jika kelompok

tersebut tidak dapat menjawab dengan benar, maka kelompok lain diberikan kesempatan untuk mencoba menjawab.

Apabila kelompok lain memberikan jawaban yang tepat, mereka akan mendapatkan poin sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan pemahaman yang ditunjukkan. Permainan ini berlangsung terus hingga hampir semua kelompok mendapatkan giliran menjawab pertanyaan. Dengan cara ini, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, sekaligus mendorong peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Selain itu, kegiatan ini juga mampu meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan komunikasi peserta didik saat berbicara di depan teman-teman sekelas.

(3) Tahap Akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti bersama peserta didik secara bersama-sama menyusun kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Proses ini dilakukan untuk menegaskan kembali poin-poin penting yang menjadi inti pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, peneliti juga mengadakan evaluasi singkat melalui sesi tanya jawab yang melibatkan seluruh peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat.

Setelah evaluasi selesai, pembelajaran ditutup dengan suasana yang khidmat melalui doa bersama yang dipimpin oleh peneliti atau salah satu peserta didik. Doa ini bertujuan untuk memohon keberkahan atas ilmu yang telah didapatkan dan kelancaran proses pembelajaran selanjutnya. Sebelum

mengakhiri kegiatan, peserta didik diajak untuk sejenak merenungkan kembali materi yang sudah dipelajari, agar pemahaman tersebut dapat tertanam dengan baik dalam ingatan mereka. Sebagai penutup, ucapan hamdalah diucapkan bersama sebagai bentuk rasa syukur atas kelancaran dan manfaat dari proses belajar yang telah berlangsung.

c) Observasi

Adapun data hasil observasi peneliti terhadap motivasi belajar peserta didik selama pelaksanaan tindakan siklus II, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Perolehan Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Skor Perolehan
1	Abdul Hafizh	L	10	9
2	Afiqah Salsabila	P	10	10
3	Ahmad Azhabil	L	10	9
4	Ahmad Syauqi	L	10	9
5	Aqila Wahyunda	P	10	10
6	Ardian Wardana	L	10	9
7	Ashilla Khairunnisa	P	10	10
8	Atqia Haura Nazhifa	P	10	8
9	Cahya Kinaya	P	10	9
10	Hafidz Rafie Rabbani	L	10	10
11	Hartati	P	10	9
12	Humaira Aqsabila	P	10	8
13	M.Arif Husain	L	10	9
14	Muh. Reza Ramadansa	L	10	8
15	Muh Rizky	L	10	9
16	Muh. Zafran Nasaruddin	L	10	8
17	Muh.Fadil	L	10	9
18	Muh.Faiz Raditya	L	10	9
19	Muh.Irfansyah	L	10	8
20	Muh.Rifqi.S	L	10	9
21	Najwa Alfina	P	10	8
22	Naurah Azzahra	P	10	9

23	Nur Sabilah	P	10	9
24	Nur Salsabila.K	P	10	7
25	Nurul Annisa Qhumairah	P	10	9
26	Rifkhy Pratama	L	10	9
27	Selviriani	P	10	9
28	Shakila Afsheen Azzahra	P	10	10
29	Zahwan Said Muslim	L	10	8
Jumlah				257
Rata-rata				8,8

Dengan merujuk pada hasil pengamatan pada tahap pra-siklus, data yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik mencapai 8,8. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Skor tersebut termasuk dalam kategori baik, yaitu rentang 7-9. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada tingkat yang baik, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar di kelas ini telah mengalami peningkatan yang signifikan.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik telah mencapai kategori aktif, dengan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Peserta didik tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan penerapan media *edutainment* membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi. Hal ini juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan.

Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, yaitu tercapainya tingkat motivasi belajar yang baik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengakhiri siklus ini dan menyelesaikan penelitian pada siklus II, karena tujuan utama penelitian sudah tercapai dengan baik.

2. Penerapan Media *Edutainment* Efektif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap

Proses pembelajaran yang berkualitas membutuhkan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Media yang menarik dan inovatif mampu mendorong keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, pemilihan media yang tepat juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana media yang digunakan efektif di kelas. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang perkembangan motivasi belajar peserta didik, perbandingan hasil observasi peneliti dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan Siklus

No	Pelaksanaan Siklus	Rata-rata
1	Pra Siklus	3,5
2	Siklus I	6,4
3	Siklus II	8,8

Berdasarkan pada tabel mengenai perbandingan antar siklus, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada setiap tahap pelaksanaan. Pada fase pra siklus, diperoleh rata-rata sebesar 3,5, kemudian mengalami peningkatan menjadi 6,4 pada siklus I, dan kembali naik menjadi 8,8 pada siklus II. Kenaikan ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran telah terlaksana dengan optimal. Oleh karena itu, penerapan media *edutainment* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Capaian ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Dengan demikian, media *edutainment* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan dipaparkan secara mendalam setelah menguraikan garis besar dari variabel penelitian, yaitu media *edutainment* (X) dan motivasi belajar (Y). Media *edutainment* adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengombinasikan elemen edukatif dan hiburan dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif. Bentuk media ini dapat berupa lagu, permainan, video animasi, maupun simulasi yang dikaitkan langsung dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Di sisi lain, motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari dalam diri maupun faktor luar yang mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran guna meraih tujuan yang diinginkan. Motivasi

ini meliputi rasa tertarik, hasrat, serta antusiasme untuk terus belajar dan mengembangkan potensi diri.

1. Penerapan Media *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap

Media pada hakikatnya berfungsi sebagai perantara dalam terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran dapat terlaksana apabila komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara efektif, di mana pesan yang dimaksud berupa materi pembelajaran disampaikan melalui media yang dikenal sebagai media pembelajaran. Penerapan media yang tepat dapat membantu menyederhanakan konsep yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media juga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik turut menentukan sejauh mana materi dapat diterima secara optimal. Keberhasilan belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui interaksi yang lebih optimal antara pendidik dan peserta didik, serta melalui kemampuan pendidik dalam menjalin kolaborasi dengan sesama guru guna mengembangkan media serta teknik pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Penerapan media *edutainment* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng berjalan secara efektif sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah dirancang. Guru memulai pembelajaran dengan penjelasan singkat mengenai materi Iman kepada Hari Akhir, yang meliputi pengertian, dalil, jenis, dan tanda-tandanya. Pendekatan ini kemudian

dikembangkan melalui penyajian lagu edukatif yang relevan dengan materi. Langkah ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dicerna oleh peserta didik.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi. Sejak awal, mereka tampak antusias mengikuti seluruh rangkaian aktivitas yang disiapkan oleh guru. Saat lagu pembelajaran diputar, seluruh peserta didik menyimak liriknya dengan serius, bahkan beberapa di antaranya terlihat mengikuti irama dan mengangguk-anggukkan kepala. Lagu yang dipilih mengandung pesan-pesan yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik memahami isi pelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan.

Setelah selesai mendengarkan lagu, guru meminta peserta didik untuk membuat beberapa pertanyaan berdasarkan apa yang mereka pahami dari isi lagu tersebut. Respon dari peserta didik sangat positif, mereka langsung mengambil alat tulis dan mulai menulis pertanyaan masing-masing. Ada yang menulis sendiri, ada juga yang berdiskusi dulu dengan temannya. Suasana kelas jadi hidup, mereka tampak serius tapi tetap bersemangat. Kegiatan ini bikin mereka lebih aktif berpikir dan benar-benar memahami isi materi. Selain itu, aktivitas ini juga membantu mereka melatih kemampuan menulis dan bekerja sama dengan teman.

Interaksi antara guru dan peserta didik semakin meningkat saat sesi permainan dimulai. Guru memfasilitasi kegiatan ini dengan cara melempar bola sambil menyanyikan lagu. Permainan berlangsung secara bergiliran; ketika lagu dihentikan, peserta didik yang memegang bola diminta untuk mengambil dan menjawab salah satu pertanyaan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Suasana

kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya belajar menjawab soal, tetapi juga melatih keberanian berbicara di depan umum serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. Guru pun memberikan dukungan penuh agar setiap peserta didik merasa aman dan termotivasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Media *edutainment* dapat membangun suasana belajar yang interaktif, dinamis, dan menarik. Melalui perpaduan antara lagu dan permainan yang dikaitkan dengan materi pelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan berani menyampaikan pemahamannya. Kegiatan ini juga mendorong kerja sama antar peserta didik serta memperkuat pemahaman terhadap konsep yang diajarkan. Suasana kelas yang tercipta pun menjadi lebih santai dan terbuka, sehingga mempermudah penyampaian materi keagamaan melalui langkah yang lebih bermakna dan tidak membosankan.

Selain itu, penerapan media *edutainment* juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih variatif dan kreatif. Guru dapat menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan pendekatan yang menyenangkan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri yang lebih tinggi. Hal ini tentu sangat mendukung pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif bagi semua pihak.

Media *edutainment* terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata dan interaktif. Selain itu,

edutainment juga menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan nyaman, menghilangkan kesan tegang atau menakutkan, serta memberikan rasa aman bagi peserta didik.⁴⁵ Dampak positif lainnya terlihat pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, karena media pembelajaran yang disajikan dengan cara menarik dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, hal ini memperkuat bahwa penerapan media *edutainment* memiliki dampak positif bagi peserta didik.

2. Penerapan Media *Edutainment* Efektif dalam meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang sering disingkat PAI, merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, baik di sekolah yang berada di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi maupun yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Lingkup materi PAI meliputi aspek aqidah, akhlak, fiqh, serta sejarah dan budaya Islam. Karena pembelajaran ini bersifat konkret dan nyata, maka dalam proses pengajarannya dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik merasakan secara langsung dan terlibat secara aktif dalam materi yang diberikan, sehingga mereka tidak hanya sekadar membayangkan atau berimajinasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan media *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 5 Benteng. Melalui pendekatan yang menggabungkan unsur hiburan dan

⁴⁵ Ayu Harlinda, *et al.*, "Media *Edutainment* sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 3, no. 2 (2023).

edukasi, peserta didik tampak lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dibandingkan dengan media konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik tampak jelas dari hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahapan siklus pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah dengan skor rata-rata sebesar 3,5. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya media edutainment, peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka belum sepenuhnya menunjukkan keterlibatan aktif, baik dalam memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi dengan teman.

Namun setelah penerapan media edutainment pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan skor rata-rata mencapai 6,4. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan mulai memberikan dampak positif terhadap antusiasme peserta didik. Bahkan, pada siklus II, motivasi belajar meningkat lebih tinggi lagi dengan skor rata-rata sebesar 8,8. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan media edutainment secara bertahap mampu mendorong peserta didik menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan efektivitas strategi edutainment dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi dan pencapaian yang lebih baik.

Selama proses pembelajaran, berbagai aktivitas menarik seperti menyimak lagu edukatif, menyusun pertanyaan berdasarkan lirik lagu, dan berpartisipasi dalam permainan interaktif yang melibatkan gerakan serta respon cepat berhasil

menciptakan suasana kelas yang penuh semangat dan dinamis. Setiap tahapan kegiatan dirancang agar peserta didik tetap fokus dan terlibat aktif. Dengan media pembelajaran yang variatif ini, peserta didik tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif bergerak dan berpikir, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih berkesan dan menyenangkan.

Antusiasme peserta didik terlihat jelas dari cara mereka mengikuti setiap kegiatan dengan penuh semangat dan rasa ingin tahu. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi tersebut mampu mengubah persepsi mereka terhadap materi pelajaran yang sebelumnya mungkin terasa membosankan menjadi sesuatu yang menarik dan mudah dipahami. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan, sehingga mereka lebih giat dan bersemangat dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru. Suasana kelas yang hidup ini menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar yang tinggi juga mencerminkan adanya peningkatan rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan.⁴⁶ Ketika diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, peserta didik merasa lebih dihargai dan diperhatikan oleh guru maupun teman-temannya. Penghargaan dan dukungan yang mereka terima membuat mereka merasa nyaman dan termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga kepercayaan diri mereka semakin tumbuh seiring waktu.

Selain itu, suasana pembelajaran yang memberikan ruang bagi keterlibatan langsung peserta didik ini mendorong mereka untuk lebih fokus dalam menyimak

⁴⁶ Poppi Lestari, *et al.*, "Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Adhyaksa 1 Jambi," *Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023).

materi yang disampaikan. Mereka tidak lagi takut atau ragu untuk mencoba menjawab pertanyaan maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Dengan demikian, penerapan media *edutainment* bukan hanya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga secara nyata meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini menjadi bukti bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur hiburan dalam pendidikan mampu menjadikan peserta didik lebih aktif, terlibat, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dalam skripsi ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan media *edutainment* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media yang digunakan berupa video lagu edukatif tentang Hari Akhir yang menampilkan gambaran kejadian Hari Kiamat, dipadukan dengan permainan bola kertas yang dilemparkan secara bergilir antar kelompok selama lagu berlangsung. Kegiatan ini bukan hanya memberikan hiburan tambahan, tetapi juga melatih konsentrasi dan kerja sama antarpeserta didik. Media ini dirancang untuk menggabungkan unsur hiburan dengan materi Pendidikan Agama Islam, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya membuat proses pemahaman materi menjadi lebih efektif dan mendalam.
2. Penerapan media *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap. Hasil pengamatan (observasi) menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata pada pra-siklus sebesar 3,5, siklus I mencapai 6,4, dan siklus II meningkat menjadi 8,8. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan, dan terlihat perkembangan yang

pesat, di mana motivasi belajar peserta didik yang sebelumnya rendah kini mengalami peningkatan berkat penerapan media *edutainment* dalam pembelajaran. Kombinasi antara lagu edukatif berbentuk video yang menggambarkan kejadian Hari Kiamat dan elemen permainan bola kertas mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap.

B. Saran

Merujuk pada hasil, pembahasan, dan simpulan yang telah disampaikan, maka berikut beberapa saran yang diajukan:

1. Bagi Peserta Didik

Guru diharapkan lebih memperhatikan motivasi dan dorongan belajar peserta didik, serta menggunakan media *edutainment* secara konsisten dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media yang kreatif dan menyenangkan, guru dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi di kelas.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan memperhatikan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media *edutainment* secara konsisten. Media yang kreatif dapat meningkatkan semangat belajar, dan guru perlu terus mengembangkan pendekatan inovatif agar kelas lebih interaktif dan peserta didik terdorong untuk aktif.

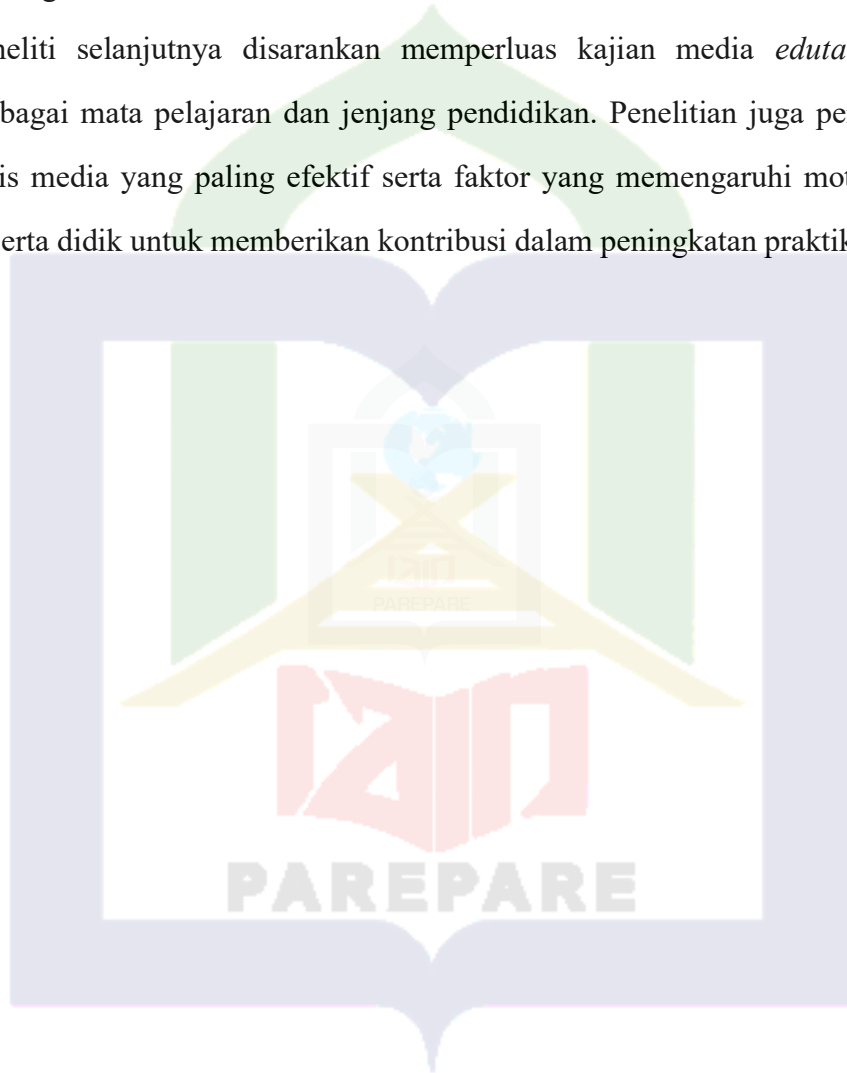
3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung pembelajaran dengan menyediakan fasilitas untuk penerapan media *edutainment*. Selain itu, pelatihan atau workshop bagi guru

tentang media inovatif perlu dilakukan agar pendekatan yang diterapkan dapat memotivasi peserta didik secara efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

4. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan memperluas kajian media *edutainment* pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian juga perlu menggali jenis media yang paling efektif serta faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam peningkatan praktik pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Afiananda, Annisa. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 4 Natar Lampung Selatan." *Jurnal Universitas Lampung*, 2018.
- Ahdar. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik terhadap Antusiasme Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Sosial." *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2018).
- Anggito, Albi and Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak, 2018.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Aziz, M. Shohibul. "Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran: Active Learning M. Shohibul Aziz STAI Darussalam Nganjuk." *AL-INTIZAM* 1, no. 2 (2018).
- Azizah, Anisatul, and Fayakunia Realita Fatamorgana. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021).
- Basit, Abdul. "Penerapan Media *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam ISSN: 2*, no. 1 (2022).
- Cahyono, Dedi Dwi, *et al.*, "Pimikiran Abraham Maslow tentang Motivasi dalam Belajar." *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022).
- Daniyati, Ani, *et al.*, "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023).
- Elvira, Neni. "Studi Literatur: Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran." *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022).
- Endah Susanti Pujiastuti, M P. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Peningkatan Motivasi Belajar*. Butusangkar: Mikro Media Teknologi, 2023.
- Fadilah, Nur. "Efektivitas Penggunaan Media *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.
- Fikri, *et al.*, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.

- Hamid, Moh. Sholeh. *Media Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press, 2014.
- Hamzari, Silvia, *et al.*, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Pelajaran Matematika Materi Sudut.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024).
- Harlinda, Ayu, *et al.*, “Media Edutainment sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 3, no. 2 (2023).
- Harnita. “Dampak Pemberian Hukuman terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep).” *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 2016.
- Husaini. “Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam dalam Berbagai Perspektif.” *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara* 4, no.1 (2021).
- Hutabarat, Dina Safira. “Penerapan Teori Pembelajaran Robert M.Gagne pada Proses Belajar Matematika SMA.” *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023).
- Kurniasih, Indah Puspita. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar” (2023).
- Lestari, Haziza Putri, *et al.*, “Penerapan Model Quantum Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 1, No (2022).
- Lestari, Poppi, *et al.*, “Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Adhyaksa 1 Jambi.” *Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023).
- Muspiroh, *et al.*, “Peran Motivasi dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023).
- Mustikaningsih, Diana, *et al.*, “Efektivitas Pendidikan Gizi Menggunakan Media Edutainment Card terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pedoman Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar,” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019).
- Nasihin, Khoirun, and Abdul Bari. “Optimalisasi Media Edutainment dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik.” *Ashlach : Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2023).
- Nur'Aini, Ika. “Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Jurnal Tawadhu* 6, no. 1 (2022).
- Nurfadillah, Septi, *et al.* *Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran,*

Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Nurjannah, Afifatun. "Penerapan Quantum Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis di Kelas II Sekolah Dasar." *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023).

Nurlelah, M P, *et al.*, Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018)

Nurul Yaqin, Muhammad. "Social Pedagogy : Journal of Social Science Education Lagu sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tingkat Sekolah Menengah Pertama Wewenang dalam Pengelolaannya . Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia United States of Education," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 1, no. 2 (2020).

Pratiwi, Nur Aninda. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep." *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2018.

Puspitasari, Novi, *et al.*, "Peran Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik." *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2022).

Putri, Dwi Cintia. "Perbedaan Antara Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Tingkat Prestasi Belajar Mahapeserta didik Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung." *Universitas Lampung*, 2017.

Rosadi, Adi, *et al.*, "Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri pada Mata Pelajaran PAI," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023).

Samita, Mauli. "Telling terhadap Peningkatan Minat Belajar Pelajaran IPA Terpadu pada Materi Gelombang Kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan." UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2022.

Santoso. "Penerapan Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)." *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018).

Siyoto, Sandu, and M Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Susanti. "Implementasi Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas," 2020.

- Utari, Septia, *et al.*, “Hubungan Motivasi Belajar Intrinsik dengan Kompetensi Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 16 Padang.” *Jurnal Atrium Pendidikan Biologo*, 2018.
- UU Pendidikan Nasional. *Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. UU Sisdiknas*, 2003.
- Zaman, Badrus. “Penggunaan Active Learning dalam Pembelajaran PAI.” *Jurnal As-Salam* 4, no. 1 (2020).



LAMPIRAN



PROFIL SEKOLAH

Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	SD NEGERI 5 BENTENG
NPSN	40305385
Jenjang Pendidikan	SD
Status Sekolah	Negeri
Alamat Sekolah	Jl. A. Nohong
RT/RW	1/1
Kode Pos	91652
Kelurahan	Panreng
Kecamatan	Baranti
Kabupaten/Kota	Sidenreng Rappang
Provinsi	Sulawesi Selatan
Negara	Indonesia
Posisi Geografis	-3.8605 119.8024
Tanggal SK Pendirian	1959-12-31
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
Email	sdn5benteng@ymail.com
NPWP	004250684802000

Data Guru	
Nama Guru	Jabatan
Hasnidar Rahim, S.Pd	Kepala Sekolah
Abdul Kadir Kambang, S.Pd	Guru Mapel Penjaskes Orkes

Fitriani, S.Pd	Guru Kelas
Haslindah Kaseng, S.Pd	Guru Kelas
Nurdia, S.Pd	Guru Kelas
Nurlina Syam, S.Pd	Guru Mapel PAI
Rifkayanti Ahmad Sukrin, S.Pd	Guru Kelas
Sitti Rohani, S.Pd	Guru Kelas
Suharni, S.Pd	Operator Sekolah / Guru Mapel TIK
Suriani, S.Pd	Tenaga Perpustakaan

Data Peserta Didik			
Rombel	Perempuan	Laki-Laki	Total
Kelas 1A	13 Orang	10 Orang	23 Orang
Kelas 2A	9 Orang	10 Orang	19 Orang
Kelas 2B	7 Orang	11 Orang	18 Orang
Kelas 3	8 Orang	14 Orang	22 Orang
Kelas 4	10 Orang	19 Orang	29 Orang
Kelas 5	15 Orang	14 Orang	29 Orang
Kelas 6	11 Orang	12 Orang	23 Orang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (MODUL AJAR) SIKLUS I

A. Informasi Umum Modul

Nama Penyusun	: Masita Harjuna
Instansi/Sekolah	: SD Negeri 5 Benteng
Jenjang/Kelas	: SD/V
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Pelajaran	: 2024/2025

B. Kompetensi Inti

Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyakini adanya hari akhir dengan benar. 2. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir dengan benar. 3. Menjelaskan makna iman kepada hari akhir dengan benar. 4. Menceritakan perjalanan peristiwa hari akhir dengan benar.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata Kunci	Iman, hari akhir

Target:
Peserta didik kelas V
Jumlah Peserta Didik:
29 Peserta Didik
Assesmen:
- Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Assesmen individu
Jenis Assesmen:
- Tertulis

Model Pembelajaran:
Tatap Muka
Kegiatan Pembelajaran Utama/Pengaturan Peserta Didik:
Individu
Media dan Model Pembelajaran:
Diskusi, Media <i>Edutainment</i>
Media Pembelajaran:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Alat bantu audio (speaker) 3. Proyektor 4. Jaringan internet 5. Lagu interaktif 6. Bola Kertas
Materi Pembelajaran:
Ketika Kehidupan Telah Berhenti - Makna Hari Akhir
Sumber Belajar:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> - Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Kemdikbud RI tahun 2021 2. Sumber Alternatif <ul style="list-style-type: none"> - Guru juga menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di sosial media dan lingkungan sekitar serta disesuaikan dengan tema yang dibahas.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:
1. Iman Kepada Hari Akhir (waktu 1 x 4 JP)
Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menjelaskan pengertian iman kepada hari akhir, jenis dan tanda-tanda hari akhir
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan media/alat peraga seperti LCD Projector, speaker aktif, bola, dan spidol, dan alat lain yang akan digunakan. • Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, serta membaca Al-Qur'an terkait Hari Akhir secara bersama-sama. • Guru memeriksa kesiapan peserta didik, seperti kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk, dan alat tulis.

<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.
Apersepsi
<ul style="list-style-type: none"> Guru memandu pembelajaran awal dengan tadarrus Al-Qur'an dan doa. Guru menjelaskan tentang kematian yang akan dialami oleh siapa dan kapan saja. Kematian merupakan bagian dari kiamat kecil.
Pemantik
Apakah kalian pernah melihat bencana alam seperti gempa bumi, tanah longsor, atau tsunami? Apakah kalian peristiwa kematian seseorang? Bagaimana perasaan kalian melihat bencana alam dan kematian tersebut?
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan secara singkat mengenai Iman kepada Hari Akhir, meliputi pengertian, dalil, jenis, dan tanda-tanda hari akhir Guru memutar lagu edukatif tentang Hari Akhir. Peserta didik diminta untuk menyimak lirik lagu dengan baik. Guru membagikan kertas kecil kepada setiap peserta didik. Peserta didik diminta untuk menuliskan satu pertanyaan terkait materi yang dipelajari dan pahami dari lagu. Guru mengumpulkan seluruh pertanyaan yang telah ditulis oleh peserta didik kemudian seluruh pertanyaan dimasukkan ke dalam satu kotak. Peserta didik berdiri membentuk lingkaran, kemudian permainan dimulai dengan mengoper bola sambil menyanyikan lagu tentang Hari Akhir Ketika lagu berhenti, peserta didik yang memegang bola harus mengambil satu pertanyaan dari kotak dan menjawabnya. Jika peserta didik mengalami kesulitan menjawab, guru atau teman lainnya dapat memberikan bantuan. Permainan selesai hingga sebagian besar peserta didik mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan.
Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru melakukan sesi jawab untuk memastikan pemahaman peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk memikirkan dan menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(MODUL AJAR) SIKLUS II

A. Informasi Umum Modul

Nama Penyusun	: Masita Harjuna
Instansi/Sekolah	: SD Negeri 5 Benteng
Jenjang/Kelas	: SD/V
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Pelajaran	: 2024/2025

B. Kompetensi Inti

Tujuan Pembelajaran	5. Meyakini adanya hari akhir dengan benar. 6. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir dengan benar. 7. Menjelaskan makna iman kepada hari akhir dengan benar. 8. Menceritakan perjalanan peristiwa hari akhir dengan benar.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata Kunci	Iman, hari akhir
Target:	
Peserta didik kelas V	
Jumlah Peserta Didik:	
29 Peserta Didik	
Assesmen:	
- Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
- Assesmen individu	

Jenis Assesmen:
- Tertulis
Model Pembelajaran:
Tatap Muka
Kegiatan Pembelajaran Utama/Pengaturan Peserta Didik:
Individu
Media dan Model Pembelajaran:
Diskusi, Media <i>Edutainment</i>
Media Pembelajaran:
7. Laptop
8. Alat bantu audio (speaker)
9. Proyektor
10. Jaringan internet
11. Lagu interaktif
12. Bola Kertas
Materi Pembelajaran:
Ketika Kehidupan Telah Berhenti
- Makna Hari Akhir
Sumber Belajar:
C. Sumber Utama
- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Kemdikbud RI tahun 2021
D. Sumber Alternatif
- Guru juga menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di sosial media dan lingkungan sekitar serta disesuaikan dengan tema yang dibahas.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:
2. Iman Kepada Hari Akhir (waktu 1 x 4 JP)
Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menjelaskan pengertian iman kepada hari akhir, jenis dan tanda-tanda hari akhir
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan media/alat peraga seperti LCD Projector, speaker aktif, notebook, dan spidol, dan alat lain yang akan digunakan. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, serta membaca Al-Qur'an terkait Hari Akhir secara bersama-sama.

<ul style="list-style-type: none"> Guru memeriksa kesiapan peserta didik, seperti kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk, dan alat tulis.
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.
Apersepsi
<ul style="list-style-type: none"> Guru memandu pembelajaran awal dengan tadarrus Al-Qur'an dan doa.
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan tentang kematian yang akan dialami oleh siapa dan kapan saja. Kematian merupakan bagian dari kiamat kecil.
Pemantik
Apakah kalian pernah melihat bencana alam seperti gempa bumi, tanah longsor, atau tsunami? Apakah kalian peristiwa kematian seseorang? Bagaimana perasaan kalian melihat bencana alam dan kematian tersebut?
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan secara singkat mengenai Iman kepada Hari Akhir, meliputi pengertian, dalil, jenis, dan tanda-tanda hari akhir
<ul style="list-style-type: none"> Guru memutar lagu edukatif tentang Hari Akhir yang berbentuk video dan berisi gambaran kejadian Hari Kiamat
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diminta untuk menyimak video tersebut dengan baik.
<ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan kertas kecil kepada setiap kelompok dan meminta mereka untuk membuat tiga pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari dan dipahami dari lagu.
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengumpulkan seluruh pertanyaan yang telah dibuat oleh setiap kelompok dan memasukkannya ke dalam satu kotak.
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengeluarkan bola kertas sebagai alat dalam permainan interaktif.
<ul style="list-style-type: none"> Lagu tentang Hari Akhir dimainkan, dan selama lagu berlangsung, bola kertas dilemparkan secara acak dari satu kelompok ke kelompok lain hingga lagu berhenti, saat itu kelompok yang memegang bola akan mengambil satu pertanyaan dari kotak.
<ul style="list-style-type: none"> Kelompok yang memegang bola mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang mereka ambil, lalu menyampaikan jawaban mereka setelah berdiskusi.
<ul style="list-style-type: none"> Jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan, kelompok lain diperbolehkan untuk menjawab, dan jika jawaban mereka benar, mereka mendapatkan 1 poin.

- Permainan berlanjut hingga sebagian besar kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan.

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan evaluasi singkat dengan melakukan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman peserta didik dan hasil belajar peserta didik.
- Guru mengajak peserta didik untuk memikirkan dan menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131
Telp. (0421) 21307, Faksimile (0421) 2404

INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHAPESERTA DIDIK : MASITA HARJUNA

NIM : 212020238862080842

FAKULTAS : TARBIYAH

PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JUDUL : PENERAPAN MEDIA *EDUTAINMENT* DALAM
 MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIK
 KELAS V UPT SD NEGERI 5 BENTENG

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Peserta Didik 1											
2	Peserta Didik 2											
3	Peserta Didik 3											
4	Peserta Didik 4											
5	Peserta Didik 5											
6	Peserta Didik 6											
7	Peserta Didik 7											
8	Peserta Didik 8											
9	Peserta Didik 9											
10	Peserta Didik 10											
dst	dst											
Jumlah												
Rata-rata												

Keterangan Indikator Motivasi Belajar:

- 1 = Minat
- 2 = Rasa Ingin Tahu
- 3 = Antusiasme
- 4 = Percaya Diri
- 5 = Ketekunan
- 6 = Kehadiran
- 7 = Kerjasama
- 8 = Mandiri
- 9 = Tanggung Jawab
- 10 = Kepuasan Belajar

Parepare, 17 Desember 2024

Mengatahui:

Pembimbing



Dr. Muzakkir, M.A
19641231 199403 1 030



ABSENSI KELAS V UPT. SD NEGERI 5 BENTENG
KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG

No. Urut	NISN	Nama Peserta didik	L/ P	Bulan Februari Tahun 2025				
				Tanggal				
				12	15	19	22	Keterangan
1	0136975186	Abdul Hafizh	L	P	P	P	P	
2	0137395580	Afiqah Salsabila	P	P	P	P	P	
3	0133610042	Ahmad Azhabil	L	P	P	P	P	
4	0136169213	Ahmad Syauqi	L	P	P	P	P	
5	0134392045	Aqila Wahyunda	P	P	P	P	P	
6	0142189318	Ardian Wardana	L	P	P	P	P	
7	0141912443	Ashilla Khairunnisa	P	P	P	P	P	
8	0141289565	Atqia Haura Nazhifa	P	P	P	P	P	
9	0147859520	Cahya Kinaya	P	P	P	P	P	
10	0149060517	Hafidz Rafie Rabbani	L	P	P	P	P	
11	0139215800	Hartati	P	P	P	P	P	
12	0134533345	Humaira Aqsabila	P	P	P	P	P	
13	0149907848	M.Arif Husain	L	P	P	P	P	
14	0132530056	Muh. Reza Ramadansa	L	P	P	P	P	
15	0131866074	Muh Rizky	L	P	P	P	P	
16	0132892126	Muh. Zafran Nasaruddin	L	P	P	P	P	
17	0147723952	Muh.Fadil	L	P	P	P	P	
18	0146962313	Muh.Faiz Raditya	L	P	P	P	P	
19	0131997405	Muh.Irfansyah	L	P	P	P	P	
20	0148752467	Muh. Rifqi. S	L	P	P	P	P	
21	0141969060	Najwa Alfina	P	P	P	P	P	
22	0144634851	Naurah Azzahra	P	P	P	P	P	
23	0124590049	Nur Sabilah	P	P	P	P	P	
24	0132319003	Nur Salsabila.K	P	P	P	P	P	
25	0134758504	Nurul Annisa Qhumairah	P	P	P	P	P	

26	0135138470	Rifkhy Pratama	L	P	P	P	P	
27	0136053946	Selviriani	P	a	P	P	P	
28	0148910646	Shakila Afsheen Azzahra	P	P	P	P	P	
29	0148535270	Zahwan Said Muslim	L	P	P	P	P	

Panreng, 22 Februari 2025

Peneliti

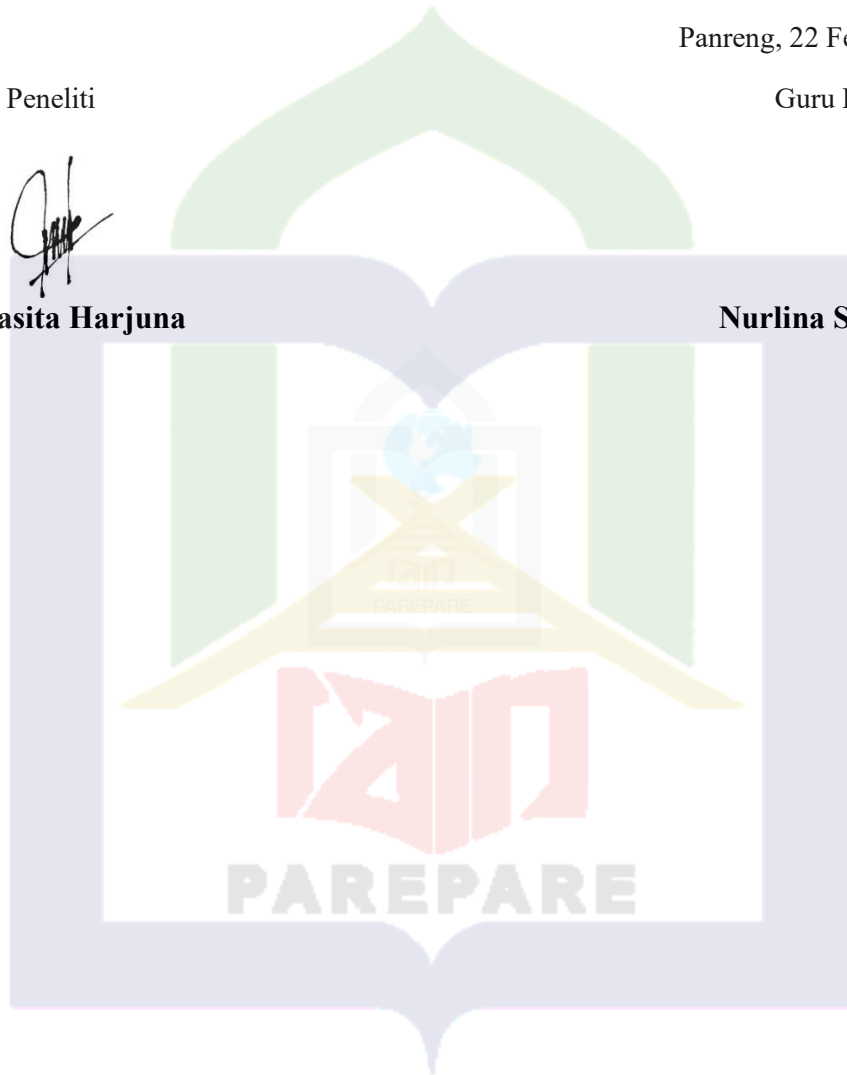
Guru PAI



Masita Harjuna



Nurlina Syam, S.Pd



LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

Lembar hasil observasi/pengamatan minat belajar peserta didik kelas V UPT SDN 5 Benteng Kabupaten Sidrap (pra-siklus)

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ABDUL HAFIZH		✓	✓			✓			✓		4
2	AFIQAH SALSABILA	✓		✓			✓				✓	4
3	AHMAD AZHABIL		✓				✓	✓				3
4	AHMAD SYAUQI			✓	✓				✓			4
5	AQILA WAHYUNDA		✓			✓		✓		✓		4
6	ARDIAN WARDANA		✓		✓		✓				✓	4
7	ASHILLA KHAIRUNNISA	✓		✓					✓			3
8	ATQIA HAURA NAZHIFA		✓			✓					✓	3
9	CAHYA KINAYA			✓			✓	✓		✓		4
10	HAFIDZ RAFIE RABBANI			✓			✓			✓		3
11	HARTATI	✓			✓			✓				3
12	HUMAIRA AQSABILA			✓			✓	✓			✓	4
13	M.ARIF HUSAIN		✓		✓		✓			✓		4
14	MUH .REZA RAMADANSA			✓	✓	✓				✓		4
15	MUH RIZKY			✓			✓			✓	✓	4
16	MUH. ZAFRAN NASARUDDIN				✓		✓		✓			3
17	MUH.FADIL	✓	✓		✓						✓	4
18	MUH.FAIZ RADITYA					✓	✓			✓		3
19	MUH.IRFANSYAH			✓				✓	✓			3
20	MUH.RIFQIS		✓	✓			✓		✓			4
21	NAJWA ALFINA	✓		✓			✓				✓	4
22	NAURAH AZZAHRA		✓		✓			✓				3
23	NUR SABILAH			✓	✓		✓					3
24	NUR SALSABILA.K					✓	✓				✓	3
25	NURUL ANNISA QHUMAIRAH			✓	✓			✓		✓		4
26	RIFKHY PRATAMA			✓		✓			✓	✓		4
27	SELVIRIANI	✓	✓						✓			3
28	SHAKILA AFSHEEN AZZAHRA	✓		✓			✓				✓	4
29	ZAHWAN SAID MUSLIM	✓				✓		✓		✓		4
Jumlah												104
Rata-rata												3,5

Lembar hasil observasi/pengamatan minat belajar peserta didik kelas V UPT SDN 5 Benteng Kabupaten Sidrap (Siklus I)

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ABDUL HAFIZH		✓	✓		✓	✓		✓	✓		6
2	AFIQAH SALSABILA	✓		✓	✓		✓	✓		✓	✓	7
3	AHMAD AZHABIL		✓	✓		✓	✓	✓			✓	6
4	AHMAD SYAUQI		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	7
5	AQILA WAHYUNDA	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓		7
6	ARDIAN WARDANA	✓	✓	✓	✓		✓			✓		6
7	ASHILLA KHAIRUNNISA	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			7
8	ATQIA HAURA NAZHIFA		✓	✓		✓	✓			✓	✓	6
9	CAHYA KINAYA		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		7
10	HAFIDZ RAFIE RABBANI			✓	✓		✓	✓		✓	✓	6
11	HARTATI	✓			✓		✓	✓	✓	✓	✓	7
12	HUMAIRA AQSABILA		✓	✓		✓	✓	✓		✓		6
13	M.ARIF HUSAIN		✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	7
14	MUH .REZA RAMADANSA	✓		✓	✓		✓	✓	✓			6
15	MUH RIZKY	✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓	7
16	MUH. ZAFRAN NASARUDDIN		✓		✓	✓	✓		✓	✓		6
17	MUHFADIL	✓	✓		✓	✓	✓				✓	6
18	MUH.FAIZ RADITYA			✓	✓	✓	✓			✓	✓	6
19	MUH.IRFANSYAH		✓	✓	✓		✓		✓		✓	6
20	MUH.RIFQIS		✓	✓		✓	✓		✓	✓		6
21	NAJWA ALFINA	✓		✓		✓	✓			✓	✓	6
22	NAURAH AZZAHRA	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	7
23	NUR SABILAH	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	7
24	NUR SALSABILA.K		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	6
25	NURUL ANNISA QHUMAIRAH		✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	7
26	RIFKHY PRATAMA	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		7
27	SELVIRIANI	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓		6
28	SHAKILA AFSHEEN AZZAHRA	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	7
29	ZAHWAN SAID MUSLIM	✓	✓	✓		✓	✓		✓			6
Jumlah												187
Rata-rata												6,4

Lembar hasil observasi/pengamatan minat belajar peserta didik kelas V UPT SDN 5 Benteng Kabupaten Sidrap (Siklus II)

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ABDUL HAFIZH	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	9
2	AFIQAH SALSABILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
3	AHMAD AZHABIL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	9
4	AHMAD SYAUQI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	9
5	AQILA WAHYUNDA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
6	ARDIAN WARDANA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	9
7	ASHILLA KHAIRUNNISA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
8	ATQIA HAURA NAZHIFA	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	8
9	CAHYA KINAYA	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	9
10	HAFIDZ RAFIE RABBANI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	10
11	HARTATI	✓			✓		✓	✓	✓	✓	✓	9
12	HUMAIRA AQSABILA	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	8
13	M.ARIF HUSAIN	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	9
14	MUH .REZA RAMADANSA	✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓	8
15	MUH RIZKY	✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓	9
16	MUH. ZAFRAN NASARUDDIN	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓	8
17	MUHFADIL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	9
18	MUH.FAIZ RADITYA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	9
19	MUH.IRFANSYAH	✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓	8
20	MUH.RIFQIS	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	9
21	NAJWA ALFINA	✓		✓		✓	✓			✓	✓	8
22	NAURAH AZZAHRA	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	9
23	NUR SABILAH	✓		✓	✓		✓		✓	✓	✓	9
24	NUR SALSABILA.K					✓	✓		✓	✓		7
25	NURUL ANNISA QHUMAIRAH	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	9
26	RIFKHY PRATAMA	✓			✓	✓	✓		✓	✓	✓	9
27	SELVIRIANI	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	9
28	SHAKILA AFSHEEN AZZAHRA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
29	ZAHWAN SAID MUSLIM	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	8
Jumlah												257
Rata-rata												8,8



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B- 1918/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024
TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

- Menimbang**
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan** :
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
 - Menunjuk saudara: **Dr. Muzakkir, M.A.** sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : MASITA HARJUNA
NIM : 2120203886208042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 03 Juni 2024

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NID 100204207000017010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-490/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025

06 Pebruari 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di

KAB. SIDENRENG RAPPANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: MASITA HARJUNA
Tempat/Tgl. Lahir	: TANGKOLI, 20 Juni 2003
NIM	: 2120203886208042
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: TANGKOLI, DESA MANISA, KEC. BARANTI, KAB, SIDENRENG RAPPANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MEDIA EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 5 BENTENG KABUPATEN SIDRAP

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 06 Pebruari 2025 sampai dengan tanggal 06 Maret 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
PROVINSI SULAWESI SELATAN
Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

IZIN PENELITIAN

Nomor : 86/IP/DPMPTSP/2/2025

- DASAR**
1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
 2. Surat Permohonan **MASITA HARJUNA** Tanggal **12-02-2025**
 3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

Nomor **B-490/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/202** Tanggal **06-02-2025**

MENGIZINKAN

KEPADA

NAMA : MASITA HARJUNA

ALAMAT : TANGKOLI

UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

JUDUL PENELITIAN : PENERAPAN MEDIA EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 5 BENTENG KABUPATEN SIDRAP

LOKASI PENELITIAN : SD NEGERI 5 BENTENG

JENIS PENELITIAN : PTK

LAMA PENELITIAN : 06 Pebruari 2025 s.d 06 Maret 2025

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng

Pada Tanggal : 12-02-2025



Biaya : Rp. 0,00

Tembusan :

1. SD NEGERI 5 BENTENG
2. REKTOR IAIN PAREPARE



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 5 BENTENG**

Jalan Andi Nohong No.10 Panreng Kecamatan Baranti ; Kode POS 91632, e-mail : sdb5benteng@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:400.3/16/UPTSDN5BENTENG

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HASNIDAR RAHIM, S.Pd
NIP : 19870826 201101 2 007
Pangkat/Gol : Penata Muda/IIIC
Jabatan : Kepala Sekolah UPT SD Negeri 5 Benteng

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : MASITA HARJUNA
Nim : 2120203886208042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 5 Benteng mulai tanggal 6 Februari s/d 6 Maret 2025 untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi Tahun Akademik 2024/2025, dengan judul skripsi "Penerapan Media Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidenreng Rappang."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panreng, 15 Maret 2025

Kepala Sekolah

HASNIDAR RAHIM, S.Pd.
NIP. 19870826 201101 2 007

DOKUMENTASI





BIODATA PENULIS



Nama Lengkap Masita Harjuna, Lahir pada tanggal 20 Juni 2003 di Tangkoli, Sidrap. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri Bapak Harjuna dan Ibu Jumriah. Penulis bertempat tinggal di Tangkoli, Jln. P. Jabbareng Kel. Manisa, Kec. Baranti, Kab. Sidrap. Penulis mengawali pendidikannya pada Taman Kanak-Kanak (TK) Dharma Wanita Tangkoli. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 6 Benteng dan tamat pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang dan tamat pada tahun 2018. Setelah lulus, penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di MAN Sidenreng Rappang dan tamat pada tahun 2021. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan keningkat perguruan tinggi di IAIN Parepare. Penulis masuk dalam program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan penulis menyusun skripsi dengan judul **“Penerapan Media Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap”**.