

Analisis *Edutainment* dan *Brain-Based Learning* Perspektif Psikologi Pembelajaran PAI dan Agama

Yesi Arikarani

STAI Bumi Silampari, Lubuklinggau, Indonesia
yesiarikarani@gmail.com

Abstract

ANALYSIS OF EDUTAINMENT AND BRAIN-BASED LEARNING PSYCHOLOGICAL PERSPECTIVE OF LEARNING PAI AND RELIGION The involvement of teachers and students in learning is still passive so that the achievement of learning is less than optimal. Then it needs fun learning innovations. The purpose of this study is to understand fun-packed learning innovations, namely edutainment and brain based learning, the perspective of Islamic learning psychology and religion. The research method is qualitative, library research, data in the form of primary and secondary sources, comparative analysis of similarities and differences. The results of the research component of educators and students are intelligence psychological factors, characteristics of students, the importance of enthusiasm and creativity of educators. Whereas the religious perspective of the process of changing attitudes, in educators facilitates the task of the teacher to carry out his noble duties to make people who have moral character and religious personality.

Keywords: *Edutainment, Brain-based learning, Psychology of Learning PAI, Psychology of Religion.*

Abstrak

Keterlibatan guru dan siswa dalam belajar masih bersifat pasif sehingga pencapaian pembelajaran kurang maksimal. Maka perlu

inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini untuk memahami inovasi pembelajaran dikemas menyenangkan yaitu *edutainment* dan *brain based learning* perspektif psikologi pembelajaran PAI dan agama. Metode penelitian adalah kualitatif, *library research*, data berupa sumber primer dan sekunder, analisis komparatif persamaan dan perbedaan. Hasil penelitian komponen pendidik dan peserta didik adalah intelegensi faktor psikologis, karakteristik siswa, pentingnya semangat dan kreatifitas pendidik. Sedangkan perspektif agama proses perubahan sikap, pada pendidik memudahkan tugas guru menjalankan tugas muliaanya menjadikan manusia yang berakhlak dan berkepribadian agamis.

Kata Kunci: *Edutainment*, *Brain-based learning*, Psikologi PAI, Psikologi Agama

A. Pendahuluan

Dewasa ini, disengaja atau tidak, perubahan yang terjadi melalui proses belajar ini bisa kearah yang jelas lebih baik atau malah sebaliknya, kearah yang salah. Kualitas belajar tidak hanya kuantitas tetapi kualitas yang ditentukan dari pengalaman yang ditemui saat interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Karena itu, kadang belajar itu menghasilkan perubahan yang sederhana, tetapi juga kadang menghasilkan perubahan yang kompleks. Dalam hal ini sesuai menurut Cronbach, "*Learning is shown by change in behaviour as result of experience*". Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman (Baharudin 2015, 16). Hakikat belajar merupakan proses kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Hal ini merupakan proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang tidak dapat disaksikan (Sanjaya 2006, 113) Kemungkinan menyaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak. Fenomena yang terjadi, ketika seorang guru menjelaskan suatu materi pelajaran, walaupun sepertinya seorang siswa memerhatikan dengan seksama sambil menggangguk-anggukkan kepala, maka belum tentu yang bersangkutan belajar. Mungkin menggangguk-anggukkan kepala itu bukan karena ia memerhatikan materi pelajaran dan paham apa yang dikatakan guru, akan tetapi karena ia sangat menggagumi cara guru berbicara, atau menggagumi penampilan guru, sehingga ketika ditanya apa yang telah disampaikan guru ia tidak mengerti apa-apa. Siswa yang demikian pada hakikatnya tidak belajar, karena tidak

menampakkan gejala-gejala perubahan tingkah laku. Sebaliknya, manakala ada siswa yang seakan-akan tidak memerhatikan, misalnya, ia kelihatan mengantuk dengan menundukkan kepala dan tidak pernah memandangi guru, belum tentu mereka tidak sedang belajar. Dikarenakan otak dan pikirannya sedang mencerna apa yang dikatakan guru, sehingga ketika ditanya bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Gejala ini menandakan adanya perubahan tingkah laku ini yang sebenarnya sudah melakukan proses belajar hanya saja perlu memahami secara teoritis bagaimana terjadinya perilaku itu. Dalam hal ini kaitannya pada kerja otak yang merupakan pusat dari seluruh aktivitas manusia (Yulvinamaesari 2014, 100).

Secara umum hampir di seluruh lembaga sekolah dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi sangat diperlukan pembelajaran menyenangkan sesuai perkembangan dan karakteristik cara kerja otak (Suyadi 2018, 234). Dilihat dari penelitian sebelumnya tentang Aplikasi Metode *Quantum Teaching* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT Izuddin Palembang (Rita 2010, 150) bahwa telah diaplikasikan metode *quantum teaching* di SDIT Izuddin Palembang baik bertujuan sebagai rancangan pengajaran yang menyenangkan serta inovatif pada mata pelajaran PAI. Di Kota Lubuklinggau pembelajaran berbasis menyenangkan banyak diterapkan pada lembaga-lembaga sekolah Islam terpadu pada program tahfiznya sehingga memotivasi siswa dalam menghafal dan tetap tidak membosankan, penelitian tentang Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau bahwa terdapat tiga komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari menyiapkan materi tahfiz dengan unsur *game*, permainan edukatif pendukung pembelajaran al-Qur'an (Arikarani 2017, 87). Dari beberapa riset tersebut terdapat kekurangnyamanan dalam mengeksplor kemampuan mereka karena adanya pembatasan. Siswa dituntut menghafal banyak materi, hingga tidak bisa mencapai hakikat dari materi yang mereka pelajari dan implikasinya untuk kehidupan mereka kelak.

Dominasi keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih bersifat pasif sehingga siswa lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mereka butuhkan.

Seharusnya seorang guru harus pandai merencanakan siasat atau kiat yang berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran dengan tujuan hasil belajar tercapai secara maksimal. Untuk memaksimalkan pembelajaran harus melakukan inovasi-inovasi sesuai kemampuan manusia, dalam hal ini ditandai dengan munculnya berbagai strategi, metode, model, pendekatan maupun model baru seperti *quantum teaching*, *contextual teaching learning*, *active learning*, dan termasuk juga *brain-based learning* dan *edutainment* yang kemudian dikemas menjadi sebutan pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini mengkaji tentang model pembelajaran yaitu *edutainment* dan *brain-based learning* dalam perspektif psikologi pembelajaran PAI dan Agama. Pemetaan ini penting dilakukan dalam rangka mengkaji konsep model pembelajaran. Mengingat model pembelajaran *edutainment* dan *brain-based learning* memiliki beberapa komponen, maka pemetaan ini diperluas tidak hanya obyek pembelajaran itu sendiri melainkan juga subyeknya yang mencakup pendidik, peserta didik, desain model pembelajaran, prosedur hingga proses perubahan tingkah laku pembelajaran PAI dan Agama. Berdasarkan pemetaan tersebut, khususnya guru dapat menentukan konsep pembelajaran yang terbaik bagi murid-muridnya. Bagi seorang pendidik baik guru maupun dosen dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan menyesuaikan temuan-temuan dalam penelitian ini, yakni sesuai dengan perubahan tingkah laku belajar, karakteristik kerja otak dan memaksimalkan pembelajaran dengan ilmu pengetahuan baru yakni model pembelajaran *edutainment* dan *brain-based learning*.

Penggunaan perspektif psikologi pembelajaran PAI dan Agama diperlukan mengingat psikologi pembelajaran PAI ini menjadi dasar acuan bagi guru untuk mencurahkan perhatiannya pada perilaku orang-orang yang melakukan kegiatan belajar mengajar (Tohirin 2005, 9). Dalam kajian psikologi pembelajaran PAI mengkhususkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mempelajari gejala-gejala perilaku pendidik dan peserta didik. Penggunaan perspektif Agama, dalam kajian ini adalah salah satu modal utama bagi seorang pendidik, dengan didasari oleh keimanan, keyakinan, dan ketaqwaan. Memudahkan para pendidik menjalankan tugas mulia dengan pendekatan penuh kasih sayang, aman, perhatian, ingin tahu dan

memperhatikan daya-daya ilmu jiwa demi terwujudnya kesejahteraan yang diinginkan oleh pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis persamaan dan perbedaan antara *edutainment* dan *brain based learning* ditinjau dari psikologi PAI dan psikologi Agama. Penelitian ini merupakan jenis penelitian literature (*library research*) dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa sumber data primer dan sekunder. Data dianalisis secara komparatif antara persamaan dan perbedaan kedua model pembelajaran yang menyenangkan ditinjau dari psikologi Pembelajaran PAI dan psikologi Agama.

B. Pembahasan

Tipologi dalam penelitian ini ditinjau dari kesesuaiannya dengan hasil-hasil penelitian tentang pembelajaran yang menyenangkan dan mengoptimalkan fungsi otak. Secara kompleks ini merupakan definisi belajar. Menurut Suyono & Hariyanto dalam (Muazzaroh, 96), berbagai macam teori yang muncul sebagai salah satu problematika dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah teori belajar behavioristik sebuah pembelajaran yang berupa latihan stimulus dan respon. Selain itu menurut al-Ghazali proses belajar terdapat dua jalur yaitu penerapannya secara aktual dan jalur Wahyu Tuhan. (Hamruni 2008, 71) berbicara belajar merupakan kajian yang tidak ada habis-habisnya, dikatakan belajar karena mengalami proses. secara aktual proses belajar itu muncul ketika seseorang mengalami kegiatan dari tidak tahu menjadi mengerti. Sedangkan dari jalur Wahyu Tuhan bahwa manusia diberikan akal untuk memahami sesuatu. Senada pandangan Ibnu Khaldun bahwa proses belajar itu meletakkan pada faktor rasio titik sentral kemampuan manusia. (Hamruni 2008, 74). Dengan demikian jika rasio kita tinggalkan dalam potensi manusia maka akan sulit mengatasi setiap persoalan yang dihadapinya. Potensi tidak muncul dengan sendirinya tetapi ada proses pembelajaran serta pelatihan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan akalnya secara bertahap.

Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran merupakan keterlibatan langsung antara pendidik dan peserta didik. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mencapai sebuah

pembelajaran yaitu, kemampuan peserta didik, dalam mengetahui, memahami serta mengembangkan kemampuan rasionalnya bisa dimulai dari tingkat termudah hingga tersulit itulah yang dinamakan proses belajar.

Belajar dan bermain, keduanya seringkali menjadi sudut pandang yang berbeda. Penulis menemukan kesalahan dasar tentang definisi belajar dan bermain yang membuat orang tua menginginkan anaknya untuk belajar giat, dalam artian membaca, menulis, menghafal, dan sebagainya. Permainan dalam pembelajaran bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan. kriteria *edutainment* ini apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan tertentu, maka permainan tersebut bukan merupakan unsur dari pendidikan. Sebaliknya apabila suatu kegiatan melatih keterampilan dalam belajar tidak ada unsur kesenangan, maka ini juga bukan disebut bermain/permainan. Batasan *edutainment* dalam pembelajaran yaitu permainan yang menjadikan siswa belajar aktif dan menyenangkan. Seperti dalam penelitian (Arikarani 2017, 2) permainan menyusun perpotongan ayat, estafet ayat, cerdas cermat ayat sehingga batasan *edutainment* ini fokus dengan memadukan pembelajaran tahfiz Qur'an dan permainan yang akan mencapai tujuan utamanya siswa hafal ayat-ayat al-Qur'an.

Oleh karena itu, penelitian ini memetakan tipologi berdasarkan teori *edutainment*, yang termaksud dalam nuansa *edutainment* yakni konsep gaya belajar, *accelerated learning*, belajar mudah dan menyenangkan dalam pendidikan agama Islam. Dalam proses pembelajaran menurut (Yuliandri et al. 2017, 103). ada lima komponen penting yang membentuk satu kesatuan lingkungan pembelajaran, yaitu tujuan, pendidik, peserta didik, materi, dan evaluasi. Dari kelima komponen tersebut, pendidik merupakan penggerak aktif pembelajaran secara efektif dan efisien.

1. *Edutainment*

Salah satu inovasi pembelajaran yang dikemas menjadi menyenangkan adalah *edutainment*. *Edutainment* merupakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. (Hamruni 2018, 79) dalam hal ini peran guru sebagai

fasilitator berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang menarik juga di jelaskan (Sekar Dwi Ardianti, Ika Ari Pratiwi 2017, 147) bahwa cara belajar yang menarik dan menyenangkan melalui kegiatan, media, dan bahan ajar yang digunakan tanpa melupakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Belajar yang menyenangkan menurut konsep *edutainment*, dapat dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajaran bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan (Hamruni 2008, 125).

Metode *edutainment* terdiri dari unsur 3 R yakni menurut Agustriana dalam William : “1) *relevance*, 2) *relationship*, 3) *responsibility*.” (Agustriana 2013, 5). Maksudnya adalah metode *edutainment* adanya keterkaitan, hubungan dan tanggung jawab siswa dalam interaksi belajar terhadap lingkungan. Menciptakan metode kreatif sangat penting bagi guru (*being creative teacher with game*) karena permainan merupakan bagian dari aktivitas dan cara untuk memudahkan siswa memahami dan menyerap pengetahuan. Ungkapan yang menyatakan “*Ath-thariqatu ahammu minal madati. Wal mudarrisu ahammu minath thariqati. Wa ruhul mudarrisi ahammu min kulli syai-in.* (Fathul dan Nailur 2013, 30). Menjelaskan bahwa metode lebih penting daripada materi. Seorang pendidik lebih penting daripada metode. Akan tetapi, semangat dan kreativitas guru lebih penting daripada semuanya).

Maka berdasarkan teori tersebut dapat disebutkan bahwa *edutainment* merupakan aktivitas pembelajaran yang berlangsung mengalami suasana gembira, menyenangkan dan mencerdaskan. Karena selama ini kita lihat proses belajar mengajar berlangsung jenuh, sehingga peserta didik dalam belajar susah untuk menerima materi belajar dengan cepat dan mudah. Maka dari ini bagaimana seharusnya kreatifitas guru dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan dalam berfikir anak tanpa merasa beban yang cukup dalam belajar. Maka berawal dari teori *edutainment* ini semua proses pembelajaran bisa direalisasikan dengan suasana yang akrab dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dalam belajar.

a. Konsep Gaya belajar (Modalitas)

Landasan munculnya konsep *edutainment* adalah gaya belajar menurut (Bobbi DePorter 2007, 109-136) setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, yaitu modalitas *visual*, *audiotorial*, atau *kinestetik* (VAK) menjadi kunci dalam mengembangkan kinerja dan kemampuan belajar. Dalam hal ini penjelasan menurut (Hamruni 2008, 195) tipe belajar visual adalah menyerap pengetahuan melalui penglihat, tipe belajar audiotorial melalui pendengaran dan tipe kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

Keterkaitan antara tipe modalitas dan memori sangat baik untuk mencapai pembelajaran. Seperti dalam belajar menghafal ayat Al-Quran dan Hadis, akan lebih menarik jika gaya belajar menjadi salah satu kunci meningkatkan kemampuan siswa. Senada dengan ungkapan (Agus Ngermanto 2015, 64). Gaya belajar sangat membantu mengaktifkan memori disebabkan otak memiliki satu pusat kecerdasan yang disebut *bodily-kinestethyc-intelligence* dapat memicu pusat kecerdasan aktif.

Dalam hal ini penulis memilih teori ini dikarenakan ada keterkaitan antara konsep *edutainment* dengan mobilitas *visual*, *audiotorial* atau *kinestetik*, ketiga ini merupakan unsur-unsur yang merealisasi belajar yang menyenangkan, terdapat fungsi otak sebagai pusat kecerdasan antara satu dan lainnya. Begitu juga kecerdasan dalam melakukan gerakan, memori dan menghafal. Semuanya berpusat pada kemampuan intelektual peserta didik.

b. Konsep *The Accelerated Learning*

The accelerated learning adalah pembelajaran yang dipercepat. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung secara tepat, menyenangkan dan memuaskan. Anggapan (Bobbi DePorter 2007, 34) *accelerated learning* dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Dengan konsep *accelerated learning* ini menyatukan unsur hiburan dalam bentuk permainan, cara berpikir positif, kesehatan emosional yang menjadikan efek gembira atau menyenangkan dan menghasilkan belajar yang efektif.

Untuk meraih manfaat optimal dari penggunaan *Accelerated learning*, sangat penting memahami benar prinsip-prinsip yang melandasinya. Adapun prinsip-prinsip *Accelerated Learning* adalah (Hamruni 2008, 159)

1. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar merupakan multi inteligensi tidak hanya pikiran yang berpusat pada otak, melainkan keterlibatan antara satu dan lainnya yaitu, *inteligensi question*, *emosional question*, dan *spiritual question*.
2. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajaran, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajaran.
3. Kerjasama membantu proses belajar. *Feedback*, interaksi, antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya akan memperoleh pengetahuan serta yang baik jika dilakukan dengan kerjasama yang baik.
4. *Feedback* atau umpan balik merupakan belajar dari suatu hal yang dikerjakan sendiri.
5. Emosi positif sangat membantu pembelajaran. Perasaan negatif menghilangkan belajar, perasaan positif mempercepatnya. Belajar yang penuh tekanan, menyakitkan, dan berusaha muram tidak dapat mengungguli hasil belajar yang menyenangkan, santai dan menarik hati.

Teori bertujuan untuk mencapai kecepatan yang mengesankan dan mengembirakan. Teori ini digunakan penulis untuk melihat faktor munculnya *edutainment* dalam sebuah proses belajar mengajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran peserta didik.

c. Belajar Mudah dan Menyenangkan dalam Pendidikan Agama Islam

Surat al-Baqarah ayat 185 yang artinya “.....*Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu*.....” sejalan dengan ayat ini bahwa seorang pendidik harus memberikan kemudahan dalam pembelajaran dan memberikan kenyamanan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik dapat menikmati dan dengan mudah menerima ilmu yang ditransformasikan, menciptakan suasana keakraban yang dapat memaksimalkan hasil yang diperoleh dalam proses belajar. Karena ruh nya pembelajaran itu adalah terletak pada suasana proses belajar mengajar, antara pendidik dan peserta didik menciptakan rasa senang, nyaman dan rasa ingin mengetahui lebih dalam terkait materi pembelajaran yang diterima. Berdasarkan pembahasan penelitian mengenai *edutainment* dalam pembelajaran dapat disimpulkan dalam sajian berbentuk matriks di bawah ini:

Table 1. *Edutainment* dalam sebuah pembelajaran

Aspek	<i>Edutainment</i>	Gaya belajar	<i>Accelerated Learning</i>	Belajar mudah, menyenangkan dalam PAI
Tujuan	Mengalami proses pembelajaran dalam suasana gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan.	Merealisasikan belajar yang menyenangkan terhadap fungsi otak sebagai pusat kecerdasan.	Belajar dengan kecepatan yang mengesankan dibarengi dengan kegembiraan.	Memberikan kemudahan dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.
Pendidik	Sebagai fasilitator terlaksananya pembelajaran, dituntut juga kreatifitas guru	Guru sebagai <i>learning manager</i> menciptakan gaya belajar <i>visual, auditorial, kinestetik</i> (VAK)	Guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.	Guru sebagai demonstrator dengan menunjukkan sikap-sikap terpuji.
Peserta didik	Keterlibatan pada peran aktif belajar.	Menerima gaya belajar sebagai pusat kecerdasan intelektual peserta didik seperti melakukan gerakan, memori dan menghafal	Siswa belajar melibatkan <i>inteligensi question, emosional question, spiritual question</i>	menikmati dan menerima ilmu yang disampaikan, rasa keakraban, rasa kasih sayang, rasa senang dalam proses belajar.
Materi	Guru harus merencanakan, merealisasikan dan mengevaluasi keterkaitan unsur belajar dan bermain dalam sebuah pembelajaran	Mengkontruksikan antara kreativitas guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang tidak membosankan	Pengetahuan yang diterima harus diciptakan dalam pembelajaran	Materi pembelajaran di dominasi kemampuan pada mata pelajaran PAI seperti membaca, dan menghafal.
Evaluasi	Proses pengukuran efektif dan efisien implementasi <i>edutainment</i>	Melihat hasil akhir kesesuaian antara gaya belajar dengan materi yang diterima.	Evaluasi dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir dengan memberikan <i>post-tes</i>	Pre-tes dan post-tes, ujian tulis ataupun lisan.

2. Brain-based learning

Brain based learning dikembangkan oleh Eric Jensen dalam bukunya yang berjudul *Teaching with the Brain in Mind* (Jensen 2005, 146) *The model is sequential, with three distinct stages. The first stage concerns what to do before any class begins and focuses on the prep time that increases your odds of instructional success. The middle stage is focused on the bulk of the learning process. Finally, the last stages help ensure the learning is the best it can be and stays intact as long as possible.* Ini menjelaskan tentang model *brain based learning* ke dalam tiga tahapan, yaitu tahap sebelum belajar fokus pada persiapan yang meningkatkan peluang pengajaran. tahap proses pembelajaran, dan tahap setelah belajar memastikan pembelajaran yang terbaik secara menyeluruh.

Model *brain based teaching* lainnya juga digunakan dalam teknik belajar F.U.N (*Feel, Understand, kNow*) dari (Olan 2015, 9), dimana dalam bookletnya yang berjudul *Brain-based Teaching Strategies: Engaging the 21st Century Learner*, Olan menjelaskan bahwa FUN merupakan teknik yang dapat digunakan oleh siswa dalam meningkatkan level pemahaman melalui 3 tahap atau jalan yang harus dilewati siswa untuk menjawab atau merespon pertanyaan akademik, yaitu :

- a. **Feel:** *What and why do I Feel toward topic, idea, or skill in question (link)?*
- b. **Understand:** *What do I Understand about question (comprehension)?*
- c. **Know:** *What do I need to KNow to Understand the question (clarity)?*

Melalui tahap merasakan (*feel*), maka akan muncul kesadaran tentang apa yang akan dipelajari, lalu baru muncul pemahaman (*understand*) tentang apa yang akan dipelajari dan tahap terakhir, yaitu pengetahuan (*know*) apa yang dibutuhkan untuk mempelajari suatu materi atau topik yang akan dipelajari. Otak belajar melalui tahapan-tahapan tersebut, yaitu melalui tahapan awal sebelum memulai pelajaran, yaitu dengan merasakan dan membentuk kesadaran tentang apa yang akan dipelajari, kemudian tahap selanjutnya adalah tahapan persiapan, yaitu untuk memahami apa yang akan dipelajari

dan terakhir yaitu tahapan pelaksanaan, melalui pengetahuan tentang cara yang digunakan untuk belajar.

Brain-based learning pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Sapa'at juga mengungkapkan bahwa *Brain-based learning* (BBL) menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. Dalam menerapkan pendekatan *Brain-based learning*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan karena akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, yaitu lingkungan, gerakan dan olahraga, musik, permainan, peta pikiran (*mind map*). Pendapat dari (Yulvinamaesari 2014, 102) penampilan guru adalah sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa Tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain-Based Learning*.

a. Fase Brain Based Learning dalam sebuah pembelajaran

Brain-based learning memiliki 7 fase atau tahapan menurut Nurhandayani dalam (Yulvinamaesari 2014, 104): (1) pra-pemaparan; (2) persiapan; (3) inisiasi dan akuisisi; (4) elaborasi; (5) inkubasi dan memasukkan memori; (6) verifikasi dan pengecekan keyakinan; serta (7) perayaan dan integrasi (Jensen dalam Lestari, 2014: 40). Penjelasan mengenai fase atau langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Pra Pemaparan. Pendidik dapat memajang peta konsep, menyampaikan tujuan pembelajaran dan beberapa pertanyaan apersepsi di website sehingga dapat mengaksesnya beberapa hari sebelum terlaksananya proses belajar mengajar.
2. Persiapan. Tahap persiapan ini adalah tahap awal terlaksananya perkuliahan, pendidik dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari.
3. Inisiasi dan akuisisi. Memberikan masalah yang dikerjakan secara berkelompok, sehingga upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis akan terjadi pada tahap ini. Masalah yang diberikan oleh dosen disajikan melalui sebuah tayangan yang dapat diakses melalui website.
4. Elaborasi. kesempatan untuk menyortir, menyelidiki, menganalisis, menguji dan memperdalam pembelajaran

serta mendiskusikan strategi yang digunakan menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya.

5. Inkubasi dan formasi memori. Pada tahap ini diistirahatkan atau relaxing terhadap pembelajaran yang diterima dengan diiringi irama yang merefresh otak.
6. Verifikasi atau pengecekan keyakinan. mengecek kembali pemahaman terhadap materi dengan memberikan soal yang agak rumit untuk dikerjakan secara individual dengan diiringi musik.
7. Perayaan dan Integrasi. Menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari. Kemudian diberikan suatu perayaan kecil atas keberhasilan pembelajaran pada perkuliahan hari itu.

Untuk mempermudah implementasi dari langkah-langkah pembelajaran di atas terlebih dahulu harus memahami prinsip-prinsip *brain based learning* dalam sebuah pembelajaran. Adapun prinsip menurut (G. and R. Caine 2009, 1) mengungkapkan bahwa 1) pembelajaran bersifat empiris, 2) adanya keterlibatan interaksi yang bermakna, 3) belajar secara naluriah 4) menguasai pada pencarian makna (*discovery*), 5) kemampuan emosional terhadap *problem solving*, 6) mengoptimalkan fungsi otak, 7) menjadikan belajar sebagai transfer ilmu atau informasi yang mudah diterima, 8) proses sadar dan terencana, 9) memori spasial, 10) perkembangan belajar, 11) unsur hambatan dan pendukung pada pembelajaran yang kompleks, 12) perkembangan otak terhadap kecerdasan tersendiri. Maka, prinsip *brain based learning* dapat dilihat dan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran baik pendidik, peserta didik maupun kegiatan pembelajaran dengan model *brain based learning*. Maka berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa untuk merancang alat pengajaran yang baik diperlukan praktik pengajaran yang baik. pembelajaran yang berbasis otak prinsipnya menekankan pada pembelajaran yang mengoptimalkan fungsi otak dan lebih mengutamakan pada kesenangan dan kecintaan siswa akan belajar.

b. Integrasi Neurosains dalam Pembelajaran

Belum menjadi komitmen kolektif pemerintah dan lembaga pendidikan Islam untuk mewadai kecerdasan akal, jasmani, kognitif, afektif dan psikomotorik Suryadi dikutip oleh (Erniati 2015, 44). pentingnya untuk memasukkan mata pelajaran tentang

akal (*neurosains*) kurikulum lembaga pendidikan Islam. Sehingga keberhasilan pembelajaran berbasis otak, seperti diantaranya *edutainment* dan *brain-based learning* sebagai sumbangsih neurosains untuk dunia pendidikan. “Kecerdasan merupakan hal pokok dalam pengembangan potensi peserta didik terlebih pada pembentukan dan pengembangan potensi yang dimiliki, seperti IQ, EQ, SQ, dan *Multiple Intellegence* (Ngermanto 2015, 44).

Berdasarkan hasil penelitian di bidang neurologi, bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80% dan kematangan pada 10–25 tahun (Hamruni 2009, 61) maka apabila pada urutan usia tersebut otak tidak menerima rangsangan yang optimal maka perkembangannya tidak akan maksimal. Semakin dini penangan dan bentuk rangsangan yang diberikan terhadap anak maka hasilnya akan semakin baik. Sebaliknya, jika semakin lambat maka semakin buruk hasilnya.

Hubungan antara *brain based learning* dengan neurosains adalah kemampuan memori menurut (Erniati 2015, 54) untuk memahami dan membangun pengetahuan secara aktif maka perlunya penciptaan kondisi dan situasi yang mudah untuk diingat oleh peserta didik dalam sebuah pelajaran.

Brain-based learning merupakan pembelajaran neurosains dimana mempelajari sistem saraf hal mengembangkan potensi yaitu kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual atau dalam ilmu psikologi pendidikan belajar itu suatu perubahan tingkah laku dilihat dari kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Model pembelajaran brain based learning dapat dijelaskan secara singkat:

Table.2. *Brain-based learning* dalam pembelajaran

Aspek	<i>Brain-based learning</i>	Fase <i>brain-based learning</i>	Integrasi Neurosains
Tujuan	Meningkatkan FUN (<i>feel, understand, Know</i>) dan berupaya sebagai pemberdayaan potensi otak siswa.	Menyampaikan pembelajaran	tujuan sebagai bentuk keberhasilan pembelajaran berbasis otak.
Pendidik	Guru mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan <i>Brain based learning</i>	Persiapan, inisiasi dan akuisisi, elaborasi, inkubasi dan formasi memori, verifikasi.	Menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan peserta didik membentuk pelajaran melalui suatu proses belajar yang mudah mengingat.
Peserta didik	Menerima penyampaian materi membutuhkan sarana belajar yang menyalurkan pesan secara efektif dan efisien	dan Stimulasi edukatif dari fase <i>brain based learning</i>	IQ, EQ, dan <i>Multiple intelligence</i>
Materi	Pemahaman terhadap materi	Disesuaikan dengan kurikulum dan sinkronisasi antara materi dan model pembelajaran yang digunakan	Tujuan materi belajar adalah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
Evaluasi	Kemampuan pemecahan masalah	Melihat kekurangan dan kelebihan dari model BBL	dan eksperimen

3. Psikologi Pembelajaran PAI

Psikologi Pembelajaran PAI termasuk ke dalam psikologi khusus, karena ia mengkaji masalah tingkah laku individu dalam kaitannya dengan pendidikan Islam (tingkah laku individu dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam). sependapat mengenai psikologi menurut (Tohirin 2005, 9) bahwa psikologi pendidikan sebagai subdisiplin psikologi terapan (*applicable*) dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

Psikologi Pembelajaran PAI dapat dimaknai sebagai suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku individu (siswa) dalam usaha mengubah tingkah lakunya yang dilandasi oleh nilai-nilai ajaran Islam melalui proses pembelajaran. Pada dasarnya psikologi pembelajaran PAI pada mencurahkan perhatiannya pada perilaku (perbuatan-perbuatan) ataupun tindak-tanduk orang-orang yang melakukan kegiatan belajar dan mengajar atau orang-orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Ungkapan (Tohirin 2005, 9-10) Psikologi pembelajaran mempunyai dua objek, yaitu:

- a. Peserta didik, yaitu orang-orang (individu-individu) yang sedang belajar, termasuk pendekatan, strategi, faktor yang mempengaruhi, dan prestasi yang dicapai.
- b. Guru (pendidik), yaitu orang-orang yang berkewajiban atau melakukan tanggung jawab mengajar, termasuk metode, model, strategi, dan lain-lain yang berkaitan dengan aktivitas penyajian materi pelajaran pendidikan agama Islam (PAI).

Cakupan pembahasan psikologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menurut (Tohirin 2005, 19) terdiri atas tiga aspek yaitu *pertama*, teori-teori pembelajaran, *kedua*, aspek-aspek psikologi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. *Ketiga*, aspek-aspek tingkah laku pembelajaran. *Keempat*, psikologi mengajar, *kelima*, psikologi guru.

Psikologi pembelajaran berkaitan erat dengan beberapa teori belajar salah satunya belajar perspektif *Neuroscience* disebut dengan *Brainscience*, merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan kerja dan fungsi otak dalam menjalankan tugasnya sebagai pengelola dan pengendali kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik manusia. Pendapat

(Nyayu 2016, 86-88). Terdapat dua teori yang didasarkan pada perspektif *neuroscience*. *Pertama*, teori *triune* (*three in one*) yang memandang otak manusia terdiri dari tiga bidang spesialisasi yang terpisah namun saling berhubungan, yaitu: batang otak atau otak reptile, sistem limbic atau otak mamalia dan neokortes. *Kedua*, teori otak kanan /kiri yang berpandangan bahwa ketiga bagian otak tersebut terbagi menjadi dua belahan, yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Sesuai dengan makna di atas pembahasan mengenai psikologi pembelajaran PAI cakupan dari psikologi belajar dan psikologi pendidikan dalam perspektif Islam sehingga dalam hal ini lebih menekankan pada aspek perilakunya yang berhubungan dengan belajar mengajar.

Dari teori psikologi pembelajaran PAI membandingkan secara rasional teori dari kedua model pembelajaran yaitu *edutainment* dan *brain-based learning* dilihat dari sisi persamaan dan perbedaannya. Adapun hasil penelitian dirangkum dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Table 3. *Edutainment dan Brain-based learning* perspektif Psikologi Pembelajaran PAI

Komponen Inti	<i>Edutainment</i>	<i>Brain Based Learning</i>	Psikologi pembelajaran PAI	Persamaan	Perbedaan
Peserta didik	Peran aktif siswa	Menerima materi	Individu yang sedang belajar	intelegensi	Perbedaan antara individu satu dengan yang lainnya.
	Melakukan gerakan, memori dan menghafal	Membutuhkan sarana belajar	Pendekatan belajar	berdasarkan faktor psikologis.	pendekatan ekstrinsik dan intrinsik
Peserta didik	Belajar melibatkan <i>intelligence question</i> ,	Penyampaian pesan secara efektif dan efisien	Strategi belajar		
	<i>emosional question</i> ,		Faktor yang mempengaruhi prestasi yang dicapai		
	<i>spiritual question</i>	Penerapan fase brain based learning			
	Rasa keakraban	IQ, EQ, dan <i>Multiple Intelligence</i>			
	Rasa kasih sayang				
	Rasa senang				

Komponen Inti	Edutainment	Brain Based Learning	Psikologi pembelajaran PAI	Persamaan	Perbedaan
<p>Sebagai fasilitator terlaksananya pembelajaran <i>Learning manajer</i> menguasai gaya belajar VAK kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa sebagai demonstrator menunjukkan sikap-sikap terpuji</p>	<p>mempersiapkan melaksanakan dan mengevaluasi dengan BBL menciptakan kondisi dan situasi mudah mengingat.</p>	<p>Tanggung jawab mengajar Metode Model Strategi</p>	<p>sama-sama merupakan perilaku mengajar faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran Metode mengajar dipergunakan bagi perwujudan perilaku pelajar Penggunaan model memperhatikan karakteristik siswa, Memiliki strategi yang baik.</p>	<p>Indikasi keberhasilan mengajar kekonduifan dan situasi belajar mengajar hubungan komunikasi guru dan siswa pendidik (guru) lebih penting dari pada metode. Semangat dan kreatifitas guru dianggap lebih penting dari semuanya.</p>	

Persamaan dari *edutainment* dan *brain-based learning* dilihat dari psikologi Pembelajaran PAI pada komponen peserta didik. *Pertama*, individu yang sedang belajar. memahami peserta didik melalui perkembangan belajar di dalam kelas, kemampuan, kecerdasan, pengalaman belajar, tabiat, motivasi dan kepribadian yang baik. *Kedua*, membahas intelegensi berdasarkan faktor psikologis. Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri atas tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat (Tohirin 2005,119). Intelegensi merupakan kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Dengan demikian intelegensi bukan kualitas otak saja tetapi sebagai pengontrol semua aktivitas manusia. Perbedaan *edutainment* dan *brain-based learning* dilihat dari psikologi Pembelajaran PAI pada komponen peserta didik. *Pertama*, pendekatan belajar berbeda antara individu satu dengan yang lainnya. Setiap peserta didik berbeda latar belakangnya, berbeda responsnya terhadap situasi proses pembelajaran. Perbedaan tampak dalam penampilan dan cara mengaktualisasikan pikiran atau pendapat, ide bahkan memecahkan persoalan sendiri. *Kedua*, pendekatan ekstrinsik dan intrinsik Biggs 1991 dikutip oleh (Tohirin 2005, 100-101) gaya belajar siswa yang menggunakan pendekatan ekstrinsik menjadikan siswa santai, asal hafal dan tidak mementingkan pemahaman yang mendalam akibatnya tidak mendapat pengetahuan baru. Instrinsik cirinya siswa serius, senantiasa berusaha memahami materi secara mendalam memikirkannya dan aplikasinya, dalam hal ini yang lebih penting adalah memiliki pengetahuan yang banyak dan bermanfaat bagi kehidupan. *Ketiga*, pembawaan, kemampuan, keterampilan motorik seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya keterampilan bukan hanya gerakan motorik tetapi sebagai fungsi mental yang bersifat kognitif. *Keempat*, strategi bersifat spekulatif yaitu berdasarkan pemikiran yang mendalam, akan tetapi bukan untuk menyerap pengetahuan melainkan mengembangkannya. Strategi analitik bertujuan pembentukan kembali. Dalam hal ini materi ke dalam pola baru atau berbeda. *Kelima*, Perbedaan faktor prestasi; prestasi hafalan, pemahaman maupun penerapan yang mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan

ungkapkan (Sudjana 2012, 49) bahwa ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan bahkan membentuk hubungan hierarki.

Persamaan dari *edutainment* dan *brain-based learning* dilihat dari psikologi Pembelajaran PAI pada komponen pendidik. *Pertama*, perilaku mengajar yang memiliki kewajiban tanggung jawab mengajar. *Kedua*, faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran. *Ketiga*, Penggunaan model memperhatikan karakteristik siswa. *Keempat*, Metode mengajar dipergunakan bagi perwujudan perilaku pelajar. *Kelima*, model memperhatikan karakteristik siswa. Keenam, memiliki strategi yang baik. berdasarkan keenam prinsip yang ditemukan pada item persamaan maka secara keseluruhan guru memegang peran utama dan amat penting. Perilaku guru dalam proses belajar memberikan pengaruh dan corak yang kuat bagi pembinaan perilaku dan kepribadian anak didiknya. Guru dalam konteks pendidikan Agama Islam membentuk kepribadian muslim yang sejati. Keberhasilan Rasulullah Saw mengajar dan mendidik umatnya lebih banyak menyentuh aspek perilaku yaitu teladan yang baik dari Rasulullah Saw (*uswatun hasanah*). Sedangkan perbedaannya terletak pada indikasi keberhasilan mengajar, kecondusifan dan situasi belajar mengajar, hubungan komunikasi guru dan siswa, pendidik (guru) lebih penting daripada metode, serta semangat dan kreatifitas guru dianggap lebih penting dari semuanya. Dengan demikian secara kompleks menjelaskan pada psikologi peserta didik dan pendidik dalam konteks belajar Pendidikan Agama Islam.

4. Psikologi Agama

Psikologi agama menurut (Rohmalina 2015, 59) adalah mempelajari gejala-gejala dan perilaku manusia yang berhubungan dengan keagamaan, baik itu penyebab timbulnya agama, keyakinan beragama, keadaan situasi jiwa agamanya, ketaatan pada penciptanya dan realisasi dari jiwa agamanya. Berdasarkan pemahaman menurut (Abdul Mujib 2005, 18) Psikologi agama merupakan cabang dari psikologi yang membicarakan tingkah laku keberagamaan individu dari sudut pandang psikologi yang kedudukannya resmi sebagai salah satu cabang dari psikologi. Yang diinginkan psikologi agama adalah agar individu memiliki ketenteraman batin (psikis) dalam

menghadapi berbagai macam masalah-masalah dalam kehidupan ini yang disesuaikan dengan mengatasinya kembali kepada ajaran agamanya masing-masing (Rohmalina 2015, 59). Jadi titik terakhir dari psikologi agama ini menginginkan manusia menjadi manusia yang pengabdikan Allah dan berperilaku baik terhadap sesama manusia dan tidak membuat orang lain menjadi tidak senang terhadap dirinya. Pendidikan Islam adalah suatu pendidikan yang menjadikan manusia untuk menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, nusa, bangsa dan agama. Dengan kata lain juga berarti realisasi dari apa yang difirmankan oleh Allah dalam surat Az-Dzariyat (51):56 yang artinya :

“Dan Tidaklah Aku dan Manusia itu kecuali untuk mengabdikan kepada-Ku.”

Antara psikologi agama dan pendidikan Islam pada tujuan akhirnya adalah sama yaitu ingin membentuk atau menjadikan manusia sebagai pengabdikan Allah. Dan juga pada dasarnya melakukan proses pembentukan psikis manusia dalam memerhatikan yang dimiliki oleh manusia (daya-daya jiwa manusia).

Teori tentang sumber kejiwaan agama pada teori fakulti (*faculty theory*) berpendapat bahwa tingkah laku manusia itu tidak bersumber pada suatu faktor yang tunggal, tetapi terdiri atas beberapa unsur, yaitu fungsi cipta, rasa dan karsa (Rohmalina 2015, 63). Adapun salah satu tokoh teori ini yaitu menurut Zakiah Daradjat dalam (Rohmalina, 2015) bahwa selain dari kebutuhan jasmani dan rohani, manusia juga mempunyai suatu kebutuhan keseimbangan dalam kehidupan jiwanya tidak mengalami tekanan. Unsur-unsur kebutuhan yang dikemukakan, yaitu:

- a. Kebutuhan akan rasa kasih sayang
- b. Kebutuhan akan rasa aman
- c. Kebutuhan akan rasa harga diri
- d. Kebutuhan akan rasa bebas
- e. Kebutuhan akan rasa sukses
- f. Kebutuhan akan rasa ingin tahu (menenal)

Psikologi agama merupakan cakupan psikologi yang membahas tentang tingkah laku individu. Menurut (Tumanggor 2014, 99) setiap akan melahirkan tingkah laku disebut belajar

atau behavior. Tingkah laku dalam beragama salah satunya tentang pendidikan, bahwa ada pengaruh pendidikan terhadap jiwa keagamaannya. Ruang lingkup pendidikan yang dimaksud menurut (Jalaluddin 2002, 211-217) *pertama*, pendidikan keluarga, *kedua*, pendidikan kelembagaan, *ketiga*, pendidikan di masyarakat. Dalam hal ini memfokuskan pada kajian pendidikan kelembagaan.

Pendidikan agama di sekolah berfungsi untuk membentuk jiwa keagamaan anak dan kepribadiannya dengan cara diberikan kesadaran, pemahaman kepada adanya Tuhan dan meninggalkan larangan-Nya. Pendidikan agama membiasakan anak untuk taat pada peraturan yang baik sesuai dengan ajaran agama, membimbing dan melatih untuk melakukan ibadah yang dianjurkan oleh agama, serta praktik-praktik perilaku keagamaan yang menghubungkan manusia dekat jiwanya kepada Tuhannya. Menurut (Rohmalina 2015, 217) pendidikan agama di sekolah merupakan peningkatan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman tentang ajaran agama Islam bagi anak didik sehingga menjadi muslim yang beriman, beramal dan bertaqwa dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Psikologi agama berfungsi memberikan pengaruh kepribadian individu baik dalam sistem nilai, motivasi maupun pedoman hidup. Menurut (M.C.Guire 1981, 24) yang dikutip oleh jalaludin bahwa pribadi manusia itu memiliki bentuk sistem nilai tertentu. Nilai merupakan suatu yang dianggap bermakna bagi manusia karena dapat menentukan warna kepribadian seseorang bisa memotivasi seseorang untuk berbuat baik, bahkan sebaliknya.

Berdasarkan teori tersebut dapat dipahami bahwa psikologi agama sebagai pembentukan kepribadian seseorang sesuai ajaran agama. Bila ajaran agama secara mendalam telah mewarnai pribadi seseorang maka tingkah laku pun akan terlihat. Pendidikan agama bagi para pendidik dan peserta didik memudahkan tugas mulia untuk menjadikan manusia yang berakhlak dan berkepribadian muslim dengan pendekatan penuh kasih sayang, aman, perhatian, ingin tahu, dan memperhatikan daya-daya ilmu jiwa demi terwujudnya kesejahteraan yang diinginkan oleh pendidikan. Dalam penelitian ini mengkaji edutainment dan brain based learning perspektif psikologi Agama dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Table 4. *Edutainment dan Brain-based learning* perspektif Psikologi Agama

Komponen Inti	Psikologi Agama	Persamaan	Perbedaan
Peserta didik	Tingkah laku keagamaan Menentukan pembentukan kepribadian Motivasi dan dorongan individu untuk melakukan suatu aktivitas	Proses perubahan sikap menerima Mencapai tujuan pendidikan	Keberhasilan peserta didik dalam belajar danrealisasi kepribadian agama. Mengalami kesulitan memecahkan permasalahan.
Pendidik	Bersifat mendidik, membina, membimbing Mampu mengubah sikap peserta didik menerima pendidikan agama yang diajarkan. Mampu menyelaraskan tingkah laku agar tercapai ketentraman batin.	Memudahkan tugas guru menjalankan tugas mulia menjadikan manusia yang berakhlak dan berkepribadian agamis	Kesulitan membentuk jiwa keagamaan pada diri peserta didik. Sulit melihat warna kepribadian seseorang

Persamaan *edutainment* dan *brain-based learning* perspektif psikologi agama pada komponen peserta didik. *Pertama* proses perubahan sikap menerima, *kedua* mencapai tujuan pendidikan. Perubahan tingkah laku merupakan elemen terpenting untuk mengembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, berilmu dan kreatif. Kreatifitas itu diperoleh jika mengalami proses belajar yang mengembirakan hingga tidak ada unsur tertekan dan membosankan saat belajar. sehingga muncul perasaan yang positif dalam keagamaan seperti berbuat kebaikan, berperilaku jujur. Jika terlihat pribadi yang positif berarti secara mendalam ajaran

agama sudah dijalani dengan baik. senada pendapat (Hamruni 2009, 200) perasaan gembira akan mempercepat pelajaran. Sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bisa menghentikannya. Prinsip yang diajarkan Nabi Muhammad saw kepada sahabatnya untuk melakukan dakwah kepada gubernur Romawi di Damaskus, yaitu Ibn Jabal dan Abu Musa al-Asy'ary, yang terjemahan hadisnya "Permudahkanlah mereka jangan persulit, gembirkanlah dan jangan membuat mereka menjahui kamu. (H.R. Bukhari)

Agama dan pengaruhnya terhadap kepribadian. Salah satunya memiliki kesadaran. Manusia menyadari terdapat problem yang mengganggu jiwanya. Untuk mengatasi problem tersebut perlu pendekatan psikologi agama dengan memiliki kesehatan mental. Mental yang sehat harus ditanamkan dengan *Free of the sense of frustration, conflict, anxiety and depression*. Menurut Agama Islam dijelaskan pula dalam firman Allah yang artinya: "Dan Sungguh akan kami berikan cobaan kepadamu, dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa dan buah-buahan. Dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar." (Q.S. al-Baqarah(2): 155).

Perbedaan *edutainment* dan *brain-based learning* perspektif psikologi agama pada komponen peserta didik. *Pertama*, keberhasilan peserta didik dalam belajar dan realisasi kepribadian agama. *Kedua* mengalami kesulitan memecahkan permasalahan.

Keberhasilan peserta didik berbeda antara individu satu dan yang lainnya.hal ini relevan terhadap kedua model pembelajaran yang menyenangkan terhadap psikologi PAI dan agama. Ada tiga komponen yaitu *pertama*, *Intelegensi question* otak manusia memiliki bentuk dan ukuran yang unik. Sebuah *research* dari buku yang berjudul *Teaching the brain in main*, ukuran otak manusia berbeda dari jenis usia, yang terdiri dari 78% air, 10% lemak, 8% protein menjaganya dengan asupan nutrisi yang seimbang dan bergizi, dengan demikian makanan mempengaruhi kecerdasan. Sedangkan dalam Islam potensi manusia itu dari akal/pemikiran (*al-Aqlu*) terdiri dari unsur rasio dan hati/rasa (*qolbu*), sehingga hubungan ilmu, akal dan hati menjadi hakikat kebenaran. Ilmu ditentukan oleh akal sedangkan fungsinya akal ditentukan oleh hati, jadi hakikat kebenaran ilmu adalah dari hati. Dalam firman Allah SWT Surah Al-Anfal/8: 29, yang artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan memberikan furqoh (kemampuan membedakan antara yang hak dan batil) kepadamu dan menghapuskan segala kesalahanmu dan mengampuni (dosa-dosa) mu. Allah memiliki karunia yang besar.” (Q.S. Al-Anfal (8):29)

Kedua, kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi, mengelola emosi dengan baik. Berdasarkan konsep dari *research* sebuah buku yang berjudul *Melejitkan IQ, ES, SQ, Kecerdasan Quantum* menyebutkan bahwa Kecerdasan atau kesuksesan ditentukan oleh IQ 20% dan kecerdasan emosional 80%. dapat disimpulkan jika IQ tinggi sedangkan kecerdasan emosi rendah maka ini tidak dapat membantu. Jika IQ rendah dan emosi tinggi maka akan memberikan implikasi positif pada kesuksesan dikarenakan berfokus pada intrapersonal dan interpersonal. Orang yang EQnya lebih tinggi dapat menemukan hidupnya lebih bermakna. Orang yang cerdas tetapi tidak memiliki kecerdasan emosi maka akan menjadi bawahan orang yang IQ nya lebih rendah. Jadi, kecerdasan emosi sangat berpengaruh besar terhadap kecerdasan intelektual. Sama dengan jika berilmu tanpa adab maka tidak ada apa-apanya. Jika ilmu dan beradab maka bermakna. Dalam psikologi Agama “emosi” sebagai bagian dari unsur jiwa. Emosi yang sehat penting dalam menghadapi realita kehidupan sehari-hari menurut ahli psikologi keabnormalan emosi “*emotion enter to every activity of life*” (mempengaruhi aktivitas hidup). Emosi yang baik dan sehat jika mampu mengkomunikasi emosinya secara tepat sasaran, mampu memahami, menerima emosi orang lain dengan simpatik. Memiliki ketenangan, ketepatan penggunaan respon dalam bentuk sikap senang, gembira atau sedih, kesenangan menerima segala sesuatu yang realistis akibat baik ataupun buruknya. Sedangkan menurut tokoh atau pemuka Agama menawarkan nilai dan norma yakni konsep “sabar” yang dipandang menyehatkan penyakit emosi dalam jiwa keagamaan. Dalam Al-Quran Surah al-Baqarah/2:155 yang artinya

“Dan kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar.”

Ayat ini secara eksplisit menyebutkan bahwa kondisi sabar dapat digunakan sebagai suatu bentuk usaha untuk menyelesaikan masalah (*problem solving*) atau menahan dari segala bentuk emosional. Sehingga emosi merupakan sebuah penyakit pemecahan masalahnya adalah dengan “sabar” jiwa menjadi tenang dikarenakan selalu mengingat Allah dalam keadaan suka maupun duka.

Ketiga, SQ (Kecerdasan Spiritual) merupakan kecerdasan manusia yang digunakan untuk berhubungan dengan Tuhan. Potensi SQ sangat besar tak dibatasi oleh faktor keturunan, lingkungan atau lainnya. Orang yang ber SQ tinggi memiliki prinsip yang kuat, mampu melihat kesatuan dalam keragaman, mampu memaknai setiap sisi kehidupan, mampu mengelola dan bertahan dalam situasi sulit. Kecerdasan spiritual membuat kita lebih cerdas memahami tentang siapa diri kita dan apa makna segala sesuatu bagi kita, dengan SQ menyatukan hal yang bersifat intrapersonal dan interpersonal, menggunakan kecerdasan spiritual mencapai perkembangan diri yang lebih utuh. Spiritual keagamaan memberikan pemahaman kaitannya dengan jiwa agama dengan kesehatan yaitu kesehatan dalam mengamalkan ajaran agama, ketaatan pengamalan nilai agama dan toleran. spiritual yang sehat diantaranya; rasa cintanya dan harapannya dikaitkan dengan nilai keagamaannya, *actual attitude* dan psikomotorik dengan keyakinan, sistem peribadatannya serta rasa keberagamaannya.

Persamaan *edutainment* dan *brain-based learning* perspektif psikologi Agama komponen *pendidik*. *Pertama*, memudahkan tugas guru menjalankan tugas mulianya menjadikan manusia yang berakhlak dan berkepribadian agamis.

Membentuk kepribadian muslim, berakhlak mulia. ini merupakan salah satu tujuan pendidikan Islam. peran seorang pendidik dalam pembelajaran merupakan suatu elemen pendidikan yang sangat penting (UU No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 6) sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi menausia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Perbedaan *edutainment* dan *brain-based learning* perspektif psikologi agama komponen pendidik. *Pertama*, kesulitan membentuk jiwa keagamaan pada diri peserta didik, *kedua* sulit melihat warna kepribadian seseorang. Dalam hal ini guru harus membiasakan memberikan kesadaran, pemahaman kepada Tuhan-Nya dan guru memberikan bimbingan agar terbiasa pada peraturan yang baik yang sesuai dengan ajaran agama.

C. Simpulan

Ditinjau perspektif psikologi Pembelajaran PAI persamaan kedua model pembelajaran tersebut pada komponen *peserta didik*. *Pertama*, intelegensi berdasarkan faktor psikologis. Sedangkan perbedaannya *pertama*, pendekatan belajar individu satu dengan lainnya, *Kedua* pendekatan ekstrinsik & intrinsik, *Ketiga* pembawaan, kemampuan, keterampilan motorik, *Keempat* strategi bersifat spekulatif analitik. *Kelima*, faktor prestasi. Persamaan dari *edutainment* dan *brain-based learning* perspektif psikologi Pembelajaran PAI pada komponen *pendidik*. *Pertama*, kewajiban tanggung jawab mengajar. *Kedua*, berpengaruh terhadap sistem pembelajaran. *Ketiga*, Penggunaan model memperhatikan karakteristik siswa. *Keempat*, Metode dipergunakan bagi perilaku pelajar. *Kelima*, strategi yang baik. Sedangkan perbedaannya terletak pada indikasi keberhasilan mengajar, kekondusifan dan situasi belajar mengajar, hubungan komunikasi guru dan siswa, pendidik (guru) lebih penting daripada metode, serta semangat dan kreatifitas guru dianggap lebih penting dari semuanya.

Dalam perspektif psikologi agama persamaan kedua model pembelajaran tersebut pada komponen *peserta didik*. *Pertama* proses perubahan sikap menerima, *kedua* mencapai tujuan pendidikan. Perbedaannya *pertama*, keberhasilan peserta didik dalam belajar dan realisasi kepribadian agama. *Kedua* mengalami kesulitan memecahkan permasalahan. Persamaan *edutainment* dan *brain-based learning* perspektif psikologi Agama komponen *pendidik*. *Pertama*, memudahkan tugas guru menjalankan tugas mulia menjadi manusia yang berakhlak dan berkepribadian agamis. Perbedaannya *pertama*, kesulitan membentuk jiwa keagamaan pada diri peserta didik, *kedua* sulit melihat warna kepribadian seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mujib. (2005). Pengembangan Psikologi Islam Melalui Pendekatan Studi Islam. *Jurnal Psikologi Islami*, 1(1), 17–32. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2005.01.034>
- Agustriana, N. (2013). Pengaruh Metode Edutainment dan Kosep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Pendidikan Usia Dini*, 7 Edisi 2,(November), 1–20. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21009/JPUD.072.12>
- Arikarani, Y. (2017). Implementasi Edutainment Dalam Pembelajaran AL-Qur'an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau. *El-Ghiroh*, XIII, No.(September), 67–69. Retrieved from <https://jurnal.staibslg.ac.id/index.php/el-ghiroh/article/view/8>
- Baharuddin, & Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, Jakarta: CV.Eko Jaya.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2007). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. terj. Alwiyah Abdurrahman, Bandung: Kaifa.
- Erniati. (2015). Pembelajaran Neurosains Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pondok Pesantren. *Studia Islamika*, 12, No.1(Juni), 43–69. Retrieved from <https://jurnalhunafa.org/index.php/hunafa/article/view/374>
- G. and R. Caine. The Twelve Brain-Based Principles (2009). Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ868336>
- Hamruni,. (2008). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Jalaluddin. (2002). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jensen, E. (2005). *Teaching with the Brain in Mind*, 2nd ed. (K. Martin, Ed.) (2nd ed.). Alexandria, Virginia USA: Julie Houtz. Retrieved from <https://epdf.pub/teaching-with-the-brain-in-mind6144c0adb3d33d6ae379d8e3b4e5572871912.html>

- Khodijah. Nyayu, (2016). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lestari, K. E. K. A. (2014). Implementasi Brain-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa SMP. *Pendidikan UNSIKA*, 2 Nomor 1, (November), 36–46. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/120>
- Muazzaroh, F. (n.d.). Reaktualisasi pendidikan behavioristik. In *Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi* (pp. 95–110). Retrieved from <http://ejournal.iaida.ac.id/index.php/proceeding/article/view/185>
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. (2013). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press.
- Muslim, Sahih, terjemahan Hadist No.3263
- Ngermanto, Agus. 2015. *Melejitkan IQ, ES, dan SQ Kecerdasan Quantum*, Bandung: Nuansa Cendekia.
- Olan, J. (2015). *Brain-based Teaching Strategies : Engaging the 21st Century Learner*. Singapore: Fulbright D.A. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/364033061/Brain-Based-Teaching-Strategies>
- Rita, Agustina. 2010. *Aplikasi Metode Quantum Teaching Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam (PAI) di SDIT Izuddin*, Palembang, Tesis, Palembang: IAIN Raden Fatah.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sekar Dwi Ardianti, Ika Ari Pratiwi, M. K. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika*, 7(2), 145–150. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1225>
- Sudjana, Nana. (2012). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung: Sinar Baru.

- Suyadi. (2018). Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Perspektif Neurosains: Robotik Akademik dan Saintifik. *Edukasia*, 13(2), 231–262. Retrieved from <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/3255>
- Tohirin. (2005). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tumanggor, Rusmin. (2014). *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Kencana.
- Yuliandri, M., Program, M., Ilmu, D., Universitas, P., & Padang, N. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1 (2)(1), 101–115. Retrieved from <http://jmce.ppj.unp.ac.id/index.php/JMCE/article/view/64>
- Yulvinamaesari, U. C. P. (2014). Implementasi Brain Based Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 01, Nomor, pp. 99–214). Retrieved from <http://journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/229>
- Wahab, Rohmalina. (2015). *Psikologi Agama*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

