ABSTRAK

Melysa Ayudra NIM. 2121281 Skripsi "Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Di SDN 04 Ganggo Hilia." Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi 2025 M/1447 H.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengimplementasian strategi *edutainment* di SDN 04 Ganggo Hilia khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menawarkan keunikan melalui pendekatan interaktif yang mereka gabungkan dengan penggunaan teknologi dalam memfasilitasi pelaksanaan strategi *edutainment.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi strategi pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V di SDN 04 Ganggo Hilia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V di SDN 04 Ganggo Hilia. Strategi *edutainment* adalah strategi pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya menggabungkan pelaksanaan pembelajaran dengan hiburan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan utama adalah guru PAI dan Budi Pekerti, sementara informan pendukung adalah siswa kelas V. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan validasi menggunakan teknik triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Perencanaan yang matang adalah kunci utama dalam menerapkan strategi pembelajaran *edutainment*. Prosesnya dimulai dengan menetapkan tujuan yang spesifik dan memahami karakteristik siswa termasuk minat dan gaya belajar mereka. Berbekal informasi tersebut, guru dapat merancang modul pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang diisi dengan elemen-elemen seperti kuis dan permainan edukatif. Pada tahap pelaksanaan, beragam metode kreatif seperti permainan, kuis, video, musik, dan bahkan tutor sebaya digunakan untuk memastikan materi mudah dipahami dan siswa tetap termotivasi, dengan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif dan partisipatif dalam suasana humanis. Terakhir, evaluasi dilakukan melalui pemberian tugas pribadi untuk mengukur pemahaman materi kompleks, serta observasi dan evaluasi formatif untuk memantau partisipasi dan respons siswa terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan, memastikan strategi ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, menyenangkan, dan inklusif. Penerapan strategi pembelajaran edutainment menghadapi kendala di setiap tahap: kesulitan dalam merelevansikan materi dengan hiburan saat perencanaan, hambatan teknis seperti akses internet dan kualitas sinyal saat pelaksanaan, serta tantangan dalam mengukur aspek kognitif dan afektif serta merancang instrumen evaluasi.

Kata Kunci: ***Implementasi, Strategi Pembelajaran Edutainment, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti***

ABSTRACT

Melysa Ayudra NIM. 2121281 Thesis "Implementation of Edutainment Learning Strategy to Improve Student Learning Motivation in Islamic Religious Education and Character Education Subjects for Grade V at SDN 04 Ganggo Hilia." Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi 2025 M/1447 H.

This research was motivated by the implementation of edutainment strategies at SDN 04 Ganggo hilia, especially in the subjects of Islamic Education (PAI) and Character Building, which offer uniqueness through an interactive approach that they combine with the use of technology to facilitate the implementation of edutainment strategies.This study aims to determine the implementation of edutainment learning strategies in PAI and Budi Pekerti subjects for grade V at SDN 04 Ganggo Hilia in increasing student learning motivation and to find out what obstacles teachers face in implementing edutainment learning strategies in PAI and Budi Pekerti subjects for grade V at SDN 04 Ganggo Hilia. Edutainment strategy is a learning strategy that in its application combines the implementation of learning with entertainment so that learning can be carried out more enjoyable. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The main informants are PAI and Budi Pekerti teachers, while supporting informants are grade V students. Data analysis is carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions with validation using data triangulation techniques.

The results of the study indicate that: Careful planning is key to implementing edutainment learning strategies. The process begins with setting specific goals and understanding student characteristics—including their interests and learning styles. Armed with this information, teachers can design engaging and interactive learning modules, filled with elements such as quizzes and educational games. In the implementation stage, various creative methods such as games, quizzes, videos, music, and even peer tutoring are used to ensure the material is easy to understand and students remain motivated, by positioning students as active and participatory learning subjects in a humanistic atmosphere. Finally, evaluation is carried out through giving personal assignments to measure understanding of complex material, as well as observation and formative evaluation to monitor student participation and responses to the fun learning environment, ensuring this strategy is effective in creating a comprehensive, fun, and inclusive learning experience. The implementation of the edutainment learning strategy faces obstacles at every stage: difficulties. These challenges include the difficulty of relevant content to entertainment during planning, technical challenges such as internet access and signal quality during implementation, and challenges in measuring cognitive and affective aspects and designing appropriate evaluation instruments.

Keywords: Implementation, Edutainment Learning Strategy, Islamic Religious Education and Character Building

تجريدي

ميليسا أيودرا، الحاصلة على درجة الماجستير في إدارة الأعمال، إثنان مليون ومائة وواحد وعشرون ألف ومائتان وواحد وثمانون، أطروحة بعنوان "تطبيق استراتيجية التعلم الترفيهي لتحسين دافعية الطلاب للتعلم في مادتي التربية الدينية الإسلامية وبناء الشخصية للصف الخامس الابتدائي في مدرسة مدرسة ابتدائية حكومية فارغة في منطقة جانجو هيليا جانجو هيليا". برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة إنديانا، سيج م. جميل دجامبيك بوكيتينجي، بوكيتنجي١٤٤٧ هـ / ٢٠٢٥ م

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى تطبيق استراتيجيات التعلم الترفيهي في مادتي للصف الخامس في مدرسة مدرسة ابتدائية حكومية فارغة في منطقة جانجو هيليا في زيادة دافعية الطلاب للتعلم ومعرفة العقبات التي يواجهها المعلمون في تطبيق استراتيجيات التعلم الترفيهي في مادتي و للصف الخامس في مدرسة مدرسة ابتدائية حكومية فارغة في منطقة جانجو هيليا. استراتيجية التعلم الترفيهي هي استراتيجية تعلم تجمع في تطبيقها بين تنفيذ التعلم والترفيه بحيث يمكن إجراء التعلم بشكل أكثر متعة. تستخدم هذه الدراسة نهجًا وصفيًا نوعيًا مع تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. المخبرون الرئيسيون هم معلمو ، بينما المخبرون الداعمون هم طلاب الصف الخامس. يتم إجراء تحليل البيانات من خلال مراحل تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج مع التحقق من الصحة باستخدام تقنيات التثليث للبيانات.

تظهر نتائج الدراسة أن: ملعتلا تايجيتارتسا قيبطتل أساسأ قيقدلا طيطختلا دعُي كلذ يف امب ،بلاطلا صئاصخ مهفو ةددحم فادهأ ديدحتب ةيلمعلا أدبت .يهيفرتلا ميمصت نيملعملل نكمي ،تامولعملا هذه ىلإ ًءانب .مهملعت بيلاسأو مهتامامتها ةريصقلا تارابتخلاا لثم رصانعب ةئيلم ،ةباذجو ةيلعافت ةيميلعت تادحو .ةيميلعتلا بلاطلأاو. في مرحلة التنفيذ، يتم استخدام أساليب إبداعية مختلفة مثل الألعاب والاختبارات ومقاطع الفيديو والموسيقى وحتى دروس الأقران لضمان سهولة فهم المادة وتحفيز الطلاب، من خلال وضع الطلاب كمواضيع تعلم نشطة وتشاركية في جو إنساني. وأخيرًا، يتم إجراء التقييم من خلال إعطاء مهام شخصية لقياس فهم المواد المعقدة، بالإضافة إلى الملاحظة والتقييم التكويني لمراقبة مشاركة الطلاب واستجاباتهم لبيئة تعليمية ممتعة، مما يضمن فعالية هذه الاستراتيجية في خلق تجربة تعليمية شاملة وممتعة وجامعة. يواجه تطبيق استراتيجيات التعلم الترفيهي التعليمي عقبات في كل مرحلة: صعوبات في ربط

المادة بالترفيه أثناء التخطيط، وعقبات تقنية مثل صعوبة الوصول إلى الإنترنت وجودة الإشارة أثناء التنفيذ، وصعوبات في قياس الجوانب المعرفية والعاطفية وتصميم أدوات تقييم مناسبة خلال مرحلة التقييم. وهذا يُبرز الحاجة إلى إعداد شامل وحلول مبتكرة لنجاح تطبيق التعليم الترفيهي.

الكلمات المفتاحية: التنفيذ، استراتيجية التعلم الترفيهي، التربية الدينية الإسلامية وبناء الشخصية