

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Edutainment* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas V MI Persis 8 Pameutingan

Rida Mariska*, Dadan F. Ramdhani, Muhammad Rifqi Mahmud

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

*Coresponding Author: ridamariskaa@gmail.com

Dikirim: 30-11-2025; Direvisi: 05-01-2026; Diterima: 09-01-2026

Abstrak: Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan nilai keimanan siswa. Namun, praktik pembelajaran yang masih bersifat monoton menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut ditemukan pada siswa kelas V MIS Persis No.8 Pameutingan dengan ketuntasan belajar yang belum optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas V. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, serta analisis kualitatif terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal meningkat dari 31,57% pada pra-siklus menjadi 52,63% pada Siklus I, 63,15% pada Siklus II, dan mencapai 89,47% pada Siklus III dengan rata-rata nilai 80,26. Aktivitas siswa dan guru juga berada pada kategori sangat baik. Penerapan metode edutainment melalui permainan edukatif, diskusi interaktif, dan *team game tournament* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa. Metode edutainment efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Akidah Akhlak; Edutainment; Hasil Belajar; PTK.

Abstract: Akidah Akhlak learning in Islamic elementary schools plays a crucial role in shaping students' character and faith values. However, monotonous teaching practices often lead to low motivation and unsatisfactory learning outcomes. This condition was identified among fifth-grade students of MIS Persis No.8 Pameutingan, where learning mastery had not yet reached the expected standard. This study employed a *mixed-methods* approach using Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in three cycles. The participants consisted of 19 fifth-grade students. Quantitative data were collected through learning achievement tests, while qualitative data were obtained from observations of teacher and student activities and documentation. Data were analyzed descriptively by calculating mean scores and learning mastery percentages, complemented by qualitative analysis of the learning process. The findings revealed a significant improvement in students' learning outcomes across cycles. Classical mastery increased from 31.57% in the pre-cycle to 52.63% in Cycle I, 63.15% in Cycle II, and reached 89.47% in Cycle III, with an average score of 80.26. Teacher and student activities were categorized as very good. The implementation of the edutainment method through educational games, interactive discussions, and team game tournaments effectively enhanced students' motivation, engagement, and conceptual understanding. The edutainment method is effective in improving Akidah Akhlak learning outcomes among Islamic elementary school students.

Keywords: Akidah Akhlak; Edutainment; Learning Outcomes; PTK.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, serta berakhhlak mulia. Melalui proses yang terencana dan berkelanjutan, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, melainkan juga sebagai wahana internalisasi nilai, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis, bertindak etis, dan beradaptasi secara konstruktif terhadap dinamika masyarakat (Nurhayati et al., 2025).

Pada jenjang pendidikan dasar, karakteristik peserta didik menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), terutama kelas tinggi (IV–VI), siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang lebih matang namun tetap memerlukan pendekatan pembelajaran yang variatif, kreatif, dan kontekstual (Aluf & Sutiah, 2024). Dalam konteks pendidikan agama Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan membentuk karakter Islami sejak dini (Rifa'i & Hayati, 2019). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak seringkali masih monoton, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan keaktifan siswa (Siregar, 2023).

Hasil observasi awal di kelas V MIS Persis No.8 Pameutingan diperoleh melalui analisis terhadap nilai hasil evaluasi pembelajaran yang dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Dari keseluruhan jumlah siswa, hanya 31,57% yang mencapai standar ketuntasan, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 49. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, selama proses pembelajaran, siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, serta memperlihatkan tingkat partisipasi yang rendah. Kondisi ini menegaskan perlunya penerapan metode pembelajaran yang mampu memadukan unsur edukatif dan hiburan agar proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

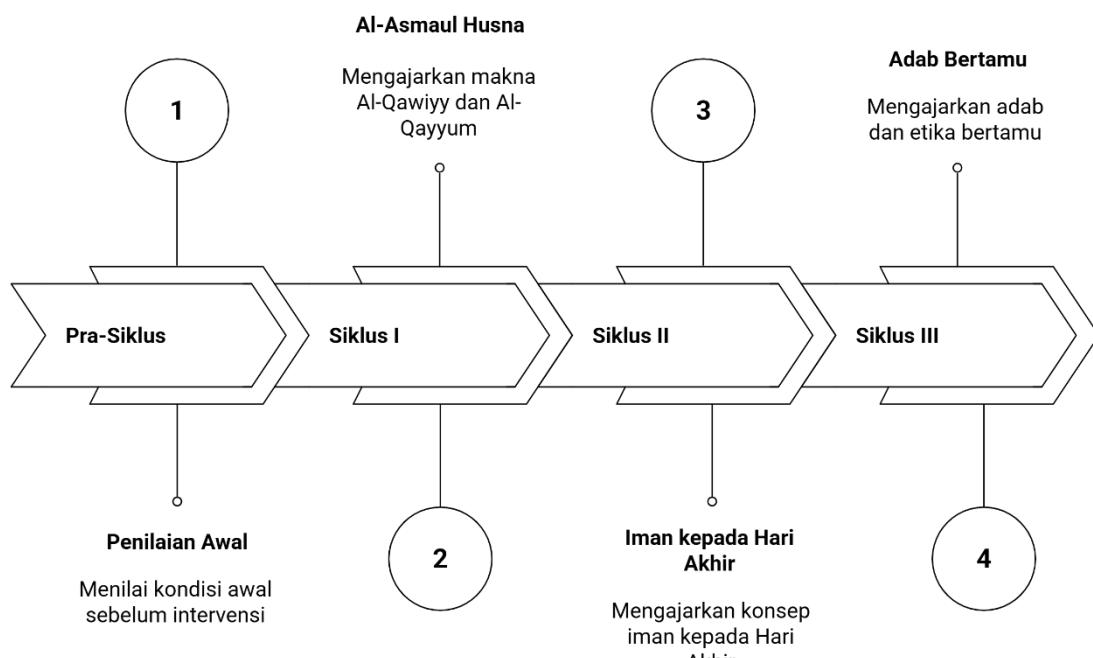
Metode *edutainment* gabungan dari *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) menawarkan pendekatan yang memadukan unsur edukatif dengan hiburan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang memicu keterlibatan emosional, kreativitas, dan kerja sama (Hoar dkk., 2022; Yanuardianto, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas metode ini, baik di pelajaran berbasis WEB dengan animasi (Sa'ad et al., 2023), PPKn (Azizi, 2023), Bahasa Arab (Azzahra, 2024), pelajaran IPS (Sa'adah et al., 2022), Kemudian dalam konsep pelaksanaan secara umum untuk pengembangan kognitif (Rahmawati et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Persis Nomor 8 Pameutingan, dengan judul penelitian: Metode Edutainment dengan Peningkatkan Hasil Siswa pada Pelajaran Akidah Akhlak Kelas V MI Persis 8 Pameutingan.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *mixed methods* dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Pelaksanaan PTK dilakukan dalam tiga siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan *mixed methods* digunakan untuk mengintegrasikan data kuantitatif berupa hasil tes belajar dengan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa, sehingga menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas V MIS Persis No.8 Pameutingan yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Prosedur penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tiga siklus penerapan metode edutainment. Materi pembelajaran pada siklus I membahas makna Al-Asmaul Husna Al-Qawiyy dan Al-Qayyum, siklus II memfokuskan pada materi iman kepada Hari Akhir, sedangkan siklus III mengkaji adab bertamu.



Gambar 1. Alur Siklus

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengukur ranah kognitif, lembar observasi aktivitas guru dan siswa guna menilai keterlibatan serta interaksi selama pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus, kemudian membandingkannya dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan untuk melihat peningkatan hasil belajar. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 75% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai sekurang-kurangnya 65.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Pra-Siklus

Pembelajaran Sebelum penerapan metode edutainment, peneliti terlebih dahulu melakukan berbagai persiapan yang meliputi penyusunan RPP, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Setelah mendapatkan izin penelitian dari MIS Persis No.8 Pameutingan, peneliti melaksanakan pembelajaran pra siklus menggunakan metode konvensional. Tujuan utama pra siklus adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi Akidah Akhlak.

Materi yang diajarkan adalah kalimat *hauqalah* “Laa haula wa laa quwwata illa billaah”, mencakup makna dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan doa bersama, salam, sapaan, dan *tepuk semangat* untuk membangun motivasi belajar. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah proses belajar.

Pada kegiatan inti, guru menggunakan metode ceramah dibantu media visual berupa gambar ilustrasi situasi seorang muadzin yang sedang adzan pada bagian *hayya 'alash-shalaah*, sehingga siswa memahami konteks penggunaan *hauqalah*. Untuk meningkatkan keterlibatan, siswa diajak menyanyikan lagu bertema *hauqalah*, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Setelah materi selesai, siswa mengerjakan tes evaluasi berisi lima soal uraian untuk mengukur kemampuan awal mereka. Kegiatan ditutup dengan penyimpulan bersama dan refleksi, di mana siswa mengungkapkan kesan dan pemahaman mereka.

Hasil evaluasi pra siklus menunjukkan bahwa dari 19 siswa, hanya 6 yang mencapai nilai di atas KKM (65). Nilai rata-rata kelas adalah 48,94, dengan ketuntasan klasikal 31,57%. Persentase ini berada pada kategori “Kurang Sekali”, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Grafik ketuntasan pra siklus menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami materi secara optimal.

Tabel 1. Temuan Hasil Belajar Pra-Siklus Kelas V MIS Persis No.8 Pameutingan

No	Aspek yang Diamati	Hasil Temuan Pra-Siklus
1	Jumlah Siswa	19 siswa
2	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	65
3	Jumlah Siswa Tuntas	6 siswa
4	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	13 siswa
5	Nilai Tertinggi	—
6	Nilai Terendah	—
7	Nilai Rata-rata Kelas	48,94
8	Ketuntasan Klasikal	31,57%
9	Kategori Ketuntasan	Kurang Sekali
10	Temuan Proses Pembelajaran	Siswa cenderung pasif, partisipasi rendah, dan pemahaman materi belum optimal

2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan pada Kamis, 31 Juli 2025 di kelas V MIS Persis No.8 Pameutingan. Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai guru, sementara wali kelas menjadi observer yang mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 jam pelajaran



dengan tiga tahapan: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan salam, doa bersama yang dipimpin salah satu siswa, serta pengecekan kehadiran. Untuk membangun motivasi belajar, guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat. Selain itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, topik yang akan dipelajari, dan memberikan pertanyaan pemanis untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Guru juga mengulang sedikit materi pertemuan sebelumnya agar siswa dapat menghubungkan pembelajaran awal dengan materi baru.

Memasuki kegiatan inti, guru mengawali pembelajaran dengan ice breaking berupa permainan ringan yang membuat suasana kelas lebih cair dan menyenangkan. Setelah siswa tampak siap dan antusias, guru mulai menjelaskan materi Asmaul Husna: Al-Qawiyy dan Al-Qayyum secara komunikatif dan interaktif. Sebagian siswa terlihat memperhatikan dengan baik, meskipun beberapa masih membutuhkan arahan agar tetap fokus. Guru kemudian membuka sesi tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Respons siswa cukup baik karena beberapa di antaranya aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang secara merata. Setiap kelompok menerima lembar kerja yang berisi aktivitas diskusi berkaitan dengan memahami makna dan penerapan sifat Al-Qawiyy dan Al-Qayyum dalam kehidupan sehari-hari. Guru menetapkan aturan kerja kelompok seperti berbicara bergantian, menghargai pendapat teman, dan bekerja sama secara positif.

Untuk memperkuat pemahaman siswa, guru menerapkan game edutainment berjudul “Dua Sifat Hebat” yang berisi tantangan tebak sikap serta situasi nyata yang harus dipadankan dengan sifat Al-Qawiyy atau Al-Qayyum. Guru memberikan contoh cara bermain agar siswa memahami alur permainan. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias, bekerja sama dalam kelompok, dan mampu menyampaikan jawaban dengan percaya diri. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan simbolis berupa medali kertas serta tepuk tangan dari teman-teman. Penghargaan ini menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Setelah permainan, siswa mengerjakan lembar evaluasi berisi lima soal esai berdasarkan indikator hasil belajar kognitif. Guru memberi penjelasan terlebih dahulu agar siswa memahami instruksi evaluasi.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, mencakup aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I mencapai rata-rata 90%, berada pada kategori sangat baik. Mayoritas siswa mampu mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan aktif selama permainan edutainment. Aktivitas guru juga berada pada kategori sangat baik dengan persentase 82%, menunjukkan bahwa sebagian besar langkah pembelajaran terlaksana sesuai RPP. Namun demikian, beberapa kegiatan belum terlaksana secara optimal, seperti penjelasan mendalam mengenai alur edutainment dan pemberian contoh simulasi langsung sebelum kelompok bekerja.

Pada tahap refleksi, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki. Dalam aspek aktivitas guru, penjelasan guru terkait tahapan edutainment dinilai masih terlalu singkat sehingga beberapa siswa belum memahami instruksi dengan baik. Selain itu, terdapat beberapa tahapan pembelajaran yang belum terlaksana secara sempurna. Pada aspek aktivitas siswa, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan memilih berkelompok dengan teman dekat sehingga kerja sama belum merata. Sebagian siswa juga belum memahami alur kegiatan diskusi kelompok



secara utuh. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyarankan agar guru memberikan simulasi kegiatan di awal, menjelaskan instruksi secara lebih menarik menggunakan media visual, mengatur pembagian kelompok secara acak, serta menyediakan lembar panduan kegiatan agar siswa dapat mengikuti tahapan diskusi dengan lebih terarah.

Tabel 2. Temuan Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Hasil Temuan Siklus I
1	Waktu Pelaksanaan	Kamis, 31 Juli 2025
2	Jumlah Siswa	19 siswa
3	Materi Pembelajaran	Asmaul Husna Al-Qawiyy dan Al-Qayyum
4	Metode Pembelajaran	Edutainment (ice breaking, diskusi kelompok, permainan edukatif)
5	Aktivitas Siswa	90% (kategori sangat baik)
6	Aktivitas Guru	82% (kategori sangat baik)
7	Jumlah Siswa Tuntas	10 siswa
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9 siswa
9	Nilai Rata-rata Kelas	60
10	Ketuntasan Klasikal	52,63%
11	Kategori Hasil Belajar	Cukup
12	Kendala yang Ditemukan	Instruksi edutainment belum dipahami optimal, kerja kelompok belum merata, sebagian siswa kurang fokus
13	Tindak Lanjut	Simulasi kegiatan, penjelasan instruksi lebih visual, pembagian kelompok acak, panduan diskusi

Temuan pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas siswa yang mencapai kategori sangat baik serta respons antusias selama kegiatan permainan edukatif dan diskusi kelompok. Keterlibatan aktif siswa menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur edukasi dan hiburan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif. Meskipun demikian, hasil belajar secara kuantitatif belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, karena ketuntasan klasikal baru mencapai 52,63%. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belum sepenuhnya berbanding lurus dengan pemahaman materi secara mendalam. Kendala utama terletak pada aspek teknis pelaksanaan, khususnya kejelasan instruksi edutainment dan pengelolaan kerja kelompok. Beberapa siswa masih belum memahami alur kegiatan secara utuh, sehingga efektivitas diskusi dan permainan belum maksimal. Implikasi dari hasil Siklus I adalah perlunya perbaikan strategi pada siklus berikutnya, terutama dengan memberikan simulasi kegiatan di awal pembelajaran, menyajikan instruksi secara lebih sistematis dan visual, serta mengatur pembagian kelompok secara acak agar kerja sama lebih merata. Dengan perbaikan tersebut, metode edutainment diharapkan tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga mampu mendorong pemahaman konseptual siswa secara lebih optimal pada Siklus II.

3. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menggunakan metode edutainment pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi *Iman kepada Hari Akhir* untuk siswa kelas V MIS Persis No.8 Pameutingan. Pada tahap ini, penelitian dilaksanakan mengikuti tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan secara sistematis, dimulai



dengan penyusunan RPP sesuai capaian pembelajaran, pembuatan kisi-kisi dan soal evaluasi beserta kunci jawabannya, serta penyusunan lembar aktivitas guru dan siswa. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran kreatif berupa “Kartu Tantangan Iman” dan origami, yang berfungsi sebagai sarana visual sekaligus interaktif untuk membantu siswa memahami konsep hari akhir seperti *yaumul ba’ats*, *yaumul hisab*, dan *mizan*.

Tahapan tindakan dilaksanakan pada Jumat, 1 Agustus 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran, serta melakukan “tepuk semangat” untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selain itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemanik untuk menggali pengetahuan awal siswa. Tahap ini berfungsi untuk membangun fokus dan kesiapan siswa sebelum memasuki kegiatan inti.

Pada kegiatan inti, guru mengadakan *ice breaking* berupa permainan ringan “Tebak Gerak” bertema keislaman untuk mencairkan suasana dan menarik perhatian siswa. Setelah itu, guru menjelaskan materi inti mengenai Hari Akhir, mencakup pengertian, dalil, serta beberapa peristiwa besar seperti hari kebangkitan, perhitungan amal, timbangan amal, dan jembatan shirath. Penjelasan disampaikan dengan bantuan media kartu istilah untuk membantu siswa memahami konsep abstrak. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan origami beserta “Kartu Tantangan Iman”. Setiap kelompok diminta mencocokkan istilah dengan maknanya, kemudian menuliskan hasilnya pada origami. Kegiatan ini mendorong keterampilan kognitif, psikomotor, serta kreativitas siswa sesuai dengan konsep edutainment. Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya mereka, sementara kelompok lain memberikan tanggapan. Pembelajaran ditutup dengan evaluasi lisan singkat dan kuis ringan untuk mengukur pemahaman siswa.

Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi dan kerja sama mereka. Guru menyampaikan gambaran materi untuk pertemuan selanjutnya, kemudian mengajak siswa berdoa bersama sebagai bentuk rasa syukur. Tahapan ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman akhir siswa dan memberikan penutup yang positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada tahap observasi, data diperoleh melalui pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan, baik saat *ice breaking*, diskusi kelompok, maupun penyelesaian tugas. Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas siswa, diperoleh skor total 1720 dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 90,52%. Nilai tersebut masuk kategori “Sangat Baik”, karena berada dalam rentang 81–100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran edutainment pada siklus II berhasil meningkatkan antusiasme, kerja sama, dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II juga menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik. Dari 11 indikator, 10 di antaranya terlaksana dengan baik, sehingga menghasilkan persentase 91%. Guru dinilai sudah mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan media serta pengelolaan kelas yang efektif, meskipun masih terdapat kendala kecil pada manajemen waktu sehingga kegiatan penutup tidak terlaksana secara optimal.

Tabel 3. Temuan Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Hasil Temuan Siklus II
1	Waktu Pelaksanaan	Jumat, 1 Agustus 2025



2	Jumlah Siswa	19 siswa
3	Materi Pembelajaran	Iman kepada Hari Akhir
4	Metode Pembelajaran	Edutainment (kartu tantangan iman, origami, diskusi kelompok, kuis)
5	Aktivitas Siswa	90,52% (kategori sangat baik)
6	Aktivitas Guru	91% (kategori sangat baik)
7	Jumlah Siswa Tuntas	12 siswa
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7 siswa
9	Nilai Rata-rata Kelas	66,57
10	Ketuntasan Klasikal	63,15%
11	Kategori Hasil Belajar	Baik
12	Kendala yang Ditemukan	Manajemen waktu kurang optimal, sebagian siswa kurang kondusif
13	Tindak Lanjut	Perbaikan alokasi waktu, penegasan aturan kelas, variasi aktivitas dan penghargaan

Temuan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I, baik dari aspek proses maupun hasil pembelajaran. Penerapan metode edutainment dengan variasi media seperti kartu tantangan iman dan origami mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih merata. Hal ini tercermin dari persentase aktivitas siswa yang mencapai 90,52% dengan kategori sangat baik, serta meningkatnya kualitas interaksi dan kerja sama antar siswa selama diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja. Dari sisi peran guru, keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan dengan persentase 91%. Guru dinilai lebih efektif dalam mengelola kelas, memanfaatkan media pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun demikian, manajemen waktu masih menjadi kendala yang perlu diperhatikan, karena beberapa tahapan pembelajaran belum terlaksana secara optimal, khususnya pada kegiatan penutup.

Secara kuantitatif, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup berarti, ditunjukkan oleh naiknya ketuntasan klasikal menjadi 63,15% dengan nilai rata-rata 66,57 dalam kategori baik. Meskipun demikian, capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, sehingga diperlukan penyempurnaan strategi pada siklus berikutnya. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya penguatan manajemen waktu, penegasan aturan kelas, serta penambahan variasi aktivitas dan pemberian penghargaan sebagai bentuk motivasi. Dengan perbaikan tersebut, metode edutainment diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong pencapaian ketuntasan belajar secara optimal pada Siklus III.

4. Siklus III

Pelaksanaan Siklus III didasarkan pada hasil refleksi Siklus II yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada Siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,15% dan nilai rata-rata 66,57, capaian tersebut masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP). Selain itu, hasil observasi menunjukkan masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek manajemen waktu, konsistensi keterlibatan siswa, serta variasi aktivitas yang belum sepenuhnya mampu mengakomodasi seluruh karakteristik peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan tindakan lanjutan berupa penyempurnaan strategi



pembelajaran pada Siklus III dengan memaksimalkan metode edutainment melalui penerapan permainan *team game tournament* dan diskusi interaktif. Strategi ini dipilih untuk meningkatkan kompetisi positif, kerja sama, serta motivasi belajar siswa secara lebih merata, sehingga diharapkan mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara signifikan dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Guru memaksimalkan keterlibatan siswa dengan permainan *team game tournament* dan diskusi interaktif. Hasil belajar siswa pada Siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 19 siswa, sebanyak 17 siswa (89,47%) berhasil mencapai ketuntasan, sementara hanya 2 siswa (10,53%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Jumlah nilai keseluruhan mencapai 1.525 dengan rata-rata 80,26. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 89,47% masuk dalam kategori “Sangat Baik” berdasarkan interval 81%–100%, dan jauh melampaui batas Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode edutainment pada siklus ketiga telah berhasil secara optimal meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

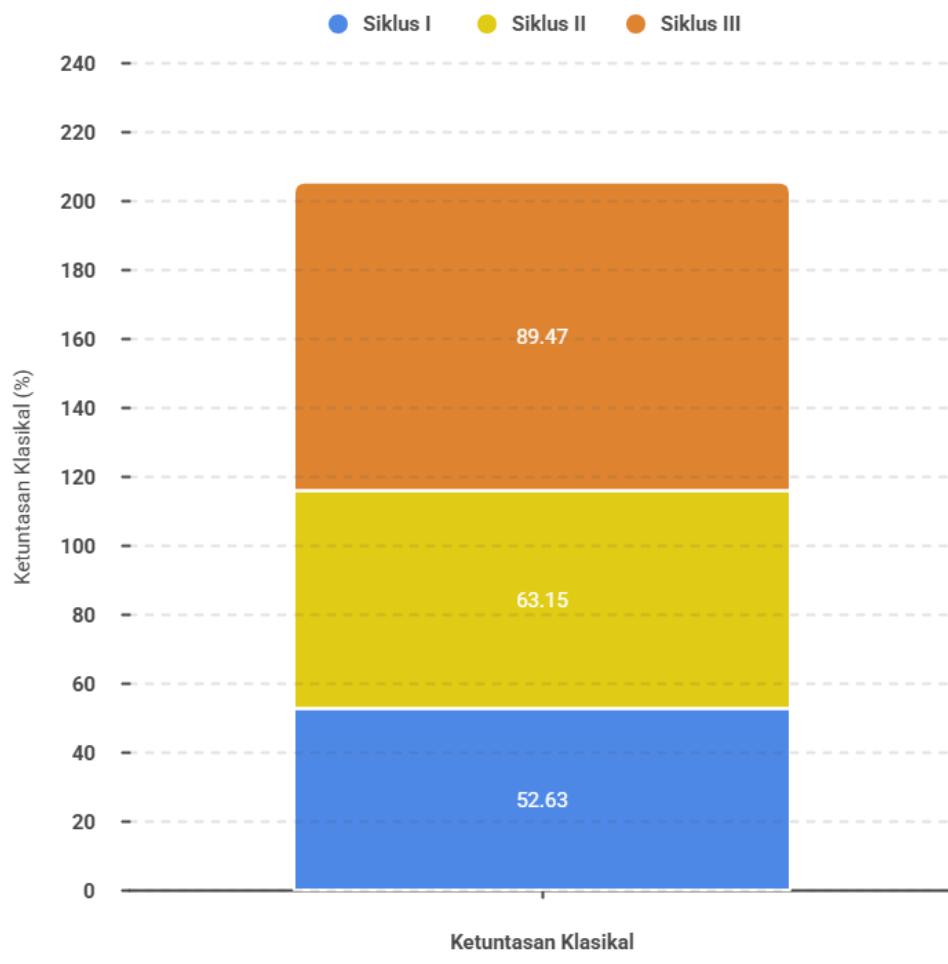
Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siklus III

NO	Aspek yang Dianalisis	Kondisi Awal Siklus III	Hasil Akhir Siklus III
1	Jumlah Siswa	19 siswa	19 siswa
2	Siswa Tuntas	12 siswa	17 siswa
3	Siswa Tidak Tuntas	7 siswa	2 siswa
4	Ketuntasan Klasikal	63,15%	89,47%
5	Nilai Rata-rata	66,57	80,26
6	Kategori Hasil Belajar	Baik	Sangat Baik

Secara keseluruhan, terdapat tren peningkatan yang konsisten dari Siklus I hingga Siklus III. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 52,63% pada Siklus I, menjadi 63,15% pada Siklus II, dan mencapai 89,47% pada Siklus III. Begitu pula, rata-rata nilai siswa naik dari 60 pada Siklus I, menjadi 66,57 pada Siklus II, hingga 80,26 pada Siklus III. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas metode edutainment dalam memotivasi siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak.

Menurut Santoso dan Widodo (2024) metode edutainment tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga menstimulasi minat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pendapat ini juga didukung oleh Ramadhan (2023) dalam bukunya *Inovasi Metode Pembelajaran di Era Digital*, yang menegaskan bahwa *edutainment* mampu mengintegrasikan unsur hiburan dan edukasi sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Nugroho (2022) dalam penelitian terbarunya, penerapan metode edutainment memberikan dampak positif pada keberhasilan belajar siswa karena metode ini mampu mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dan guru sangat tinggi. Hasil tes: 17 siswa tuntas (89,47%), rata-rata nilai 80,26 (kategori sangat baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode edutainment efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yanuardianto (2020) dan Adelia (2017) yang membuktikan bahwa pembelajaran berbasis hiburan edukatif mampu memotivasi siswa dan meningkatkan capaian akademik.





Gambar 2. Ringkasan Peningkatan Hasil Belajar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MIS Persis No. 8 Pameutingan. Peningkatan ini terlihat secara signifikan melalui tiga siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Pada kondisi pra-siklus, ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 31,57% dengan rata-rata nilai 49, kemudian meningkat menjadi 52,63% dengan rata-rata nilai 60 pada Siklus I, selanjutnya naik menjadi 63,15% dengan rata-rata nilai 66,57 pada Siklus II, dan akhirnya mencapai 89,47% dengan rata-rata nilai 80,26 pada Siklus III.

Keberhasilan metode *edutainment* dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan berbagai teknik pembelajaran yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, seperti permainan edukatif (*game edutainment*), *ice breaking*, diskusi kelompok interaktif, dan *team game tournament*. Teknik-teknik tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode *edutainment* dapat dijadikan alternatif solusi bagi guru dalam

mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak maupun mata pelajaran lainnya, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Adelia, R. (2017). Pengaruh metode pembelajaran edutainment terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 45–52.
- Aluf, W. A., & Sutiah. (2024). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian Karakteristik, Kurikulum, Capaian Dan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 436–454. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19428>
- Azizi, F. (2023). Penerapan metode edutainment pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 12–20.
- Azzahra, S. (2024). Efektivitas pembelajaran Bahasa Arab melalui metode edutainment di MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah*, 3(1), 33–40.
- Dani, A. (2017). Edutainment dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 6(1), 27–34.
- Hanafy, R. (2014). *Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi siswa*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hoar, S., dkk. (2022). Integrating edutainment into classroom learning: Approaches and outcomes. *International Journal of Educational Research*, 14(3), 210–225.
- Nugroho, H. (2022). Dampak metode edutainment terhadap keberhasilan belajar siswa di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 101–110.
- Nurhayati, S., Septikasari, D., Judijanto, L., Susanto, D., Tarrapa', S., Sudadi, S., Setiyan, R., Wilddahlia, A. G., Ramli, A., & Zamroni, Z. (2025). *Paradigma Baru dalam Pendidikan Abad 21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Rahmawati, R. D., Sumarni, Y., Subagya, R., Widyasari, C., & Ernawati. (2024). Pengembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Edutainment. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 242–256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3587>
- Ramadhan, T. (2023). *Inovasi metode pembelajaran di era digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A., & Hayati, L. (2019). Peran mata pelajaran Akidah Akhlak dalam pembentukan karakter Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 55–64.
- Sa'ad, M. I., Pratiwi, H., & Khair, A. A. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUTAINMENT. *BEduManagers Journal : Borneo Educational Management and Research Journal*, 4(2), 45–51. <https://doi.org/10.30872/bedu.v4i2.3011>
- Sa'adah, S. A., Aris, A., & Puspitasari, R. (2022). Pengaruh Metode Edutainment terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i1.5207>



- Santoso, P., & Widodo, I. (2024). Efektivitas metode edutainment dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 77–85.
- Santrock, J. W. (2013). *Educational psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Setyosari, P. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siregar, D. (2023). Evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MI: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Islam Dasar*, 8(2), 44–52.
- Utami, R., dkk. (2024). Pendekatan kreatif dan kontekstual dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 66–74.
- Yanuardianto, M. (2020). Edutainment: Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran menyenangkan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 50–60.

