

SKRIPSI

PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IX B DI SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA KECAMATAN SENTAJORAYA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*



OLEH

TITIN FITRIANTI

NPM. 210307071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/ 2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Titin Fitrianti**
Tempat/Tanggal Lahir : Muaro Sentajo, 05 Januari 2004
NPM : 210307071
Alamat : Muaro Sentajo, Kec. Sentajo Raya
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam
Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini dengan judul
**“Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP
Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan
Singingi”** adalah karya saya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila
dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia
menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 10 Agustus 2025
Hormat Saya,



Titin Fitrianti
NPM. 210307071

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Titin Fitrianti

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi Saudari:

Nama : **Titin Fitrianti**
NPM : **210307071**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan dan Sains Islam**
Judul : **" Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1
Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten
Kuantan Singingi "**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam
Sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2025
Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

ALHAIRI, S.Pd.I., M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Titin Fitrianti

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi Saudari:

Nama : **Titin Fitrianti**
NPM : **210307071**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan dan Sains Islam**
Judul : **" Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi "**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 19 Agustus 2025
Pembimbing II


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi"** yang ditulis oleh **Titin Fitrianti, NPM. 210307071**; telah disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2025

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

v

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul: "Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi" yang ditulis oleh Titin Fitrianti, NPM. 210307071; dapat diterima dan disetujui dalam Sidang Munaqasah di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 29 Agustus 2025. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 29 Agustus 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasah

Ketua

Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Moderator

Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris

Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I

Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II

Sopiatun Nahwiyah, S.Pd.I., MA
NIDN. 2110018901

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S. Al-Baqarah 2:286)¹

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Surabaya: CV Fajar Mulya, 2009), hal. 49.

HALAMAN PERSEMBAHAN

***Alhamdulillah*, Atas Rahmat dan Hidayah-Nya
Penulis Dapat Menyelesaikan Skripsi Ini Dengan Baik
Karya Sederhana Ini Penulis Persembahkan Untuk:**

**Segenap Civitas Akademika Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi**

ABSTRAK

Titin Fitrianti (2025) : “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta literatur bahwa metode *Edutainment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pada hasil pra penelitian di SMP Negeri 1 Sentajo Raya ditemukan gejala permasalahan yang mendorong pentingnya penerapan metode *Edutainment*, yaitu: (1) Guru telah menerapkan metode ceramah dengan bahasa dan cara penyampaian yang baik serta rapi, namun masih ada siswa yang mengobrol saat belajar, melamun, tidak fokus atau menyimak serta mengantuk dalam pembelajaran. (2) Rendahnya motivasi belajar siswa dalam bentuk perilaku bergantung kepada orang lain terkait pengerjaan tugas, terutama tugas kelompok. (3) Rendahnya motivasi belajar siswa dalam hal mencari dan memecahkan masalah soal-soal belajar. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Jumlah sampel adalah 19 orang siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket Y sebagai sumber data primer dan angket variabel X, observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data sekunder yang kemudian akan dianalisis dengan rumus *Paired Sample T-Test* yang diolah menggunakan *software* SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh metode *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ nilai kritis dan nilai $t^{\text{hitung}} 7,230 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 2,101$ dengan besaran pengaruh perlakuan terhadap sampel penelitian dapat dilihat pada nilai korelasi 0,876 yang berada dalam kategori “Sangat Kuat”.

Kata Kunci: Metode *Edutainment*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Titin Fitrianti (2025) : “*The Influence of the Edutainment Method on Student Learning Motivation in the Subject of Islamic Religions Education and Character Education for Class IX B at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, Sentajo Raya District, Kuantan Singingi Regency*”

This research is motivated by the fact of literature that the Edutainment method has an effect on student learning motivation. In the results of pre-research at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, symptoms of problems were found that encourage the importance of implementing the Edutainment method, namely: (1) Teachers have implemented the lecture method with good and neat language and delivery methods, but there are still students who chat while studying, daydream, do not focus or pay attention and are sleepy in learning. (2) Low student learning motivation in the form of behavior that depends on others regarding assignments, especially group assignments. (3) Low student learning motivation in terms of finding and solving learning problems. Therefore, this study aims to determine whether there is an effect of the Edutainment method on student learning motivation in the subject of Islamic Religious Education and Character Education for Class IX B at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, Sentajo Raya District, Kuantan Singingi Regency. This type of research is a quantitative experiment with One-Group Pretest-Posttest Design. The number of samples is 19 students. The data collection technique uses the Y questionnaire as the primary data source and the X variable questionnaire, observation, interviews, and documentation as secondary data which will then be analyzed with the Paired Sample T-Test formula processed using SPSS software. The results of this study indicate that there is an influence of the Edutainment method on student learning motivation in the subject of Islamic Religious Education and Character Education for Class IX B at SMP Negeri 1 Sentajo Raya, Sentajo Raya District, Kuantan Singingi Regency. This is because the significance value (sig) <0.05 critical value and the tcount value of 7.230 > ttable value of 2.101 with the magnitude of the influence of the treatment on the research sample can be seen in the correlation value of 0.876 which is in the "Very Strong" category.

Keywords: *Edutainment Method, Learning Motivation*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Alhamdulillah karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi**”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta pencerahannya dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak **Bustanur, S.Ag., M.Us** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Ibu **Nelvi Aysa, SP** selaku Kepala Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta pencerahannya dalam menyusun skripsi ini.

5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah membekali ilmu, pengalaman, dan keterampilan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan sebaik mungkin.
6. Ibu **Rini Novia, S.Pd** selaku Kepala SMP Negeri 1 Sentajo Raya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.
7. Ibu **Dewi Sartika, S.Pd.I** selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Sentajo Raya yang telah memberikan bimbingan selama penelitian.
8. Teristimewa Ayahanda (**Alm**) **Sawaluddin** dan Ibunda **Yulhainis** beserta keluarga yang telah mendidik, membimbing, dan mendoakan penulis selama ini.
9. Semua pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis berharap segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Teluk Kuantan, 10 Agustus 2025

Penulis



Titin Fitrianti
NPM. 210307071

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING I.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING II.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI.....	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teoritis	10
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Konseptual	40
D. Hipotesis	41
E. Definisi Operasional	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47

B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel	48
D. Teknik Pengumpulan Data	50
E. Teknik Analisis Data	52
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	59
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	59
B. Penyajian Data	65
C. Analisis Data.....	105
BAB V PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	115
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	37
Tabel 2.2 Definisi Operasional.....	42
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian.....	49
Tabel 3.2 Skala Likert	50
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	63
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Sentajo Raya	64
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Sentajo Raya.....	65
Tabel 4.4 Deskripsi Responden Penelitian.....	66
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Variabel X	66
Tabel 4.6 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Angket Variabel X.....	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Variabel Y.....	68
Tabel 4.8 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y.....	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Variabel X	71
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Variabel Y	71
Tabel 4.11 Deskripsi Statistik Data Hasil Angket Variabel X.....	72
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Data Angket Variabel X	73
Tabel 4.13 Kategori Norma Hasil Angket Variabel X.....	75
Tabel 4.14 Deskripsi Statistik Data Hasil Angket Variabel Y Pretest	76
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Data Angket Variabel Y Pretest.....	77
Tabel 4.16 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 1.....	78
Tabel 4.17 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 2.....	78
Tabel 4.18 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 3.....	79
Tabel 4.19 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 4.....	79
Tabel 4.20 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 5.....	80
Tabel 4.21 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 6.....	80
Tabel 4.22 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 7.....	81
Tabel 4.23 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 8.....	81
Tabel 4.24 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 9.....	82
Tabel 4.25 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 10.....	82
Tabel 4.26 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 11	83
Tabel 4.27 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 12.....	83
Tabel 4.28 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 13.....	84
Tabel 4.29 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 14.....	84
Tabel 4.30 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 15.....	85
Tabel 4.31 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 16.....	85
Tabel 4.32 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 17.....	86
Tabel 4.33 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 18.....	86
Tabel 4.34 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 19.....	87
Tabel 4.35 Hasil Angket Y (Pretest) untuk Butir Pernyataan 20.....	87
Tabel 4.36 Kategori Norma Hasil Angket Pretest Variabel Y	89
Tabel 4.37 Deskripsi Statistik Data Hasil Angket Variabel Y Posttest.....	90

Tabel 4.38 Distribusi Frekuensi Data Angket Variabel Y Posttest	91
Tabel 4.39 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 1	92
Tabel 4.40 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 2	92
Tabel 4.41 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 3	93
Tabel 4.42 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 4	93
Tabel 4.43 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 5	94
Tabel 4.44 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 6	94
Tabel 4.45 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 7	95
Tabel 4.46 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 8	95
Tabel 4.47 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 9	96
Tabel 4.48 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 10	96
Tabel 4.49 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 11	97
Tabel 4.50 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 12	97
Tabel 4.51 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 13	98
Tabel 4.52 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 14	98
Tabel 4.53 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 15	99
Tabel 4.54 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 16	99
Tabel 4.55 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 17	100
Tabel 4.56 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 18	100
Tabel 4.57 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 19	101
Tabel 4.58 Hasil Angket Y (Posttest) untuk Butir Pernyataan 20	101
Tabel 4.59 Kategori Norma Hasil Angket Posttest Variabel Y	103
Tabel 4.60 Hasil Uji Normalitas Data Pretest-Posttest Motivasi Belajar Sebagai Variabel Y	106
Tabel 4.61 Hasil Uji Data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Sebagai Variabel Y	107
Tabel 4.62 Hasil Pengolahan Data Penelitian Paired Sample Statistics menggunakan SPSS	108
Tabel 4.63 Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS (2)	109
Tabel 4.64 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	109
Tabel 4.65 Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS.....	110
Tabel 4.66 Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS (2).....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	41
Gambar 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Rekomendasi Riset Dari Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains
Islam
- Lampiran 2 : Surat Riset Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
- Lampiran 3 : Surat Balasan Riset Dari Sekolah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.² Oleh karena itu, Tujuan Pendidikan Nasional mempunyai relevansi dengan uraian tersebut yakni untuk mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.³

Menurut Susanto sebagaimana yang dikutip oleh Khairunisa dan Saudah, suatu proses penyelenggaraan pendidikan menjadi wadah yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran.⁴ Setiap proses pembelajaran selalu mencakup tiga unsur penting yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur-unsur tersebut terdiri

² Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

³ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI), 2019), hal. 25.

⁴ Khairunisa & Saudah, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV A SDN 8 Menteng Palangka Raya", dalam Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya, Vol. 3, No. 2, Agustus 2023, hal. 900.

dari materi, proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran.⁵ Dalam hal ini penggunaan metode pembelajaran sangat berpengaruh untuk mengakomodasi tiga unsur di atas sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai pemahaman sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.⁶

Saking pentingnya kedudukan metode ini di dalam pembelajaran, disebutkan oleh Ismail dalam penelitian Abdul Basit, metode sebagai suatu cara penyampaian ilmu kepada siswa dianggap lebih penting dibandingkan materi itu sendiri. Dalam perspektif pendidikan Islam disebutkan “*at-Thariqot Ahaam min al-Maidah*” (metode jauh lebih penting dibandingkan materi).⁷

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting bagi seorang guru, tidak hanya untuk mencapai hasil belajar yang ideal pada siswa, namun juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸ Motivasi belajar sendiri merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.⁹

⁵ Muhammad Zainal Abidin, “Implementasi Pendekatan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Muhammadiyah 10 Surabaya”, dalam *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 1, Juni 2021, hal. 92.

⁶ Devi Sutrisno Putri, dkk, “Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode *Edutainment*”, dalam *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 8, No. 1, Juni 2024, hal. 482.

⁷ 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”, dalam *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hal. 10.

⁸ Mutiara Zahira dan Ismail, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2024, hal. 17.

⁹ Sardiman, A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hal. 75.

Motivasi belajar siswa mempunyai peranan penting di dalam proses pendidikan, terutama pada aktivitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi mendorong manusia untuk berbuat, dalam hal ini motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan. Selain itu motivasi juga menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan tujuannya. Serta motivasi juga dapat menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan, dengan memisahkan perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan tujuan tersebut.¹⁰ Adapun motivasi belajar siswa yang ideal, tercermin dari tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹¹

Di antara metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode *Edutainment*, yaitu metode yang dirancang semenarik mungkin yang memadukan pendidikan dan hiburan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.¹² Menurut Susanto yang dikutip oleh Piraini dan Mutia Mawardah, metode *edutainment* bertujuan untuk

¹⁰ *Ibid*, hal. 85.

¹¹ *Ibid*, hal. 83.

¹² Reza Mahendra, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih", dalam *Jurnal Islamic Education Studies*, Vol. 4, No. 2, Desember 2021, hal. 87.

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka merasa nyaman, aman, santai dan suasana kelas tidak menjadi ketakutan, ketidaknyamanan, intimidasi atau depresi.¹³

Berdasarkan data yang penulis temukan di lapangan sebelum penelitian yakni di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, terkhususnya siswa kelas IX B, gejala permasalahannya antara lain sebagai berikut:¹⁴

1. Guru telah menyelenggarakan pembelajaran dengan menerapkan suatu metode pembelajaran, yakni metode ceramah dengan penggunaan bahasa dan cara penyampaian yang baik serta rapi. Namun siswa belum menunjukkan gejala motivasi belajar yang ideal pada siswa kelas IX B. Dalam hal ini masih ada siswa yang mengobrol dengan sesama temannya, melamun, tidak fokus atau menyimak serta mengantuk dalam pembelajaran.
2. Siswa kelas IX B menunjukkan motivasi belajar yang rendah dalam bentuk perilaku bergantung kepada orang lain saat diberikan tugas, terkhususnya tugas kelompok. Ketika diminta untuk diskusi untuk menjawab pertanyaan, hanya satu orang di setiap kelompok yang mencari jawaban dan menuliskannya di kertas.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX B dalam hal mencari dan memecahkan masalah soal-soal, di mana dalam diskusi yang diarahkan guru

¹³ Piraini dan Mutia Mawardah, "Penerapan Metode *Edutainment* Guna Menciptakan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, Desember 2022, hal. 136.

¹⁴ Observasi Pra Penelitian Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, tanggal 8 November 2024.

untuk menjawab pertanyaan, siswa cenderung ingin menyelesaikan tugas tersebut dengan cepat namun dengan hasil yang banyak keliru.

Data itu didukung oleh hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, yakni Ibu Dewi Sartika, S.Pd.I, di mana siswa dalam periode waktu yang cukup panjang memang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa terutama pada siswa kelas IX B seperti siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran, siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, siswa yang kurang memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, dan siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.¹⁵

Pada beberapa penelitian terdahulu, terdapat objek yang membahas tentang variabel metode *Edutainment* dan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, metode *edutainment* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana penelitian Abdul Basit yang hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Edutainment* pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan mengkombinasikan cara berkelompok dan menonton video dapat meningkatkan hasil motivasi belajar siswa. Namun penelitian ini berbeda jenisnya dengan penelitian penulis, yakni Penelitian Tindakan Kelas.¹⁶

¹⁵ Wawancara dengan Ibu Dewi Sartika, tanggal 30 Oktober 2024 di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

¹⁶ 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", dalam *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hal. 23.

Kemudian pada penelitian Reza Mahendra, dkk kesimpulannya adalah penggunaan metode *edutainment* berhasil meningkatkan motivasi belajar. Namun penelitian ini berbeda pada mata pelajarannya, yakni penelitian penulis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan penelitian sebelumnya yaitu pada mata Pelajaran Fikih.¹⁷ Demikian pula pada penelitian Ika Purwandini di mana hasil penelitian tersebut adalah penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan respon belajar siswa yang di dalamnya mencakup bahasan semangat yang dapat berkontribusi pada motivasi belajar siswa dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas.¹⁸

Berdasarkan gejala-gejala permasalahan tersebut dan uraian hasil penelitian terdahulu, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian eksperimen berupa penerapan metode *edutainment*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa yang hasilnya dapat menjadi referensi dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Selain itu untuk memperoleh wawasan baru dalam perpesktif kuantitatif eksperimen terkait penerapan metode *Edutainment* dan motivasi belajar siswa karena di penelitian terdahulu masih membahas objek yang dimaksud dalam perpesktif Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dengan adanya metode *Edutainment* dalam pembelajaran yang dikombinasikan dengan hiburan baik itu

¹⁷ Reza Mahendra, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih", dalam *Jurnal Islamic Education Studies*, Vol. 4, No. 2, Desember 2021, hal. 96.

¹⁸ Ika Purwandini, "Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IX SMP Negeri Muara Kati", dalam *Linggau Journal Science Education*, Vol. 3, No. 2, Desember 2023, hal. 24.

dalam bentuk permainan, bermain peran, demonstrasi, dan lainnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mencegah kebosanan, dan memastikan bahwa anak-anak dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kemudian hasil dari penelitian ini nantinya dapat memberikan support bagi sekolah agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX B Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gejala yang ada, maka dapat penulis identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi siswa untuk mempunyai motivasi belajar yang ideal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Rendahnya motivasi siswa kelas IX B terkait indikator ketekunan dan keuletan saat diberi tugas yang ditunjukkan dengan tidak fokusnya mereka pada kegiatan belajar.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX B dalam hal bergantung kepada orang lain saat diberikan tugas sehingga tidak berkontribusi apa-apa terhadap kelompok.

4. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX B dalam hal mencari dan memecahkan masalah soal-soal karena cenderung ingin cepat menyelesaikan tugas namun hasilnya banyak yang keliru.
5. Adanya kesenjangan antara penerapan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan motivasi belajar siswa yang menunjukkan gejala permasalahan.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang menuntut jawaban penelitian, sementara kemampuan penulis cukup terbatas untuk meneliti seluruhnya, maka dalam penelitian ini masalah-masalah yang akan diteliti penulis membatasi hanya pada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi.

E. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya
Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah referensi tentang metode *edutainment* yang diaplikasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Secara Praktis

a) Bagi SMP Negeri 1 Sentajo Raya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terlebih dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang mudah dan menyenangkan serta kesempatan untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran melalui metode *edutainment*.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan referensi khususnya yang berkaitan dengan metode *edutainment* pada siswa kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Metode *Edutainment*

a. Pengertian Metode *Edutainment*

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁹ Bila dihubungkan dengan dunia pendidikan, metode digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran itu sendiri merupakan cara yang digunakan dalam mengimplementasikan rencana belajar yang telah disusun melalui kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁰

Menurut Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid menjelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan sedangkan *entertainment* berarti hiburan.²¹ Jadi dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

¹⁹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019), hal. 29.

²⁰ Sundahry dkk, *Metode, Model dan Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2023), hal. 1.

²¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2014), hal. 17.

Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain asalkan siswa menjalani proses pembelajaran dengan senang.²²

Edutainment menurut Widiasmoro yang dikutip oleh Zunia Rizki Nur Amalia dkk, adalah pendidikan dan hiburan yang dirancang untuk mendidik dan menghibur.²³ Melalui penggunaan metode yang menghibur, pembelajaran tidak hanya bermanfaat dan menarik tetapi juga memungkinkan siswa menjadi antusias dan proaktif yang membuatnya mudah menerima dan memahami materi.²⁴ Metode *edutainment* ini juga dikatakan metode yang menyenangkan, diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar di sekolah.²⁵

Pembelajaran dengan metode *edutainment* sendiri memungkinkan siswa bermain sambil belajar, mereka juga dapat membentuk kelompok kecil selama proses pembelajaran.²⁶ Menurut Anggaini Sudono

²² 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”, dalam *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hal. 10.

²³ Zunia Rizki Nur Amallia, dkk, “Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun”, dalam *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol. 8, No. 2, Juni 2020, hal. 213-214.

²⁴ Safa Amaliatus Sa’adah, dkk, “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”, dalam *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 1, Maret 2022, hal. 67.

²⁵ Hijra Rahma Dena, dkk, “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir”, dalam *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 2, November 2022, hal. 229.

²⁶ Jajang Hendar Hendrawan, dkk, “Penerapan Metode *Edutainment* Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Nurul Hidayah Padalarang”,

sebagaimana dalam jurnal Ahmad Ma'ruf, bermain dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi, mengeksplorasi, mempraktekkan, dan memperoleh berbagai konsep dan pemahaman.²⁷ Sebab siswa harus berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.²⁸

Menurut Agustriana sebagaimana dalam jurnalnya Tiara Mudi Azzahra menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode *edutainment* membuat pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan, mencegah kebosanan, dan memastikan bahwa anak-anak dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.²⁹

Adapun juga menurut Cambridge Dictionary yang dikutip oleh Muhammad Indra Wahyuddin dan Richardus Eko Indrajit, *edutainment* ialah proses menghibur orang bersamaan dengan memberikan pengajaran akan suatu topik tertentu. *Edutainment* pada dasarnya bertujuan untuk mengajarkan atau membantu siswa berinteraksi sosial dengan memasukkan berbagai pelajaran ke dalam hiburan yang sudah biasa bagi

dalam *Mores: Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan*, Vol. 4, No. 2, Agustus 2022, hal. 67.

²⁷ Ahmad Ma'ruf, dkk, "Metode *Edutainment* Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajaran PAI Di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang", dalam *Jurnal Mu'allim*, Vol. 5, No. 1, Januari 2023, hal. 103.

²⁸ Devi Sutrisno Putri, dkk, "Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode *Edutainment*", dalam *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 8, No. 1, Juni 2024, hal. 484.

²⁹ Tiara Mudi Azzahra, dkk, "Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Di Sekolah Dasar", dalam *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, Vol. 7, No. 2, Tahun 2024, hal. 150.

mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lainnya.³⁰

Dalam pembelajaran *edutainment* penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran sangat penting karena selain membantu menyampaikan materi, alat peraga juga dapat menarik perhatian siswa.³¹ Selain itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa, meningkatkan minat untuk belajar, serta mendorong, dan merangsang kegiatan belajar.³²

Edutainment bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.³³ Agar metode ini berhasil penting untuk menyeimbangkan antara elemen pendidikan dan hiburan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.³⁴

Edutainment memiliki unsur 3R, yaitu *Relevance*, *Relationship*, dan *Responsibility*.³⁵ Dalam pembelajaran *relevance* yaitu menunjukkan

³⁰ Muhammad Indra Wahyuddin dan Richardus Eko Indrajit, *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*, (Yogyakarta: ANDI, 2021), hal. 19.

³¹ Agus Sriyanto, dkk, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Edutainment* di SD Negeri 2 Minggarharjo", dalam *Educatif: Journal of Education Research*, Vol. 4, No. 4, 2022, hal. 50.

³² Winda, dkk, "Penggunaan Metode *Edutainment* Berbantuan Animasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Palu", dalam *Jurnal Banua Oge Tadulako*, Vol. 1, No. 1, November 2021, hal. 47.

³³ Laila Badriyah, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru", dalam *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 12, No. 2, Tahun 2022, hal. 116.

³⁴ Liza Handayani Batu Bara, dkk, "Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V SDN 104205 Tembung", dalam *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 2, Oktober 2023, hal. 183.

³⁵ Willa Putri, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Pada Program Literasi Anak Di Desa Cibening Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor", dalam *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, Vol. 6, No. 1, 2023, hal. 160.

adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. *Relationship* adalah hubungan yang terjadi antara guru dan siswa, atau antara orang tua dan anak. *Responsibility* adalah kewajiban siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan maksimal dan berani menanggung akibatnya.

Menurut Aip Saripudin dan Isnaeni Yuningsih Faujiah yang dikutip oleh Odhian Wisnu Pratama dkk, ada tiga alasan untuk konsep *edutainment*, yaitu:³⁶

- a) Emosi positif mempercepat pembelajaran, kebalikannya akan membuat pembelajaran terhambat sehingga belajar harus menyenangkan.
- b) Penggunaan nalar dan emosi yang tepat dapat dengan cepat meningkatkan prestasi akademik.
- c) Ketika setiap siswa menerima motivasi yang tinggi dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan mendapat hasil belajar yang optimal.

Dari beberapa uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode *edutainment* adalah suatu cara yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di mana memadukan antara pendidikan dan hiburan, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan dan

³⁶ Odhian Wisnu Pratama, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo", dalam *Journal of Student Research*, Vol. 2, No. 4, Juli 2024, hal. 97.

menghibur. Dengan adanya metode *edutainment* ini dapat membuat siswa lebih mudah menangkap pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Edutainment*

Adapun prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment* adalah sebagai berikut:³⁷

1. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Konsep ini dimaksudkan untuk menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai bidang, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya untuk memanfaatkan pengetahuan ini agar diintegrasikan ke dalam proses pendidikan.³⁸

2. Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan yang didasari oleh 3 asumsi sebagai berikut:
 - a. Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti terancam, takut, sedih, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.

³⁷ Muhammad Indra Wahyuddin dan Richardus Eko Indrajit, *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*, (Yogyakarta: ANDI, 2021), hal. 24.

³⁸ Ika Purwandini, "Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IX SMP Negeri Muara Kati", dalam *Linggau Journal Science Education*, Vol. 3, No. 2, Desember 2023, hal. 14.

- b. Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
 - c. Dengan menggunakan metode pembelajaran tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar dapat dioptimalkan.
3. Menempatkan anak didik sebagai pusat sekaligus subjek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak. Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, maka mereka akan mencapai hasil belajar yang optimal.
4. Pembelajaran yang lebih humanis.

Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam interaktif edukatif yang terbuka dan menyenangkan.³⁹

Adapun prinsip-prinsip *edutainment* menurut Thoyibah sebagaimana dalam jurnalnya Rusmaini dan Ade Holisoh, sebagai berikut:⁴⁰

- 1. Konsep *edutainment* adalah sekumpulan metode pembelajaran yang bertujuan untuk menjadi perantara antara siswa dan pengajar dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

³⁹ Odhian Wisnu Pratama, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo", dalam *Journal of Student Research*, Vol. 2, No. 4, Juli 2024, hal. 94.

⁴⁰ Rusmaini & Ade Holisoh, "Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kinerja Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 21 Kabupaten Tangerang ", dalam *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*, Vol. 9, No. 1, Tahun 2024, hal. 15.

2. Konsep-konsep penting seperti pembelajaran dipercepat dimaksudkan untuk memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan cara yang efektif dan baik.
3. Pembelajaran *edutainment* menciptakan lingkungan belajar yang positif yang melibatkan siswa, guru, dan semua alat pendidikan.

c. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Edutainment*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut:⁴¹

1) Pemberian Kemudahan dan Suasana Gembira

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah:

- a) Mencairkan suasana agar tercipta keakraban dengan siswa, bisa dengan komunikasi yang lemah lembut dan bisa juga dengan melaksanakan *ice breaking* di awal pembelajaran atau kegiatan pendahuluan. Hal ini juga untuk menumbuhkan sikap positif terhadap belajar seperti berani mencoba hal baru, berani menghadapi tantangan, bersemangat, percaya diri, aktif, dan lain-lain.
- b) Guru menyiapkan dan menyajikan alat atau media yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti alat-alat audio visual, film, dan lain-lain.

2) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

⁴¹ Ika Nur'aini, "Penerapan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial", dalam *Jurnal Tawadhu*, Vol. 6, No. 1, 2022, hal. 28.

- a) Merancang suasana kelas secara psikis (kejiwaan) yang rileks dan aman agar siswa terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru bisa melakukan apersepsi atau mencoba memberi penjelasan singkat tentang materi yang lampau dan mengaitkan dengan materi saat ini.
- b) Merancang suasana kelas secara fisik yang nyaman seperti mengatur tempat duduk, pencahayaan ruangan, dan lain-lain.

3) Menarik Minat

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Guru membangun minat siswa dengan memberikan penjelasan mengenai manfaat dari pembelajaran.
- b) Guru menyajikan suatu hiburan yang menarik namun relevan dengan materi, misalnya film atau video yang membuat siswa semakin mudah memahami dan berminat terhadap materi, serta mengembangkan keterampilannya dalam berpikir kritis.

d) Menyajikan Materi yang Relevan

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Guru menyajikan materi inti yang akan dipelajari dengan prinsip bermakna, yakni memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari agar mendorong siswa untuk menerapkannya.
- b) Guru menggunakan media pembelajaran seperti buku, gambar, ataupun lingkungan sekitar untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa.

e) Melibatkan Emosi Positif ke Dalam Pembelajaran

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Guru mulai memasukkan unsur-unsur warna, ilustrasi, gambar, permainan kecil, atau iringan lagu dalam penyampaian materi inti untuk memperkuat kaitannya dengan emosi positif siswa. Dalam hal ini guru juga bisa mengubah suasana belajar klasikal secara individual sebelumnya menjadi diskusi kelompok.⁴²

f) Melibatkan Indera dan Pikiran

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Guru mulai melibatkan indera dan keterampilan berpikir siswa secara bersamaan dengan suatu permainan atau aktivitas fisik. Tujuannya untuk membantu siswa mengingat materi dengan mudah. Di antaranya, guru dapat melakukan permainan ular tangga untuk melatih daya ingat siswa dan perlibatan secara aktif dalam permainan. Pada permainan ular tangga, siswa akan dibagi dalam kelompok dan nantinya akan melempar dadu secara bergiliran. Pemain akan maju sesuai dengan angka pada dadu yang keluar dan harus menjawab pertanyaan yang telah disediakan terkait materi pelajaran sesuai nomor dikotak. Semakin mendekati kotak terakhir, pertanyaan akan semakin sulit. Jika jawaban kelompok benar, maka mereka mendapat poin. Namun jika jawaban salah, maka mereka

⁴² Akhmad Yusuf Isnain Setiawan, "Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah", dalam *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, Vol. 1, No. 2, Januari 2022, hal. 129.

harus mundur 2 kotak. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, sebaliknya jika didapati kotak yang bertangga maka pemain harus naik pada posisi tangga. Pemenang dari pemain ini adalah kelompok yang banyak menjawab pertanyaan yang benar sehingga akan sampai lebih dulu ke garis finish.

g) Penyesuaian Tingkat Kemampuan Siswa

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Guru kembali menyajikan materi dengan memilih metode yang berbeda namun tetap ada unsur *edutainment* seperti penggunaan media bantu dan lain-lain untuk pengulangan materi jika ada banyak siswa yang salah dalam menjawab soal di permainan Ular Tangga. Lalu untuk penguatan dengan pengulangan materi sekali lagi jika mayoritas siswa sudah banyak yang benar dalam menjawab soal di permainan Ular Tangga.

h) Memberikan Pengalaman Sukses

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Guru kembali melibatkan unsur visual, auditorial, dan kinestetik pada siswa agar meningkatkan sekaligus mempertahankan motivasi belajar dengan menerapkan *edutainment* sekali lagi, baik permainan, tayangan video dan lain-lain. Dalam hal ini, dapat digunakan permainan kuis seperti *Snowball*.
- b) Guru berusaha memberikan penguatan dengan penjelasan mengenai contoh-contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari terkait

materi yang disajikan melalui permainan, tayangan video, dan lain-lain.

i) Merayakan Hasil

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah:

- a) Merayakan kesuksesan hasil yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar untuk mendorong rasa tanggung jawab, semangat, motivasi, dan prestasinya. Bisa dilakukan dengan tepuk tangan, kata-kata pujian, atau memberikan label “Pemuncak Hari Ini” kepada siswa, dan lain-lain.
- b) Guru dapat memberikan hadiah kepada kelompok yang menjadi pemenang misalnya dari permainan ular tangga atau *snowball*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Edutainment*

Kelebihan metode *edutainment* yaitu sebagai berikut:⁴³

1. Menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya.
2. Memberikan rasa nyaman karena pembelajaran dikombinasikan dengan permainan.
3. Memudahkan siswa untuk bebas mengajukan pertanyaan dan pendapat.

Adapun menurut Moh. Roqib yang dikutip oleh Akhmad Yusuf

Isnan Setiawan, kelebihan metode *edutainment* adalah sebagai berikut:⁴⁴

⁴³ Dyah Sari Prasmita, dkk, “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas I SD”, dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, Vol. 5, No. 1, 2024, hal. 53.

⁴⁴ Akhmad Yusuf Isnan Setiawan, “Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, dalam *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, Vol. 1, No. 2, Januari 2022, hal. 130.

1. Dapat membuat peserta didik merasa lebih senang, sehingga belajar menjadi lebih mudah.
2. Karena pembelajaran dirancang dengan humor, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran.
3. Dapat menghasilkan komunikasi yang efektif dan penuh keakraban antara peserta didik dan pendidik.
4. Akan tercipta suasana interaksi yang penuh kasih sayang.
5. Dengan diberikannya pujian dan hadiah, dapat mendorong siswa untuk lebih baik dalam proses pembelajaran.

Kekurangan metode *edutainment* menurut Zamrodah dalam jurnal Khoirun Nasihin dan Abdul Bari adalah sebagai berikut:⁴⁵

1. Dalam menyusun langkah pembelajaran, guru harus tahu tentang kelebihan dan kelemahan siswa.
2. Pada proses pembelajaran, metode *edutainment* membutuhkan waktu yang lama.
3. Dalam proses pembelajaran, siswa yang kurang aktif akan merasa tidak percaya diri dibandingkan dengan siswa yang aktif.

2. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata bahasa latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang

⁴⁵ Khoirun Nasihin dan Abdul Bari, “Optimalisasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, dalam *Ashlach: Journal of Islamic Education*, Vol. 1, No. 1, April 2023, hal. 78-79.

melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.⁴⁶

Menurut Sardiman yang dikutip oleh Kompri menjelaskan bahwa motivasi berawal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif”. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.⁴⁷ Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.⁴⁸

Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan.⁴⁹ Belajar juga boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara lain manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.⁵⁰

⁴⁶ Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2020), hal. 6.

⁴⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 2.

⁴⁸ Sardiman, A. M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hal. 75.

⁴⁹ Kompri, *Motivasi...*, hal. 218.

⁵⁰ Sardiman, A. M, *Interaksi...*, hal. 22.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.⁵¹ Ada dua jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari motivasi dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari sumber luar, seperti strategi pembelajaran, materi, dukungan orang tua dan orang sekitar, serta metode yang digunakan.⁵²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

b. Fungsi Motivasi

Motivasi sangat penting dalam belajar, siswa yang memiliki motivasi yang kuat dan jelas selama proses belajar pasti akan tekun dan berhasil dalam pembelajaran. Kekuatan usaha belajar siswa selalu dipengaruhi oleh kekuatan motivasi yang diberikan.⁵³

⁵¹ *Ibid*, hal. 75.

⁵² Reza Mahendra, dkk, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih", dalam *Jurnal Islamic Education Studies*, Vol. 4, No. 2, Desember 2021, hal. 87.

⁵³ Yogi Fernando, dkk, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, Vol. 2, No. 3, Juli 2024, hal. 64.

Motivasi belajar penting bagi guru dan siswa, adapun motivasi penting untuk siswa adalah sebagai berikut.⁵⁴

1. Menyadarkan tempat dimulainya pelajaran, prosesnya, dan hasilnya. Misalnya, siswa yang membaca satu bab materi pelajaran akan lebih mampu memahami materi dibandingkan siswa yang tidak membaca buku. Oleh karena itu, guru harus mendorong siswa lain untuk membaca buku sebelum guru memberikan materi.
2. Memberikan informasi tentang kekuatan upaya belajar siswa. Dalam kasus di atas, siswa yang sudah membaca buku terlebih dahulu akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami materi pelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak membaca buku terlebih dahulu.
3. Mengarahkan kegiatan belajar siswa, contoh siswa yang terbukti memperoleh nilai yang tidak memuaskan karena bermain atau bersenda gurau saat belajar akan mengubah perilaku jika ingin nilai yang baik.
4. Meningkatkan semangat belajar siswa, misalnya siswa yang menyadari bahwa ia telah menghabiskan banyak uang sementara adiknya masih memiliki biaya yang harus dibayarkan, maka ia akan berusaha untuk lulus dengan cepat.
5. Menjelaskan bahwa ada proses belajar dan bekerja. Siswa yang menyadari bahwa orang yang tidak berpendidikan akan mendapatkan

⁵⁴ Cecep Wahyu Hoerudin, "Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia", dalam *Jurnal Al-Amar*, Vol. 3, No. 1, Januari 2022, hal. 38.

pekerjaan dengan gaji yang rendah, sedangkan orang yang berpendidikan akan mudah mendapatkan pekerjaan yang menguntungkan. Mereka akan berusaha mendapatkan nilai yang baik sehingga mereka dapat menyelesaikan sekolah dengan cepat.

Adapun fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:⁵⁵

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Secara garis besar, ada dua faktor utama yang mempengaruhi proses belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk faktor fisiologis seperti fisik siswa dan faktor psikologis seperti kecerdasan atau inteligensi siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal termasuk lingkungan alam dan sosial budaya, serta lingkungan

⁵⁵ Sardiman, A. M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2020), hal. 85.

nonsosial atau instrumental seperti kurikulum, program, fasilitas belajar, dan guru.⁵⁶

Menurut Ali situasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:⁵⁷

1. Faktor Guru. Gaya mengajar mencerminkan bagaimana pelaksanaan pengajaran guru yang bersangkutan, yang dipengaruhi oleh pandangannya sendiri tentang mengajar, konsep-konsep psikologis yang digunakan, serta kurikulum yang dilaksanakan.
2. Faktor Siswa. Setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian untuk dikembangkan.
3. Faktor Kurikulum. Bahan pelajaran sebagai isi kurikulum mengacu kepada tujuan yang hendak dicapai. Demikian pula pola interaksi guru-guru-siswa. Oleh sebab itu, tujuan yang hendak dicapai itu secara khusus menggambarkan bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai siswa melalui proses belajar yang beraneka ragam.
4. Faktor Lingkungan. Lingkungan ini meliputi keadaan ruangan, tata ruang dan berbagai situasi fisik yang ada di sekitar kelas atau sekitar tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Lingkungan ini pun dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi situasi belajar dan keberhasilan belajar.

⁵⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 227.

⁵⁷ *Ibid*, hal. 229.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:⁵⁸

1. Impian atau harapan siswa sangat penting dalam jangka panjang. Harapan ini berperan dalam mendorong keinginan siswa untuk belajar dan membantu mereka dalam proses pembelajaran mereka.
2. Kemampuan belajar melibatkan berbagai aspek psikologis setiap siswa, termasuk keterampilan pengamatan, konsentrasi, ingatan, kecerdasan, dan daya imajinasi. Kemampuan belajar ini mencerminkan perkembangan kognitif siswa, dan siswa dengan kemampuan belajar yang lebih tinggi cenderung lebih termotivasi untuk berprestasi.
3. Tingkat motivasi siswa untuk belajar dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental mereka, termasuk kesehatan fisik dan kondisi emosional mereka. Berkonsentrasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran mungkin sulit bagi siswa yang sakit, lapar, mengantuk, atau menghadapi stres emosional.
4. Lingkungan siswa terdiri dari banyak hal, termasuk lingkungan alam, tempat tinggal, lingkungan sosial, dan komunitas sekitarnya. Siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika lingkungan mereka nyaman, terorganisir, dan mendukung.

⁵⁸ Muhammad Ainul Yaqin dan David Ari Setyawan, "Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 4, No. 1, Maret 2024, hal. 43.

d. Indikator Motivasi Belajar yang Ideal

Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁵⁹

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

Salah satu indikator motivasi belajar siswa adalah tekun menghadapi tugas yang menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan secara konsisten dalam jangka waktu yang lama. Siswa yang tekun dalam menghadapi tugas menunjukkan kualitas seperti ketekunan, kesabaran, konsistensi, ketelitian, dan kehati-hatian saat menyelesaikan tugas yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka.⁶⁰

- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

Ulet menghadapi tugas adalah salah satu indikator motivasi belajar siswa yang menunjukkan kemampuan mereka untuk mengatasi

⁵⁹ Sardiman, A. M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hal. 83.

⁶⁰ Megawati Gulo, dkk, "Peran Interaksi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", dalam *Journal on Education*, Vol. 6, No. 1, September-Desember 2023, hal. 6083.

hambatan dan kesulitan belajar saat belajar. Siswa yang ulet dalam menghadapi kesulitan akan menunjukkan hal-hal seperti kesabaran, ketekunan, kemampuan untuk menemukan solusi dan alternatif yang tepat untuk menyelesaikan masalah, serta kemampuan untuk belajar dari kesalahan dan kegagalan mereka sendiri.⁶¹

c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

Siswa yang menunjukkan minat dalam berbagai tantangan menunjukkan motivasi mereka, menunjukkan bahwa mereka ingin memecahkan kesulitan, dan menunjukkan ketertarikan mereka pada berbagai masalah. Siswa yang tertarik pada berbagai masalah juga akan menunjukkan kemampuan mereka untuk menangani masalah dan memberikan jawaban. Siswa yang menunjukkan minat dalam berbagai masalah dan cenderung tidak menyerah dengan cepat ketika menghadapi tantangan.⁶²

d) Lebih senang bekerja mandiri.

Indikator motivasi belajar siswa adalah siswa yang lebih senang bekerja sendiri yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri dan ingin mencari tahu dan menyelesaikan masalah sendiri. Siswa yang lebih senang bekerja sendiri akan menunjukkan kemampuan untuk menetapkan tujuan belajar,

⁶¹ *Ibid*, hal. 6084.

⁶² *Ibid*.

mengontrol waktu dan usaha mereka sendiri untuk belajar, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.⁶³

- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).

Siswa yang cepat bosan dengan tugas rutin menunjukkan bahwa mereka membutuhkan variasi dalam pembelajaran untuk tetap termotivasi. Siswa yang cepat bosan dengan tugas rutin menunjukkan kurangnya minat dan semangat dalam menyelesaikan tugas yang bersifat mekanis atau berulang-ulang.⁶⁴

- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).

Dalam konteks motivasi belajar, mempertahankan pendapat berarti siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis dalam mengevaluasi informasi yang diterima, membuat argumen yang jelas dan terstruktur untuk mendukung pendapatnya, mendengarkan pendapat orang lain dan menghargai perbedaan pendapat, mempertimbangkan perspektif orang lain, dan menemukan solusi untuk situasi yang sulit/kompleks.⁶⁵

- g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

Siswa yang tidak mudah melepaskan hal yang diyakini adalah indikator motivasi belajar siswa yang menunjukkan bahwa siswa

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ *Ibid*, hal. 6085.

⁶⁵ *Ibid.*

memiliki kemampuan untuk mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain.⁶⁶

h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal menunjukkan bahwa mereka termotivasi untuk mencari tahu dan menyelesaikan masalah, memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis saat menilai informasi yang mereka terima, dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah secara mandiri. Siswa yang senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal juga akan menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah yang tepat untuk menyelesaikan masalah.⁶⁷

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. siswa harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau iya sudah yakin dan dipandanginya cukup rasional.⁶⁸

3. Hubungan Metode *Edutainment* dengan Motivasi Belajar Siswa

Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi meningkatnya sebuah motivasi belajar pada siswa diantaranya adalah penggunaan metode yang

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ *Ibid*, hal. 6086.

⁶⁸ Sardiman, A. M, *Interaksi...*, hal. 84.

menarik, menyenangkan dan variatif oleh guru kepada siswa di dalam proses pembelajaran.⁶⁹ Diantara metode yang mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah metode *edutainment*. Hal ini dinyatakan dalam buku Muhammad Indra Wahyudin dan Prof. Richardus Eko Indrajit salah satu manfaat *edutainment* adalah mendorong siswa untuk berbuat atau memotivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.⁷⁰ Kemudian hal ini juga diperkuat dengan fakta literatur dari hasil penelitian terdahulu sebagaimana penelitian Abdul Basit yang hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Edutainment* pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan mengkombinasikan cara berkelompok dan menonton video dapat meningkatkan hasil motivasi belajar siswa.⁷¹

Kemudian pada penelitian Reza Mahendra, dkk kesimpulannya adalah penggunaan metode *edutainment* berhasil meningkatkan motivasi belajar.⁷² Demikian pula pada penelitian Ika Purwandini di mana hasil penelitian tersebut adalah penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan respon

⁶⁹ Mutiara Zahira dan Ismail, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2024, hal. 17.

⁷⁰ Muhammad Indra Wahyuddin dan Richardus Eko Indrajit, *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*, (Yogyakarta: ANDI, 2021), hal. 31.

⁷¹ 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”, dalam *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hal. 23.

⁷² Reza Mahendra, dkk, “Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih”, dalam *Jurnal Islamic Education Studies*, Vol. 4, No. 2, Desember 2021, hal. 96.

belajar siswa yang di dalamnya mencakup bahasan semangat yang dapat berkontribusi pada motivasi belajar siswa.⁷³

Metode *edutainment* mampu berkontribusi secara positif dengan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa ketika diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode *edutainment* terdapat unsur-unsur hiburan dalam pembelajaran, baik itu dalam bentuk permainan, bermain peran, demonstrasi, dan lainnya sehingga siswa merasa senang, bergairah, dan tertarik dalam pembelajaran.⁷⁴

4. Konsep Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memerhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional. Kegiatan pembelajaran PAI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Islam dari peserta didik, di samping untuk membentuk kesalehan atau kualitas pribadi juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial.⁷⁵

⁷³ Ika Purwandini, "Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IX SMP Negeri Muara Kati", dalam *Linggau Journal Science Education*, Vol. 3, No. 2, Desember 2023, hal. 24.

⁷⁴ Muhammad Indra Wahyuddin dan Richardus Eko Indrajit, *Edutainment...*, hal. 27.

⁷⁵ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2014), hal. 19.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar yang terencana dalam penyampaian peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengembangkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.⁷⁶

Tujuan pendidikan agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta pengaplikasikannya dalam kehidupan sekaligus menjadi pegangan hidup. Secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran-ajaran Islam dan bertakwa kepada Allah, atau “hakikat tujuan pendidikan Islam adalah terbentuknya insan kamil”.⁷⁷

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah Swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspek Pengajaran Agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya.⁷⁸

⁷⁶ Sulaiman, MA, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI): Kajian Teori, Dan Aplikasi Pembelajaran PAI*, (Banda Aceh: Yayasan peNA, 2017), hal. 27.

⁷⁷ Akmal Hawi, *Kompetensi...*, hal. 20.

⁷⁸ Sulaiman, MA, *Metodologi...*, hal. 31.

Sedangkan ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi lima unsur pokok, yaitu sebagai berikut.⁷⁹

- a. Al-Qur'an. Lingkup kajiannya tentang membaca al-Qur'an dan mengerti arti kandungan yang terdapat di setiap ayat-ayat al-Qur'an. Akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat-ayat tertentu yang di masukkan dalam materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya dan beberapa hadits terkait.
- b. Akidah. Lingkup kajiannya tentang aspek kepercayaan menurut ajaran Islam, dan inti dari pengajaran ini adalah tentang rukun iman.
- c. Akhlak. Lingkup kajiannya mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individual pada kehidupannya dalam mencapai akhlak baik.
- d. Syariah (Fikih/Ibadah). Lingkup kajiannya tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan dari pengajaran ini agar peserta didik mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar. Mengerti segala bentuk ibadah dan memahami arti dan tujuan pelaksanaan ibadah. Juga materi tentang segala bentuk-bentuk hukum Islam yang bersumber pada al-Qur'an, sunnah, dan dalil-dalil syar'i yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar peserta didik mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum Islam dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Tarikh (Sejarah Kebudayaan Islam). Lingkup kajiannya tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awalnya sampai zaman

⁷⁹ *Ibid*, hal. 32-33.

sekarang sehingga peserta didik dapat mengenal dan meneladani tokoh-tokoh Islam serta mencintai agama Islam.

B. Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Nama, Judul dan Tahun
1.	Hijra Rahma Dena, mahasiswa UNRI, tahun 2022 dengan judul Pengaruh Metode <i>Edutainment</i> Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas IX MIA SMAN 2 Rambah Hilir.
	Hasil Penelitian
	Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode <i>edutainment</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran siswa pada mata pelajaran sejarah kelas IX MIA SMAN 2 Rambah Hilir. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai t hitung = 2.335 dan t tabel = 1.995. sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Sementara itu, diperoleh nilai sig. Sebesar 0,022 yang menunjukkan $0,022 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian besar pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap minat belajar sejarah siswa kelas IX MIA SMAN 2 Rambah Hilir pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 11.86 dengan nilai pretest 68,17 dan nilai posttest 80,03 dibandingkan dengan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 6.69 dengan nilai pretest 69.57 dan nilai posttest 76.26. sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas ini memiliki kondisi yang sama. Setelah mendapatkan perlakuan, kondisi kelas eksperimen dengan menggunakan metode <i>edutainment</i> lebih baik dari pada kelas kontrol.
	Persamaan
	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel X yaitu metode <i>Edutainment</i> . Kemudian penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Penelitian ini meneliti pada variabel Y yaitu minat belajar, sedangkan penulis meneliti pada motivasi belajar. Kemudian penelitian ini menggunakan bentuk desain Quasi Experimental, sedangkan penulis menggunakan bentuk desain Pre Eksperimental.

2.	Penelitian Dyah Sari Prasmita, mahasiswa Universitas PGRI Palembang, tahun 2024 dengan judul Pengaruh Metode <i>Edutainment</i> Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas I SD.
	Hasil Penelitian
	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas I SD Negeri 07 Buay Pemaca. Dapat dilihat dari hasil rata-rata soal <i>pretest</i> ialah 59,54, sedangkan hasil rata-rata soal <i>posttest</i> ialah 82,50. Berdasarkan kriteria nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas I SD Negeri 07 Buay Pemaca.
	Persamaan
	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel X, yaitu metode <i>edutainment</i> . Kemudian penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian Pre-Experimental design dengan jenis one-group pretest-posttest design.
3.	Perbedaan
	Penelitian ini meneliti pada variabel Y yaitu kemampuan berhitung, sedangkan penulis meneliti pada motivasi belajar. Penelitian ini meneliti pada jenjang SD, sedangkan penulis meneliti pada jenjang SMP.
	Safa Amaliatus Sa'adah, mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon, tahun 2022 dengan judul Pengaruh Metode <i>Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.
	Hasil Penelitian
	Penelitian ini menunjukkan respon siswa di MTs Al-Hillal Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon mendapatkan respon yang baik. Berdasarkan interpretasi yang dilakukan, sebesar 82,2% siswa merespon kuat terhadap penerapan pembelajaran metode <i>edutainment</i> pada pembelajaran IPS. Pada hasil penelitian tentang belajar siswa di MTs Al-Hillal Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebagian besar cukup dengan persentase 43,59% dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 86,43. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode <i>edutainment</i> terhadap hasil belajar siswa.

	Persamaan
	Penelitian ini sama-sama meneliti variabel X tentang metode <i>edutainment</i> . Kemudian penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Penelitian ini meneliti variabel Y tentang hasil belajar, sedangkan penulis meneliti pada motivasi belajar. Kemudian penelitian ini meneliti di mata pelajaran IPS, sedangkan penulis meneliti pada mata pelajaran PAI dan BP.
4.	Tiara Mudi Azzahra mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung, tahun 2024 dengan judul Pengaruh Metode <i>Edutainment</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Di Sekolah Dasar.
	Hasil Penelitian
	Penerapan metode <i>edutainment</i> berhasil meningkatkan nilai rata-rata <i>pretest</i> siswa dari kategori cukup (75) menjadi kategori baik (82,82) pada hasil <i>posttest</i> . Penerapan metode jigsaw di kelas kontrol setelah dilakukan analisis melalui <i>Microsoft excel</i> memiliki peningkatan nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa Arab, dari rata-rata nilai <i>pretest</i> sebesar 73,25 dengan nilai rata-rata <i>posttest</i> menjadi sebesar 77,47. Perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Arab siswa kelas V yang menunjukkan metode <i>edutainment</i> dengan siswa yang menggunakan metode jigsaw, dari hasil analisis data melalui uji t-independent menunjukkan bahwa nilai <i>asympt.sig.</i> sebesar 0,001 yang berarti $< 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V yang menggunakan metode <i>edutainment</i> dengan siswa yang menggunakan metode jigsaw.
	Persamaan
	Penelitian ini sama-sama meneliti variabel X yaitu metode <i>edutainment</i> . Kemudian penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Adapun subjek di penelitian ini adalah siswa di tingkat SD, sedangkan penelitian penulis adalah siswa di tingkat SMP atau menengah pertama. Kemudian itu penelitian ini meneliti pada keterampilan berbicara, sedangkan penulis meneliti pada motivasi belajar.

Dari keempat penelitian tersebut, terdapat beberapa persamaan yaitu di mana meneliti tentang metode *Edutainment*. Akan tetapi, penelitian ini terdapat kebaruan yang signifikan dari keempat penelitian tersebut yang variabel Y berfokus pada minat belajar, kemampuan berhitung, keterampilan berbicara, dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar. Kemudian juga dari keempat penelitian tersebut hanya meneliti pada mata pelajaran Sejarah, dan Bahasa Arab, sedangkan penelitian ini meneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai metode *Edutainment* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa, memberikan kemudahan dalam belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, penelitian ini juga belum pernah dilakukan di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi.

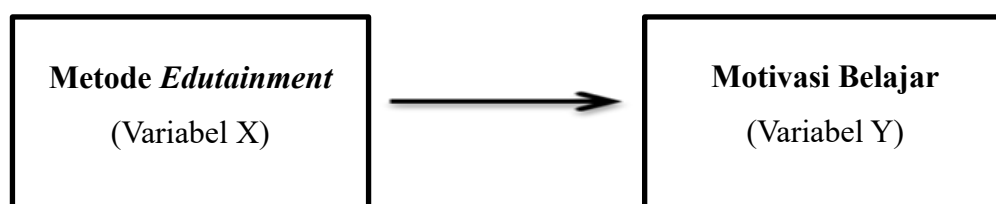
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ialah suatu bentuk kerangka berpikir tentang bagaimana suatu teori berkaitan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁸⁰

Kerangka konseptual merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka konseptual

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 91.

yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.⁸¹ Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:



Keterangan:



= Variabel yang diteliti



= Arah pengaruh yang diteliti

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara, suatu tesis sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah. Hipotesis dapat juga dikatakan kesimpulan sementara, merupakan suatu konstruk (construct) yang masih perlu dibuktikan, suatu kesimpulan yang belum teruji kebenarannya.⁸² Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 95.

⁸² A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana Prenademia Group, 2017), hal. 130.

Ha = Ada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

Ho = Tidak Ada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang digunakan untuk mengembangkan secara abstrak suatu konsep terhadap realita data kenyataan, sehingga semakin mudah konsep itu dipahami.⁸³ Untuk menghindari salah paham terhadap penelitian ini, maka definisi yang telah dikemukakan perlu dioperasionalkan agar lebih terarah maksud dan tujuannya, sehingga kebenaran dapat diuji, maka perlu dikembangkan dan dicari jawabannya. Untuk itu penulis menggunakan beberapa indikator sebagai berikut:

Tabel 2.2 Definisi Operasional

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator
1.	Metode <i>Edutainment</i>	Pemberian Kemudahan dan Suasana Gembira	1) Guru mencairkan suasana agar tercipta keakraban dengan melaksanakan <i>ice breaking</i> di awal pembelajaran. 2) Guru menyiapkan dan menyajikan alat atau media pembelajaran.
		Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif	1) Guru merancang suasana kelas secara psikis (kejiwaan) yang rileks dan aman agar siswa

⁸³ Masri Singarimbun, dkk, *Metode Penelitian Survei II* (Jakarta: LP3ES. Cet 10, 2013), hal. 124.

			terlibat secara emosional dalam pembelajaran. 2) Guru merancang suasana kelas secara fisik yang nyaman.
		Menarik Minat	1) Guru membangun minat siswa dengan memberikan penjelasan mengenai manfaat dari pembelajaran. 2) Guru menyajikan suatu hiburan yang menarik namun relevan dengan materi.
		Menyajikan Materi yang Relevan	1) Guru menyajikan materi inti yang akan dipelajari dengan prinsip bermakna. 2) Guru menggunakan media pembelajaran seperti buku, gambar, ataupun lingkungan sekitar untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa.
		Melibatkan Emosi Positif ke Dalam Pembelajaran	1) Guru mulai memasukkan unsur-unsur warna, ilustrasi, gambar, permainan kecil, atau iringan lagu dalam penyampaian materi inti untuk memperkuat kaitannya dengan emosi positif siswa.
		Melibatkan Indera dan pikiran	1) Guru mulai melibatkan indera dan keterampilan berpikir siswa secara bersamaan dengan suatu permainan atau aktivitas fisik. Tujuannya untuk membantu siswa mengingat materi dengan mudah.
		Penyesuaian dengan Tingkat Kemampuan Siswa	1) Guru kembali menyajikan materi dengan metode yang berbeda namun tetap ada unsur <i>edutainment</i>.
		Memberikan Pengalaman Sukses	1) Guru kembali melibatkan unsur visual, auditorial, dan kinestetik pada siswa agar

			meningkatkan sekaligus mempertahankan motivasi belajar dengan menerapkan <i>edutainment</i>. 2) Guru memberikan penguatan mengenai contoh-contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari terkait materi pembelajaran melalui permainan, tayangan video, dan lain-lain.
		Merayakan Hasil	1) Guru merayakan kesuksesan hasil yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar. 2) Guru dapat memberikan hadiah kepada kelompok yang menjadi pemenang dari permainan dalam penerapan metode <i>edutainment</i>.
2.	Motivasi Belajar	Siswa Tekun Menghadapi Tugas	1) Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan secara konsisten dalam jangka waktu yang lama. 2) Siswa yang tekun dalam menghadapi tugas menunjukkan kualitas seperti ketekunan, kesabaran, konsistensi, ketelitian, dan kehati-hatian saat menyelesaikan tugas yang dapat meningkatkan hasil belajar.
		Siswa Ulet Menghadapi Kesulitan	1) Siswa menunjukkan kemampuan untuk mengatasi hambatan dan kesulitan belajar. 2) Siswa yang ulet dalam menghadapi kesulitan akan menunjukkan hal-hal seperti kesabaran, ketekunan, kemampuan untuk menemukan solusi dan alternatif yang tepat untuk menyelesaikan masalah,

			serta kemampuan untuk belajar dari kesalahan dan kegagalan.
		Siswa Menunjukkan Minat Terhadap Berbagai-Macam Masalah	1) Siswa menunjukkan bahwa ingin memecahkan kesulitan dan menunjukkan ketertarikan pada berbagai masalah. 2) Siswa yang tertarik pada berbagai masalah akan menunjukkan kemampuan untuk menangani masalah dan memberikan jawaban, serta cenderung tidak menyerah dengan cepat ketika menghadapi tantangan.
		Siswa Lebih Senang Bekerja Mandiri	1) Siswa memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri dan ingin mencari tahu dan menyelesaikan masalah sendiri. 2) Siswa yang lebih senang bekerja sendiri akan menunjukkan kemampuan untuk menetapkan tujuan belajar, mengontrol waktu dan usaha siswa sendiri untuk belajar, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.
		Siswa Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas yang Rutin	1) Siswa membutuhkan variasi dalam pembelajaran untuk tetap termotivasi. 2) Siswa yang cepat bosan dengan tugas rutin menunjukkan kurangnya minat dan semangat dalam menyelesaikan tugas yang bersifat mekanis atau berulang-ulang.
		Siswa Dapat Mempertahankan Pendapatnya	1) Siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis dalam mengevaluasi informasi yang diterima, membuat argumen yang jelas dan terstruktur untuk mendukung pendapatnya, mendengarkan pendapat orang

			lain, menghargai perbedaan pendapat, mempertimbangkan perspektif orang lain, dan menemukan solusi untuk situasi yang sulit/kompleks.
		Siswa Tidak Mudah Melepaskan Hal yang Diyakini Itu	1) Siswa memiliki kemampuan untuk mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain.
		Siswa Senang Mencari dan Memecahkan Masalah Soal-Soal	1) Siswa menunjukkan bahwa termotivasi untuk mencari tahu dan menyelesaikan masalah, memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis saat menilai informasi yang diterima, dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah secara mandiri. 2) Siswa menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah yang tepat untuk menyelesaikan masalah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.⁸⁴ Adapun bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Penelitian ini pada prinsipnya tidak dapat mengontrol validitas internal dan eksternal secara utuh, karena satu kelompok hanya dipelajari satu kali, atau kalau menggunakan dua kelompok di antara kedua kelompok itu tidak dapat disamakan terlebih dahulu.⁸⁵

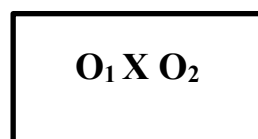
Jenis *Pre-Experimental Designs* ini yaitu menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol), desain ini terdapat *pretest* dan *posttest* sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan *pretest*. Bila nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif.⁸⁶

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 111.

⁸⁵ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 179.

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hal. 112.



Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = *Treatment*/Perlakuan yang diberikan

Gambar 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan terhitung setelah proposal ini diseminarkan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Pemilihan lokasi ini didasari atas pertimbangan dan alasan bahwa masalah-masalah yang dikaji peneliti ada di lokasi ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁷ Populasi merupakan totalitas semua nilai-nilai yang mungkin daripada karakteristik tertentu sejumlah objek yang ingin dipelajari sifatnya.⁸⁸

⁸⁷ *Ibid*, hal. 126.

⁸⁸ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian...*, hal. 147.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX B SMP Negeri 1 Sentajo Raya yang berjumlah 19 orang, yang terdiri dari laki-laki berjumlah 9 orang dan perempuan berjumlah 10 orang.⁸⁹

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian

Siswa Kelas IX B SMP Negeri 1 Sentajo Raya			
Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
IX B	9	10	19

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 1 Sentajo Raya

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁹⁰ Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut.⁹¹

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX B SMP Negeri 1 Sentajo Raya yang berjumlah 19 orang, dengan menggunakan teknik *sensus/sampling total*. Teknik *sensus/sampling total* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.⁹²

⁸⁹ Dokumen Tata Usaha SMP Negeri 1 Sentajo Raya Rahun 2024/2025.

⁹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 118.

⁹¹ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian...*, hal. 150.

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 134.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (Kuesioner)

Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁹³ Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada sampel yang dipilih yaitu siswa kelas IX B sebanyak 19 orang. Angket tersebut berisi pernyataan terkait masing-masing variabel. Bentuk skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Adapun skor yang diberikan dari jawaban ini menggunakan pengukuran skor skala interval namun opsi jawaban yang disediakan menggunakan kategori skala ordinal.

Tabel 3.2 Skala Likert

Keterangan	Skor
Selalu (S)	4
Sering (SE)	3
Kadang-Kadang (KK)	2
Tidak Pernah (TP)	1

⁹³ *Ibid*, hal. 199.

2. Observasi

Observasi merupakan proses-proses pengamatan dan ingatan, teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁹⁴ Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung ke SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi terkait dengan proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁹⁵ Adapun wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan kepada 1 orang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan 19 orang siswa kelas IX B untuk memperoleh informasi.

4. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi, dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya penting dari seseorang. Dokumen berfungsi sebagai pelengkap penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kuantitatif.⁹⁶ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini

⁹⁴ *Ibid*, hal. 203.

⁹⁵ *Ibid*, hal. 195.

⁹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, hal. 240.

dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan Profil Sekolah, Sejarah Sekolah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi Sekolah, Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Data Guru, Data Siswa, Fasilitas Sarana dan Prasarana, serta Foto Kegiatan Pembelajaran SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.⁹⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistik deskriptif. Sebelum melakukan uji analisis data, adapun langkah awal yaitu menguji instrumen pengukuran data, berikut ini langkah-langkahnya:

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *valid* artinya sah atau tepat. Uji validitas atau kesahihan adalah pengujian untuk mengetahui sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.⁹⁸ Jika nilai $r^{\text{hitung}} > r^{\text{tabel}}$ atau nilai $p\text{-value} < \text{nilai } \alpha (0,05)$, maka item pertanyaan/pernyataan dalam instrumen dinyatakan “valid”. Jika nilai $r^{\text{hitung}} < r^{\text{tabel}}$ atau nilai $p\text{-value} \geq \text{nilai } \alpha (0,05)$, maka item pertanyaan/pernyataan dalam instrumen dinyatakan “tidak valid”. Uji validitas ini dilakukan dengan

⁹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hal. 206.

⁹⁸ Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), hal. 110.

membandingkan data yang sesungguhnya dengan data yang dikumpulkan peneliti.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemah dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut dengan pengukuran yang reliabel. Reliabilitas memiliki istilah lain seperti keterpercayaan, keterhandalan, keajegan, kestabilan, dan konsistensi.⁹⁹ Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan sejauh mana instrumen penelitian dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.

3. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun yang termasuk ke dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, perhitungan persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.¹⁰⁰

⁹⁹ *Ibid*, hal. 122.

¹⁰⁰ Sugiyono, *Metode...*, hal. 207.

4. Pengujian Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal. Uji normalitas sendiri didefinisikan sebagai proses untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi atau sampel dengan distribusi normal.¹⁰¹ Jika modus, mean, dan median berada di pusat, itu disebut distribusi normal. Keputusan dibuat ketika nilai $T^{\text{hitung}} > T^{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai $T^{\text{hitung}} < T^{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.¹⁰²

Adapun teknik yang digunakan adalah Shapiro Wilk dari Uji Normalitas yang digunakan untuk sampel yang jumlahnya kecil (kurang dari 50 data). Metode ini digunakan berdasarkan pertimbangan bahwa data yang akan diolah adalah berjenis interval, yang cenderung dapat digunakan baik pada n (sampel) besar maupun kecil. Dalam situasi ini, baik data *pretest* maupun *posttest* akan diuji normalitasnya sebelum dianalisis dengan Uji *Sample Paired T-Test*.

Pada penelitian ini, pengolahan data untuk Uji Normalitas dengan akan diperbantukan oleh *software* SPSS atas pertimbangan efisiensi dan meminimalisir kesalahan dari peneliti jika menggunakan cara perhitungan manual.

¹⁰¹ Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hal. 79.

¹⁰² *Ibid*, hal. 80.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varians yang sama. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama. Apabila nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu tidak homogen. Apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu homogen.¹⁰³

Pada penelitian ini, Uji Homogenitas menggunakan metode Uji-F karena jumlah kelompok data yang akan diuji hanya ada dua, yakni data *pretest* sebelum penerapan metode *edutainment* dan *posttest* setelah metode tersebut diterapkan pada siswa kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Rumus dari uji adalah sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian: jika F hitung lebih kecil dari F tabel maka data homogen, dan jika F hitung lebih besar dari F tabel, maka data tidak homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan Uji-F adalah:

1. Menghitung varians dari masing-masing variabel.

¹⁰³ Nuryadi, dkk., *Dasar...*, hal. 89.

2. Memilih varians terbesar dan varians terkecil dari semua variabel.
3. Membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil.
4. Menentukan db (derajat Kebebasan) untuk db pembilang = $n - 1$ (variens terbesar), untuk db penyebut = $n - 1$ (variens terkecil).
5. Menentukan nilai dan titik kritis pada F tabel.
6. Membuat kesimpulan.

Adapun untuk meminimalisir sekaligus menghindari kesalahan jika dengan perhitungan manual, maka Uji Homogenitas nantinya akan dibantu *software* SPSS.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan benar atau salah. Pengujian ini dilakukan dengan menganalisis data sampel untuk menentukan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Adapun rumusan masalah dalam bentuk hipotesis statistik penelitian ini adalah:

H_a = Ada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

H_o = Tidak Ada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan *Uji Paired Sample T-Test*, yaitu salah satu cara untuk menguji hipotesis dengan data

yang tidak bebas (berpasangan). Satu orang (objek penelitian) dikenai dua jenis tindakan yang berbeda adalah karakteristik yang paling umum dari kasus berpasangan. Data dari perlakuan pertama dan kedua merupakan dua jenis data sampel yang dikumpulkan oleh peneliti meskipun menggunakan individu yang sama.¹⁰⁴

Adapun tahap pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perumusan masalah dan pengajuan hipotesis penelitian eksperimen serta merancang desain yang akan digunakan, yakni *One Group Pretest-Posttest Design* dengan hipotesis sebagai berikut:

Ha = Ada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

Ho = Tidak Ada Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

2. Proses pelaksanaan penelitian eksperimen dengan pemberian perlakuan kepada kelompok sampel, yakni penerapan metode *edutainment* kepada siswa kelas IX B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Dilanjutkan dengan

¹⁰⁴ Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2015), hal. 137.

pengumpulan data *pretest* maupun *posttest* motivasi belajar sebagai data primer yang akan dianalisis dalam uji hipotesis.

3. Tabulasi data hasil *pretest* maupun *posttest* variabel motivasi belajar sebagai variabel yang diharapkan terjadinya pengaruh usai diberikan perlakuan dalam eksperimen.
4. Uji Prasyarat untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak; dan apakah variansnya homogen atau tidak agar dapat digunakan uji parametrik dalam analisisnya menggunakan *Paired Sample T-Test*.
5. Data *pretest* dan *posttest* yang lulus uji prasyarat diolah dengan teknik analisis Uji *Paired Sample T-Test* yang merupakan uji-T, diiringi dengan pembacaan hasil output untuk melihat nilai t-hitung dan nilai sig.(2-tailed).
6. Pengujian hipotesis untuk menentukan apakah H_a yang diterima sehingga H_o ditolak, atau sebaliknya di mana H_a yang ditolak dan H_o diterima.
7. Pengambilan keputusan; jika nilai t-hitung $>$ t-tabel berarti H_o ditolak (ada pengaruh signifikan). Sedangkan jika sebaliknya, H_o diterima (tidak ada pengaruh).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai kritis 0,05 dengan model ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t^{hitung} 7,230 lebih besar > dari pada nilai t^{tabel} 2,101. Adapun besaran pengaruh perlakuan terhadap sampel penelitian dapat dilihat pada nilai korelasi 0,876 yang berada dalam kategori “Sangat Kuat”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya dapat menggunakan metode *Edutainment* dalam meningkatkan serta mempertahankan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini guru dapat melakukan permainan (*game*) terkait metode *Edutainment*.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan metode *Edutainment* dengan memberikan bantuan sarana dan prasarana serta pemantapan profesional guru terkait hal tersebut.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih tentang mengintegrasikan metode *Edutainment* sebagai metode pembelajaran lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abidin, M. Z. 2021. Implementasi Pendekatan Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI SD Muhammadiyah 10 Surabaya. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(1), 91–103.
- Ahmad Ma'ruf, Hadi, M. N., & Syaifullah. 2023. Metode Edutainment Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajaran PAI Di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang. *Jurnal Mu'allim*, 5(1), 99–110.
- Amallia, Z. R. N., Palupi, W., & Syamsudin, M. M. 2020. Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(2), 211–221.
- Ananda, Rusydi dan Fadhli Muhammad. 2018. Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan). Medan: CV. Widya Puspita. 351 hal.
- Azzahra, T. M., Ramdhan, D. F., & Rahman, A. Y. 2024. Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Di Sekolah Dasar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 7(2), 146–151.
- Badriyah, L. 2022. Penerapan Metode Edutainment Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(2), 115–126.
- Bara, L. H. B., Audina, F., Putri, A., Luthfiyah, A., & Rambe, N. 2023. Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V SDN 104205 Tembung. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 178–184.
- Basit, A. 2022. 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. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 9–24.
- Dena, H. R., Isjoni, & Yuliantoro. 2022. Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 227–236.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Gulo, M., Zega, I. K., Lase, N. T. W., & Waruwu, L. 2023. Peran Interaksi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 6079–6087.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2014. Metode Edutainment. Yogyakarta: Diva Press. 252 hal.
- Hawi, Akmal. 2014. Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Rajawali Press. 224 hal.

- Hendrawan, J. H., Shaleh, R. K., & Ratnaningsih, D. 2022. Penerapan Metode Edutainment Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata PPKn Di MA Nurul Hidayah Padalarang. *MORES: Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 63–74.
- Hidayat, Rahmat., dan Abdillah. 2019. Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). 327 hal.
- Hoerudin, C. W. 2022. Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 32–41.
- Khairunisa, & Saudah. 2023. Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV A SDN 8 Menteng Palangka Raya. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya*, 3(2), 899–906.
- Kompri. 2018. Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 326 hal.
- Mahendra, R., Karim, H., & Muhammad, H. 2021. Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih. *Jurnal Islamic Education Studies*, 4(2), 86–97.
- Nasihin, K., & Bari, A. 2023. Optimalisasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Ashlach : Journal of Islamic Education*, 1(1), 77–85.
- Nur'Aini, I. 2022. Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.
- Nuryadi., Astuti, Tutut Dewi., Utami, Endang Sri., Budiantara, M. 2017. Dasar-Dasar Statistika Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media. 170 hal.
- Piraini, & Mawardah, M. 2022. Penerapan Metode Edutainment Guna Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 133–142.
- Prasmita, D. S., Kesumawati, N., & Dedy, A. 2024. Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 52–58.
- Pratama, O. W., Muntaqo, R., & Imron, A. 2024. Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo. *Journal of Student Research*, 2(4), 90–102.
- Purwandini, I. 2023. Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IX SMP Negeri Muara Kati. *Linggau Journal Science Education*, 3(2), 12–25.
- Putri, D. S., Wardhani, A. I. K., Pitoewas, B., & Mentari, A. 2024. Penguatan

- Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 481–489.
- Putri, W., Falah, S., & Gunawan, G. 2023. Penerapan Metode Edutainment Pada Program Literasi Anak Di Desa Cibening Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor. *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, 6(1), 156–166.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2015. Statistik untuk Penelitian Pendidikan. Medan: PERDANA PUBLISHING. 200 hal.
- Rusmaini, & Holisoh, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Kinerja Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 21 Kabupaten Tangerang. *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 9(1), 11–20.
- Sa'adah, S. A., Aris, & Puspitasari, R. 2022. Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 2(1), 65–73.
- Sardiman, A.M. 2020. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pres. 236 hal.
- Setiawan, A. Y. I. 2022. Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 1(2), 121–134.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta. 458 hal.
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 444 hal.
- Sulaiman, MA. 2017. Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI): Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI. Banda Aceh: Yayasan peNa. 300 hal.
- Sundahry., Putra, Yogi Irdes., Andriani, Opi., Prahagia, Yelvia., Pilitan, Raja Bani., Aifio., Mufti, Dhini. 2023. Metode, Model dan Media Pembelajaran. Jawa Tengah: Lakeisha. 178 hal.
- Supriadi, Gito. 2021. Statistik Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press. 208 hal.
- Sutikno, M. Sobry. 2019. Metode & Model-Model Pembelajaran. Lombok: Holistica. 194 hal.
- Sriyanto, A., Rahman, M. K., & Sumarsih, E. 2022. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Edutainment di SD Negeri 2 Minggarharjo. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(4), 45–51.
- Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Wahyuddin, Muhammad Indra., dan Indrajit, Eko Richardus. 2021. *Edutainment: Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif, dan Tangguh*. Yogyakarta: ANDI. 100 hal.
- Winda, Werdhiana, I. K., & Wahyono, U. 2021. Penggunaan Metode Edutainment Berbantuan Animasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Palu. *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 1(1), 47–52.
- Yaqin, M. A., & Setyawan, D. A. 2024. Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 37–45.
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabunga*. Jakarta: Kencana Prenademia Group. 480 hal.
- Zubairi. 2023. *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata. 172 hal.



YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS TARBIYA DAN KEGURUAN
 كلية التربية والعلوم الإسلامية
FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES

Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jale Teluk Kuantan Email: ftk.uniks2017@gmail.com, ftk.uniks.ac.id HP. 085278563389, 082326205107

Teluk Kuantan, 15 Muharram 1447 H
 11 Juli 2025 M

Nomor : 248/FIPSI/UNIKS/VII/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp : -
 Perihal : Rekomendasi Riset/Praktek

Kepada Yth.
 Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi
 Di_ _____
 Tempat _____

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:

Nama : Titin Fitrianti
 NPM : 210307071
 Tempat Tanggal Lahir : Muaro Sentajo, 05 Januari 2004
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Sentajo Raya

Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul "Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX B di SMP Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi"

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibudapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

Bustanur, S. Ag., M. Us
 NIDN:2120067501



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
 DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
 Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
 Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : https://dpmptsp.kuansing.go.id
 TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 160/DPMPTSP-PTSP/1.04.02.02/2025

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:248/FIPSI/UNIKS/VII/2025 Tanggal 14 JULI 2025.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama	:	TITIN FITRIANTI
NIM	:	210307071
Jurusan	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan	:	S1
Alamat	:	TELUK KUANTAN
Judul Penelitian	:	"PENGARUH METODE EDUTAIMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IX B DI SMP NEGRI 1 SENTAJO RAYA KECAMATAN SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI"
Untuk melakukan Penelitian di	:	SMP NEGRI 1 SENTAJO RAYA

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
 Pada Tanggal : 17 Juli 2025



Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

Kepala Dinas Penanaman Modal
 dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Kuantan Singingi,

JHON PITTE ALSI, S.IP., MM
 Pembina Tk. I. IV/b
 NIP 19801012 200501 1 006

Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLARAGA
SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA
 AKREDETASI A
 Jl. Pelajar No.007,Muaro Sentajo,KuantanSingingi Email:smpnsatusentajoraya@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 097/424/SMPN.1/STR/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RINI NOVIA, S.Pd
 NIP : 19861108 201001 2 019
 Pangkat/ Gol : Pembina/ IVA
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMP Negeri 1 Sentajo Raya

Dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : TITIN FITRIANTI
 NIM : 210307071
 Jenjang Pendidikan : S1
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
 Universitas : Universitas Islam Kuantan Singingi
 Alamat : Teluk Kuantan

Telah mengadakan Riset/ Penelitian di SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA, pada tanggal 02 Juni s/d 12 Agustus 2025 dan hasil dari Riset/ Penelitian tersebut akan digunakan sebagai bahan penyusunan Skripsi dengan judul:

PENGARUH METODE EDUTAINMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IX B DI SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA KECAMATAN SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Sentajo Raya
 Pada Tanggal : 13 Agustus 2025


KEPALA SEKOLAH
RINI NOVIA, S.Pd
NIP. 19861108 201001 2 019

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Data Pribadi

Nama	: Titin Fitrianti
Tempat/ Tanggal Lahir	: Muaro Sentajo, 05 Januari 2004
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Muaro Sentajo, Kec. Sentajo Raya
No. HP	: 082284806478
Email	: titinfitrianti4@gmail.com
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia

Riwayat Pendidikan

2009	SD Negeri 004 Muaro Sentajo Tahun 2009-2015
2015	SMP Negeri 1 Sentajo Raya Tahun 2015-2018
2018	SMA Negeri 1 Sentajo Raya Tahun 2018-2021
2021	Universitas Islam Kuantan Singingi Program Studi Pendidikan Agama Islam Tahun 2021-2025

Hormat Saya,

Titin Fitrianti
NPM. 210307071