

MANAJEMEN SEKOLAH ISLAM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* (EDUKASI DAN *ENTERTAINMENT*)

Djunawir Syafar

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

Djunawir_syafar@iaingorontalo.ac.id

ABSTRAK

Sekolah Islam masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar peserta didik dan suasana belajar yang membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji relevansi manajemen sekolah Islam dan pendekatan pembelajaran berbasis edutainment dalam menjawab permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan sumber data dari jurnal, buku, tesis, disertasi, dan artikel daring. Hasil kajian menunjukkan bahwa: (1) Edutainment mendorong proses pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik; (2) Manajemen sekolah Islam berbasis edutainment menekankan pada kreativitas, inovasi, dan pendekatan humanis; (3) Nilai-nilai edutainment sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan pada pemanusiaan peserta didik. Dengan demikian, edutainment dapat menjadi pendekatan strategis dalam pengembangan manajemen dan pembelajaran di sekolah Islam.

Kata kunci: *Manajemen Pendidikan Islam, Edutainment, Motivasi Belajar, Pembelajaran Humanis*

ABSTRACT

Islamic schools continue to face challenges such as low student motivation and monotonous learning environments. This study aims to examine the relevance of Islamic school management and edutainment-based learning approaches in addressing these issues. Using a library research method, data were obtained from journals, books, theses, dissertations, and online articles. The findings indicate that: (1) Edutainment promotes enjoyable and engaging learning experiences that enhance student motivation; (2) Edutainment-based Islamic school management emphasizes creativity, innovation, and a humanistic approach; (3) The principles of edutainment align with Islamic educational values that focus on humanizing students. Therefore, edutainment offers a strategic approach to improving both management and learning practices in Islamic schools.

Keywords: *Islamic Education Management, Edutainment, Learning Motivation, Humanistic Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi berbagai tantangan yang berkaitan dengan pola pengelolaan dan proses pembelajaran yang kurang mampu membangkitkan motivasi dan kreativitas peserta didik. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar dan rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran masih menjadi permasalahan serius di sekolah-sekolah (Kemendikbud, 2023: 45). Fenomena ini sejalan dengan analisis postkolonialisme yang menyatakan bahwa sistem pendidikan kita masih mempertahankan watak kolonial, terutama dalam metode transfer pengetahuan yang bersifat monoton dan tidak kontekstual. Watak tersebut berpotensi menghambat perkembangan nalar kritis dan kreativitas peserta didik, sehingga tidak mendukung pembentukan manusia yang

berkarakter dan adaptif terhadap perubahan zaman (Tilaar, 2012: 98).

Secara ideal, pendidikan harus mampu menghasilkan individu yang berilmu, berbudaya, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan masa depan. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh isi materi yang diajarkan (value), tetapi juga oleh metode pembelajaran (method), kondisi lingkungan belajar (condition), dan pengelolaan sekolah (management) secara menyeluruh (Hamalik, 2021: 32). Sekolah bukan sekadar tempat pengumpulan pengetahuan, melainkan ruang untuk menumbuhkan minat belajar dan keingintahuan peserta didik agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat (Kurniawan, 2022: 15). Proses pembelajaran juga merupakan proses perkembangan watak dan mental yang dipengaruhi oleh interaksi sosial antara individu dengan lingkungannya, yang pada akhirnya dapat menimbulkan perubahan perilaku positif (Santrock, 2020: 75).

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pengelolaan sekolah dan proses pembelajaran harus berjalan secara kondusif, terarah, dan menyenangkan. Oleh sebab itu, pemahaman dan penguasaan cara mengelola sekolah serta proses pembelajaran yang menyenangkan sangat penting bagi seluruh pemangku kepentingan (stakeholders) di sekolah (Rahman, 2024: 56). Lingkungan sekolah yang kreatif dan menyenangkan dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik, guru, dan orang tua dalam proses pendidikan.

Dalam sekolah Islam, manajemen sekolah berbasis edutainment menjadi pendekatan yang relevan dan strategis. Edutainment, yang merupakan gabungan antara edukasi dan hiburan, melibatkan program-program sekolah dan pembelajaran yang mengajak peserta didik dan seluruh stakeholders berperan aktif dalam kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pendekatan ini menekankan kreativitas, inovasi, dan humanisme dalam pengelolaan sekolah sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, dan kondusif bagi perkembangan peserta didik (Sari, 2023: 89).

Penerapan manajemen berbasis edutainment di sekolah Islam, mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga sekolah menengah atas, dapat membantu mewujudkan sekolah sebagai Rahmatan lil 'Alamin — tempat yang tidak hanya menyalurkan ilmu tetapi juga menumbuhkan rasa damai dan semangat belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis edutainment memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena proses belajar berlangsung secara aktif dan nyaman (Tyasmaning, 2022: 22). Sebaliknya, banyak cerita pilu di dunia pendidikan menunjukkan bahwa peserta didik merasa takut dan terbebani oleh proses belajar yang kaku dan membosankan. Hal ini menimbulkan paradoks di mana pendidikan, yang seharusnya menjadi ruang eksistensi dan pengembangan diri, justru menjadi beban psikologis (DePorter & Hernacki, 2003: 11).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pendekatan manajemen sekolah Islam dan pembelajaran berbasis edutainment menjadi solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam di Indonesia. Pendekatan ini tidak hanya menawarkan paradigma teori, tetapi juga aplikasi praktis yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan pendidikan masa kini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas terkait manajemen pendidikan dan pembelajaran berbasis edutainment. Rokhmawanto et al. (2020: 34) meneliti hubungan antara manajemen pendidikan edutainment dengan minat belajar santri dalam pendidikan agama, khususnya dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an di taman pendidikan Al-Qur'an. Temuan mereka menunjukkan bahwa penerapan edutainment meningkatkan motivasi belajar santri secara signifikan.



Selanjutnya, Tyasmaning (2022: 19) mengkaji integrasi metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan efektif. Sementara itu, Oza dan Zaman (2016: 47) menyoroti bahwa metode edutainment dapat membentuk kecerdasan kognitif, emosional, dan spiritual peserta didik secara seimbang.

Meskipun banyak penelitian yang mengkaji aspek edutainment dalam pendidikan, kajian yang secara spesifik membahas manajemen sekolah Islam berbasis edutainment masih terbatas. Hal ini menunjukkan kebutuhan untuk melakukan penelitian yang fokus pada pengembangan manajemen sekolah Islam dengan pendekatan tersebut.

Edutainment adalah pendekatan yang menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan dalam rangka menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dalam konteks pendidikan modern, edutainment bukan sekadar "menghibur sambil belajar", tetapi menjadi strategi pedagogis yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan emosional, intelektual, dan sosial peserta didik (Fitriyani, 2021: 60). Pendekatan ini bertujuan untuk mengaktifkan potensi peserta didik secara optimal melalui metode yang tidak kaku dan menjemukan.

Konsep edutainment memiliki dasar dalam teori konstruktivisme, yaitu pandangan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan. Menurut teori ini, belajar adalah proses aktif di mana individu mengkonstruksi makna dari pengalaman, bukan sekadar menerima informasi pasif dari guru (Sutrisno, 2022: 74). Oleh karena itu, edutainment mendorong pembelajaran berbasis pengalaman, kolaborasi, dan eksplorasi.

Teori pembelajaran humanistik juga mendasari pendekatan edutainment. Humanisme dalam pendidikan menekankan bahwa proses belajar harus memanusiakan peserta didik dan menghargai keberagaman potensi mereka. Dalam hal ini, edutainment hadir sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang penuh empati, inklusif, dan menghargai perbedaan gaya belajar peserta didik (Maulida, 2023: 91).

Penerapan manajemen sekolah Islam berbasis edutainment mengharuskan sekolah untuk menyusun program yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial peserta didik. Manajemen dalam konteks ini mencakup perencanaan kurikulum, pelatihan guru, pengelolaan sarana belajar, hingga keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan (Riyanto & Hidayat, 2024: 39). Dalam praktiknya, manajemen berbasis edutainment menerapkan prinsip-prinsip kreativitas, fleksibilitas, dan kontekstualitas agar setiap kegiatan sekolah mampu memfasilitasi pembelajaran yang menggembirakan dan relevan.

Salah satu implementasi nyata dari pendekatan ini dapat dilihat dalam penyusunan program ekstrakurikuler berbasis minat dan bakat, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran, serta penyelenggaraan event tematik yang mendorong partisipasi aktif seluruh civitas sekolah. Sekolah Islam dapat mengadopsi sistem pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang dikemas secara atraktif dan bernuansa Islami untuk menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Nasution, 2025: 27).

Selain itu, pelatihan guru menjadi aspek penting dalam manajemen edutainment. Guru perlu dibekali kemampuan untuk mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini karena guru adalah aktor utama yang menghidupkan suasana kelas dan menjembatani pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Fauziah, 2020: 85).



Nilai-nilai pendidikan Islam pada dasarnya selaras dengan prinsip-prinsip edutainment. Islam menekankan pentingnya pendidikan yang menumbuhkan kasih sayang (rahmah), menghormati potensi individu, dan mendorong pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning). Dalam Al-Qur'an, proses pendidikan digambarkan sebagai upaya menyampaikan kebenaran secara bijaksana dan menyenangkan (QS. An-Nahl: 125), yang sejalan dengan pendekatan edutainment yang tidak menekankan pada tekanan, tetapi pada kesadaran dan keterlibatan (Mulyadi, 2021: 63).

Pendekatan edutainment juga mendukung nilai habluminannas (hubungan antar manusia) dan habluminallah (hubungan dengan Tuhan), di mana proses pendidikan diposisikan sebagai sarana untuk membentuk manusia yang seimbang secara spiritual, emosional, dan intelektual. Dalam konteks ini, sekolah Islam tidak hanya menjadi tempat transmisi ilmu, tetapi juga menjadi ruang pembinaan karakter dan spiritualitas yang menyenangkan (Syahputra & Hasanah, 2023: 102).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan edutainment merupakan strategi inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam manajemen sekolah Islam. Edutainment tidak hanya menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar peserta didik, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai pendidikan Islam yang menekankan pembentukan karakter dan kebahagiaan dalam belajar. Oleh karena itu, penguatan manajemen sekolah berbasis edutainment perlu menjadi bagian dari reformasi pendidikan Islam di era kontemporer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasi berbagai pemikiran dan konsep teoritis yang berkembang terkait dengan manajemen sekolah Islam berbasis edutainment secara mendalam dan komprehensif (Lestari, 2021: 117). Kajian pustaka dipandang relevan untuk menggali data konseptual yang bersumber dari literatur yang telah melalui proses akademik dan teruji keilmiahannya.

Langkah-langkah dalam kajian ini dimulai dengan penentuan fokus masalah dan perumusan topik, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan literatur yang relevan. Literatur yang digunakan meliputi jurnal ilmiah nasional dan internasional, buku akademik, hasil disertasi dan tesis, serta artikel dari media daring yang kredibel yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu: (1) relevansi dengan topik penelitian, (2) tingkat keterbaruan (terbit dalam lima tahun terakhir), dan (3) validitas akademik sumber, terutama yang berasal dari jurnal yang telah terindeks (Misbah & Auliya, 2023: 89).

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan analisis isi (content analysis). Teknik ini dilakukan dengan membaca secara seksama setiap literatur yang telah dipilih, kemudian mengelompokkan isi berdasarkan tema-tema yang berhubungan dengan rumusan masalah. Setelah itu, peneliti melakukan interpretasi terhadap isi literatur guna menemukan kesesuaian konsep dan nilai yang terkandung dalam pendekatan edutainment dengan prinsip manajemen pendidikan Islam (Fauzan & Zahro, 2022: 56).

Sebagai instrumen bantu dalam kajian pustaka ini, peneliti menggunakan panduan analisis tematik yang disusun berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Panduan ini berfungsi untuk menjaga fokus penelusuran data dan memastikan bahwa



semua sumber yang dianalisis benar-benar mendukung substansi kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum konsep merupakan rangkaian ide, gagasan, dan persiapan yang dirumuskan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan secara *lughawi* konsep mengandung makna pengertian, pendapat, rancangan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran (Hamruni, 2008). Sehubungan dengan pandangan di atas, konsep yang dimaksud adalah bagaimana memahami dan menganalisis konsep dan teori belajar *edutainment* dan hubungannya dengan manajemen sekolah Islam.

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan (Hamruni, 2008). Jika dilihat dari segi bahasa *edutainment* memiliki arti yaitu pendidikan yang menyenangkan. Munculnya konsep *edutainment* karena mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Sehingga asumsi dasar *edutainment*. *Pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. *Kedua*, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. *Ketiga*, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, maka mereka akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Hamruni, 2008).

Pada tahun 1980-an Konsep belajar *edutainment* mulai menjadi sebuah metode pembelajaran yang membawa pengaruh positif terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran seakan menjadi kebutuhan yang menarik, di mana dalam konsep *edutainment* proses pembelajaran mulai mengkombinasikan rasa humor, permainan (*games*), hingga pendekatan belajar seperti bermain peran (*role play*) dan sebagainya. Tujuannya adalah setiap peserta didik bisa merasakan secara langsung dari proses pembelajaran tersebut, lingkungan belajar terasa lebih menyenangkan, dan materi pelajaran terasa lebih mudah diserap. Dalam konteks ini, awalnya teori *edutainment* sebetulnya lebih mengarah pada pembelajaran untuk usia anak-anak. Akan tetapi, dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam berbagai aktivitas pendidikan teori belajar *edutainment* mulai diserap, diaplikasikan, dan dikembangkan dalam berbagai jenjang pendidikan. Akan tetapi, dalam pengaplikasiannya model yang digunakan harus menyesuaikan dengan konteksnya (kebutuhannya). Contoh konkret dari pengaplikasian teori belajar *edutainment* anak-anak. Misalnya, dalam proses pembelajarannya seorang guru ingin mengajarkan tentang nama-nama agama dan tempat ibadah di Indonesia. Tapi, materi tersebut tidak menjadi beban hafalan pada anak-anak secara monoton, maka proses pembelajarannya dilakukan dengan cara bernyanyi sebagai bagian dari metode belajar *edutainment*. Keunggulan dari metode bernyanyi tersebut adalah peserta didik dengan mudah mengikuti dan menghafal materi pelajarannya, tidak monoton atau kaku, lebih menyenangkan, variatif, kapan dan di mana saja materi tersebut mudah untuk diulangi atau diingat. Di bawah ini adalah contoh materi pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* dengan cara bernyanyi. Peserta didik menghafal nama-nama agama dan tempat ibadah di Indonesia dengan cara bernyanyi. Nada lagunya disesuaikan dengan kreativitas gurunya.

(Nama-nama tempat ibadah di Indonesia)

Islam ibadah di Masjid, Kristen di Gereja

Hindu ibadah di Pura, Budha di Vihara



eh Konghucu eh Konghucu ibadah di Klenteng
kita semua hidup rukun damai bersama.

Melalui cara bernyanyi tersebut, peserta didik dengan mudah mengingat dan menghafal materi pembelajaran. Belajar dengan cara kreatif menjadi hal yang menyenangkan pada peserta didik. Kreativitas tidak bertentangan dengan kegiatan belajar. Justeru dengan kreativitas sangat membantu proses belajar mengajar dan perkembangan peserta didik (Sarifudin & Faujiah, 2018). Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan peserta didik dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan, yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan, serta ada pada bagaimana hubungan antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan pendekatan yang komunikatif dan harmonis. Itu artinya bahwa interaksi antara guru dan peserta didik tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku, tetapi harmonis. Dengan pendekatan semacam ini berbagai kemampuan dasar peserta didik dapat berkembang dengan baik, dan mereka tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri, kreatif, dan cerdas (Hasbullah & Nurhasanah, 2024).

Manajemen Sekolah Islam Berbasis *Edutainment*

Manajemen sekolah adalah rangkaian kegiatan yang memanfaatkan komponen manusia dan non manusia di sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Fathurrochman, et al, 2022). Manajemen sekolah Islam adalah konsep yang mengacu pada tata kelola lembaga pendidikan Islam, seperti pengelolaan program sekolah, pembelajaran, sumber daya manusia, fasilitas, administrasi, dan lain sebagainya. Prinsip pendidikan dengan konsep *edutainment* menekankan pada aspek *suggestology* atau sugesti positif, di mana sugesti positif dan kreativitas dapat meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik (Nasution, 2022). Oleh karena itu, beberapa aspek yang harus dilakukan dalam menerapkan konsep *edutainment* dalam manajemen sekolah Islam. *Pertama*, kreativitas, di mana lingkungan sekolah harus kreatif (Purwanto, 2019), seperti penataan sekolah dan fasilitas sekolah harus menumbuhkan minat dan rasa nyaman peserta didik untuk belajar di sekolah. Dengan demikian, sekolah menjadi ruang untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik. *Kedua*, program sekolah harus inovatif, kontekstual, dan menarik, di mana program yang dirancang di sekolah sebaiknya menyesuaikan dengan perkembangan sosial yang ada (Dewi, 2020). Program keagamaan, misalnya, sebaiknya dirancang dengan mengintegrasikan teknologi yang ada dan dikemas dengan menarik. Pada perayaan Maulid Nabi Muhammad Saw, misalnya, kegiatan yang dilakukan perlu menunjukkan kreativitas yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Maulid Nabi Muhammad Saw yang selama ini selalu dirayakan dengan kegiatan ceramah atau pawai, pihak sekolah dapat merancang kegiatan Maulid dengan membuat kegiatan pementasan seni yang menceritakan tentang Maulid Nabi Muhammad Saw dengan melibatkan guru, peserta didik, dan orang tua dalam pementasan tersebut akan lebih membuat kegiatan sekolah lebih menarik dan kolaboratif. Demikian halnya dengan program-program sekolah lainnya perlu untuk disesuaikan dengan perkembangan sosial dan teknologi, tanpa kehilangan substansinya.



Ketiga, peraturan sekolah sebaiknya bukan yang menghukum, tetapi yang mengedukasi. Siswa yang terlambat, misalnya, kebanyakan hukuman yang diberikan adalah hukuman yang sifatnya negatif, seperti mendapat teguran yang memarahi peserta didik, dikurangi nilai, atau bahkan ada yang mendapat hukuman tidak diikutkan proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam konsep *edutainment*, hukuman-hukuman yang sifatnya negatif tersebut, perlu diubah ke dalam hukuman yang sifatnya positif (Bali & Hisnuddin, 2023). Peserta didik yang terlambat, misalnya, bisa dihukum dengan membuat kreativitas, seperti hiasan kelas dan lain sebagainya. Dengan demikian, di satu sisi, hukuman yang diberikan membuat peserta didik lebih kreatif. Tapi, di sisi lain, hukuman tersebut memberikan efek jera atau membuat peserta didik merasa bahwa mereka diminta untuk berpikir lebih kreatif. Dengan demikian, peserta didik tidak akan mengulangi kesalahan mereka tanpa menghukum fisik dan psikologis mereka.

Manajemen sekolah Islam berbasis *edutainment* merupakan tata kelola sekolah yang mengutamakan kreativitas, inovasi, dan nilai-nilai kemanusiaan. Pendekatannya lebih mengarah pada pemberdayaan warga sekolah dan mengoptimalkan potensi guru dan murid untuk lebih kreatif dan solutif. Dengan menerapkan manajemen sekolah berbasis *edutainment* akan memberikan beberapa manfaat. *Pertama*, sekolah menjadi tempat untuk memaksimalkan potensi guru dan peserta didik dalam proses belajar. Sekolah bukan tempat untuk menghukum peserta didik secara fisik dan psikis. Dengan demikian, minat belajar peserta didik akan semakin meningkat dan motivasi belajar di sekolah akan semakin baik.

Kedua, proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan karena dikemas dengan menarik, kekinian, dan kontekstual. Peserta didik merasa bahwa proses belajar bukan seperti hal yang menakutkan dan membosankan. Tetapi, proses belajar lebih seru dan menyenangkan. Paradigma pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* mengajarkan bahwa yang terpenting dari proses belajar itu adalah rasa ingin tahu, semangat, dan kreativitas. Oleh karena itu, pendekatan *edutainment* merupakan solusi yang menarik untuk pengembangan program sekolah dan pembelajaran saat ini, termasuk dalam sekolah Islam. Nilai-nilai keislaman dan kreativitas dapat dipadukan menjadi pendekatan yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi.

Teori-Teori Belajar yang Bernuansa *Edutainment*

Belajar bukan sekadar aktivitas tentang bagaimana kita bisa membaca, menulis, berhitung, dan mengetahui banyak hal yang belum kita ketahui sebelumnya. Tapi, yang lebih sulit adalah saat kita bisa menyimpan dalam memori tentang apa yang kita lihat, dengar, ucapkan, dan lakukan dapat bertahan lebih lama dalam ingatan. Hal ini melihat bahwa peserta didik bukanlah robot bernyawa yang disulap hanya untuk memenuhi ajang kompetisi, namun bagaimana membentuk mereka menjadi pribadi yang unggul dan sadar akan potensi yang mereka miliki. Sehubungan dengan itu, ada beberapa teori belajar yang relevan dan bernuansa *edutainment*:

Pertama, teori *active learning* yang ditulis oleh Silberman dalam bukunya *active learning: 101 Strategies to Teach Any Subject* (tahun 1996), sebagaimana yang dikutip Hamruni dalam buku tersebut Silberman menjelaskan bahwa belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada peserta didik (Hamruni, 2008). Belajar membutuhkan mental dan tindakan sekaligus. Teori ini menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multi indera dan dilakukan dengan menggunakan variasi metode



pembelajaran. Silberman memberikan ungkapan yang mengejutkan bagi kita semua tentang pandangannya mengenai proses dalam belajar.

What I hear, I forget.

What I hear and see, I remember a little.

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

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

What I teach to another, I master (Hamruni, 2008).

Pandangan tersebut sangat memberikan kritikan terhadap aktivitas dalam pembelajaran, di mana peserta didik hanya menjadi pendengar setia (pasif) dari apa yang disampaikan oleh guru, karena model pendidikan seperti itu hanya akan membuat peserta didik cenderung jenuh, dan apa yang diajarkan tidak bisa diterima dengan baik. Dalam teori belajar *active learning* aktivitas yang ditimbulkan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, karena pembelajaran aktif dapat mengikat daya ingat pada memori jangka panjang (Suyadi, 2013).

Kedua, teori *quantum learning*, di mana dalam dunia pendidikan kita sering mendengar pernyataan bahwa belajar itu tidak menyenangkan karena kita selalu diperhadapkan dengan tekanan, paksaan, intimidasi, dan berbagai mitos yang menakutkan sehingga membuat peserta didik takut mencoba karena takut dengan kegagalan yang akan mereka hadapi. Melihat sudut pandang tersebut maka perlu adanya perubahan paradigma untuk meyakinkan peserta didik bahwa mencoba dan kegagalan bukanlah hal yang menakutkan dan memalukan.

Teori *quantum* pada awalnya hanya digunakan oleh pakar fisika modern menjelang abad 20, kemudian berkembang secara luas merambat ke bidang-bidang kehidupan manusia lainnya (Hamruni, 2009). *Quantum learning* berawal dari sebuah teori fisika yang berarti proses perubahan energi menjadi cahaya atau sebuah energi yang berubah menjadi cahaya sehingga memiliki kecepatan yang sangat tinggi. Demikian halnya dengan proses pembelajaran yang diyakini akan mampu melejitkan prestasi peserta didik dengan prestasi yang tak terduga sebelumnya. Tentunya dengan menggunakan proses pembelajaran yang tepat dan bermakna. Penekanan teori ini terdapat pada ketenangan, berfikir positif, dan optimis sebelum dan setiap proses pembelajaran. Atau dengan kata lain, perhatian proses pada keterlibatan emosi peserta didik. Prinsip ini dibangun dari konsep *triune*, yang menjelaskan bahwa setiap informasi yang memasuki otak menuju ke otak tengah yang berfungsi sebagai pengarah, sehingga jika informasi tersebut diputuskan penting akan dialihkan kepada otak berfikir. Oleh karena itu, informasi yang disampaikan pada saat yang menyenangkan (emosi positif), maka seorang dapat belajar dan mengingat dengan baik. Selain itu, teori pembelajaran *quantum learning* menekankan bahwa keberhasilan di sekolah, komunitas, dan karir berkaitan dengan kehidupan pribadi yang harmonis. Peserta didik didukung untuk mencapai keharmonisan ini dengan memberikan latihan keterampilan berkomunikasi yang efektif, mengenal, dan mendapatkan integritas pribadi, serta menciptakan hubungan yang bermanfaat. Maka ketiga komponen seperti keterampilan akademik, tantangan fisik, dan keterampilan dalam hidup bisa melahirkan sebuah perubahan dan perbedaan yang cukup signifikan.



Ketiga, teori belajar akselerasi (*accelerated learning*) adalah bagian dari cara belajar yang alamiah. Artinya bahwa setiap orang punya cara dan kenyamanan sendiri-sendiri dalam memahami suatu objek yang akan dipelajari dan dipahami. Model pendekatan cara belajar ini adalah gerakan modern pendidikan yang mendobrak kekakuan cara belajar klasik yang terlalu banyak mengatur dan terstruktur sehingga membuat peserta didik hanya mampu mengulang-ngulang apa disampaikan oleh guru tanpa bisa menemukan kembali. Pada 1970-an, Lynn Schroeder dan Ostrander menerbitkan sebuah buku yang berjudul *super learning* yang mengemukakan karya psikiater Bulgaria, George Lozanov (Hamruni, 2009). Dalam buku tersebut memuat banyak temuan-temuan menarik, misalnya proses penyembuhan pada pasien psikiatri bisa melalui musik dan memberikan mereka banyak sugesti positif mengenai kesembuhan, dan paradigma ini ternyata juga relevan jika digunakan dalam dunia pendidikan. Sehingga Lozanov melakukan sebuah riset yang disponsori oleh pemerintah Bulgaria dia menemukan bahwa pengaruh musik dan sugesti positif pada pembelajaran, dan mengkombinasikan dengan permainan pada anak-anak memungkinkan proses pembelajaran jauh lebih efektif dan membuat pembelajaran lebih disenangi oleh anak-anak.

Saat ini, kita masih menyaksikan anak-anak yang menjadi korban dari *setting* dan *mindset* pendidikan yang belum sepenuhnya bermuara pada proses pendidikan yang humanis dan harmonis. Sehingga aktivitas-aktivitas dalam pengembangan teori dan metode dalam pendidikan adalah wujud dari mengajak peserta didik untuk memikirkan diri sendiri, orang lain, dunia, dan nilai-nilai yang saling berkaitan (Tillman, 2014). Maka prinsip-prinsip yang harus dipahami dalam pengembangan teori *accelerated learning* antara lain:

Belajar adalah melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan otak, karena belajar adalah kombinasi dari fisik dan otak. Belajar adalah berkreasi bukan sekadar mengonsumsi apa yang diberikan, tapi mengembangkan dan mengkreasikannya. Belajar adalah bentuk kerja sama (kolektivitas), bukan sekadar kemampuan pribadi (individualisme). Belajar adalah melakukan apa yang menjadi sasaran utama (objek) sehingga akan terasa lebih mudah dipahami (realistis). Harus ada emosi yang positif artinya perasaan yang baik akan menghasilkan energi yang baik serta mempercepat proses dalam pembelajaran.

Relevansi Teori Belajar *Edutainment* dengan Nilai-Nilai Pendidikan Islam dan Konteks Saat Ini

Islam adalah agama yang menghendaki sebuah kemudahan, kebaikan, dan kenyamanan. Hubungan teori *edutainment* dengan pendidikan Islam, sebagaimana Muslim meriwayatkan dari Anas bin Malik bahwasanya Rasulullah bersabda sebagaimana yang dikutip oleh Hamruni: "*Permudahlah mereka jangan mempersulit, gembirakanlah, dan jangan membuat mereka menjauhi kamu (H.R Bukhari)*" (Hamruni, 2009).

Prinsip memudahkan dalam hadis tersebut hubungannya dengan nilai-nilai dalam pendidikan Islam yakni: *Pertama*, menciptakan suasana yang akrab, di mana aktivitas dalam belajar mengajar sangat membutuhkan keakraban agar peserta didik lebih mudah dalam membangun komunikasi dan interaksi. Misalnya, ketika ada materi atau hal-hal yang belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, sebagai guru bagaimana kita bisa memberikan penjelasan yang mudah dipahami. Untuk mewujudkan hal tersebut maka suasana keakraban antara peserta didik dan guru harus terbangun dengan baik.

Kedua, komunikasi dan sikap yang ramah sangat penting karena guru adalah orang



tua bagi peserta didik saat mereka berada di sekolah, sehingga mempermudah guru dalam mentransfer pembelajaran dan mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik. Maka, komunikasi dan sikap yang ramah sangat membantu untuk mengatasi masalah peserta didik. *Ketiga*, kelembutan dan kecintaan (ucapan dan perbuatan) juga menjadi hal yang tidak bisa terpisahkan dalam proses pendidikan. Ada ungkapan yang mengatakan bahwa contoh terbaik dalam pendidikan adalah lisan dan perbuatan karena apa yang kita ucapkan dan apa yang kita lakukan semuanya akan menjadi cerminan bagi peserta didik. *Keempat*, berbaur dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif juga turut membantu peserta didik menemukan kenyamanan dan keinginan untuk belajar. Contohnya, ketika peserta didik tidak memahami pelajaran yang kita berikan maka tugas guru adalah memberikan pendampingan tanpa menyudutkan dan mendiskriminasinya, baik melalui kata-kata maupun perbuatan yang menjatuhkan mental mereka.

Perubahan sosial juga mempengaruhi perubahan tingkahlaku manusia. Kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan semakin besar dan terus menuntut agar dapat beradaptasi dalam berbagai situasi. Selain ada hubungannya dengan nilai-nilai pendidikan Islam, teori *edutainment* juga ada hubungannya dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Beberapa alasan mengapa teori belajar *edutainment* sangat relevan dengan kebutuhan saat ini. *Pertama*, paradigma pendidikan saat ini adalah mengarah pada pendidikan yang ramah anak, kreatif, berkarakter, komunikatif, menyenangkan, dan berbasis digital. Melihat paradigma tersebut maka teori belajar *edutainment* memberikan tawaran dan konsep yang relevan dengan kebutuhan tersebut. *Kedua*, perubahan metode belajar yang klasik, monoton, dan dogmatis mengarah pada metode belajar yang kreatif, inovatif, dan humanis sebagaimana konsep belajar *edutainment*. *Ketiga*, sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa tanpa adanya diskriminasi dan praktik-praktik pendidikan yang tidak edukatif. *Keempat*, *edutainment* mencerminkan karakteristik masyarakat Indonesia dan mengandung nilai-nilai keIslaman yang menginginkan adanya kerukunan dan keharmonisan dalam aktivitas pembelajaran. *Kelima*, model pendidikan atau teori belajar *edutainment* juga bagian dari model pendekatan yang integratif sebagaimana dalam implementasi kurikulum 2013, kurikulum KTSP, dan Merdeka Belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa manajemen sekolah Islam berbasis *edutainment* merupakan pendekatan yang efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, humanis, dan bebas dari diskriminasi. Pendekatan ini menekankan pentingnya kreativitas, inovasi, dan kontekstualisasi dalam pengelolaan sekolah serta proses belajar mengajar. Suasana belajar yang dibangun melalui prinsip *edutainment* mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan Islam, seperti kemanusiaan dan hubungan sosial yang harmonis (*ḥablum minannās*), sejalan dengan tujuan *edutainment* yang berfokus pada pengembangan pribadi peserta didik secara utuh.

Sebagai rekomendasi, sekolah-sekolah Islam perlu mengintegrasikan prinsip-prinsip *edutainment* dalam praktik manajerial dan pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi lapangan guna mengevaluasi implementasi *edutainment* secara empiris dalam konteks sekolah Islam di berbagai jenjang pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Andri, O., & Zaman, B. (2016). Edutainment dalam mata pelajaran PAI. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 8(1), 117–144. <https://doi.org/10.18326/mdr.v8i1.117-144>
- Bali, M. M. E. I., & Hishnuddin, A. (2023). Application of the edutainment method to improve student learning outcomes. *Proceeding of International Conference on Education, Society, and Humanity*.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2003). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dewi, N. C. (2020). Penerapan strategi pembelajaran edutainment dalam meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini. *Prim Early: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Fathurrochman, I., et al. (2022). Pengelolaan manajemen sekolah yang efektif. *E-Mal: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.47492/eamal.v2i2.1581>
- Fauzan, A., & Zahro, S. (2022). Content analysis dalam studi pustaka pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 56.
- Fauziah, S. (2020). Analisis konten sebagai teknik dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 78.
- Hamruni. (2008). *Konsep edutainment dalam pendidikan Islam*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hamruni. (2009). *Strategi dan model-model pembelajaran aktif menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hasbullah, H., & Nurhasanah. (2024). Peran orang tua dan pendidik dalam melejitkan potensi anak. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.58561/jkpi.v3i1.110>
- Kurniawan, D. (2022). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*.
- Lestari, N. (2021). Kajian pustaka dalam penelitian pendidikan Islam: Teori dan aplikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 117.
- Maulida, I. (2022). Penerapan metode kajian pustaka dalam penelitian pendidikan Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 144.
- Misbah, M., & Auliya, R. (2023). Metodologi penelitian kajian literatur: Pendekatan dan teknik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 11(1), 89.
- Nasution, A. G. J. (2017). Pembelajaran edutainment: Tinjauan filosofis pendidikan Islam. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.30821/ihya.v3i2.1324>
- Nasution, S. (2003). *Metode penelitian naturalistik kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Rahmawati, N. (2021). Manajemen pembelajaran humanis dalam pendidikan Islam kontemporer. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 23.
- Rokhmawanto, S., et al. (2020). Manajemen pendidikan edutainment di TPA Al-Hikmah Kewangunan Petahanan. *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2). <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v7i1.343>
- Sariudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi edutainment dalam pembelajaran di PAUD. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Setyoadi, P. (2019). Unsur pembelajaran edutainment dalam quantum learning. *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.30659/jspi.v2i2.5149>



- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Kaleidoskop pendidikan nasional*. Jakarta: Kompas.
- Tillman, D. (2004). *Living values activities for children ages 8–14*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tyasmaning, E. (2022). Manajemen penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran PAI Luqman Al-Hakim di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang. *Journal Multicultural of Islamic Education*, 5(2). <https://doi.org/10.35891/ims.v6i2.3175>

