



Edutainment, Konsep Pembelajaran Menyenangkan Perspektif Al-Qur'an

Agus Nur Qowim¹

Universitas PTIQ Jakarta

e-Mail : agusqowim@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran setidaknya melibatkan dua pihak sebagai pemeran utama, yakni guru dan murid. Suasana pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar yang dijalani siswa. Pembelajaran harus berdasar pada sebuah konsep yang bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu konsep yang bisa dijadikan rujukan adalah Edutainment, sebuah konsep pembelajaran yang berusaha menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menggembirakan dan menggairahkan. Al-Qur'an dalam beberapa term-nya mempertegas pentingnya konsep edutainment dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dari beberapa term yang ditemukan, Al-Qur'an mengisyaratkan pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang penuh dengan budaya senyum, interaksi yang penuh canda tawa, yang pada akhirnya akan menumbuhkan kebahagiaan baik secara lahiriah ataupun batiniah. Secara metodis, Al-Qur'an mengarahkan kepada salah satu metode pendidikan yakni pendidikan melalui bermain.

Kata Kunci: Edutainment; Pembelajaran; Menyenangkan; Al-Qur'an

1. Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan terus mengalami perkembangan. Teori-teori pendidikan masa kini menjamur. Konsep-konsep dan metode baru tentang pendidikan juga bermunculan. Tidak kalah pesatnya perkembangan media dan teknologi pendidikan, semakin memanjakan semua pihak, baik guru ataupun siswa.

Muara dari kemajuan dan perkembangan dalam dunia pendidikan tersebut adalah harapan semakin baiknya output yang dihasilkan oleh tiap-tiap institusi pendidikan. Yakni siswa yang mumpuni baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Siswa yang berpengetahuan luas berperilaku baik, berakhlak mulia, sehat jasmani, serta terampil.

Output pendidikan yang maksimal merupakan representasi dari proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang baik diindikasikan dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang membuat siswa merasakan ketenangan dan keteduhan. Siswa tidak merasa terpaksa dalam belajar. Terjadi interaksi edukatif yang positif antara guru dan murid. Ada istilah baru yang merepresentasikan pembelajaran yang menyenangkan yakni edutainment. Konsep Edutainment ini menarik untuk dikaji lebih dalam kaitannya dengan perspektif Al-Qur'an. Bagaimana pandangan Al-Qur'an tentang Edutainment, sebuah konsep pembelajaran yang menyenangkan akan penulis kupas pada bagian selanjutnya.

1.1. Permasalahan Dunia Pendidikan

Dunia pendidikan telah mengalami evolusi. Perlahan tapi pasti, seiring dengan perkembangan jaman, sains dan teknologi, konsep-konsep pendidikan baru bermunculan. Dalam sejarah pendidikan islam, bermula dari keberadaan kuttab dimana sistem dan kurikulum pendidikan islam belum memiliki pola, diteruskan dengan berfungsinya masjid sebagai salah satu institusi pendidikan (Arief: 2004, 46-50). Berdirinya Madrasah Nizhamiyah pada masa pemerintahan Dinasti Saljuq merupakan tonggak legalnya institusi pendidikan formal, terlepas dari motif-motif yang mendasarinya (Syalabi: 1993, 374).

Islam jaya saat itu, pengakajian berbagai macam ilmu pun semakin semarak. Upaya penerjemahan naskah berbahasa asing digalakan. Puncaknya adalah ketika Baghdad dengan Baitul Hikmahnya menjadi pusat peradaban dunia, jauh sebelum peradaban eropa maupun barat eksis.

Bersamaan jatuhnya kekuasaan Turki Utsmani, maka ikut tersungkurlah peradaban islam. Sejak saat itu, mulailah dunia barat bangkit. Orang islam sudah tidak lagi tertarik dengan ilmu. Mereka tenggelam dengan berbagai perdebatan tentang perbedaan yang sebetulnya tidak membawa manfaat. Orang barat yang dulu terbelakang, mulai merangkak maju. Islam telah melahirkan pemikir hebat, Sang Hujjatul Islam, Imam Ghazali, dimana islam mengenal dengan kitab sensasionalnya Ihya Ulumiddin. Turunannya pun sampai ke Indonesia, yakni Kitab Ta'limul muta'allim karya Al-Zarnuji yang cukup fenomenal di bumi Nusantara. Nadzom "alala" cukup terkenal di kalangan santri pemula, sebagai aturan baku bagaimana etika Guru dan murid dalam kegiatan belajar mengajar.

Bahkan Karya monumental Ulama dalam negeri ikut meramaikan khazanah pendidikan klasik di Indonesia, sebutlah Kitab Adabul 'alim wal Muta'allim karya Hadrotus Syekh, K.H. Hasyim Asy'ari (Tim Dosen Ma'had Aly hasyim Asy'ari Jombang: 2018). Berabad-abad karya mereka menjadi referensi setiap insan pendidikan. Belum *afdhol* kalau belum mengkaji pemikiran pendidikan yang disampaikan oleh 3 tokoh besar tersebut.

Beralihnya pusat pendidikan dari timur ke barat berakibat pada munculnya pemikiran-pemikiran baru dalam bidang pendidikan. Tokoh-tokoh pendidikan barat pun ikut mengembangkan teori-teori dan konsep pendidikan. Sebut saja teori pembagian perhatian bidang pendidikan menjadi tiga matra atau ranah pendidikan oleh Benyamin S. Bloom. Pemikiran itu terus berkembang, hingga abad 21. Pendidikan pada abad 21 ini trending topiknya lebih menekankan pada pengembangan potensi manusia dengan mengaktifkan dua belahan otak.

Semua upaya yang dilakukan adalah dalam rangka membentuk iklim pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran yang telah ditetapkan. Harapan itulah yang terus memacu para pakar pendidikan untuk mengembangkan dan menemukan teori-teori serta konsep-konsep baru dalam dunia pendidikan.

Akan tetapi, dalam aplikasinya, apa yang menjadi harapan semua insan pendidikan masih mengalami berbagai macam kendala. Apa yang diimpikan tentang pembelajaran yang menyenangkan belum sepenuhnya tercapai.

Keberhasilan dalam pembelajaran yang menyenangkan tidak bisa dilepaskan dari faktor SDM guru. Guru adalah motor. Hidup atau tidaknya suasana kelas menjadi tanggungjawab guru. Karakter guru yang kreatif yang mampu mencari inspirasi di tengah kejenuhan dan kepenatan siswa serta keterbatasan sarana dan prasarana yang ada tentu sangat diidamkan. Guru dengan karakter tersebut akan menjadi idola bagi siswanya (Asmani: 2014, 191).

Peningkatan kualitas pendidikan tidak hanya dengan meningkatkan sarana prasarannya, melainkan juga dengan menetapkan kualifikasi guru sebagai tenaga pengajar. Pasal 8 Undang Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kualifikasi akademik yang dimaksud dapat dilihat melalui tingkat pendidikan terakhir yang ditamatkan. Guru pada jenjang pendidikan dasar dan menengah harus memiliki kualifikasi akademik minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas RI Nomor 16 Tahun 2007 (Yeni: 2017, 18).

Kondisi tersebut semakin keruh karena metode yang digunakan oleh guru sifatnya monoton. Dalam setiap pertemuan, guru selalu berceramah. Murid hanya dijadikan sebagai objek semata. Mereka tidak pernah diberi kesempatan untuk ikut aktif dan menghidupkan suasana belajar mengajar di kelas. Fakta yang terjadi di lapangan, hal tersebut mengakibatkan murid tidak bisa memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Setiap metode memiliki ciri dan kegunaan yang spesifik. Seorang guru yang profesional tidak hanya cukup mengetahui tentang berbagai macam metode dan penggunaannya, tetapi harus melihat relevansi metode dengan unsur-unsur yang lain (Zakiah: 1996, 258).

Ketidakmampuan guru atau pendidik dalam memanfaatkan media yang ada juga merupakan problem yang muncul di era baru ini. Banyak guru tidak bisa mengoperasikan *powerpoint* dan *computer*. Padahal dengan dua hal tersebut pembelajaran bisa di desain menjadi semakin menarik dan menyenangkan. Banyak juga guru yang tidak memiliki akun e-mail. Bahkan nomor HP belum menggunakan model Whatsapp. Dengan e-mail, tugas-tugas perkuliahan lebih mudah untuk dikumpulkan. Informasi terkait kegiatan akademis juga semakin mudah disebarkan melalui media masa kini.

Anies Baswedan saat masih menjabat sebagai mendiknas menyatakan bahwa 75 persen sekolah tidak punya standar pelayanan minimal. Rata-rata nilai kompetensi guru 40 padahal standar minimalnya 70. Sedangkan di bidang sains, berdasarkan PISA, Indonesia berada di urutan nomor 64 dari 65 negara. Ini bukan kejadian tahun ini saja tapi tren sejak tahun 2000 (Republika:2023).

Hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) beberapa tahun terakhir menunjukkan kompetensi guru Indonesia rendah. Peringkat rendah Indonesia dalam beberapa pemeringkatan dunia tentang kemampuan siswa dalam bidang membaca, Matematika, dan Sains juga secara tidak langsung menunjukkan kelemahan kompetensi guru. Rata-rata nasional hasil UKG 2015 bidang pedagogik dan profesional adalah 53,02. Untuk kompetensi bidang pedagogik saja, rata-rata nasionalnya hanya 48,94, yakni berada di bawah standar kompetensi minimal (SKM), yaitu 55 (Desliana: 2023). Tanda lain guru tidak kompeten adalah tidak bisa menggunakan komputer, metode mengajarnya ceramah, tidak bisa menerapkan metode mengajar yang aktif dan menyenangkan, tidak bisa memanfaatkan dan mengolah informasi dari internet, tidak kontekstual, dan seterusnya.

Ada sebagian guru yang sudah tidak memiliki motivasi belajar. Merasa benar dengan apa yang dimiliki dan dilakukannya selama ini. Guru ini sebaiknya mutasi menjadi tenaga kependidikan atau pensiun dini. Pemerintah segera memulai standardisasi perekrutan guru, standarisasi fakultas keguruan, dan standarisasi PPG.

Berdasarkan data UNESCO dalam Global Education Monitoring (GEM) Report 2016, pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang dan kualitas guru menempati ukuran ke-14 dari 14 negara berkembang di dunia. Jumlah guru

mengalami peningkatan sebanyak 38% dari 1999/2000 menjadi sebanyak 3 juta orang lebih, sedangkan peningkatan jumlah peserta didik hanya 17%. Dari 3.9 juta guru yang ada, masih terdapat 25% guru yang belum memenuhi syarat kualifikasi akademik dan 52% di antaranya belum memiliki sertifikat profesi. Dengan jumlah guru yang banyak, diharapkan kegiatan belajar yang optimal dapat tercapai. Sayangnya, meningkatnya kuantitas guru tidak sejalan dengan kualitasnya (Aisyah maura: 2023).

Sampai saat ini, belum semua guru di sekolah mengajar mata pelajaran yang sesuai dengan kompetensinya masing-masing. Mewakili Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Direktur Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, R. Ella Yulaewati Rumindasari, menyatakan bahwa dari 600 ribu guru PAUD, baru 30% di antaranya yang sudah lulus S1, itu pun tidak semuanya menyandang sarjana Pendidikan Anak Usia Dini. Oleh karena itu, direncanakan pembentukan program melalui diklat berjenjang dan kursus untuk 250 ribu guru lulusan SMA. Dibuat berdasarkan Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (KKNI) peringkat 3 (setara D2).

Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten, baik karakter ataupun keahliannya. Hal itu menjadi antisipasi masuknya SDM dari negara seperti Thailand, Vietnam dan Philipina. Pengamat Pendidikan, Indra Charisniadi mengatakan, pemenuhan SDM untuk hadapi MEA itu harus cepat. Menurutnya, kompetensi SDM Indonesia saat ini masih sangat rendah. Dari sisi kualitas pendidikan misalnya, Indonesia masih di urutan terendah dunia. Padahal, kualitas guru sangat menentukan kualitas hasil pendidikan. Ungkapnya: "Dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) ada 192 dari 1,6 juta guru yang memperoleh nilai di atas 90. Sementara nilai rata-rata UKG hanya 56. Kalau di Pendidikan Tinggi (Dikti) nilai ini sangat rendah. Bukan nilai D lagi bisa saja nilainya F," (Jawa Pos: 2023)

Kemalasan pendidik untuk menambah ilmu baik dengan membaca atau mengikuti seminar juga menjadi problem di masa kini. Akibat yang muncul adalah pengetahuan guru mentok dan tidak bisa memberikan inspirasi kepada anak didiknya.

Terdapat paling tidak tiga syarat utama yang semestinya diperhatikan agar pembangunan pendidikan bisa memberikan sumbangsih terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), yaitu: (1) sarana gedung, (2) buku yang berkualitas, dan (3) guru dan tenaga kependidikan yang profesional. Wardiman Djoyonegoro pada wawancara di TPI tanggal 16 Agustus 2004 menyatakan bahwa hanya 43% guru yang memenuhi syarat. Dengan demikian, tidak salah kalau pendidikan kita masih jauh dari harapan. Padahal pendidikan memiliki pengaruh dan peranan yang sangat signifikan terhadap aspek kehidupan yang lain (Mulyasa: 2017, 3).

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan serangkaian pengalaman bermakna yang bisa membuat perubahan, yakni kemudahan menyimpan materi yang disampaikan oleh pendidik. Pengalaman bermakna tersebut bisa terwujud apabila kegiatan belajar mengajar berlangsung penuh dengan kehangatan, antusiasme, dan interaksi positif antara guru dan murid. Ada beberapa kondisi yang diperlukan untuk mendukung suksesnya pendidikan melalui pembelajaran, yakni rangsangan yang baik dari guru, lingkungan belajar terutama kelas yang nyaman dan mendukung, dan cara belajar yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa sehingga mereka terhindar dari kebosanan kejenuhan dan keterpaksaan (Erwin: 2018, 15).

Kegiatan belajar mengajar akan menyenangkan apabila interaksi antara guru dan murid berjalan harmonis. Tidak hanya guru yang aktif menyampaikan, tetapi membutuhkan

mentalitas siswa yang aktif, kritis, dan responsif. Jika hal tersebut terpenuhi, maka pembelajaran akan berjalan dengan baik, bermakna, dan berkualitas.

Melvin Siberman, dalam bukunya *active learning*, menyatakan bahwa kegiatan belajar aktif tidak akan berjalan tanpa adanya partisipasi siswa (Melvin: 2016, 41). Guru harus menyusun strategi dalam menyusun kelompok diskusi guna mendapatkan respon dari siswa. Hal tersebut bisa dilakukan ketika siswa memerlukan pancingan atau dorongan untuk bisa berpartisipasi dalam pembelajaran.

Karena suasana yang membosankan tidak jarang siswa berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Ada siswa yang mengambil posisi duduk di belakang kemudian tidur selama pembelajaran. Siswa lain tidak mendengarkan penjelasan guru, apalagi memberikan respon, justru mereka asyik bermain game dalam HP. Ada pula siswa yang mencorat-coret buku atau menggambar sesuatu yang tidak jelas. Kurangnya partisipasi siswa berakibat pada tidak efektifnya kegiatan pembelajaran. Siswa pasif, sehingga tidak mendapatkan sesuatu yang baru.

Selain faktor guru dan murid sebagai tonggak keberhasilan pendidikan dan pembelajaran yang menyenangkan, sarana dan prasarana juga merupakan salah satu faktor yang ikut andil bagi keberhasilan *edutainment*. Sarana dan prasarana yang representatif sangat diperlukan dalam rangka menyokong suasana pendidikan yang penuh dengan kegembiraan.

Kenyamanan belajar siswa dipengaruhi juga oleh suasana kelas yang diindikasikan dengan keindahan kelas. Banyak guru yang tidak mpedulikan hal tersebut. Guru tidak menginstruksikan kepada pihak institusi atau siswa dalam rangka menciptakan keindahan kelas. Dinding kelas kosong, tanpa ada sesuatu yang tertempel padanya. Bangku-bangku berantakan. Kondisi lantai dan bagian langit-langit tak terawat. Hal tersebut menjadi penyebab hilangnya kenyamanan dalam belajar. Tersedianya fasilitas bagi berbagai macam kegiatan belajar siswa baik yang berkaitan dengan lingkungan sosial, emosional, dan intelektual mendukung terciptanya suasana belajar yang memberikan kepuasan, mendorong disiplin, dan berkembangnya intelektualitas siswa (Syaiful Bahri:2015, 178).

Pengaturan ruangan memiliki pengaruh yang signifikan dalam rangka meningkatkan animo dan antusiasme baik guru ataupun murid. Adanya kipas angin atau AC membuat siswa dan guru betah di kelas, tidak merasa gerah yang mengakibatkan keluarnya keringat yang berefek kepada basah-basahnya baju, serta membuat gatal bagian tertentu. Cat dinding yang terang dan rapi, disertai dengan cukupnya ventilasi udara dan cahaya membuat kelas tidak lembab. Berbagai perangkat lain seperti kursi yang nyaman, papan tulis dan sebagainya akan menjadi pendukung terciptanya kehangatan relasi antara guru dan murid (Sudirman:1985, 64).

Konsep pendidikan dan pembelajaran sebaik apapun tidak akan berjalan apabila anggaran atau dananya tidak ada. Kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment* membutuhkan anggaran dana yang besar. Ketersediaan fasilitas seperti ruang kelas representatif, buku, gaji guru, tentu menjadi kebutuhan mutlak, dimana semuanya tidak akan berjalan kecuali pendanaannya lancar. Saking pentingnya peran dan tanggung jawab guru, UU No. 14/2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan guru sebagai agen pembelajaran yang harus menjadi fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik anggaran pendidikan tahun 2017 alokasinya 20% dari total APBN. Nilainya mencapai Rp 419 triliun. Walau agak ironis, karena sebagian besar anggaran pendidikan tersebut digunakan untuk gaji dan tunjangan guru (Syarifudin: 2023).

Pembelajaran akan berhasil jika suasana menyenangkan, tetapi sekali lagi membutuhkan biaya mahal. Misalnya, terkait dengan media pembelajaran, menurut Sawyer (2004), membangun permainan suara pedagogis itu mahal dan memakan waktu. Biayanya antara \$ 500.000 hingga \$ 2,5 juta, dan dapat memakan waktu 12 hingga 24 bulan untuk diselesaikan (Sawyer: 2005, 5). Selain biaya mahal, permasalahan terkait dengan media *edutainment* adalah permainan pendidikan tidak dirancang dan dibuat untuk berkorelasi dengan kurikulum sekolah tertentu. Mereka cenderung beroperasi sebagai produk yang berdiri sendiri.

Manajemen pendidikan juga diperlukan bagi terciptanya gairah dalam kegiatan belajar mengajar. Manajemen yang tidak jelas akan mengacaukan semuanya, karena seolah bebas lepas tanpa adanya aturan. Sebuah manajemen yang demokratis akan mendampingi berkembangnya wacana kritis, analitis serta solutif. Transparansi dan akuntabilitas manajemen sekolah akan memotivasi pendidik untuk semakin aktif melakukan pengembangan, dan penelitian sehingga tercetuslah penemuan baru yang sensational dan spektakuler.

Manajemen yang baik, akan memiliki pengawasan yang baik pula. Dengan pengawasan yang baik tersebut, maka multi peran dari kepala sekolah, atau atasan dalam sebuah institusi pendidikan akan maksimal, mereka tidak hanya berperan menjadi pendidik saja, tetapi sekaligus menjadi administrator, supervisor, manajer, pemimpin, motivator, dan innovator (Mulyasa: 2007, 99).

Kondisi dan keadaan yang menjenuhkan didalam interaksi pembelajaran justru menimbulkan permasalahan baru. Bukan hanya murid yang jemu, guru juga bisa mengalami kebosanan. Murid yang pasif dan kondisi-kondisi lain yang tidak mendukung terciptanya *joyfull learning* bisa mengakibatkan penyakit psikis bagi guru. Seperti eksplorasi murid sebagai ajang penyaluran hasrat seksual.

Dinyatakan dalam Kompas.com, komisioner KPAI bidang pendidikan Retno Listyarti mengungkapkan data KPAI dalam tri semester pertama tahun 2018. Mayoritas pengaduan yang masuk ke KPAI didominasi kasus kekerasan fisik dan anak sebagai korban kebijakan sebanyak 72 persen. Selanjutnya laporan kasus kekerasan psikis 9 persen, kekerasan finansial atau pemalakan/pemerasan 4 persen, dan kekerasan seksual 2 persen. "Kasus kekerasan seksual oknum guru terhadap peserta didik, pengawasan langsung KPAI mencapai 13 persen," kata Retno dalam keterangan tertulisnya, Rabu 2 Mei 2018 (Nadlir: 2023).

Merujuk pada berbagai permasalahan yang sudah disampaikan, maka penulis berupaya untuk menawarkan suatu konsep pembelajaran yang diharapkan bisa menjadi jalan keluar sehingga kegiatan belajar bisa berjalan sesuai dengan tujuan dalam suasana yang menyenangkan. Setelah melakukan perenungan untuk beberapa waktu, ditambah dengan analisis terhadap berbagai literatur, penulis mendapati sebuah konsep pembelajaran, yakni Konsep *Edutainment*. Tidak berhenti sampai di situ, untuk menelisik bagaimana Al-Quran menyorot perihal edutainment dan sebagai cirri khas PTIQ maka penulis meyematkan kata al-Qur'an pada konsep *edutainment*, sehingga finalnya adalah Konsep *Edutainment* berbasis Al-Qur'an.

1.2. Pembelajaran Berbasis Edutainment

1.2.1. Definisi Edutainment

Kata *edutainment* terdiri dari dua kata yakni education dan entertainment. Education bermakna pendidikan sedangkan entertainment maknanya adalah hiburan. Edutainment diartikan sebagai pendidikan yang menyenangkan. Hamruni menyatakan bahwa edutainment adalah sebuah proses pembelajaran yang didesain dengan perpaduan antara

muatan pendidikan dan hiburan sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan dalam suasana penuh keharmonisan (Hamruni: 2009, 50). Dengan demikian bisa dipahami bahwa *edutainment* adalah kegiatan pembelajaran yang dalam aplikasinya mengedepankan unsur kesenangan dan kebahagiaan siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan bisa tercapai.

New World Encyclopedia menjelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment*, atau *entertainment education*, yang artinya adalah hiburan yang didesain untuk mendidik. Prinsip dasar *edutainment* adalah memfasilitasi interaksi sosial antara guru dan siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab dengan keseharian seperti televisi, permainan, film, musik, dan sebagainya. Selain itu, *edutainment* bisa berupa pendidikan di alam bebas dimana siswa bisa belajar dengan suasana yang menyenangkan (Sholeh Hamid: 2014, 18). Pembelajaran berbasis *edutainment* dikatakan berhasil jika ada fakta yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan juga.

Teori pembelajaran berbasis *edutainment* adalah serangkaian teori yang menjelaskan bagaimana melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Teori ini lebih menekankan pada implementasi pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa, sedangkan guru menjalankan fungsinya sebagai fasilitator. Belajar tidak akan pernah sukses jika berlangsung dalam suasana yang penuh dengan ketakutan. Sebaliknya belajar akan efektif jika siswa berada dalam suasana hati yang menyenangkan. pembelajaran berbasis *edutainment* diharapkan menjadi suatu paradigma baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi, dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Siswa bisa belajar dengan gembira, aktif, dan merasakan kenyamanan dalam keals selama proses pembelajaran (Fadlillah: 2014, 2).

1.2.2. Sejarah Singkat *Edutainment*

Edutainment awalnya merupakan istilah yang dipakai untuk jenis aktivitas permainan computer sebagaimana ungkapan Gross berikut: "*Edutainment* didefinisikan sebagai pendidikan yang telah ditempatkan dalam kerangka hiburan. Genre perangkat lunak ini dirancang dan dikembangkan untuk menargetkan orang tua dan guru dan secara khusus dirancang untuk fokus pada subjek akademik" (Gross: 2003, 13) , kemudian ditarik ke dalam ranah pendidikan. Dalam hal ini *edutainment* diredefinisi menjadi suatu cara dalam rangka menciptakan proses pendidikan dan pengajaran yang menyenangkan, sehingga murid dapat menangkap esensi dari apa yang disampaikan guru tanpa adanya tekanan (Sholeh hamid: 2014, 19-20).

Beragam pendapat muncul tentang asal mula penggunaan kata *edutainment*. Salah satu rujukan menyatakan bahwa kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok Boogie Down yang dirilis pada tahun 1990. Kata *edutainment* juga digunakan dalam acara radio ternama di Knoxville TN yang berjudul The *Edutainment* Hip Hop Show. Ada juga sumber yang menyebutkan bahwa kata *edutainment* muncul saat dilakukan konferensi pers pemasaran permainan computer Electronic Arts berjudul Seven Cities of Gold yang dirilis pada tahun 1984 dengan nama *edutainment* (Sholeh Hamid:2014, 19).

Kata *edutainment* selanjutnya ditarik dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, bisa diambil kesimpulan bahwa *edutainment* merupakan suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pendidikan bisa menjadi begitu menyenangkan sehingga para siswa bisa menangkap esensi dari pembelajaran yang sudah dijalankan.

Perangkat lunak *edutainment*, Internet, dan produk multimedia lainnya sangat bergantung pada gambar, animasi, suara, dan komponen lain yang melibatkan indra pelajar, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam (Sharon: 2008, 35-44). Game edukasi juga dapat memberi siswa pengalaman yang menyimulasikan kehidupan nyata.

Aldric menyatakan bahwa permainan simulasi harus memasukkan keseimbangan elemen simulasi, elemen permainan, dan elemen pedagogis. Terlalu banyak simulasi dapat menghasilkan pengalaman belajar yang kering dan sering membuat frustrasi sementara mengalihkan perhatian peserta didik dari tugas belajar.

1.2.3. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis Edutainment

Beberapa tahun terakhir, filsafat pendidikan mengalami pergeseran dari pengajaran yang berpusat pada guru atau sering disebut sebagai pengajaran tradisional menjadi pengajaran yang lebih interaktif, eksperiensial, dan melibatkan siswa secara langsung. John Dewey dan para ahli lain berupaya menggabungkan psikologi kognitif ke dalam teori-teori pendidikan. Mereka menekankan pentingnya inisiatif dan kesenangan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menganggapnya sebagai aktivitas sepanjang hayat yang fundamental.

Prinsip dasar edutainment berawal dari asumsi bahwa pembelajaran yang berlangsung di sekolah sudah tidak mencerminkan bentuk pendidikan yang ideal. Wajah pendidikan menimbulkan kesan yang menakutkan, mencemaskan, membosankan, dan menjenuhkan. Hal tersebut berkebalikan dengan wajah pendidikan yang semestinya, yakni membuat siswa bisa belajar dengan tenang, nyaman, penuh dengan antusiasme yang tinggi. Konsep edutainment berupaya menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan. beberapa alasan yang melandasi munculnya konsep edutainment adalah:

- a. Suasana belajar yang penuh dengan kegembiraan akan memberikan dampak positif terhadap keberhasilan pembelajaran, sedangkan perasaan negative seperti perasaan takut, sedih, terancam, akan berakibat pada akselerasi negative bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Edutainment berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan.
- b. Kondisi belajar yang menyenangkan membuat siswa mampu menggunakan potensi dan nalarnya dengan maksimal sehingga akan tercipta loncatan prestasi belajar.
- c. Motivasi dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang akurat, menghargai modalitas dan gaya belajar siswa mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal (Fadlillah: 2014, 4-5).

Belajar membutuhkan suatu kondisi yang menyenangkan pada diri peserta didik dengan mempertahankan tujuan pokok pendidikan yakni penguasaan kompetensi tertentu. Kesenangan dan hiburan yang disisipkan dalam konteks pendidikan bukan sekedar hiburan semata melainkan selaras dengan tujuan pendidikan berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan materi yang dipelajari. Erwin Widiasworo mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran berbasis edutainment sebagai berikut:

1.2.3.1. Pembelajaran yang Menghibur dan Menyenangkan

Setiap mata pelajaran memiliki karakter yang berbeda. Peserta didik juga memiliki cara pandang yang berbeda terhadap suatu mata pelajaran. Pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan akan membuat peserta didik memiliki minat yang tinggi sehingga lebih

termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa upaya yang bisa dilakukan oleh guru dalam rangka menciptakan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
- b) Menggunakan berbagai model pembelajaran
- c) Menggunakan games atau permainan
- d) Adanya ice breaking saat terjadi kejenuhan
- e) Memanfaatkan humor untuk menyegarkan suasana
- f) Mengajak siswa bernyanyi
- g) Memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar
- h) Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi
- i) Memanfaatkan koran, majalah, televisi, dan media lain (Erwin: 2018, 99-116).

1.2.3.2. Pemanfaatan Lingkungan

Segala sesuatu yang berada di sekitarkita pasti memiliki manfaat. Lingkungan tertentu memiliki keunikan, fenomena dan batas tertentu juga. Pengenalan dari keunikan, fenomena dan batas-batas tersebut akan memberikan rasa aman dan tenteram bagi peserta didik. Bertambahnya pengetahuan tentang berbagai keadaan, tempat serta peranannya secara menyeluruh dalam suatu lingkungan akan membuat peserta didik memperoleh kecakapan dan kesanggupan baru dalam dunia nyata. Mempelajari lingkungan sekitar akan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan
- b) Belajar akan lebih bermakna karena siswa dihadapkan pada situasi yang realistis dan bersifat alami
- c) Bahan-bahan yang dipelajari lebih beragam dan factual sehingga kebenarannya akurat
- d) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif karena dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya, wawancara, membuktikan, mendemonstrasikan, menguji fakta dan lain-lain.
- e) Sumber belajar lebih kaya sebab lingkungan yang dipelajari bisa beraneka ragam baik lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan budaya, lingkungan buatan, dan lain-lain.
- f) Siswa bisa memahami dan menghayati berbagai aspek kehidupan yang ada di lingkungannya sehingga bisa membentuk pribadi yang sempurna (Erwin: 2018, 117-121).

1.2.3.3. Selingan berupa Humor, Teka-teki, Sulap, Games, atau Simulasi

Humor dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan dengan tujuan menyegarkan kondisi psikologis siswa yang Lelah dalam belajar. Humor yang diberikan oleh guru akan membuat siswa tertawa sehingga kondisi akan kembali segar. Pembelajaran yang diselengi dengan humor akan memberikan pengalaman tersebut bagi peserta didik. Materi yang disampaikan dengan selingan humor akan lebih mudah diingat oleh siswa. Humor membuat suasana pembelajaran semakin hangat sehingga tidak tercipta jarak pemisah antara guru dan siswa. Guru dan siswa akan semakin akrab, kualitas komunikasi antara guru dan siswa juga semakin berkualitas. Adapun manfaat humor adalah

- a) Humor membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi antar guru dan siswa
- b) Humor bisa menghilangkan stress
- c) Humor membuat pembelajaran semakin menarik
- d) Humor bisa memperkuat daya ingat

Selain humor, untuk menghidupkan suasana pembelajaran guru bisa memberikan tebak-tebakan kepada siswa. Tebak-tebakan juga bermanfaat untuk mengembalikan kesegaran siswa yang sudah mengalami kejenuhan. Teka-teki atau tebak-tebakan bisa merangsang siswa untuk berpikir dan memancing fokus yang sudah mulai buyar.

Upaya lain yang bisa dilakukan guru untuk mengembalikan fokus dan kesegaran siswa adalah bermain sulap. Sulap akan memancing penasaran siswa sehingga siswa akan kembali memusatkan perhatiannya.

Selain itu, guru dapat membuat games atau simulasi dalam berbagai bentuk. Permainan bisa dimanfaatkan sebagai selingan. Namun, akan lebih baik jika permainan tersebut mengandung unsur edukatif, mampu melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat siswa. Permainan juga bisa dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran (Erwin: 2018, 122-133).

1.3. Konsep Pembelajaran Berbasis Edutainment Perspektif Al-Qur'an

Pencetusan Konsep *edutainment* berbasis al-Qur'an didasarkan kepada beberapa pandangan sebagai berikut:

Edutainment diharapkan bisa menjadi sebuah fasilitas atau kendaraan bagi guru untuk membawa muridnya dalam kegiatan belajar mengajar yang bebas hambatan, terhindar dari kebosanan, ketakutan, mengantuk, kemalasan, ataupun keterpaksaan. Keadaan yang diharapkan dengan *edutainment* adalah suasana kegembiraan, terpupuknya motivasi untuk melakukan eksplorasi dalam rangka menjawab rasa ingin tahu yang ada (Erwin: 2018, 30).

Tidak boleh ketinggalan dari konsep *edutainment* adalah harus mendasarkan diri pada esensi kandungan al-Qur'an dan hadits. Itulah yang menjadi titik pembeda dengan pandangan-pandangan yang sudah ada. Konsep *Edutainment* Berbasis al-Qur'an tidak boleh terjangkit sekulerisme dan liberalise, sehingga tolok ukurnya adalah al-Qur'an. Teori *active learning* misalnya, kita bisa menukil ayat-ayat yang menceritakan kisah bergurunya Nabi Musa pada Nabi Khidir. Musa sebagai murid yang memiliki rasa ingin tahu tingkat tinggi, sebagai wujud keaktifan bertanya kepada Khidir yang kala itu bertindak sebagai guru. Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* perspektif Al-Qur'an bisa dilihat dari term-term yang terdapat dalam Al-Qur'an yang mengungkap bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Term-term Al-Quran berkaitan dengan pembelajaran berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut:

1.3.1. Term *Fadhahikat* dalam Surat *Hûd/11: 71* (Pembelajaran yang dipenuhi dengan senyum)

□ وَأَمْرًا لَهُ قَائِمَةٌ □ فَضَحِكْتُمْ فَبَشِّرْنَاهَا بِإِسْحَاقَ وَمِنْ وَرَاءِ إِسْحَاقَ يَعْقُوبَ

Dan isterinya berdiri (dibalik tirai) lalu dia tersenyum, maka Kami sampaikan kepadanya berita gembira tentang (kelahiran) Ishak dan dari Ishak (akan lahir puteranya) Ya'qub.

Dalam Tafsir Ibnu Katsir dinyatakan bahwa ayat tersebut didahului dengan kedatangan malaikat yang diutus oleh Allah untuk mengadzab kaum Nabi Luth. Malaikat tersebut berkata: "Jangan kamu takut, kami adalah Malaikat yang diutus kepada kaum Luth untuk

membinasakan merka. Sarah merasa gembira dengan kebinasaan kaum Luth karena mereka telah membuat kerusakan dan kekafiran (Alu Syaikh: 2019, 496).

Saat itu, Sarah sudah berada dalam usia lanjut. Dia sedang berada di ruang tengah, ikut menghormati tamunya. Tiba-tiba dia tertawa gembira. Aneh memang, tiba-tiba tertawa sementara suaminya sedang bertegur sapa dengan tamunya. Ibnu Abbas, Mujahid, dan Ikrimah menjelaskan bahwa Sarah tertawa bukan untuk menertawakan tamunya, melainkan karena merasakan aliran darah haidh, setelah puluhan tahun terhenti. Kemudian malaikat juga memberikan kabar gembira bahwa Nabi Ibrahim dan istrinya akan dikaruniai seorang anak laki-laki (HAMKA: 2015, 582).

Dari ayat tersebut bisa ditarik ke dalam ranah pendidikan, pentingnya memberikan kabar gembira. Kabar gembira bisa diterjemahkan dengan maksud menciptakan proses pembelajaran yang membuat murid merasa senang dengan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu ciri kegembiraan tersebut adalah dengan munculnya canda tawa dalam proses pembelajaran. Bisa dipahami, pembelajaran yang berlangsung terjadi secara efektif, dan terjadi interaksi positif antara guru dan siswa. Pembelajaran yang diselimuti dengan kegembiraan dan canda tawa tersebut menjadi ciri pembelajaran berbasis edutainment.

1.3.2. Term Tabassam dalam Surat an-Naml/27: 19 (Senyum)

فَتَبَسَّمَ ضَاحِكًا مِّن قَوْلِهَا وَقَالَ رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَاٰلِدِي وَأَنْ أَعْمَلَ
صَالِحًا مَّا تَرْضَىٰ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

Maka dia tersenyum dengan tertawa karena (mendengar) perkataan semut itu. Dan dia berdoa: "Ya Tuhanku berilah aku ilham untuk tetap mensyukuri nikmat Mu yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan kepada dua orang ibu bapakku dan untuk mengerjakan amal saleh yang Engkau ridhai; dan masukkanlah aku dengan rahmat-Mu ke dalam golongan hamba-hamba-Mu yang saleh".

Nabi Sulaiman tersenyum cerah setelah memahami apa yang dikatakan oleh sekumpulan semut. Mereka terkejut dengan peringatannya, atau gembira atas apa yang Tuhan anugerahkan kepadanya dalam hal memahami makna yang diucapkan oleh kalangan semut. Selanjutnya Nabi Sulaiman berdoa kepada Allah: ya Tuhanku, anugerahkan kepadaku supaya aku menjadi hamba yang pandai mensyukuri nikmat yang telah Engkau berikan kepadaku berupa ilmu yang bisa memahami ucapan burung dan hewan-hewan yang lain. anugerah atas orang tuaku yakni berupa keislaman dan keimanan kepada-Mu, nikmat berupa kekuatan untuk melakukan amal yang Engkau cintai dan Engkau ridhai yang diikuti kewajiban bersyukur atas berbagai nikmat tersebut, dan jadikanlah aku setelah kematian menempa termasuk golongan ahli surga bersama dengan orang-orang shaleh dari para nabi dan pawa wali (Wahbah Zuhaili: 1998, 276).

Salah satu yang memicu pembelajaran yang menyenangkan adalah tampilan raut muka yang berseri-seri. Seorang guru memasuki kelas dengan wajah tersenyum. Hal tersebut

dicontohkan oleh nabi Sulaiman, beliau tersenyum melihat tingkah kalangan semut ketika masukannya akan lewat. Selain itu, pembelajaran menyenangkan digambarkan dengan pembelajaran yang membuat hati siswa tenang. Dalam ajaran islam, salah satu hal yang bisa membuat hati seseorang tenang adalah dengan berdoa. Pembelajaran yang baik dan menyenangkan harus diawali dengan berdoa dan diakhiri juga dengan berdoa. Mengharap keridhaan Allah, meminta supaya kita bisa memaknai dan menghargai berbagai nikmat, meminta supaya Allah membingbing kita dalam kesalehan amal, serta penutup yang baik serta berkumpul dengan orang-orang yang baik hingga di kehidupan berikutnya.

1.3.3. Term *Yal'ab* dalam Surat *Yûsuf/12: 12* (*Bermain*)

□ أَرْسِلْنَاهُ مَعَنَا غَدًا □ اِیْرْتَعْ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya".

Saudara-saudara Yusuf berkata kepada ayahnya: "Percayakanlah dia (Yusuf) kepada kami, supaya dia tidak terkungkung di rumah. Biarkanlah dia kami ajak bermain, tamasya, dan bersedau-gurau. Ayah tidak usah khawatir sebab kami akan menjaga Yusuf dengan baik" (HAMKA: 2015, 656).

Tanpa melihat konteks lanjutan cerita bahwa pada akhirnya saudara-saudara Yusuf melakukan permufakatan jahat, ayat tersebut menjelaskan bahwa metode yang tepat dalam pembelajaran anak-anak atau siswa adalah dengan memasukkan unsur bermain. Terutama pembelajaran bagi anak usia dini atau juga untuk usia SD. Dunia mereka adalah masa yang erat dengan kesenangan dimana kesenangan tersebut bisa diperoleh melalui kegiatan bermain.

Dengan demikian, unsur bermain harus disisipkan atau dipadukan dengan metode pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru bisa ditransfer dengan baik. Metode bermain sambil belajar ini juga membuat suasana hati siswa menjadi rileks dan tenang. Tanpa disadari dan tanpa paksaan, materi yang disampaikan akan masuk. Hati yang senang membuat siswa baik secara fisik maupun psikologis membuka diri dan membuka hati untuk menerima hal-hal baru yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.

1.3.4. Term *Falyafrahû* dalam Surat *Yunus/10: 58* (*Bergembira*)

□ قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ ۖ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ □ مِمَّا يَجْمَعُونَ

Katakanlah: "Dengan kurnia Allah dan rahmat-Nya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. Kurnia Allah dan rahmat-Nya itu adalah lebih baik dari apa yang mereka kumpulkan".

Ada yang memahami kata fadhlan bermakna surga dan rahmat diartikan sebagai keterbabasan dari neraka. Bisa juga kata Fadhl dipahami sebagai anugerahnya yang bersifat

umum yang diraih oleh seluruh makhluk-Nya, sedangkan rahmat adalah aneka anugerah yang hanya diberikan kepada kaum mukmin. Al-Biqa'I menjelaskan bahwasanya kegembiraan hendaknya hanya untuk sesuatu yang berkaitan dengan perolehan karunia dan rahmat Allah yakni al-Qur'an dan ajaran islam. Bukan gembira karena sesuatu yang berkaitan dengan gemerlap dunia (Quraish Shihab: 2010, 442).

Setiap orang yang bisa belajar tentang ilmu, maka dia akan memperoleh fadhil (keutamaan). Ilmu yang diperolehnya bisa mengantarkan pada keimanan yang sejati. Mengantarkan seseorang pada ketaatan kepada Allah. Keimanan dan ketaatan tersebut akan mengantarkan seseorang kepada Rahmat Allah. Kedua hal yang luar biasa apabila dianugerahkan kepada seseorang semestinya akan membuat seseorang bergembira.

Dengan bimbingan guru yang berkualitas siswa bisa belajar dengan baik. Mengubah perilaku menjadi lebih baik. Melalui pembelajaran siswa akan mendapatkan pencerahan. Tentu saja hal tersebut semestinya menimbulkan farh (kebahagiaan). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mendapatkan karunia dan rahmat Allah secara psikologis. Sedangkan secara fisik, keberhasilan pembelajaran dianggap berhasil jika siswa merasakan kegembiraan bukan ketegangan.

1.3.5. Term *Surûran* dalam Surat *al-Insân/76: 11* (Kegembiraan Hati)

فَوَقَىٰ لَهُمُ اللَّهُ شَرَّ ذَٰلِكَ الْيَوْمِ وَلَقِيَ لَهُمْ نَصْرَةً □ وَسُرُورًا □ ۱

Maka Tuhan memelihara mereka dari kesusahan hari itu, dan memberikan kepada mereka kejernihan (wajah) dan kegembiraan hati.

Allah memberikan perlindungan kepada orang-orang yang sudi berbuat kebajikan. Mereka dijuluki ibadullah. Pada hari itu setiap diri penuh dengan kemuraman dan kesulitan yang berkepanjangan. Ibadullah ini memiliki ciri yakni ketika memberikan sesuatu, mereka tidak mengharapkan balas jasa manusia, dan bukan pula agar mendapatkan ucapan terima kasih serta pujian dari manusia. Segala upayanya dilakukan dalam rangka mengharap ridha Allah semata. Wajah mereka berseri-seri, terpancar kejernihan dalam raut mukanya. Mereka juga merasakan kegembiraan hati yang terpancar dalam paras muka tadi (HAMKA: 2015, 429).

Ayat tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang mengarah kepada sisi nilai. Guru bukan hanya menyentuh sisi kognitif atau kecerdasan saja. Akan tetapi bagaimana siswanya juga memiliki kepribadian yang baik. Kepribadian yang mencerminkan kematangan sisi sosial dan psikologis. Guru menanamkan sikap ikhlas, dan kepedulian dalam hati siswanya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dialaminya dijalankan dengan kerelaan, tanpa adanya paksaan dan tekanan. Hasilnya adalah tercipta proses pembelajaran menyenangkan yang bisa diinkasikan dengan keceriaan dan kegembiraan yang terpancar pada paras wajah setiap siswa.

1.3.6. Term *Sa'îdun* dalam Surat *Hûd/11: 105* (Keberuntungan, Kebahagiaan)

□ □ يَوْمَ يَأْتِ لَا تَكَلُمُ نَفْسٌ إِلَّا بِإِذْنِهِ فَمِنْهُمْ شَقِيٌّ □ وَسَعِيدٌ

Di kala datang hari itu, tidak ada seorangun yang berbicara, melainkan dengan izin-Nya; maka di antara mereka ada yang celaka dan ada yang berbahagia.

Hari kiamat memiliki saat-saat yang panjang, bisa jadi suatu saat mereka tidak berbicara dan di saat lain mereka berbicara. Pendapat lain menyatakan bahwa seandainya sepanjang hari itu ada yang berbicara, pembicaraan itu telah mendapat izin dari Allah. Pengecualian tersebut menurut Tabathatabai tertuju kepada pembicaraan bukan kepada pembicara. Tidak seorangpun menyampaikan suatu pembicaraan kecuali pembicaraan yang disertai dengan izin-Nya. Allah menentukan siapa yang masuk neraka dan siapa yang masuk surga aka nada kelompok yang celaka dan aka nada kelompok yang bahagia. Syaqqiyun adalah seorang yang sedang bergelimang dalam kesengsaraan yang kecelakaan serta berbagai keburukan. Sa'idun adalah lawan syaqqiyun (Qurasih Shihab: 2010, 747-748).

Dalam konteks pendidikan, guru harus bisa menciptakan suasana yang sa'idun. Yakni suasana pembelajaran yang menyenangkan. efeknya adalah akan timbul gairah belajar dlam diri siswa. Jangan menciptakan suasana pembelajaran yang menakutkan, menyeramkan dan penuh dengan keburukan. Hal tersebut bisa menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebab siswa belajar dalam keterpaksaan dan ketegangan.

1.3.7. Term Salâmun dalam Surat al-An'âm/6: 54 (Keselamatan)

وَإِذَا جَاءَكَ الَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِآيَاتِنَا فَقُلْ سَلَامٌ عَلَيْكُمْ كَتَبَ رَبُّكُمْ عَلَىٰ نَفْسِهِ الرَّحْمَةَ أَنَّهُ مَن عَمِلَ مِنكُمْ
□ □ سَوْءًا بِجَهْلَةٍ □ ثُمَّ تَابَ مِن بَعْدِهِ وَأَصْلَحَ فَإِنَّهُ غُفُورٌ □ رَّحِيمٌ

Apabila orang-orang yang beriman kepada ayat-ayat Kami itu datang kepadamu, maka katakanlah: "Salaamun alaikum. Tuhanmu telah menetapkan atas diri-Nya kasih sayang, (yaitu) bahwasanya barang siapa yang berbuat kejahatan di antara kamu lantaran kejahilan, kemudian ia bertaubat setelah mengerjakannya dan mengadakan perbaikan, maka sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.

Kata salam pada ayat tersebut menurut Wahbah Zuhaili bermakna keselamatan seseorang dari berbagai aib atau keburukan, serta terhindar dari marabahaya serta celaka. Ketika datang kepada mereka para rasul yang beriman kepada Allah, membenarkan kitab-kitab Allah, meyakini dalam hati yang diwujudkan dalam amal sehari-hari, orang-orang bertanya tentang dosa-dosa mereka, apakah mereka akan diampuni? Maka para nabi menjawab: salaamun alaikum, Allah akan mengampuni dosa kalian dengan syarat harus tobat terlebih dahulu. Selanjutnya Allah akan memuliakan mereka dengan sampainya salam Allah kepada mereka, serta memberikan kabar gembira kepada mereka dengan rahmat Allah yang luas (Zuhaili: 1998218-219).

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *libarary research*, yakni menghimpun berbagai literatur bacaan yang berhubungan dengan konsep edutainment dan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam menganalisis ayat, penulis menggunakan pendekatan tematis atau *maudhu'i*.

Ayat-ayat Al-Qur'an yang di dalamnya terdapat term-term yang berkaitan dengan edutainment dan konsep pembelajaran yang menyenangkan akan dikupas dan dianalisis dalam rangka mendapatkan pengetahuan baru yang komprehensif.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari 7 term yang ditemukan dalam Al-Qur'an kaitannya dengan konsep edutainment sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan 6 term mengarah kepada bagaimana situasi mental yang semestinya muncul sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan penuh kegembiraan. Seorang pendidik harus membiasakan dan menebarkan senyum kepada siswa. Tidak boleh menampakkan raut muka yang sedih, galau, ataupun penuh kemarahan. Raut muka yang semestinya ditampakkan adalah *tabassam*, yaitu raut muka yang berseri-seri.

Selain menampakkan wajah yang berseri-seri yang dipenuhi dengan senyuman, suasana interaksi edukatif antara guru dan siswa haruslah interaksi positif. Interaksi yang dipenuhi dengan canda tawa tapi bukan canda tawa yang bermuara kepada hura-hura. Canda tawa yang muncul merupakan wujud kehangatan interaksi edukatif yang mendorong bangkitnya minat belajar siswa, sehingga mereka siap terlibat secara penuh, dan menghasilkan kebermaknaan dalam pembelajaran. Selain itu, suasana yang membahagiakan berakhir pada kepehaman siswa akan materi yang disampaikan (Naim: 2019, 175).

Kebahagiaan dan kenyamanan belajar yang bersifat lahiriah sebagai hasil dari konsep edutainment, yakni konsep pembelajaran yang menyenangkan akan berbuah pada kebahagiaan batiniah. Secara lahiriah siswa merasakan kebahagiaan dalam belajar, guru yang interaktif dan komunikatif mengarahkan kepada kegembiraan lahiriah, maka *falyafrahû*, bergembiralah. Selain itu, kepuasan batin siswa juga akan terpenuhi sehingga jiwanya juga merasakan ketentraman, *surûran* bersemayam dalam relung jiwanya.

Jiwa dan raga yang dipenuhi dengan kegembiraan dan kepuasan akan mengantarkan kepada kebahagiaan. Guru merasa bahagia bisa menjalankan tugasnya dengan baik. Demikian pula siswa, hasrat dan kehausan ilmunya bisa terpenuhi dengan baik, karena peran guru yang menjalankan proses pembelajaran yang menggembirakan. Semuanya merasakan *sa'idun*, kedamaian jiwa yang dipenuhi dengan kepuasan dan syukur. Pembelajaran yang berpedoman pada konsep edutainment melalui pembelajaran yang menyenangkan perspektif Al-Qur'an akan terhindar dari suasana pembelajaran yang melukai dan mencederai siswa baik dari segi fisik ataupun psikologis. Siswa akan selamat, selamat secara fisik yakni tidak mengalami kekerasan fisik dan selamat secara mental yakni tidak mendapatkan intimidasi dari pihak manapun.

Satu term yang berkaitan dengan sisi fisiologis metodis, yakni term *yal'ab*. Belajar disertai dengan bermain. Yang dimaksudkan adalah belajar yang penuh dengan keceriaan, dan kegembiraan. Belajar disertai dengan bermain lebih tepatnya digunakan untuk pembelajaran usia anak-anak. Dunia anak adalah bermain. Pembelajaran bagi anak-anak dikelola dengan cara bermain. Bermain adalah melakukan kegiatan atau aktivitas untuk

menyenangkan hati baik menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat. Bermain merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat (Fadlillah: 2014, 133).

Santrock menjelaskan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi yang berlebihan serta membeaskan perasaan yang dipendam. Perasaan anak-anak menjadi bahagia dengan bermain. Anak akan merasa nyaman dalam serangkaian pembelajaran yang dibungkus dalam permainan (Santrock: 2002, 172).

Dalam islam konsep bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah saw. Setiap orang tua hendaknya menyempatkan diri bermain dengan anak-anaknya. Tujuannya adalah melatih kreativitas anak serta menguatkan fisik anak. Permainan juga merupakan wujud kasih sayang orang tua kepada anaknya (Ratna: 2007, 163). Rasulullah saw juga sering bermain dan bercanda dengan anak-anak. Beliau bermain kuda-kudaan bersama dengan dua cucunya yakni Hasan dan Husain.

Walaupun permainan lebih spesifik cocok diaplikasikan untuk pembelajaran usia anak-anak, ada muatan positif yang bisa diambil dari pembelajaran dengan permainan. Suasana kegembiraan dan kenyamanan yang lahir dalam permainan. Setiap pembelajaran juga semestinya berlangsung dalam suasana penuh kegembiraan dan kenyamanan sehingga tujuan yang ingin dituju bisa tercapai dengan efektif dan efisien.

4. Kesimpulan

Edutainment yakni sebuah konsep pembelajaran yang menyenangkan menurut perspektif Al-Qur'an bisa dicapai dengan menciptakan suasana psikologis yang penuh dengan kegembiraan. Pembelajaran harus diselimuti dengan senyuman. Pembelajaran dilaksanakan dengan penuh kehangatan yang diindikasikan dengan adanya canda tawa dalam interaksi edukatif. Pembelajaran yang menyenangkan akan melahirkan kegembiraan lahir dan batin yang terbebas dari adanya kekerasan. Pembelajaran yang menyenangkan memprioritaskan keselamatan baik fisik maupun psikologis. Pembelajaran yang menyenangkan bisa dijalankan melalui permainan terkhusus bagi usia anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Said Ismail, *Democratisation Ay-Tarbiyah Al-Islamiyah*, Kairo: 'Alam al-Kutub, 1982
 Arief, Armai, *Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan Islam Klasik*, Bandung: Angkas, 2004
 Asmani, Jamal Ma'mur, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Efektif, dan Menyenangkan) Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Jogjakarta: Diva Press, 2014
 Asy'ari, Hasyim, *Adâbul 'Âlim Wal Muta'allim*, Jombang: Pustaka Tebuireng, t.th.
 Daradjat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996
[DeVary, Sharon](#), "Educational Gaming: Interactive Edutainment. [Distance Learning](#)", *Greenwich*, Vol. 5, No. 3, 2008
 Desliana, Maulipaksi. *7 Provinsi Raih Nilai Terbaik Uji Kompetensi Guru 2015*. Kemdikbud, 04 Januari 2016". Dalam Jurnal UIN dengan Judul: "Permasalahan Guru di

- Indonesia, Admin, 1 September 2018, lihat: <https://www.uinjkt.ac.id/id/permasalahan-guru-di-indonesia>. Diakses di Jakarta: 16 Januari 2023.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015
- Fadlillah, M., et.all, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Jakarta: Prenada Media, 2014
- Gros, B., "The Impact of Digital Games in Education". *First Monday*, Vol. 8, No. 7, 2003
- Hamid, Moh. Sholeh, *Mendesain Kegiatan Belajar-Mengajar Begitu Menghibur, Metode Edutainment, Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, Jogjakarta: Diva Press, 2014
- HAMKA, *Tafsir Al-Azhar Jilid 4, Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra dan Psikologi*, Jakarta: Gema Insani Press, 2015
- Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2009
- Hitty, Philip K., *The Near East In History*, Toronto: D Van Nostrand Company, Inc., 1961
- Jawa Pos.com. *Kualitas Guru Indonesia Masih Terendah*, [HUMANIORA](https://www.jawapos.com) 27 April 2023
- Maura, [Aisya](https://blog.ruangguru.com/fakta-kualitas-guru-di-indonesia-yang-perlu-anda-ketahui), *Fakta Kualitas Guru Di Indonesia Yang Perlu Anda Ketahui*, dalam: <https://blog.ruangguru.com/fakta-kualitas-guru-di-indonesia-yang-perlu-anda-ketahui>, diakses pada 22 Juni 2023
- Mulyasa, E., *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007
- N., Sudirman, dkk., *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 1991
- Nadir, Moh., "Awal 2018, Laporan ke KPAI Didominasi Kasus Kekerasan Guru ke Siswa", [Kompas.com](https://nasional.kompas.com/read/2018/05/02/10110871/awal-2018-laporan-ke-kpai-didominasi-kasus-kekerasan-guru-ke-siswa), dalam: <https://nasional.kompas.com/read/2018/05/02/10110871/awal-2018-laporan-ke-kpai-didominasi-kasus-kekerasan-guru-ke-siswa>, Diakses pada 2 Mei 2018
- Naim, Ngainun, *Menjadi Guru Inspiratif, Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Pendidikan Bukan Hanya Angka Statistik, REPUBLIKA, Diakses pada 1 Oktober 2023
- Racmawati, Yeni, dkk., *Potret Pendidikan Indonesia Statistik Pendidikan 2017*, Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2017
- Santrock, John W., *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga, 2002
- Sawyer, B., "The Serious Games Summit: Emergent Use of Interactive Games For Solving Problems is Serious Effort", *Computers in Entertainment*, Vol. 2, No. 1, 2004
- Semiawan, Conny, *Pendekatan Keterampilan Proses Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1985
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati, 2010
- Siberman, Melvin L., *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif, Apa Yang Harus Diketahui Tentang System Pembelajaran Aktif, Bagaimana Mengawali Langkah Metode Belajar Aktif, Bagaimana Menilai Hasil Akhir Dari Pembelajaran Aktif*, Terjemahan Dari Buku *Active Learning, 101 Strategies to Teach Any Subject*, Oleh Raisul Muttaqien, Bandung: Nuansa Cendekia, 2016
- Syaikh, Abdullah bin Muhammad Alu, *Lubabut Tafsir min Ibni Katsir*, Terjemah M. Abdul Ghoffar, Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2019
- Syalabi, Ahmad, *Sejarah Kebudayaan Islam 3*, terjemah Muhammad Labib Ahmad, Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1993

- Tim dosen Ma'had Aly Hasyim Asy'ari, *Pendidikan Akhlak untuk Pengajar dan Pelajar, Terjemah Kitab Adâbul 'Âlim Wal Muta'allim*, Jombang: Pustaka Tebuireng, 2018
- Wangi, Ratna Mega, *Character Parenting Space*, Bandung: Read Publishing House, 2007
- Widiasworo, Erwin, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2018
- Yunus, Mahmud, *Kamus Arab Indonesia*, Jakarta: Hidakarya Agung, 1989
- Yunus, Syarifudin, Kolom, *Mengkritisi Kompetensi Guru*, detikNews, dalam: <https://news.detik.com/kolom/3741162/mengkritisi-kompetensi-guru>, Diakses pada 21 November 2023
- Zuhaili, Wahbah, *At-Tafsir Al-Munir, Fil Aqidah Wasy-Syariah wal Manhaj, Juz 19-20*, Beirut: Darul Fikr, 1998

