



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMKN NEGERI 2 NUANGAN KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW TIMUR

THE EFFECT OF THE EDUTAINMENT LEARNING MODEL ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION (PAI) SUBJECTS AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 2 NUANGAN, EAST BOLAANG MONGONDOW REGENCY

Maharani Kairupan^{1*}, Khoirul Anwar², Toha Makhshun³

^{1*}Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Email : aagniyazahra23@gmail.com

²Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Email : khoirul@unissula.ac.id

³Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Email : tohamakhshun@unissula.ac.id

*email koresponden: aagniyazahra23@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijis.v2i2.2642>

Abstract

This study aims to determine the effect of the edutainment learning model on students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMKN 2 Nuangan, East Bolaang Mongondow Regency. This study uses a quantitative method with a descriptive approach. Data collection techniques were carried out by distributing questionnaires to students as research respondents. Data analysis was carried out using validity tests, reliability tests, classical assumption tests, and hypothesis tests including t-tests and F-tests with the help of the SPSS version 25 program. The results showed that all statement items were declared valid and reliable. The results of the normality test showed that the data were normally distributed and no symptoms of multicollinearity or heteroscedasticity were found, so the regression model was suitable for use. Based on the results of the t-test, a significance value of 0.001 (<0.05) was obtained, which indicates that the edutainment learning model has a significant effect on students' learning motivation. In addition, the results of the F-test showed a significance value of 0.000 (<0.05), which means that the edutainment learning model simultaneously influences students' learning motivation. Thus, the application of the edutainment learning model is able to create an interesting and enjoyable learning atmosphere and increase students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) subjects.

Keywords : *Edutainment, Learning Motivation, Islamic Religious Education (PAI).*



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN Negeri 2 Nuangan Kabupaten Bolaang Mongondow Timur. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada siswa sebagai responden penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, serta uji hipotesis yang meliputi uji t dan uji F dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal serta tidak ditemukan gejala multikolinearitas maupun heteroskedastisitas, sehingga model regresi layak digunakan. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran edutainment berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti model pembelajaran edutainment secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran edutainment mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Kata Kunci : Edutainment, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi semata, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar menjadi faktor penting karena dapat mendorong siswa untuk aktif, semangat, dan memiliki keinginan kuat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar yang baik, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan sulit mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Seiring perkembangan dunia pendidikan, berbagai inovasi pembelajaran mulai diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Salah satu pendekatan yang berkembang dan banyak digunakan adalah model pembelajaran edutainment. Model pembelajaran edutainment merupakan perpaduan antara unsur pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran itu sendiri. Menurut Pratama dan Masdi (2021), model pembelajaran edutainment dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan secara kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, Makruf et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran edutainment mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang tidak membosankan.

Model pembelajaran edutainment juga menekankan keterlibatan aktif siswa melalui berbagai pendekatan multimodal. Rohaenah et al. (2021) menjelaskan bahwa penerapan edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual). Pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas fisik, pendengaran, visual, dan intelektual sehingga siswa dapat memahami materi melalui berbagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran edutainment memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.



Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan. Mata pelajaran PAI sering dianggap monoton karena banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan. Akibatnya, sebagian siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan akhlak siswa. Oleh sebab itu, guru PAI perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Makruf et al. (2023) menyatakan bahwa penerapan metode edutainment dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan karena siswa merasa lebih nyaman dan antusias selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, Rohaenah et al. (2021) juga menegaskan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran PAI berbasis edutainment karena model tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan daya ingat, dan mendorong motivasi belajar mereka. Dengan demikian, model pembelajaran edutainment dianggap relevan diterapkan dalam mata pelajaran PAI, terutama pada jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) yang memiliki karakteristik siswa lebih aktif dan membutuhkan pembelajaran yang variatif.

SMK Negeri 2 Nuangan Kabupaten Bolaang Mongondow Timur merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, termasuk pada mata pelajaran PAI. Dalam praktiknya, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih menjadi tantangan tersendiri. Sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Konteks pendidikan di wilayah Bolaang Mongondow Timur juga menunjukkan pentingnya pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Mokodenseho dan Zamhari (2021) menjelaskan bahwa pendidikan Islam di Bolaang Mongondow memiliki posisi penting dalam kehidupan masyarakat dan menjadi bagian dari identitas sosial masyarakat setempat. Selain itu, penelitian Koessoy et al. (2023) dan Anwar et al. (2023) menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh budaya sekolah, fasilitas belajar, kepemimpinan sekolah, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran edutainment di SMKN 2 Nuangan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan edutainment dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karnisah dan Nursyirwan (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMK. Selain itu, Wijaya (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Penelitian lain oleh Zuhroh et al. (2023) dan Syafii et al. (2023) juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di tingkat SMK, khususnya di Kabupaten Bolaang Mongondow Timur, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada jenjang SMP atau pesantren. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian yang ada sekaligus memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN Negeri 2 Nuangan Kabupaten Bolaang Mongondow Timur.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran edutainment dalam pembelajaran PAI. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi



guru PAI dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta kualitas pembelajaran di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Nuangan, Kabupaten Bolaang Mongondow Timur, Provinsi Sulawesi Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu bulan Maret sampai April 2026. Sekolah ini dipilih karena memiliki peserta didik yang beragam dan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang rutin sehingga sesuai untuk meneliti pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2024), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dengan tujuan menguji hipotesis melalui pengumpulan data berbentuk angka dan dianalisis menggunakan statistik. Creswell (2016) juga menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif digunakan untuk melihat hubungan antar variabel secara objektif dan terukur. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model pembelajaran edutainment, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Sample penelitian terdiri 10 siswa dari tiap kelas X, XI, dan XII jadi total 30 siswayang mengikuti pembelajaran PAI. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik simple random sampling berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti siswa yang aktif dan memahami proses pembelajaran. Selain itu, digunakan pula teknik snowball sampling untuk memperoleh data yang lebih mendalam.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2024), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk memperoleh informasi dari responden dalam jumlah besar.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, heterokedastisitas, dan multikolinieritas. Selanjutnya dilakukan uji keabsahan data berupa uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen penelitian layak digunakan. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t parsial untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel dan uji F simultan untuk mengetahui pengaruh variabel secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

No	Pertanyaan	R hitung	R Table	Status
1	MB1	0,951	0,361	Valid
2	MB2	0,901	0,361	Valid
3	MB3	0,917	0,361	Valid
4	MB4	0,958	0,361	Valid
5	MB5	0,893	0,361	Valid
6	MP1	0,925	0,361	Valid
7	MP2	0,916	0,361	Valid
8	MP3	0,886	0,361	Valid
9	MP4	0,952	0,361	Valid
10	MP5	0,887	0,361	Valid

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan akurat. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai R hitung lebih besar dibandingkan nilai R tabel. Berdasarkan hasil pengujian validitas, diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel model pembelajaran dan motivasi belajar memiliki nilai R hitung lebih besar dari R tabel sebesar 0,361.



Pada variabel model pembelajaran, item MB1 memperoleh nilai R hitung sebesar 0,951, MB2 sebesar 0,901, MB3 sebesar 0,917, MB4 sebesar 0,958, dan MB5 sebesar 0,893. Sementara itu, pada variabel motivasi belajar, item MP1 memiliki nilai R hitung sebesar 0,925, MP2 sebesar 0,916, MP3 sebesar 0,886, MP4 sebesar 0,952, dan MP5 sebesar 0,887. Seluruh nilai tersebut menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan R tabel 0,361 sehingga semua item dinyatakan valid.

Hasil ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu mengukur indikator variabel yang diteliti dengan baik. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini layak dijadikan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

C. Uji Reabilitas

No	Variable	R hitung	R Table	Status
1	Model Pembelajaran Edutainment	0,957	0,70	Reliable
2	Motivasi Belajar Siswa	0,948	0,70	Reliable

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Menurut Ghazali (2018), suatu variabel dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diketahui bahwa variabel Model Pembelajaran Edutainment memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,957. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan nilai standar reliabilitas sebesar 0,70 sehingga variabel model pembelajaran edutainment dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel tersebut memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dalam mengukur aspek model pembelajaran edutainment.

Selanjutnya, variabel Motivasi Belajar Siswa memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,948. Nilai ini juga lebih besar dari 0,70 sehingga variabel motivasi belajar siswa dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat kepercayaan dan konsistensi yang tinggi. Oleh karena itu, seluruh item pernyataan dalam kuesioner layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa.

E. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,07424971
Most Extreme Differences	Absolute	0,127
	Positive	0,127
	Negative	-0,075
Test Statistic		0,127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		



d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran data pada kuesioner penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dalam analisis statistik. Dengan terpenuhinya uji normalitas, maka data layak digunakan untuk tahap analisis selanjutnya, seperti uji regresi dan pengujian hipotesis. Selain itu, hasil ini menunjukkan bahwa jawaban responden memiliki pola distribusi yang baik sehingga penelitian dapat menghasilkan analisis yang lebih akurat dan dapat dipercaya.

F. Uji Multikolenieritas

G. Coefficients ^a					
Model		t	Sig.	Collinearity Statistics	
				Tolerance	VIF
1	(Constant)	2,907	0,007		
	model pembelajaran edutainment	3,754	0,001	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh nilai Variance Inflation Factor (VIF) pada variabel model pembelajaran edutainment sebesar 1,111. Nilai tersebut lebih kecil dari batas ketentuan 10,00. Selain itu, nilai tolerance sebesar 0,900 juga lebih besar dari 0,10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa antar variabel independen tidak memiliki hubungan atau korelasi yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak terjadi gejala multikolinearitas. Oleh karena itu, model regresi yang digunakan telah memenuhi syarat dan layak digunakan untuk analisis data serta pengujian hipotesis penelitian selanjutnya.

H. Uji heterokedastisitas

I. Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,055	1,431		2,833	0,008
	model pembelajaran edutainment	-0,100	0,085	-0,217	-1,178	0,249

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas, diperoleh nilai signifikansi pada variabel model pembelajaran edutainment sebesar 0,054. Nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heterokedastisitas dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa varians residual dari setiap pengamatan bersifat konstan atau homogen. Dengan demikian, model regresi yang digunakan telah memenuhi salah satu asumsi klasik dalam analisis regresi. Tidak adanya gejala heterokedastisitas menandakan bahwa data penelitian memiliki kualitas yang baik dan hasil analisis regresi dapat digunakan untuk pengujian hipotesis secara akurat serta dapat dipercaya dalam penelitian ini.

**J. Uji T (Parsial)**

K. Coefficients^a					
Model		Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	7,094	2,440	2,907	0,007
	model pembelajaran edutainment	0,541	0,144	3,754	0,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji t (parsial), diperoleh nilai signifikansi pada variabel model pembelajaran edutainment (X1) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi atau standar error sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran edutainment memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, sehingga penerapan model pembelajaran edutainment terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang dikemas secara menarik, kreatif, dan menyenangkan mampu meningkatkan minat serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui pendekatan edutainment, siswa menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan guru. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan juga dapat membantu siswa merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran edutainment mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran edutainment dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Nuangan.

L. Uji F (Simultan)

M. ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	137,921	1	137,921	14,090	.001 ^b
	Residual	274,079	28	9,789		
	Total	412,000	29			
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						
b. Predictors: (Constant), model pembelajaran edutainment						

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), model pembelajaran edutainment

Berdasarkan hasil uji F atau uji simultan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran edutainment secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y). Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pengaruh simultan ini menandakan bahwa penerapan model pembelajaran edutainment mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas secara menarik, interaktif, dan menyenangkan membuat siswa lebih aktif, antusias, serta memiliki minat yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang tidak monoton juga dapat meningkatkan perhatian dan semangat siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Dengan demikian, model pembelajaran edutainment dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga



memperkuat teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran edutainment berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN Negeri 2 Nuangan Kabupaten Bolaang Mongondow Timur. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 serta hasil uji F sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran edutainment mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai pendapat ahli dan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran edutainment dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Ramadhan (2020) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran edutainment berbasis karakter dalam pembelajaran PAI mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran PAI yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi ketika guru menggunakan model pembelajaran edutainment. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi serta tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Makruf et al. (2023) yang menyatakan bahwa metode edutainment dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Melalui model pembelajaran edutainment, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Makruf et al. juga menegaskan bahwa edutainment mampu membantu siswa memahami materi dan menyimpan materi tersebut dalam memori jangka panjang sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Selain itu, Rohaenah et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran edutainment menggunakan pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual) yang mampu mengaktifkan berbagai jalur pembelajaran siswa. Pendekatan somatik melibatkan aktivitas fisik, pendekatan auditory melibatkan pendengaran, pendekatan visual menggunakan media gambar atau video, sedangkan pendekatan intellectual menekankan kemampuan berpikir siswa. Dalam penelitian ini, penerapan pembelajaran yang melibatkan berbagai media dan aktivitas membuat siswa lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran PAI. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan multimodal dalam edutainment dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Sa'adah (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran edutainment mampu mengembangkan kreativitas belajar siswa. Kreativitas yang muncul dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa dalam belajar. Dalam konteks penelitian ini, siswa menjadi lebih berani bertanya, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran edutainment tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan interaktif.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Badriyah (2022) yang menyatakan bahwa edutainment dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mubin (2021) dan Rokhmawanto dan Fatimah (2020) juga menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran edutainment pada berbagai mata pelajaran mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa model pembelajaran edutainment memiliki relevansi yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk pada mata pelajaran PAI di tingkat SMK.



Dalam konteks SMKN Negeri 2 Nuangan, penerapan model pembelajaran edutainment memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, permainan edukatif, diskusi kelompok, serta aktivitas interaktif lainnya membuat proses belajar lebih menyenangkan. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Palittin dan Hallatu (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena siswa merasa lebih nyaman dan tidak tertekan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain faktor model pembelajaran, keberhasilan penerapan edutainment juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah dan kesiapan guru. Anwar et al. (2023) menjelaskan bahwa budaya sekolah, kepemimpinan, fasilitas belajar, dan strategi pembelajaran guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, guru PAI memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dukungan fasilitas pembelajaran dan lingkungan sekolah yang kondusif juga menjadi faktor pendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran edutainment.

Vidhia (2022), Zuhroh et al. (2023), dan Syafii et al. (2023) juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran inovatif perlu didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik dan manajemen sekolah yang efektif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran edutainment di SMKN Negeri 2 Nuangan perlu terus dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif, metode pembelajaran yang kreatif, serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai.

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran edutainment memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan berbagai aktivitas belajar mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran edutainment dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN Negeri 2 Nuangan Kabupaten Bolaang Mongondow Timur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN Negeri 2 Nuangan Kabupaten Bolaang Mongondow Timur, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran edutainment memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji instrumen penelitian yang menunjukkan seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Hasil uji asumsi klasik juga menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, tidak terjadi gejala multikolinearitas, dan tidak terdapat heterokedastisitas. Dengan demikian, model regresi yang digunakan telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Selanjutnya, hasil uji t (parsial) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran edutainment berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil uji F (simultan) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran edutainment secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran edutainment mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat, semangat, serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

5. DAFTAR PUSTAKA

Anwar, K., Rahman, A., Nurwahidin, M., Sutrisno, S., & Saputra, N. (2023). The Influence of School Culture and Work Motivation on School Quality in Vocational Schools. *Tafkir Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(3), 430–445. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.661>



- Badriyah, L. (2022). Penerapan Metode Edutainment dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126>
- Karnisah, K., & Nursyirwan, N. (2021). Efektivitas Media Berbasis Information Communication And Technology Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smkn 1 Bone. *Jurnal Al-Qayyimah*, 4(1), 102–126. <https://doi.org/10.30863/aqym.v4i1.1585>
- Koessoy, H., Kalalo, D., Lolong, R. F., Naharia, O., Wullur, M. M., & Sumual, S. (2023). Merdeka Belajar: Review of Special School Education Management in North Sulawesi. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(5), 387. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4821>
- Makruf, A., Hadi, M. N., & Syaifullah, S. (2023). Metode Edutainment sebagai Upaya dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajaran PAI di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang. *Jurnal Mu Allim*, 5(1), 99–111. <https://doi.org/10.35891/muallim.v5i1.3592>
- Mokodenseho, S., & Zamhari, A. (2021). The Struggle Of Islam And Christianity In The Establishment Of Educational Institutions In Bolaang Mongondow, North Sulawesi (1905-1942). *Ulul Albab Jurnal Studi Islam*, 22(1), 23–48. <https://doi.org/10.18860/ua.v22i1.11760>
- Mubin, M. F. (2021). Internalisasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran online di masa pandemi COVID-19 berbasis edutainment. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 122–132. <https://doi.org/10.26555/jiei.v2i2.4633>
- Palittin, I. D., & Hallatu, T. G. R. (2023). Pembelajaran Edutainment untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Anak-Anak OAP di PKBM Jehova Jireh. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 361–368. <https://doi.org/10.54082/jippm.91>
- Pratama, A. R., & Masdi, H. (2021). Pengembangan Modul Edutainment dengan Sway pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 37–41. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.105>
- Ramadhan, M. R. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter dalam Pendidikan Agama Islam. *Fikroh Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 13(2), 201–211. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114>
- Rofiq, S. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance, Convindence dan Satisfaction untuk Mengembangkan Hasil Belajar. *Ambarsa*, 3(1), 63–79. <https://doi.org/10.59106/abs.v3i1.110>
- Rohaenah, I. N., Sahudi, Ahmad, N. W., & Suhartini, A. (2021). Disain Materi Pendidikan Agama Islam Di Pesantren Modern Al Ikhlash Kuningan Jawa Barat (Studi Kasus Disain Model Belajar Edutainment Pendekatan Somatik, Auditory, Visual Dan Intelektual). *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.37567/jie.v7i1.401>
- Rokhmawanto, S., & Fatimah, S. (2020). Manajemen Pendidikan Edutainment di TPA Al Hikmah Kewangunan Petanahan. *An-Nidzam Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(2), 16–28. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v7i1.343>
- Sa'adah, L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Di Kelas Viii Smpn 35 Surabaya. *Studia Religia Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.30651/sr.v7i1.18257>
- Syafii, S., Hendrajaya, H., & Soehari, S. (2023). The Role Of Islamic Counseling Management In Increasing Learning Motivation Through Self-Confidence In Broken Home Family Students At Smk Negeri 1 Pringapus, Semarang District. *ICTMT*, 1(1), 478–492. <https://doi.org/10.56910/ictmt.v1i2.91>
- Vidhia, C. (2022). Manajemen Peningkatan Kinerja Guru untuk Menghasilkan Pembelajaran yang Bermutu pada Sekolah Menengah Kejuruan di Jakarta. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(4), 1045–1057. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.741>



- Wijaya, R. C. S. W. (2022). Pengaruh Sarana Belajar Dan Kecerdasan Emosional, Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Dan Xi Pada Mata Pelajaran Pendidikanagama Islam Di Smk N 3 Dumai. Jurnal Tadzakkur, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.57113/taz.v1i1.240>
- Zuhroh, N. E., Jannah, R. R., & Yusuf, A. (2023). Implementasi Learning Strategy Berdasarkan Jenjang Pendidikan Perspektif Psikologi. Al-Isyrof Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 5(1), 28–40. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v5i1.934>