

**MANAJEMEN PROGRAM *EDUTAINMENT* SEBAGAI  
SARANA PENDIDIKAN KARAKTER SISWA di RA  
DIPONEGORO DESA MAJAPURA KECAMATAN  
BOBOTSARI**



**IAIN PURWOKERTO**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:  
**IAIN PURWOKERTO**  
FAISOL  
NIM. 1223303076

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN PENDIDIKAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
2016**

**MANAJEMEN PROGRAM EDUTAINMENT SEBAGAI SARANA  
PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DI RA DIPONEGORO DESA  
MAJAPURA KEC.BOBOTSARI**

**Faisol**

NIM. 1223303076

Abstrak

Penelitian ini meneliti tentang Manajemen Program Edutainment sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa Di RA Diponegoro Desa Majapura Kec.Bobotsari.RA Diponegoro merupakan lembaga pendidikan yang diharapkan mampu secara terus menerus memberikan pendidikan dan bermain kepada anak didik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati dan mengamalkan pelajaran. Pada proses pendidikan Raudhatul Athfal .Program Edutainment adalah konsep Edutainment pembelajaran yang dibuat menyenangkan dan diharapkan dapat membuat anak tidak kehilangan dunia mereka. Melalui program Edutainment pembelajaran terasa lebih asyik dan menyenangkan. Demikian pula dengan program edutainment sebagai sarana pendidikan karakter siswa yang dikelola senyaman mungkin dengan bertujuan pembentukan karakter siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan menyenangkan.Untuk itulah penulis tertarik untuk mengetahui “Bagaimana Manajemen Program Edutainment sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa Di RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari.?”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Manajemen Program Edutainment sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa Di RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari, Subjek penelitian adalah Kepala Sekolah,guru, wali murid. Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah Metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif model Milles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Manajemen program edutainment sebagai sarana pendidikan karakter siswa dilakukan dengan menggunakan berbagai teori yang bernuansa edutainment yang dilakakukan dengan berbagai metode seperti demonstrasi,tanya jawab,bercerita, bernyanyi,diskusi yang disesuaikan dengan materi yang diberikan. Faktor Pendukung terlaksananya Program edutainment adalah antusia dan kegembiraan anak dalam mengikuti KBM,tersajinya alat alat permainan yang mendukung dan memfasilitasi Program edutainment. Faktor penghambat terlaksananya program edutainment adalah perbedaan tingkat kreativitas yang dimiliki masing-masing guru. Tuntutan orang tua yang beranggapan edutainment hanya kegiatan bermain.

**Kata kunci : “ Manajemen program edutainment, Pendidikan Karakter siswa, RA Diponegoro”**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
ABSTRAK .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Operasional .....	7
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
E. Kajian Pustaka .....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	15
<b>BAB II MANAJEMEN PROGRAM EDUTAINMENT SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER SISWA</b>	
A. Manajemen Program Edutainment .....	17
1. Pengertian Manajemen .....	17
2. Tujuan dan Fungsi Manajemen .....	18
a. Tujuan Manajemen .....	18

b. Fungsi Manajemen.....	20
3. Pengertian Program Edutainment .....	26
4. Manajemen Program Edutainment .....	28
B. Pendidikan Karakter .....	33
1. Pendidikan Karakter .....	33
2. Tujuan Pendidikan Karakter .....	35
3. Implementasi dan Strategi Pendidikan Karakter .....	35

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	41
B. Sumber Data .....	42
1. Lokasi Penelitian .....	42
2. Objek Penelitian.....	42
3. Subjek Penelitian .....	42
C. Teknik Pengumpulan Data .....	43
D. Teknik Analisis Data .....	45

### **BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

## **IAIN PURWOKERTO**

Gambaran Umum RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari

1. Sejarah Berdirinya RA Diponegoro .....	48
2. Letak Geografis .....	50
3. Keadaan Peserta Didik RA Diponegoro .....	50
4. Sarana dan Prasarana RA Diponegoro .....	54
A. Penyajian Data .....	57
1. Perencanaan Pada Program Edutainment .....	58

2. Pengorganisasian Pada Program Edutainment .....	61
3. Pelaksanaan Program Edutainment .....	65
4. Pengawasan/ Controlling Pada Program Edutainment .....	80
5. Evaluasi Program Edutainment.....	82
B. Analisis data.....	84

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran .....	93
C. Penutup.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa terpisahkan dengan pendidikan. Dimana ada pendidikan di situ lah terdapat pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan Satu sama lain. Oleh, karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan adalah akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung

Dalam konteks ini, untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang baik seseorang perlu mengetahui dan memahami teori-teori pembelajaran, sebab dengan mengetahui teori pembelajaran akan lebih mengerti bagaimana melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang akan lebih mengerti bagaimana melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Suppes, sebagaimana dikutip oleh fadhilah, ada empat fungsi umum teori belajar yaitu: *Pertama* sebagai kerangka untuk melaksanakan riset; *Kedua*, memberikan kerangka penataan informasi yang spesifik; *Ketiga*, untuk mengungkapkan kompleksitas dan kekaburan suatu kejadian; *Keempat*, memberikan wawasan baru tentang situasi, sehingga prinsip atau teori sebelumnya perlu diperbaiki.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Fadhilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* ( Jakarta: Prenamedia Group 2014) hlm, 1-2

Dalam kegiatan pembelajaran, sebuah teori dimaksudkan sebagai acuan bagaimana melaksanakan pembelajaran. Untuk itu, penting sekali seseorang memahami tentang teori-teori pembelajaran sebelum melakukan berbagai kegiatan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Sejatinya, sebuah game merupakan salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada anak-anak. Oleh sebab itu ketika seseorang memainkan game, berarti ini bukan sebatas permainan yang dapat menghibur atau melakukan aktivitas keceriaan yang hampa makna, melainkan lebih dari itu, yaitu game yang dimainkan oleh siapapun akan mempunyai arti yang mendidik, walaupun tanpa disadari oleh orang yang melakukannya.

Apabila sebuah *game*, diartikan demikian maka apapun bentuk permainan yang ingin dilakukan oleh orang dewasa bersama dengan anak-anak, siswa-siswi, bahkan siapapun, akan melahirkan sebuah jalan untuk membuat mereka semakin berkembang dan maju dalam pendidikan yang sedang dilalui. Lebih dari itu, tidak salah jika dengan melakukan *game* inilah mereka menjadi cerdas dan pintar.

Teori belajar berbasis *edutainment* merupakan serangkaian teori yang mengungkapkan bagaimana melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didiknya. Artinya, program *Edutainment* lebih menekankan pada pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dan guru hanya sebatas sebagai

---

<sup>2</sup> Raisatun Nisak, *Seabreak Games Asyik-Edukatif mengajar PAUD/TK Menyenangkan, Mudah dipraktikan dan Bernilai Edukasi sangat tinggi* (Jogjakarta: Diva Press), hlm 11-12

fasilitator bagi terlaksananya kegiatan program *Edutainment* tersebut. Hamruni berpendapat, sebagaimana dikutip oleh Fadlilah bahwa belajar tidak pernah berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya efektif bila suasananya hati peserta didik dalam kondisi yang menyenangkan. Dengan menggunakan program *Edutainment* peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai. Hal ini, dikarenakan peserta didik dapat belajar dengan aktif, senang dan nyaman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teori merupakan dasar atau pijakan dalam merumuskan suatu konsep tertentu. Teori sendiri merupakan seperangkat konstruk/konsep, definisi, dan proporsi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi antara hubungan antar variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena. Adapun istilah belajar sendiri memiliki makna suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian. Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Melalui ini ilmu akan bertambah, ketrampilan meningkat, dan dapat membentuk akhlak mulia.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Fadlilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini...* hlm 7



Menurut Djahari, sebagaimana dikutip Fadlilah;<sup>4</sup> dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi dari siswa baik fisik maupun non fisik dan kebermaknaan bagi dirinya, serta kehidupannya saat ini dan dimana yang akan datang.<sup>5</sup>Dalam rangkian berpikir tentang anak anak usia dini merupakan keniscayaan jika PAUD/TK/RA tidak berkuat dengan hanya calistung (*membaca, menulis, menghitung*). Sebuah upaya yang hanya asyik dengan penajaman kognisi. TK/RA lebih dari sekedar calistung. Pendidikan bagi anak usia TK/RA harus melampui calistung, didalamnya mesti dikembangkan kemampuan melakukan analisis dan seleksi informasi dari berbagai sumber; berani menghadapi ketidakpastian dengan percaya diri, kemampuan memecahkan masalah, menghayati berbagai nilai, mengembangkan semangat kebersamaan, mengembangkan kreativitas, dan yang terpenting menghayati seta mengembangkan semangat penemuan. Menurut lickova, sebagaimana dikutip oleh Ikhsana El-khuluqo pentingnya empati pada anak-anak. Ia juga berpendapat cinta, empati, keikutsertaan mistik, pemahaman dan welas asih (kasih sayang) sangat diperlukan dalam pendidikan, terutama bagi anak-anak. Karena empati dan cinta merupakan sifat yang melekat dalam sistem otak kita. Mendukung dan menulis, cinta dan empati memang merupakan titik tanjak yang sangat penting dalam proses pendidikan. Sebab empati adalah seni memasuki

---

<sup>4</sup> Fadlilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*...hlm 8

<sup>5</sup> Raisatun Nisak, *Seabreak Games Asyik-Edukatif untuk mengajar PAUD/TK/RA* (Jogjakarta: Diva Press, 2013) hlm 11

kehidupan orang lain secara imajinatif, dan membangun hubungan dengan orang lain itu.

Ada beberapa hal yang penting yang harus diperhatikan jika hendak mengembangkan keterlibatan anak didik, orang dewasa harus menghormati anak-anak. Perlu memperhatikan dan mengedepankan dan mengedepankan, agar keterlibatan berjalan dengan baik dibutuhkan kemampuan sebagai pendengar yang baik bagi guru dan orang dewasa. Ia menguraikan, perlibatan itu dapat berjalan dengan baik dan menunjukkan respek, respons, membangun hubungan yang wajar, gunakan otoritas secara wajar untuk membantu pertumbuhan. Gunakan kegiatan praktis sehari-hari yang mempengaruhi secara positif, disiplin sebagai pengalaman dan secara sadar belajar dari kesalahan, mengetahui dan mendorong kemampuan anak didik, untuk guru perlu bertindak sebagai “*entertainers*”. Dalam konteks seperti ini hendaknya anak didik didorong untuk belajar secara aktif dan spontanitas.<sup>6</sup>

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Dunia anak, khususnya anak TK merupakan dunia bermain. Dalam penelitian yang kami lakukan, ada orang tua yang berasumsi bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan menjadikan mereka menjadi malas belajar dan bodoh, asumsi ini tersebut tentu kurang bijaksana dan tidak

---

<sup>6</sup> Ikhsana El-Khuluqo, *Manajemen PAUD, TK/RA (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2015) hlm VII-X

dilandasi argumentasi yang kukuh, dan akan merusak otak anak dalam menerima pelajaran ketika masih dalam usia dini.

Para psikolog justru mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan karakter anak, seperti karakter mandiri apabila permainan didesain dengan baik dengan menggabungkan aspek kreatif dan edukatif. Berbagai macam permainan petualangan dapat diperkenalkan pada anak, baik yang bersifat aktif maupun pasif. Permainan aktif adalah permainan yang menuntut anak bergerak dan berperan serta. Permainan aktif berfungsi melatih motorik kasar karena lebih mengandalkan aktivitas fisik anak. Flying fox, panjat jala, jembatan titian dan lain sebagainya, namun perlu diingat aktivitas seperti ini perl pengawasan orang tua. Keberanian anak usia TK/RA untuk memanjat dinding jala, meniti jembatan, dan lain sebagainya dapat mengembangkan rasa 'mampu' untuk bisa memiliki harga diri yang kuat yang pada gilirannya akan memunculkan keinginan anak usia dini untuk mengurus dirinya sendiri. Hal ini sangat mungkin sekali terjadi, karena salah satu ciri khas perkembangan psikologis pada anak usia dini (4-6 tahun) adalah mulai munculnya keinginan anak untuk mengurus dirinya sendiri atau mandiri.<sup>7</sup>

Di TK/RA Diponegoro telah menerapkan program edutainment dalam belajar adalah sebagai berikut<sup>8</sup>:

---

<sup>7</sup> Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) hlm: 99

<sup>8</sup> Fadlilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm 40

1. Berdoa bersama, Mintalah anak secara bergiliran siapa yang mau memimpin doa hari ini.
2. Guru menyampaikan tema-tema macam tanaman melalui buku dan dikaitkan dengan kehidupan anak.
3. Guru mengenalkan semua tempat dan alat permainan yang sudah disiapkan (demonstrasi kegiatan yang pernah dialami untuk percobaan menanam).
4. Guru menyampaikan aturan bermain ( digali dari anak), harapan guru, memilih teman bermain, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri bermain, serta merapikan kembali alat yang sudah dipakai.
5. Setelah anak siap bermain, guru mempersilahkan anak untuk bermain. Agar guru dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan tertib guru memberi transisi dengan memberi kesempatan setiap anak untuk bermain teka-teki dan menjawab pertanyaan, misalnya: berdasarkan warna baju, usia anak, huruf depan anak atau cara lain agar lebih teratur.

**IAIN PURWOKERTO**

## **B. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan pemahaman dan untuk menghindari kesalahan pemahaman penafsiran tentang judul skripsi tersebut, maka peneliti memberikan istilah sebagai berikut:

1. Manajemen Program Edutainment



Manajemen berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *management* yang berarti pengelolaan. Kata kerjanya adalah *to manage* yang berarti mengurus, mengatur, melaksanakan, memperlakukan dan mengelola. Jadi jelaslah bahwa secara bahasa manajemen diartikan sebagai pengelolaan. Terry berpendapat bahwa, manajemen adalah merupakan proses memperoleh tindakan melalui usaha orang lain (*The management is the process of getting thing done by the effort of other people*). Berdasarkan pengertian tersebut pengertian manajemen menurut Terry dapat ditarik benang merah bahwa pada kegiatan manajemen ada pihak yang bertindak sebagai pengelola dan ada pihak yang dikelola oleh pengelola agar melakukan berbagai usaha untuk mencapai tujuan.<sup>9</sup>

Program, secara umum program adalah sebagai “rencana”. Jika seseorang ditanya oleh gurunya, apa programnya setelah lulus dalam menyelesaikan pendidikan disekolah, maka arti program dalam kalimat tersebut adalah rencana atau rancangan kegiatan yang akan dilakukan setelah lulus.

Secara Khusus program didefinisikan sebagai suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan,

---

<sup>9</sup> Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu (Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA)*, (Yogyakarta: Gava Media 2015), hlm. 119

dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang.<sup>10</sup>

*Edutainment*, terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *Entertainmnet*. *Education* artinya pendidikan, dan *Entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan yang menyenangkan. Bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Dengan kata lain dapat dipahami *edutainment* yaitu merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Ataupun belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.<sup>11</sup>

## 2. Sarana Pendidikan Karakter

**IAIN PURWOKERTO**

Sarana adalah keseluruhan peralatan yang dapat digunakan secara langsung, peralatan siap pakai, seperti: perpustakaan, teknologi informasi, termasuk kurikulum, sistem evaluasi dan sebagainya, saran

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan (Pedoman teoritis, Praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm.3-4

<sup>11</sup> Fadlilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia group, 2014), hlm.3

juga berkaitan dengan prasarana seperti: gedung, jalan, dan letak geografis.<sup>12</sup>

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur itu, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya, entah dalam keluarga sebagai anggota masyarakat dan warga negara.<sup>13</sup>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan dan penegasan istilah diatas oleh penulis maka dapat merumuskan masala sebagai berikut:

Bagaimana Manajemen Program *Edutainment* sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa di RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari.?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana manajemen program edutainment sebagai sarana pendidikan karakter siswa di RA Diponegoro Kec. Bobotsari.

**IAIN PURWOKERTO**

---

<sup>12</sup> Nyoman Kutha Ratna, *Peranan Karya sastra, Seni dan Budaya dalam pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm 420

<sup>13</sup> Agus Wibowo, *Manajemen Pendidikan Karakter Di sekolah (Konsep dan Praktik Implementasinya)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 13

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan terhadap manajemen program *edutainment* sebagai sarana pendidikan karakter siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan memberikan pengetahuan yang baru dalam menerima program *edutainment* sebagai sarana pendidikan karakter siswa.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sarana bahan informasi bagi para tenaga pendidik di RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari dalam menerapkan program *edutainment* sebagai sarana pendidikan karakter siswa.

3) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi bahan referensi bagi kepala sekolah RA Diponegoro Desa Majapura Kec.



Bobotsari dalam memaksimalkan manajemen program edutainment sebagai sarana pendidikan karakter siswa.

4) Bagi penulis

Penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan semangat di dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya.

### E. Kajian Pustaka

Ikhsana El-Khuluqo dalam bukunya” Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) mengatakan bahwa bermain *Game* juga mengajarkan ketrampilan sosial yang sangat berguna. Anak belajar mengenal giliran dan tahu bahwa mereka tak bisa selalu menjadi pemain yang pertama. Ini merupakan ketrampilan dasar yang sangat berguna ketika anak masuk prasekolah atau bermain-main di taman bermain. Pendidikan dalam TK/RA membantu mengatasi kekecewaan anak yang kalah dengan menyuruh pemenang marapkan kembali bekas permainan atau memberi kesempatan pada anak didik yang kalah untuk mendapat giliran pertama dalam permainan selanjutnya.<sup>14</sup>

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dunia anak, khususnya dunia anak usia dini merupakan dunia bermain. Para psikolog mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap

---

<sup>14</sup> Ikhsana El-Khuluqo, *Manajemen PAUD, TK/RA(pendidikan anak usia dini)*, (Jogjakarta: Pustaka Pelajar,2015),hlm 21

perkembangan karakter anak, seperti karakter mandiri apabila permainan tersebut didesain dengan baik, dengan menggabungkan aspek kreatif dan edukatif.<sup>15</sup>

Bermain merupakan hal yang penting bagi anak-anak. Dengan bermain, mereka dapat mempelajari banyak hal. Melalui permainan mereka melatih kemampuan motorik mereka untuk menguasai berbagai ketrampilan fisik yang dibutuhkan. Mereka dapat belajar untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam permainan itu. Mereka juga belajar untuk bersosialisasi dan memahami aturan sosial yang ada melalui permainan bersama-sama dengan teman-teman. Berbagai aspek emosi terlihat ketika bermain, seperti kegembiraan, kekecewaan, kesabaran, ketahanan dalam berkompetisi dan lain-lain. Dengan demikian bermain setidaknya mendorong perkembangan berbagai aspek, meliputi aspek perkembangan fisik, intelektual, sosial dan emosional.<sup>16</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rilla Fersiana Mahasiswa STAIN Purwokerto (2008) yang berjudul "Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Anak Pra Sekolah (Studi Kasus di Play Group 'Aisyiyah Ajibarang)" Hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa anak-anak senang jika salah satu seorang guru melakukan pembelajaran melalui bermain, melalui bermain anak-anak belajar tanpa ada kesempatan

---

<sup>15</sup> Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini (Panduan Orang Tua & Guru dalam membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.99

<sup>16</sup> Bayyinatul Muchtaromah, *Pendidikan Reproduksi Anak Menuju Aqil Baligh*, (Malang: UIN MALANG PRESS, 2008), hlm 131

untuk bermain dan tanpa lingkungan yang menunjang untuk bermain maka kemampuan untuk bermain anak akan sangat terbatas.

Berdasarkan penelitian Titin Faradzila mahasiswa STAIN Purwokerto yang berjudul” Manajemen Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini dalam mengembangkan Sosio Emosional Di taman Balita Islam FatimatuZZahra Purwokerto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak disekolahkan lebih dahulu pada pendidikan anak usia dini,mereka akan lebih cepat tanggap dan respon pada lingkungannya karena pada pendidikan anak usia dini mereka diajarkan tentang cara bersosialisasi dengan teman-temanya juga lingkungannya melalui belajar dan bermain.

Penelitian yang dilaksanakan oleh saudara Kisno mahasiswa STAIN Purwokerto yang berjudul” Strategi Pendidikan Keimanan Bagi Siswa Anak Usia Dini (PAUD/TK/RA) An-Nahl Kelurahan Kalikabong Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga”. Dengan hasil observasi semangat menanamkan pada siswa sejak dimana anak mampu berinteraksi dengan dunia luar lingkungan keluarganya melalui bermain. Sehingga peran pendidikan sangat besar terhadap pembentukan karakter seseorang dimulai sejak anak-anak pada usia dini.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan dalam memahami isi yang terkandung dalam skripsi ini,maka penulis menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pada bagian awal terdiri dari: halaman, judul, pernyataan keaslian, pengesahan, Nota Dinas Pembimbing, Halaman Persembahan, Halaman Motto, Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Gambar.

BAB I Pendahuluan, terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori dalam penelitian ini yaitu berisi tentang Manajemen Program Edutainment sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa yang terdiri dari beberapa sub teori, yang pertama Manajemen Program Edutainment meliputi definisi Manajemen, Tujuan dan Fungsi Manajemen, dan prinsip manajemen. Sub bab kedua tentang definisi program edutainment, tujuan dan manfaat program edutainment, prinsip edutainment, dan bentuk terapan edutainment. sub bab ke tiga menguraikan tentang pengertian pendidikan karakter, tujuan dan fungsi pendidikan karakter.

BAB III Metode Penelitian, yang meliputi: Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, yang meliputi: Pembahasan tentang hasil penelitian yang terdiri dari Gambaran Umum RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari, dan Manajemen Program Edutainment sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa di RA Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari dan Analisis Data.



BAB V Penutup, yang meliputi: Kesimpulan dan Saran. Pada bagian akhir Skripsi, berisi Daftar Pustaka, Lmapiran Lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.



## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini menggambarkan kesimpulan yang berisi gambaran singkat mengenai temuan lapangan dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya. Selain itu, penulis memberikan beberapa saran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui manajemen program *edutainment*.

#### A. Kesimpulan

Manajemen atau pengelolaan merupakan hal yang penting terutama di bidang pendidikan, karena tanpa adanya pengelolaan dengan baik maka pendidikan tidak akan pernah terara. Dari hasil penelitian penulis, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa proses manajemen program *edutainment* sebagai Sarana Pendidikan Karakter Siswa di RA diponegoro Majapura telah memiliki yang tingkatan yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan, meskipun terdapat beberapa kekurangsempurnaan. setidaknya ada 5 (lima) aspek yang penulis perhatikan sebagai berikut:

1. Aspek perencanaan, persiapan perencanaan program *edutainment* di RA Diponegoro yaitu untuk merencanakan pembelajaran, guru bersama sama membuat perencanaan program tahunan, kemudian rencana kegiatan semester, setelah itu dikembangkan lagi dalam rencana kegiatan mingguan. Setelah itu baru dibuat RKH untuk jangka waktu satu semester.

**IAIN PURWOKERTO**

2. Aspek pengorganisasian, di RA Diponegoro Majapura bahwasanya; Setelah dilakukan dalam sebuah rapat yang dipandu oleh Kepala Sekolah bersama dengan para guru. Guru sudah mempunyai perencanaan bagaimana yang akan dilakukan didalam pembelajaran maka selanjutnya adalah guru dapat mengorganisasikan rencana yang abstrak tadi pada saat pembelajaran berlangsung dan mencari sumber-sumber yang mendukung terkait dengan yang disampaikan pada saat itu. Pengorganisasian Program *Edutainment* di RA Diponegoro adalah dalam hal pembagian tugas mengajar, pembagian ruangan, dan mengorganisir seluruh kebutuhan sekolah mulai dari tenaganya, ruangnya, dan mengorganisir seluruh kebutuhan sekolah mulai tenaganya dan ruangan. Selain itu, langkah langkah yang dilakukan dalam pengorganisasian adalah membuat jadwal mengenai pelatihan dan pembelajaran pada siswa. dan membuat siswa mempunyai kebiasaan baik yang di arahkan yang sesuai pada saat pembelajaran
3. Aspek Pelaksanaan, setelah direncanakan dan dikelompokkan pada bagianya masing-masing, maka semua guru menjalankan tugasnya dan melakukan apa yang telah direncanakan selama proses pembelajaran berlangsung yang berkaitan dengan program *edutainment* untuk meraih pembelajaran yang PAKEM dengan tujuan akhir pembelajaran siswa mempunyai karakter yang akan diterapkan pada kehidupannya sehari-hari.

4. Aspek Pengawasan, Pengawasan yang dilakukan oleh kepala sekolah RA (Raudhatul Atfhal) Diponegoro Desa Majapura Kec. Bobotsari adalah untuk mengetahui, memelihara, memperbaiki, dan mengembangkan kegiatan agar setiap kegiatan itu sesuai dengan rencana yang ditetapkan / disepakati bersama sebelumnya.
5. Aspek evaluasi, Pelaksanaan Manajemen Program *Edutainment* di RA Diponegoro yang terakhir adalah evaluasi. Kepala Sekolah RA Diponegoro dan jajaran para guru mendiagnosa program *edutainment* apakah tujuan yang telah ditetapkan sudah tercapai ataukah masih jauh dari harapan. Bila sudah berhasil maka yang dilakukan adalah meningkatkan dan mempertahankan hasil tersebut dan bila belum maka harus segera dilakukan tindak lanjut dalam rangka optimalisasi program *edutainment*. Tahap yang tidak kalah pentingnya dalam fase ini adalah menentukan bentuk penilaian seperti apa yang mesti dilakukan.

## B. Saran-saran

# IAIN PURWOKERTO

Penulis menyampaikan beberapa saran-saran yang mungkin bisa dijadikan masukan untuk lebih meningkatkan kualitas lulusan terutama pada pengelolaan Program *edutainment* sebagai sarana pendidikan karakter siswa di RA Diponegoro Majapura Kec. Bobotsari yaitu :

### 1. Kepala sekolah

Kepala sekolah bisa menjadi penanggung jawab yang baik atas seluruh pengelolaan atau manajemen Program *edutainment*.

Menindaklanjuti kekurangan program *edutainment* sebagai sarana pendidikan karakter siswa, seperti kurangnya pengawasan yang lebih intensive. dan mengadakan control yang lebih ketat dalam pelaksanaan penerapan *edutainment*.

## 2. Guru / Tenaga Pendidik

Guru atau tenaga pendidik hendaknya terus menerus meningkatkan kualitas pengajarannya agar pembelajaran lebih kreatif dan lebih sabar dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik terutam anak-anak yang masih di bawah umur.

## 3. Orang Tua / Wali murid Siswa

Orang tau adalah orang mempunyai peran penting terhadap pembentukan karakter anaknya. agar anak dapat mempunyai karakter yang sesuai diharapkan orang tua hendaknya memberikan dorongan positif dan berfikiran bahwa *edutainment* adalah program pendidikan yang membantu anak dalam pendidikan lebih tinggi tingkatanya lebih *Calistung* (membaca menulis dan berhitung).

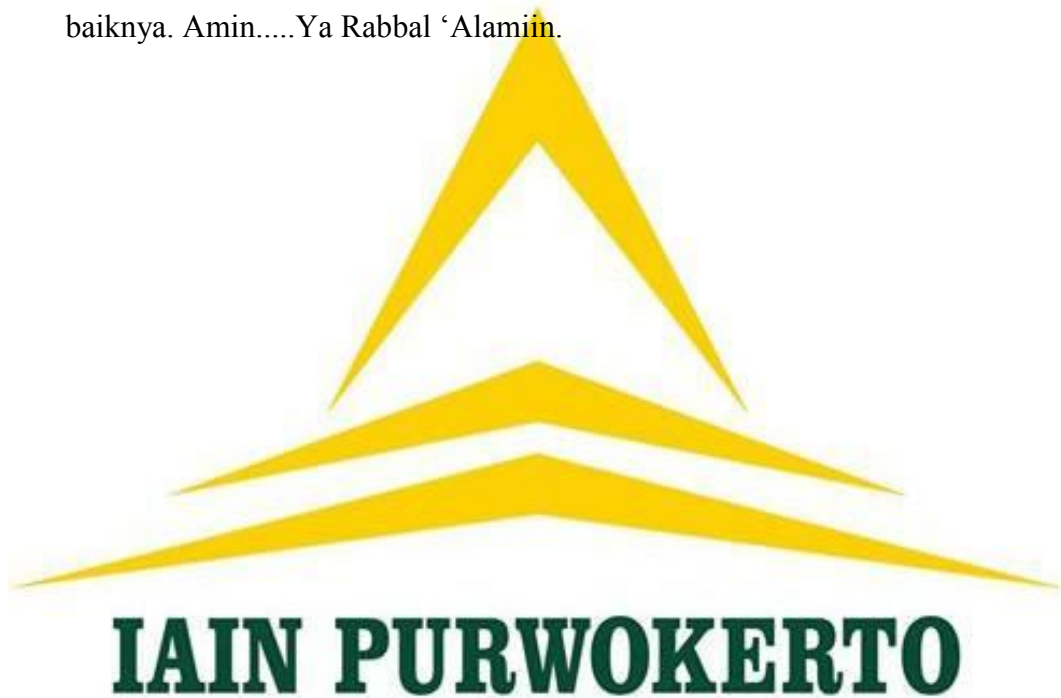
**IAIN PURWOKERTO**

## C. Kata Penutup

Sebagai bentuk rasa syukur dan kehadiran bagi Allah SWT Tuhan semesta alam jagad raya ini dan Rasulullah SAW karena berkat rahmat dan salamnya Yang telah memberikan kesabaran, kekuatan dan kemudahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dan tersusun dengan baik.



Penulis mohon maaf yang sebesar besarnya dan menyadari bahwa dalam menyelesaikan dan menyusun skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Hal ini karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar kedepannya lebih baik lagi. Dan penulis mengharapkan semoga skripsi nantinya dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya, serta bagi orang-orang yang membacanya.,sehingga dapat bermanfaat sebaik-baiknya. Amin.....Ya Rabbal ‘Alamin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amtu, Onisimus. 2011. *Manajemen Pendidikan di Era Otonomi Daerah (Konsep Strategi, dan Implementasi)*. Bandung: Alfabeta
- Arifin, Zainal, 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, 2008. *Evaluasi Program Pendidikan (Pedoman teoritis, praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- E. Mulyasa, 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- El-Khuluqo, Ihsana. 2015. *Manajemen PAUD, TK/RA (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadlillah 2014, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia
- H.D. Sudjana, 2004. *Manajemen Program Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Fallah Production
- Hamid, Moh Sholeh, *Metode Edutainment (Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas)*, Jogjakarta: Diva Press
- Kutha Ratna, Nyoman, 2013. *Peranan Karya Sastra seni, dan budaya dalam pendidikan karakter*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Margono, 2012. *Metode penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muchtaromah, Bayyinatul, 2008. *Pendidikan Reproduksi Anak menuju Aqil Baligh*, Malang: UIN MALANG Press
- Nissak, Raisatun 2013, *Seabreak Games Asyik-Edukatif untuk mengajar PAUD/TK Menyenangkan Mudah dipraktikan dan bernilai edukasi sangat tinggi*, Jogjakarta: Diva Press
- Samani, Muckhlas. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) TPA-KB/RA*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Terry, George. 1990. *Prinsip-prinsip Manajemen*. Jakarta: ---

Wibowo, Agus, 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter di sekolah*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar

Wiyani, Novan Ardy, 2013. *Bina Karakter Anak*, Jogjakarta: Ar-ruzz

Wiyani, Novan Ardy, 2015. *Manajemen PAUD Bermutu (Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA)*. Jogjakarta : Gava media

