

**STRATEGI *EDUTAINMENT* DALAM MEMBENTUK  
KARAKTER PESERTA DIDIK PADA SEKOLAH KREATIF DI  
SD NU MASTER SOKARAJA DAN SD NEGERI 1 PIASA  
SOMAGEDE KABUPATEN BANYUMAS**



**DISERTASI**

Disusun dan Diajukan kepada Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk  
Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Doktor

**RIYANTI**  
**NIM. 201771009**

**PROGRAM DOKTOR STUDI ISLAM  
PASCASARJANA  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO**

**2023**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
website: www.pps.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

Judul Disertasi  
**Strategi *Edutainment* Dalam Membentuk Karakter Pada Sekolah Kreatif Di  
SD NU Master Sokaraja Dan SD N 1 Piasa Somagede Kabupaten Banyumas**

Oleh :  
**RIYANTI**  
NIM : 202771009

Disertasi ini sudah dipertahankan di depan tim penguji dalam forum Ujian  
Terbuka pada Hari/Tanggal, Rabu/ 8 Nopember 2023 dan telah direvisi sesuai  
dengan catatan dari para penguji

Dewan Penguji :

1. **Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag.**  
Ketua Sidang/Penguji  
..... 14/12 2023
2. **Prof. Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd.**  
Sekretaris/Penguji  
.....
3. **Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.**  
Promotor/Penguji  
.....
4. **Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.**  
Co-Promotor/Penguji  
.....
5. **Prof. Dr. H. Abdul Wachid BS, S.S., M.Hum.**  
Penguji  
.....
6. **Dr. Heru Kurniawan, M.A.**  
Penguji II  
.....
7. **Prof. Dr. H. Fathah Syukur, M.Ag.**  
Penguji III  
.....
8. **Dr. H. Asdlori, M.Pd.I.**  
Penguji IV  
.....

v



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PABCARJANA

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0201) 636624 Faksimili (0201) 636663  
website: www.pps.uinisaizu.ac.id

## PENGESAHAN PROMOTOR

*Strategi Edutainment Dalam Membentuk Karakter Pada Sekolah Kreatif Di  
SD NU Master Sokaraja Dan SD N 1 Plasa Somagede Kabupaten Banyumas*

RİYANTI  
NIM : 201771009

Promotor : Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.

(  )

Co-Promotor : Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningaih, M.Pd.

(  )

Purwokerto, 14 Nopember 2023

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Riyanti

NIM : 201771009

Program Studi : Studi Islam

Alamat/ No. HP : RT 04 RW 02, Desa Kemawi Kecamatan Somagede,  
Kabupaten Banyumas/082136422580

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Disertasi saya ini adalah asli dan benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil karya orang lain dengan mengatasnamakan saya, serta bukan merupakan hasil peniruan atau penjiplakan (*plagiarism*) dari hasil karya orang lain dan telah dinyatakan bebas plagiarism oleh tim pascasarjana. Disertasi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, maupaun di perguruan tinggi lainnya;
2. Dalam disertasi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan;
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis Disertasi ini serta sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Purwokerto, 22 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



  
**Riyanti**

**NIM. 201771009**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 website:www.pps.uinsaizu.ac.id

**NOTA DINAS**

Kepada Yth.  
Direktur Pascasarjana  
UIN Prof. K.H. Saifuddin  
Zuhri Purwokerto

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Disampaikan dengan hormat, setelah membaca, melakukan bimbingan, arahan, dan perbaikan terhadap naskah Disertasi berjudul :

**Strategi *Edutainment* Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Pada Sekolah Kreatif Di SD NU Master Sokaraja Dan SD Negeri 1 Piasa Somagede Kabupaten Banyumas**

Yang ditulis oleh :

Nama : Riyanti  
NIM : 201771009  
Program : Studi Islam

Sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada hari Jumat tanggal 8 September 2023, saya berpendapat bahwa Disertasi tersebut sudah dapat diajukan ke Program Pascasarjana UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam Ujian Terbuka.

Demikian Nota Dinas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Purwokerto, 18 September 2023

Promotor

**Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.**  
NIP. 19681008 199403 1 001

Co. Promotor

**Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.**  
NIP. 19640916 199803 2 001

# **STRATEGI *EDUTAINMENT* DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK PADA SEKOLAH KREATIF DI SD NU MASTER SOKARAJA DAN SD NEGERI 1 PIASA SOMAGEDE KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh: Riyanti  
NIM. 201771009  
Email: [hjriyanti2017@gmail.com](mailto:hjriyanti2017@gmail.com)

## **ABSTRAK**

*Edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* berbasis karakter dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, namun tetap mengedepankan penanaman nilai karakter pada peserta didik. Jika dalam keseharian banyak orang memandang bahwa *entertainment* identik dengan kesenangan dan hura-hura, dalam pembelajaran *edutainment* berbasis karakter tidak demikian, karena pembelajaran tersebut memuat materi tertentu yang dipelajari oleh peserta didik melalui tahap-tahap pembelajaran yang menghibur. Bahkan pada setiap tahap pembelajarannya terselip nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan pada peserta didik. Dengan strategi *edutainment*, meskipun peserta didik menjalani proses pembelajaran yang lama dan banyak, mereka tidak akan merasakan bahwa dirinya sedang dalam masa pembelajaran.

Paradigma yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu paradigma fenomenologis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini mengambil dua tempat lokasi penelitian, yaitu SDN 1 Piasa Somagede dan SD NU Master Sokaraja. Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu selama enam bulan, dimulai dari Februari 2022 hingga Agustus 2022. Adapun yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, pendidik dan peserta didik. Sedangkan, objek penelitian dalam penelitian ini adalah strategi *edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif.

Strategi *edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas dilaksanakan melalui pembelajaran di kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Pembentukan karakter menggunakan strategi *edutainment* di sekolah tersebut telah dilakukan baik secara langsung ataupun tidak langsung serta terstruktur maupun tidak terstruktur. Langkah-langkah dalam penerapan strategi *edutainment* dalam membentuk karakter yaitu tahapan persiapan pelaksanaan, dan evaluasi. Dari 18 nilai-nilai karakter dapat terbentuk di dalam proses pembelajaran pada kegiatan intrakurikuler baik di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas. Selanjutnya, dalam pembentukan karakter pada kegiatan ekstrakurikuler belum terbentuk secara maksimal karena alokasi waktu kegiatan yang berkala serta materi ekstrakurikuler yang sedikit.

Kata Kunci: strategi *edutainment*, pembentukan karakter, dan sekolah kreatif

**EDUTAINMENT STRATEGIES IN SHAPING THE  
CHARACTER OF STUDENTS IN CREATIVE SCHOOLS AT  
SD NU MASTER SOKARAJA AND SD N 1 PIASA SOMAGEDE  
BANYUMAS**

By: Riyanti, M.Pd

NIM. 201771009

Email : [hjriyanti2017@gmail.com](mailto:hjriyanti2017@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Edutainment is a learning activity that prioritizes fun and happiness in order to achieve learning objectives. Learning using character-based edutainment strategies can make learning fun and entertaining, but still prioritize the cultivation of character values in students. If in everyday life many people view that entertainment is synonymous with fun and fun, in character-based edutainment learning this is not the case, because the learning contains certain material learned by students through entertaining learning stages. Even at every stage of learning, there are character values that want to be developed in students. With the edutainment strategy, even though students undergo a long and many learning processes, they will not feel that they are in a learning period.*

*The paradigm that the author uses in this study is the phenomenological paradigm. This research is a type of qualitative research with a phenomenological approach. This research took two research locations, namely SDN 1 Piasa Somagede and SD NU Master Sokaraja. The time needed to carry out this research is for six months, starting from February 2022 to August 2022. The subjects of research in this study are principals, educators and students. Meanwhile, the object of research in this study is edutainment strategies in shaping character in creative schools.*

*The edutainment strategy in shaping character in creative schools at SD NU Master Sokaraja and SDN 1 Piasa Banyumas is implemented through learning in intracurricular and extracurricular activities. Character building using edutainment strategies in the school has been carried out either directly or indirectly as well as structured and unstructured. The steps in implementing the edutainment strategy in forming character are the stages of preparation, implementation, and evaluation. Of the 18 character values can be formed in the learning process in intracurricular activities both at SD NU Master Sokaraja and SDN 1 Piasa Banyumas. Furthermore, character building in extracurricular activities has not been formed optimally due to the allocation of periodic activity time and little extracurricular material.*

*Keywords: edutainment strategy, character building, and creative schooling.*

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi didasarkan pada surat keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987/ dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan

#### 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥ	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	zal	ẓ	ze (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en

و	Waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

## 2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap karena syaddh ditulis rangkap

مُتَعِدِّدَةٌ	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عِدَّةٌ	Ditulis	'iddah

## B. Ta Marbūṭah

### 1. Bila dimatikan di tulis *h*

حِكْمَةٌ	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جِزْيَةٌ	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlakukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafadz aslinya)

### 2. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كَرَمَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>Karāmah al-auliā'</i>
-------------------------	---------	--------------------------

### 3. Bila *ta marbūṭah* hidup atau dengan harakat, *fathah* atau *kasrah* atau *ḍammah* ditulis dengan *t*.

زَكَاةَ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>Zakāt al-ḥiṭr</i>
-------------------	---------	----------------------

## C. Vokal

### 1. Vokal Pendek

اَ	Faṭḥah	ditulis	A
اِ	Kasrah	ditulis	I
اُ	Ḍammah	ditulis	U

## 2. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif جَاهِلِيَّةُ	ditulis ditulis	ā jāhiliyah
2.	Fathah + ya'mati تَنَسَّى	ditulis ditulis	ā tansā
3.	Kasrah + ya'mati كَارِمٌ	ditulis ditulis	ī karīm
4.	Ḍammah + waawu mati فُرُوضٌ	ditulis ditulis	ū furūḍ

## 3. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya'mati بَيْنَكُمْ	ditulis ditulis	ai bainakum
2.	Fathah + wawu mati قَوْلٌ	ditulis ditulis	au qaul

## 4. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	a'antum
أَعِدَّتْ	ditulis	u'iddat
لَئِنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	la'in syakartum

## D. Kata Sandang *Alif + Lam*

### 1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

الْقُرْآنُ	Ditulis	al-Qur'ān
الْقِيَّاسُ	ditulis	al-Qiyās

### 2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *I* (el)-nya.

السَّمَاءُ	ditulis	as-Samā'
الشَّمْسُ	ditulis	asy-Syams

**E. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.**

ذَوَى الْفُرُوضِ	ditulis	<i>zawī al-furūḍ</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke-hadirat Allah Swt. atas nikmat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul **Strategi Edutainment dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Pada Sekolah Kreatif Di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede Kabupaten Banyumas** dengan baik dan lancar tanpa halangan.

Penulis menyadari dalam penyusunan disertasi ini tidak sedikit mengalami tantangan dan hambatan. Akan tetapi, berkat dorongan, bimbingan dan kerja sama dengan berbagai pihak semuanya dapat teratasi dan terlewati dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan disertasi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Prof. Dr. K.H. Ridwan, M.Ag., Rektor UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., Direktur Program Pascasarjana UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sekaligus sebagai Promotor penulis. Beliau telah memberi kesempatan mengikuti Program Doktorat dan senantiasa memberikan bimbingan serta memotivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis.
3. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., Ketua Program Studi Islam Pascasarjana UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan fasilitas dan motivasi kepada penulis selama menempuh studi.

4. Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., Co-Promotor Penulis, yang senantiasa membimbing dan selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan proses disertasi ini.
5. Dosen dan Staf Administrasi Program Pascasarjana UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi.
6. Ibu Dani Sistriyani, S.Pd., Kepala SD Master NU Sokaraja yang telah memberikan ijin dan memfasilitasi penulis dalam penelitian disertasi ini.
7. Bapak Sarjono, S.Pd., Kepala SDN 1 Piasa Banyumas yang telah memberikan ijin dan memfasilitasi penulis dalam penelitian disertasi ini.
8. Suami dan anak-anakku tercinta yang selalu melimpahkan kasih sayang dan doanya untuk penulis dalam menyelesaikan studi program doktoral dari awal sampai akhir
9. Teman-teman kelas angkatan 2020, terima kasih atas kebersamaan dan kerjasamanya dalam menempuh studi, semoga kita selalu kompak dalam kebaikan.
10. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, namun tidak memungkinkan untuk disebutkan satu persatu dalam lembaran ini.

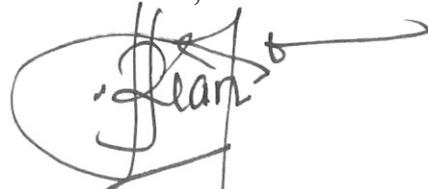
Penulis hanya dapat mengucapkan *Jazza kumullah akhsanal jazza* dan semoga segala bantuan, motivasi, bimbingan, simpati, dan kerjasama yang telah diberikan diterima oleh Allah Swt. sebagai amal *shalih*.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tata tulis dan penggunaan bahasa. Oleh karena itu,

dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan disertasi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga disertasi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Purwokerto, 31 Juli 2023

Penulis,



**Riyanti**

**NIM. 201771009**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
NOTA DINAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	vi
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah .....	14
C. Tujuan Penelitian .....	15
D. Manfaat Penelitian .....	15
E. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II STRATEGI <i>EDUTAINMENT</i> DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH KREATIF</b>	
A. Kajian Teori .....	18
1. Konsep Strategi <i>Edutainment</i> .....	19
a. Definisi Strategi <i>Edutainment</i> .....	19
b. Landasan Strategi <i>Edutainment</i> .....	28
c. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan <i>Edutainment</i> ....	33
d. Strategi Pembelajaran <i>Edutainment</i> Berbasis Karakter	51
2. Konsep Pembentukan Karakter .....	53
a. Definisi Karakter .....	53
b. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter .....	61
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter .....	65
d. Strategi Pembelajaran dalam Pendidikan Karakter ....	66
e. Pendekatan Komprehensif dalam Pendidikan Karakter	76
3. Konsep Sekolah Kreatif .....	98
a. Definisi Sekolah Kreatif .....	98
b. Indikator Sekolah Kreatif .....	102
c. Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligences</i> ) .....	105
B. Telaah Pustaka atau Penelitian yang Relevan .....	117

	C. Kerangka Berpikir .....	126
<b>BAB</b>	<b>III METODE PENELITIAN</b>	
	A. Paradigma, Jenis, dan Pendekatan Penelitian .....	129
	B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	132
	C. Subjek dan Objek Penelitian .....	132
	D. Teknik Pengumpulan Data .....	133
	E. Teknik Analisis Data .....	137
	F. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	140
<b>BAB</b>	<b>IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Umum SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede .....	144
	1. SD NU Master Sokaraja .....	144
	2. SD Negeri 1 Piasa Somagede .....	152
	B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	161
	1. Pelaksanaan Strategi <i>Edutainment</i> dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede .....	162
	2. Karakter yang Dibentuk Menggunakan Strategi <i>Edutainment</i> pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede .....	229
	C. Deskripsi Pembahasan .....	241
	1. Pelaksanaan <i>Edutainment</i> dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Somagede.....	242
	2. Karakter yang Dibentuk Menggunakan Strategi <i>Edutainment</i> pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Somagede .....	275
<b>BAB</b>	<b>V PENUTUP</b>	
	A. Simpulan .....	295
	B. Saran .....	300

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**

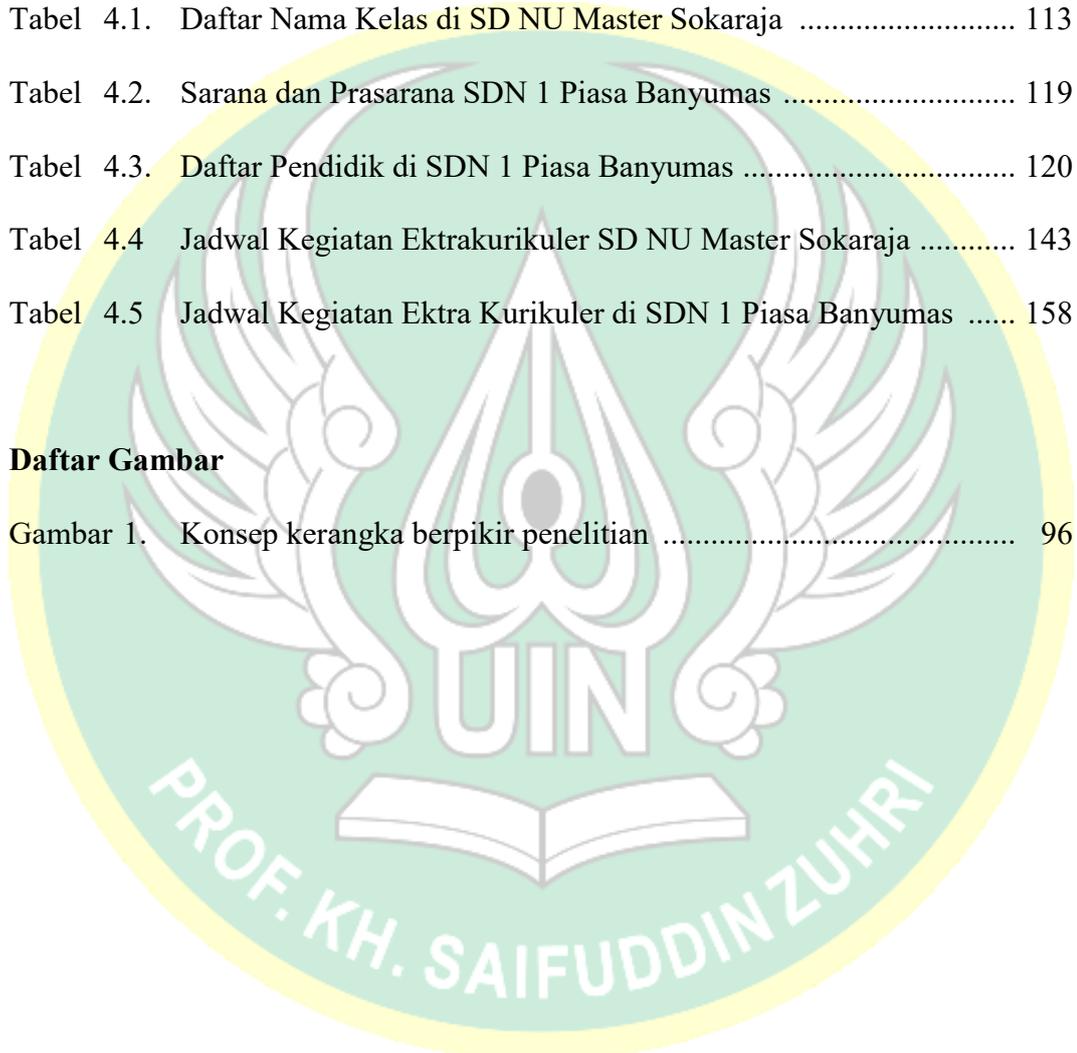
## DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

### Daftar Tabel

Tabel 2.1.	Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter .....	48
Tabel 4.1.	Daftar Nama Kelas di SD NU Master Sokaraja .....	113
Tabel 4.2.	Sarana dan Prasarana SDN 1 Piasa Banyumas .....	119
Tabel 4.3.	Daftar Pendidik di SDN 1 Piasa Banyumas .....	120
Tabel 4.4	Jadwal Kegiatan Ektrakurikuler SD NU Master Sokaraja .....	143
Tabel 4.5	Jadwal Kegiatan Ektra Kurikuler di SDN 1 Piasa Banyumas .....	158

### Daftar Gambar

Gambar 1.	Konsep kerangka berpikir penelitian .....	96
-----------	---	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Pengumpulan Data
- Lampiran 2 Hasil Observasi
- Lampiran 3 Hasil Wawancara
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah menjadi salah satu tempat dalam penyelenggaraan pendidikan karakter yang sangat efektif dan terukur serta dapat terpantau oleh pemerintah. Persoalan pentingnya pendidikan karakter dalam sistem pendidikan nasional belakangan ini sering diangkat sebagai topik bahasan di berbagai seminar nasional. Pendidikan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional sehingga kemudian menjadi salah satu orientasi inti pembelajaran dalam kurikulum 13.

Hal ini disampaikan oleh Heru Kurniawan bahwa orientasi inti pembelajaran dalam kurikulum 13 adalah pengembangan sikap karakter, ilmu pengetahuan dan kreativitas siswa. Sikap karakter ini berkaitan dengan perilaku siswa yang taat pada ajaran agama dan berkarakter mulia. Ilmu pengetahuan terkait dengan kemampuan siswa memahami pengetahuan dan konseptualnya. Adapun kreativitas terkait dengan kemampuan siswa mempraktikkan dan menemukan konsep-konsep ilmu pengetahuan baru.<sup>1</sup>

Pembentukan karakter di sekolah sampai saat ini masih belum mampu menunjukkan hasil yang signifikan. Sebagaimana yang dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional pasal 2 yaitu mengembangkan kemampuan dan

---

<sup>1</sup> Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia: Kurikulum 13* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.2.

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan tersebut kesalahan yang terjadi bukan pada makna dan isi secara substantif, melainkan terletak pada implementasi di lembaga sekolah serta penerapan sanksi hukum bagi semua pelaksana proses pembelajaran di sekolah secara jelas dan tegas.<sup>2</sup>

Upaya mencapai tujuan pendidikan karakter dibutuhkan sekolah yang menyenangkan, sesuai harapan dari peserta didik dan orang tua. Sekolah yang menyenangkan merupakan perwujudan dari sekolah kreatif. Untuk bisa mewujudkan sekolah kreatif, sekolah membutuhkan hubungan interaktif antara warga sekolah dengan masyarakat.

Sekolah memberikan otonomi kepada pendidik dalam mengatur kelasnya serta lingkungan belajar peserta didik, karena belajar bukan saja di kelas tetapi juga di luar kelas. Dengan menggunakan alam sebagai media belajar serta laboratorium sekolah, peserta didik akan senang berada di sekolah, maka sekolah harus memfasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung di setiap pembelajaran, baik di dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

---

<sup>2</sup> Tutuk Ningsih, *Pendidikan Karakter: Teori Dan Praktik* (Purwokerto: Penerbit Rumah Kreatif Wadas Kelir, 2021), h. 3-4.

Alam adalah kelas yang menyenangkan dalam sekolah karena di alam anak-anak akan mendapatkan kenyamanan dalam memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, inspirasi dari benda-benda alam yang menjadi media dan sumber informasi secara langsung.<sup>3</sup>

Sekolah kreatif merupakan sekolah yang diimpikan oleh orang tua untuk peserta didiknya. Sehingga apa yang diharapkan oleh para orang tua agar anaknya menjadi manusia berilmu dan berkarakter dapat terwujud. Sekolah dalam proses pembentukan karakter peserta didik hendaknya kreatif dan menyenangkan. Agar peserta didik tidak bosan dalam belajar dan peserta didik dapat mengembangkan bakatnya dengan bimbingan pendidik. Pendidik dalam pembelajarannya menggunakan strategi serta media sesuai dengan kondisi masa kini dan senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Hal ini merupakan sebuah tantangan di dunia pendidikan serta menjadi tanggung jawab antara sekolah dan masyarakat. Satu hal yang perlu dipikirkan juga, bahwa kreativitas akan berkembang secara maksimal jika didukung oleh kebudayaan *creativogenic*, yang merupakan kebudayaan menunjang, memupuk, dan memungkinkan bertumbuhnya kreativitas.

Pengembangan sekolah kreatif merupakan pekerjaan yang terbilang sulit. Akan tetapi, sekolah dapat mewujudkannya apabila menyiapkan proses tersebut dengan beberapa persiapan. Sekolah kreatif membutuhkan 6 aspek

---

<sup>3</sup> Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan Yang Menyenangkan Untuk Anak* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 29.

yaitu, 1) Peran sekolah dalam membangun konsep diri, 2) Pembelajaran *Edutainment*, 3) Aplikasi *Edutainment* dan pendidik dan *shadow teacher* yang kreatif, 4) Aplikasi portofolio, 5) Tematik dan 6) Fasilitas dan teknik evaluasi. Di samping itu, untuk mengembangkan sekolah kreatif perlu didukung oleh beberapa aspek yaitu pengembangan sistem gagasan atau ide, pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar, penciptaan sistem lingkungan sekolah yang sinergis antar unsur sekolah.

Kolaborasi antara orang tua, sekolah dan masyarakat sehingga beragam aspek tersebut paham tentang kurikulum sekolah serta sebagai contoh dalam pembelajaran. Agar pembelajaran tidak membosankan, perlu adanya strategi pembelajaran yang yang membuat peserta didik senang, karena strategi pembelajaran merupakan proses membantu dalam belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dan materi pembelajaran tersampaikan sesuai dengan kurikulum yang dipakai oleh sekolah. Sehingga untuk membentuk karakter peserta didik akan sangat mudah dengan strategi *Edutainment*, karena pembentukan karakter dimulai dari rumah dan sekolah kreatif menciptakan ide-ide dalam membentuk karakter dengan strategi yang menyenangkan. Sehingga pembentukan karakter di sekolah, peserta didik tidak merasa dibebani oleh aturan-aturan yang ada di sekolah.

Hal tersebut diungkapkan Tutuk Ningsih, bahwa: *“To form student character, schools must become creative and fun, so students do not experience boredom in the learning process and can develop their talents with the*

*teacher's guidance. Schools and colleges need to develop their own curricula to improve students' character".<sup>4</sup>*

Bahwa untuk membentuk karakter peserta didik, sekolah harus lebih kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan bakatnya dengan bimbingan pendidik. Sekolah dan pendidikan tinggi perlu mengembangkan kurikulum sendiri untuk meningkatkan karakter peserta didik.

Untuk mendukung hal tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik senang. Dalam kondisi senang dan bahagia, materi yang disampaikan akan mudah diterima dan diingat oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori kebahagiaan yang ditulis ND. Dewantara dalam penelitiannya, bahwa kebahagiaan diartikan sebagai hasil penilaian diri terhadap kepuasan hidup yang ditandai dengan munculnya emosi dan aktivitas positif di sebagian besar waktu serta keseimbangan dalam menjalankan hidup, yang ditentukan oleh empat aspek yaitu material, intelektual, emosional, dan spiritual. Setiap orang merupakan penilai utama mengenai kebahagiaan yang mereka rasakan, karena mereka adalah pihak yang terlibat langsung dengan proses pencapaian kebahagiaan dalam hidupnya, sehingga ketika mereka telah merasakan kebahagiaan tersebut maka merekalah yang dapat menilai dan mendeskripsikannya secara tepat.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Tutuk Ningsih et al., "Shaping Students' Character through Edutainment Strategies," *Journal of Educational and Social Research* 11, no. 6 (2021): 173–85, <https://doi.org/10.36941/jesr-2021-0138>.

<sup>5</sup> Nur Dhiny Dewantara, "Kebahagiaan Sejati (Authentic Happiness) Remaja Dengan Latar Belakang Keluarga Broken Home: Studi Kasus Di Panti Asuhan Nurul Abyadh Malang" (UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2012), h. 1.

Dari penjelasan tersebut, dapat diasumsikan bahwa kondisi menyenangkan atau membahagiakan tersebut memiliki dampak yang sangat besar terhadap hidup seseorang. Hal tersebut karena rasa bahagia menggerakkan seluruh aktivitas positif di dalam otak manusia. Kondisi ini dapat menjadi pondasi dasar dalam penentuan strategi pembelajaran oleh para pendidik di sekolah.

Strategi pembelajaran juga menjadi hal yang penting karena merupakan komponen yang erat kaitannya dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang sesuai, serta bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran. Namun, strategi pembelajaran yang menjadi sorotan yaitu bagaimana pendidik dapat merancang strategi agar peserta didik dapat mengikuti proses belajar dengan menyenangkan.<sup>6</sup>

Dari strategi yang menyenangkan tersebut diharapkan bisa mewujudkan karakter peserta didik. Pembentukan karakter dewasa ini dianggap sukar terukur dan tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pemilihan strategi *Edutainment* menjadi salah satu pilihan yang tepat oleh para pendidik. Selama ini proses pembentukan karakter dilakukan melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan karakter di setiap mata pelajaran juga dalam semua kegiatan di sekolah.

Keberhasilan dalam proses pembentukan karakter akan mengantarkan peserta didik mencapai suatu tujuan yang diharapkan, untuk itu dalam

---

<sup>6</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran. Menyenangkan Dengan Humor* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h.17.

prosesnya tidak akan terlepas dari strategi yang digunakan. Dalam memilih dan menentukan strategi harus yang sesuai dan cocok dengan kondisi peserta didik. Strategi dalam membentuk peserta didik merupakan pola-pola umum kegiatan pendidik ataupun orang tua dalam pembentukan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>7</sup>

Proses pembentukan karakter membutuhkan waktu yang cukup panjang dan terus menerus. Pembentukan karakter peserta didik juga tidak hanya diberikan melalui mata pelajaran di kelas, tetapi sekolah juga dapat menerapkan melalui pembiasaan semua kegiatan di sekolah. Sekolah pembiasaan secara spontan dapat dilakukan, misalnya memberikan salam kepada pendidik, mengucapkan salam ketika akan masuk dan keluar ruangan, melafalkan *basmallah* dan *hamdallah* sebelum dan setelah pelajaran. Pembiasaan diarahkan dalam usaha pada aktifitas tertentu sehingga menjadi aktivitas yang terancang atas sistem untuk membentuk suatu nilai karakter.

Eric Jensen mengemukakan bahwa ada tiga faktor utama yangengaruhi proses belajar yaitu kondisi, strategi, dan isi. Kondisi merupakan cara menciptakan suasana belajar yang tepat; strategi merupakan cara menampilkan gaya belajar ataupun metode dalam menyampaikan materi; sedangkan isi merupakan materi yang akan disampaikan. Ketiga faktor tersebut harus ada dalam setiap kegiatan pembelajaran yang baik. Akan tetapi, masih banyak sistem pendidikan tradisional yang kurang memperhatikan keadaan

---

<sup>7</sup> Mansur, *Pendidikan AUD Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.304.

atau suasana, padahal keadaan atau suasana ialah perihal yang terutama dari ketiga faktor tersebut. Keadaan ialah pintumasuk dalam mengawali proses pembelajaran. Seperti sebuah pintu dia juga tetap wajib terbuka saat sebelum pendidikan itu diawali.<sup>8</sup>

Selama ini proses pembelajaran yang terjadi ialah apabila seorang pendidik mengajar, maka dianggap bahwa para peserta didik akan belajar pada saat itu, namun hal tersebut merupakan asumsi yang keliru. Dengan adanya seorang pendidik dan para peserta didik di dalam kelas bukan berarti bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung secara impulsif. Agar kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, maka seharusnya seorang pendidik harus dapat membangun situasi pembelajaran yang difokuskan serta dapat mengondisikan pikiran peserta didik terlebih dahulu sebelum proses belajar berlangsung. Dengan demikian, pendidik dapat membuat konsentrasi atau fokus serta semangat para peserta didik dalam proses belajar akan lebih hidup. Strategi yang dapat dikembangkan dalam menyikapi permasalahan di sekolah yaitu dengan menerapkan strategi *Edutainment*.

Seperti yang dikatakan oleh Aip Saripudin dan Isnaeni Yuningsih Fauziah, strategi yang sesuai dengan konsep sekolah kreatif yaitu strategi *Edutainment*, yaitu merupakan salah satu strategi menyenangkan dalam proses pembelajaran. Karena *Edutainment* sendiri sebagai salah satu proses pembelajaran yang menyenangkan yang membuat peserta didik betah dan

---

<sup>8</sup> Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The Word Learns* (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), h. 307.

dapat dijadikan sebagai suatu hiburan. Peserta didik senang dan pembelajaran tidak lagi menjadi sesuatu yang ditakutkan oleh peserta didik. Sehingga kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik merasa tertarik. Sehingga pembentukan karakter peserta didik akan lebih mudah karena sekolah mencanangkan sekolah tersebut sekolah kreatif dengan menggunakan konsep *Edutainment* .

Munculnya konsep *Edutainment* yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa dengan adanya perasaan yang gembira akan mempercepat pembelajaran dan memberikan motivasi dalam diri peserta didik. Sehingga akan menumbuhkan nalar peserta didik serta membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Bila peserta didik termotivasi dan dididik dengan cara yang benar dengan gaya belajar peserta didik yang tepat, maka akan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Sehingga Hakikat *Edutainment* adalah upaya membuat keadaan peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi diri yang dapat ditumbuhkembangkan dengan proses belajar mengajar yang dijalannya, sehingga peserta didik termotivasi menjadikan dirinya manusia pembelajar. Potensi diri yang dimiliki peserta didik sebagai suatu aset, mereka membutuhkan proses pendidikan dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik serta menyenangkan. Maka sekolah menggunakan strategi *Edutainment* sebagai upaya mewujudkan proses pendidikan tersebut.

*Edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengutamakan kesenangan serta kebahagiaan dalam mencapai tujuan belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa proses belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan dengan sebaliknya yaitu membosankan dan bahkan membuat kondisi tertekan.<sup>9</sup>

*Edutainment* dapat dikatakan berhasil jika secara kasat mata ditunjukkan dengan pembelajaran itu menyenangkan dan juga pendidik bisa mendidik para peserta didiknya dengan proses belajar menyenangkan. Bermain dengan lingkungan menyenangkan merupakan faktor penting dalam pendidikan. *Edutainment* adalah upaya mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah sikap dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. Oleh karena itu, terobosan dalam strategi *Edutainment* sebagai upaya yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran, yang membuat kondisi kelas dan suasana pembelajaran yang berbeda. Konsep yang ditawarkan pembelajaran *Edutainment* sangat menarik dan sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang pendidikan nasional pasal 19 ayat 1 yaitu bahwa standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Edutainment* dalam membentuk karakter merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan

---

<sup>9</sup> Aip Saripudin and Isnaeni Yuningsih Faujiah, "Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud (Studi Kasus Pada Tk Di Kota Cirebon)," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): h. 129, <https://doi.org/10.24235/awladly.v4i1.2637>.

menghibur. Jika dalam keseharian banyak orang memandang bahwa *entertainment* identik dengan kesenangan dan hura-hura, dalam pembelajaran *Edutainment* tidak demikian, karena pembelajaran tersebut memuat materi tertentu yang dipelajari oleh peserta didik melalui tahap-tahap pembelajaran yang menghibur. Bahkan pada setiap tahap pembelajarannya terselip nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan pada peserta didik.<sup>10</sup>

Strategi pembelajaran yang dilakukan dalam membentuk karakter dapat diterapkan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi syarat di antaranya: 1) Berorientasi pada materi yang akan dipelajari dan diterapkan; 2) Memiliki unsur hiburan sehingga menyenangkan bagi peserta didik; 3) Memuat penanaman nilai-nilai karakter.

Manusia bisa melakukan apapun dengan baik, jika ia mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan sehingga pembelajaran nilai dengan *Edutainment* akan menjadi metode dan strategi pembelajaran yang sangat baik. Peserta didik pun juga akan mampu menyerap dan memahami pembelajaran nilai tersebut dengan baik dan mudah. Dengan strategi *Edutainment*, meskipun peserta didik menjalani proses pembelajaran yang lama dan banyak, mereka tidak akan merasakan bahwa dirinya sedang dalam masa pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Erwin Widiasmoro, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2018), h. 18.

Sekolah yang menerapkan strategi pembelajaran *Edutainment* saat ini sangat jarang sekali. Hal ini karena tuntutan pengembangan strategi tersebut tergolong mahal dan juga membutuhkan kemampuan pendidik yang benar-benar siap dan berkomitmen. Dibutuhkan pendidik yang terlatih dan juga konsisten untuk selalu menerapkan strategi *Edutainment*. Hal tersebut karena penerapan Strategi pembelajaran ini lebih menitikberatkan pada seorang pendidik. Pendidik akan menjadi simbol dalam karakter itu sendiri, sehingga seorang pendidik harus betul-betul siap dan komitmen dalam menerapkan strategi tersebut.

Sekolah yang dapat menerapkan selalu menerapkan strategi dalam setiap aspek baik di kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler dapat dikatakan sebagai sekolah kreatif. Penamaan ini berdasarkan pada kemampuan sumber daya manusia di sekolah tersebut dalam melakukan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Waktu yang dihabiskan di sekolah sangat terasa lamban sekali bila dilakukan dengan kegiatan yang membosankan. Maka, sekolah kreatif menjadi solusi agar hari-hari dalam menjalani kegiatan belajar mengajar di sekolah terasa menyenangkan untuk semua warga sekolah terutama untuk peserta didik.

Pemilihan sekolah kreatif penulis lakukan sesuai dengan hasil observasi pendahuluan yaitu sekolah yang menerapkan strategi *Edutainment* untuk membentuk karakter peserta didik di antaranya SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas. Dari hasil observasi pendahuluan kedua sekolah tersebut di setiap awal pembelajaran dibuka dengan permainan ringan serta

berdoa dengan syair yang membuat peserta didik semangat mengawali belajarnya. Hal ini juga dipertegas dengan pernyataan kepala sekolah SD NU Master Sokaraja bahwa setiap memulai pembelajaran diwajibkan untuk menyiapkan mental kesiapan anak dalam belajar terlebih dahulu tuturnya.<sup>11</sup> Selain itu, kedua sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang dikatakan maju di Kabupaten Banyumas dan memiliki sederet prestasi akademik. Keduanya juga memiliki beberapa keunggulan di beberapa bidang masing-masing.

SD NU Master merupakan sekolah yang belum lama berdiri akan tetapi telah banyak diminati masyarakat daerah Sokaraja dan sekitarnya. Hal tersebut dilihat dari peningkatan jumlah muridnya dan memiliki 15 rombel dari kelas 1 sampai dengan kelas 5. SD NU Master Sokaraja memiliki misi untuk meningkatkan prestasi dan mutu pendidikan dasar sesuai dengan potensi peserta didik, di bidang minat bakat sesuai dengan kondisi peserta didik. Sekolah menerapkan keseimbangan antara akademik dan psikologi peserta didik. Sehingga bukan hanya akademiknya tetapi juga segala aspek yang mendukung tumbuh kembang peserta didik dari segi yang lain seperti psikologi peserta didik serta minat dan bakat.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan penulis, bahwa sekolah kreatif yang menerapkan strategi *eduatainment* untuk tingkat sekolah dasar negeri yaitu di SDN 1 Piasa Banyumas. Sekolah ini, selalu menadapat

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan kepala sekolah SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriyani, S.Pd. pada tanggal 21 Februari 2022 Pukul 09.24 WIB.

kejuaraan di bidang kepramukaan di tingkat kabupaten dan mewakili di tingkat provinsi serta mencetak pramuka Garuda. Selain itu, SDN 1 Piasa juga memiliki beberapa keunggulan lainnya, yaitu menjadi sekolah Adiwiyata tingkat provinsi, serta selalu menjuarai berbagai lomba akademik dan nonakademik. SDN 1 Piasa Somagede menjadi sekolah dasar favorit di Kecamatan Banyumas, karena sekolah berada di tempat strategis dan mudah diakses karena terletak di tepi jalan raya Banyumas-Banjarnegara. Sekolah tersebut juga memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang sangat memadai serta merupakan sekolah yang memiliki taman dan kebun yang sangat nyaman untuk belajar meskipun berada di tempat yang cukup bising.<sup>12</sup>

Berangkat dari latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede”?.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

Batasan masalah merupakan kondisi dalam mengutamakan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Batasan masalah digunakan untuk memudahkan peneliti sebelum melakukan penelitian. Dalam penelitian ini penulis batasi pada pengembangan strategi *Edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik. Adapun proses pembentukan karakter tersebut dibatasi pada strategi yang digunakan yaitu melalui sekolah kreatif.

---

<sup>12</sup> Observasi di SD Negeri 1 Piasa Somagede pada 22 Februari 2022 pukul 10.42 WIB.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan strategi *Edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede?
2. Apa sajakah karakter peserta didik yang dibentuk dengan menggunakan strategi *Edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisa pelaksanaan strategi *Edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede.
2. Untuk menganalisa karakter peserta didik yang dibentuk dengan menggunakan strategi *Edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dua manfaat yaitu secara teoretis dan praktis. Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, memperluas cakrawala pemikiran

dan pengetahuan dalam pengembangan sekolah kreatif dalam membentuk karakter peserta didik melalui strategi *eduinment*. Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

Adapun penelitian ini secara praktis hendaknya dapat memberikan manfaat bagi sekolah, yaitu sebagai tolak ukur dalam mengetahui seberapa besar keberhasilan sekolah kreatif dalam membentuk karakter peserta didik melalui strategi *Edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD teoretis. Selain itu juga agar menjadi bahan evaluasi lembaga dalam pengembangan strategi *Edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD teoretis.

Jadi, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan menghasilkan lulusan atau *out put* pendidikan yang unggul. Manfaat bagi pendidik, yaitu sebagai acuan dalam perbaikan yang lebih baik lagi secara profesional dan proporsional. Bagi peserta didik, hasil dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan potensi peserta didik.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Pada sistematika pembahasan ini dijelaskan tentang rencana sistematika disertasi yang berisi pembahasan rincian dari setiap bab. Dari pembahasan ini akan bisa terlihat pola pikir penulis dalam menjawab permasalahan penelitian yang dilakukan penulis. Sistematika pembahasan dalam penulisan disertasi ini ialah sebagai berikut:

Bagian Pertama pendahuluan, yang di dalamnya berisi uraian latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bagian kedua berisi landasan teori yaitu strategi *Edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif. Di dalamnya dideskripsikan tentang teori-teori tentang konsep strategi *Edutainment*, konsep karakter dan konsep sekolah kreatif, hasil penelitian yang relevan dan kerangka berpikir penelitian.

Bagian ketiga yaitu metode penelitian, yang terdiri dari paradigma, jenis penelitian dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan pemeriksaan keabsahan data.

Bagian Keempat berisi temuan penelitian dan pembahasan disertasi yang terpadu. Berisi perdebatan akademik sesuai dengan tema disertasi dengan hasil penelitian di lapangan. Hasil penelitian dan pembahasan temuan penelitian tentang strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede.

Bagian Kelima yaitu penutup, terdiri atas kesimpulan, dan saran. Pada bab lima ini merupakan jawaban dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ditetapkan pada bab satu sebelumnya.

## BAB II

### STRATEGI *EDUTAINMENT* DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH KREATIF

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang konsep dan teori yang berhubungan dengan fokus penelitian yang dikaji, dengan maksud sebagai upaya untuk menilai masalah dan mempertajam masalah yang selanjutnya digunakan untuk mendiskusikan hasil penelitian di lapangan. Hasil analisis teori ini juga dimanfaatkan untuk menentukan pendekatan sebagai acuan dalam penetapan kerangka analisis data sehingga kajian penelitian lebih terarah dan lebih jelas.

#### A. Kajian Teori

Kajian Teori dalam penelitian ini difokuskan pada tiga *grand* teori, yaitu tentang strategi *edutainment*, pendidikan karakter, dan sekolah kreatif. Untuk memperjelas konsep penelitian ini, selanjutnya secara sistematis akan dijelaskan menjadi beberapa pembahasan, yaitu sebagai berikut: 1) Konsep Strategi *Edutainment*, yang terdiri dari a) definisi strategi *edutainment*, b) landasan strategi *edutainment*, c) strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter. 2) Konsep pendidikan karakter yaitu terdiri dari a) definisi karakter, b) nilai-nilai pendidikan karakter, c) Faktor-faktor yang mempengaruhi karakter, d) Strategi pembelajaran dalam pendidikan karakter, e) Pendekatan komprehensif dalam pendidikan karakter. 3) Konsep sekolah kreatif yang terdiri dari a) definisi sekolah kreatif dan b) indikator sekolah kreatif. Adapun deskripsi kajian teori penelitian sebagai berikut.

## 1. Konsep Strategi *Edutainment*

### a. Definisi Strategi *Edutainment*

Kata strategi pada awalnya hanya dipergunakan dalam medan peperangan atau pertandingan. Sehingga kata strategi digunakan dalam rangka memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pertandingan atau peperangan. Di dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Ada dua hal yang perlu digaris bawahi dalam konteks strategi pembelajaran, *pertama* strategi merupakan rencana tindakan, *kedua* strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>13</sup> Bahwa strategi merupakan suatu hal yang baik dari cara atau tahap yang digunakan dalam rangka mencapai sebuah tujuan.

Kemudian *edutainment* merupakan sebuah strategi dalam pembelajaran untuk merancang pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan serta dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Kata *edutainment*, berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* memiliki arti pendidikan, sementara *edutainment* bermakna hiburan.

Orang pertama yang pertama kali mengemukakan ide *edutainment* adalah Robert Heyman dari American National Geography Academic Union. "*The first person who first suggests the*

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 123.

*idea of edutainment is Robert Heyman from American National Geography Academic Union. Robert Heyman named the film of game type education as 'Education by Entertaining'.*<sup>14</sup>

Sehingga, secara bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur. Jika dilihat dari sisi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa agar muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.<sup>15</sup>

*Edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.<sup>16</sup> Belajar yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan cara yang humor, permainan, bermain peran, dan demonstrasi. Pembelajaran juga bisa dilakukan dengan cara lain, yang penting peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Adapun definisi *edutainment* menurut David Buckingham bahwa, *the concept of edutainment which needs visual material is a*

---

<sup>14</sup> Nalan Aksakal, "Theoretical View to The Approach of The Edutainment," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 186 (2015): 1232–39, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>.

<sup>15</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif Dan Nyaman Di Kelas* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 17.

<sup>16</sup> Syifa Fauziyah M.Fadillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wantini, Elliyil Akbar, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini : Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 3-4.

*style of teaching type mixed with game or mixed with 'the game of describing with least word'.<sup>17</sup> Edutainment yang membutuhkan materi visual adalah gaya pengajaran yang berjenis permainan atau dicampur dengan permainan mendeskripsikan dengan sedikit kata. Kemudian definisi edutainment dari beberapa ahli sebagai berikut.*

Menurut Fossard, *Edutainment is also explained as using methods and orders that attract learners' attention in order to provide learners' individual development in learning environments.<sup>18</sup>* fBahwa *edutainment* juga dijelaskan sebagai penggunaan metode dan perintah yang menarik perhatian peserta didik untuk memberikan perkembangan individu peserta didik dalam lingkungan belajar.

Menurut Wang and co, *Edutainment is also defined as to provide experiencing and having a good time to the learners with the way of creating and to provide using resources and methods, regarding the meaning of life to learners, as a theory and an application which are combined with educational aims and measurements.<sup>19</sup>*

Edutainment juga diartikan sebagai memberikan pengalaman dan kesenangan kepada peserta didik dengan cara mencipta dan menyediakan penggunaan sumber daya dan metode, mengenai makna

---

<sup>17</sup> Aksakal, "Theoretical View to The Approach of The Edutainment."

<sup>18</sup> E.D. Fossard, *Using Edu-Tainment for Distance Education in Community Work* (American: Sage Publications, 2008), h. 19.

<sup>19</sup> Yan Wang, Mingzhang Zuo, and Xiangyong Li, "Edutainment Technology - A New Starting Point for Educational Development of China," *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE 10*, no. 13 (2007): 5–8, <https://doi.org/10.1109/FIE.2007.4417994>.

hidup bagi peserta didik, sebagai teori dan aplikasi yang dipadukan dengan tujuan dan tujuan pendidikan.

Menurut Charsky, *edutainment is applied in order to teach learners how they should use their own knowledge, analyzing things that they learn, combining things that they perceive or evaluating things that they learn.*<sup>20</sup> *Edutainment* diterapkan untuk mengajarkan peserta didik bagaimana mereka harus menggunakan pengetahuan mereka sendiri, menganalisis hal-hal yang mereka pelajari, menggabungkan hal-hal yang mereka anggap atau mengevaluasi hal-hal yang mereka pelajari.

*Edutainment* adalah sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu.<sup>21</sup>

Johan Huizinga menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan efektivitas yang esensial bagi semua manusia. Dengan demikian bahwa *edutainment* merupakan suatu cara untuk memproses pendidikan dan pengajaran dapat menjadi sangat menyenangkan, sehingga peserta didik bisa dengan mudah memahami

---

<sup>20</sup> Aksakal, "Theoretical View to The Approach of The Edutainment."

<sup>21</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 60.

inti dari pembelajaran tidak merasa tertekan ketika mereka sedang dalam kondisi belajar.<sup>22</sup>

*Edutainment* dikatakan berhasil apabila pada pandangan kasat mata, jika dikatakan bahwa belajar itu menyenangkan dan pendidik mendidik para peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan.

*Edutainment* adalah sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu.<sup>23</sup>

Konsep *edutainment* awalnya muncul untuk mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa: pertama, perasaan positif (senang/ gembira) akan mempercepat tujuan pembelajaran. Kedua, jika peserta didik mampu menggunakan potensi akalinya dan emosi secara tepat, maka ia akan membuat lompatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Ketiga, bila setiap peserta didik dapat dimotivasi secara tepat dan didik dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar dan modalisasi mereka, mereka semua akan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

---

<sup>22</sup> M. Sholeh Hammid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Press, 2014), h. 17.

<sup>23</sup> Pangastuti, *Edutainment PAUD*, h. 60.

Hakikat *edutainment* adalah upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakikat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakinkan bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuhkembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalannya, motivasi setiap peserta didik untuk dapat menggunakan fasilitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar.

Pembelajaran dengan berbasis *edutainment* merupakan sebuah cara khusus untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengaktifkan peserta didik namun tetap bertumpu pada tujuan pembelajaran. Pada intinya, tidak ada keterpaksaan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa senang dan termotivasi untuk bereksplorasi menjawab rasa ingin tahunya. Hal tersebut disadari bahwa segala sesuatu yang dinikmati dengan rasa senang akan menimbulkan motivasi tersendiri dan menjadikan hasilnya lebih maksimal, begitupula dalam pembelajaran.

Prinsip mendasar *edutainment* adalah bermula dari adanya anggapan bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak menggambarkan lagi sebagai suatu bentuk pendidikan. Selain itu juga memiliki kesan yang menakutkan, mencekam, membuat anak tidak senang, merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seyogyanya proses belajar berjalan dengan menyenangkan serta membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusias yang tinggi. Oleh karena itu, konsep *edutainment*

berusaha membuat suatu proses belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Karakteristik *edutainment* dalam pembelajaran memiliki empat hal yang menjadi karakteristik di dalam konsep *edutainment*, adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

- 1) Suatu rangkaian pendekatan di dalam pembelajaran untuk menjadi jembatan yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak, dan memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.
- 2) Agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif serta menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni:
  - a) Perasaan gembira, suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah. Dalam upaya menciptakan kondisi ini, maka *edutainment* mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.
  - b) Mengembangkan emosi positif anak, ketika suatu pembelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut

---

<sup>24</sup> Pangastuti, h. 62-63.

akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas pendidik dan orang tua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sasaran anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor dan lain-lain. Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

- c) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda. Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus, seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat, dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan menggunakan semua indra, baik melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, atau membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman kongkret yang aktif. Untuk memahami konsep “bulat” yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba atau dengan cara mengendalikan bola. Menurut Vernon A. Magnesen dalam Quantum Teaching, belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari

apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.<sup>25</sup>

- 3) Menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu rangkaian yang efisien, terdiri dari diri peserta didik, pendidik, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Kemudian, menempatkan anak sebagai pusat dari proses belajar, sekaligus sebagai subjek pendidikan.
- 4) Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi menunjukkan dalam wajah yang menyeramkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah proses belajar.

Menurut Hamruni *edutainment* dalam pendidikan harus memperhatikan beberapa hal yaitu:<sup>26</sup>

- 1) Memberikan kemudahan dan suasana gembira.
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
- 3) Menarik minat.
- 4) Menyajikan materi yang relevan.
- 5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.
- 6) Melibatkan semua indera dan pikiran.
- 7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

---

<sup>25</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: Rosda Karya, 2010), h. 228-230.

<sup>26</sup> Pangastuti, *Edutainment PAUD*, h. 62-64.

8) Memberikan pengalaman sukses.

9) Merayakan hasil

#### **b. Landasan Strategi *Edutainment***

*Edutainment* merupakan suatu teori yang menggambarkan serta menjelaskan tentang proses belajar yang menggembirakan serta menyenangkan. Dalam proses pembelajaran memiliki banyak teori yang telah diungkapkan para ahli pendidikan maupun ahli psikologi. Teori ini berkaitan dengan cara memperlakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu menerima dan menangkap materi dengan baik. Di antara teori satu dengan yang lain terdapat perbedaan masing-masing namun semuanya saling mengisi dan melengkapi.

Beberapa teori pembelajaran berbasis *edutainment* akan dijelaskan di bawah ini:

##### 1) Teori Belajar Kooperatif

Pendekatan belajar kooperatif sangat dikenal pada tahun 1990-an, *Oxford Dictionary* mendefinisikan kooperasi (*cooperation*) sebagai “bersedia untuk membantu”. Kooperatif juga berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Teori belajar dengan kerja sama (kooperatif) merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil peserta didik, sehingga mereka dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan

kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Teori belajar kooperatif adalah teori belajar yang bersifat kerja sama antara satu peserta didik dengan peserta didik yang lain. Pendapat lain menyebutkan bahwa teori belajar kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Ada beberapa unsur dasar pembelajaran kooperatif, di antaranya adalah peserta didik dalam kelompoknya haruslah bertanggung bahwa mereka hidup sepenanggungan bersama, peserta didik harus bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri, semua anggota dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, intinya pembelajaran kooperatif prinsipnya adalah bahwa peserta didik saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerja sama antara satu dengan yang lainnya.<sup>27</sup>

Dari hasil penelitian oleh Salvin, disebutkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sifat toleransi dan menghargai pendapat orang

---

<sup>27</sup> M.Fadillah, Lilif Mualifatul Khorida Filasofa, Wantini, Elliyil Akbar, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*, h. 11-12.

lain. Selain itu, juga bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berfikir kritis, memecahkan permasalahan, dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman.

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini, pembelajaran kooperatif ini sangat membantu perkembangan sosial emosional dan kognitif anak. Dengan kata lain, anak akan belajar bersosialisasi, bertoleransi dan berfikir, serta mengungkapkan pendapatnya dengan baik. Hal ini tentu sangat baik bagi perkembangannya sebab dapat mengajarkan anak bagaimana hidup bermasyarakat dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Sanjaya pembelajaran akan efektif digunakan apabila pendidik menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, pendidik menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, pendidik ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, pendidik menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif peserta didik dan pendidik menghendaki kemampuan peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan.<sup>28</sup>

## 2) Teori Otak Triun

Otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari tiga bagian. Ketiga bagian tersebut dikenal pula dengan tritunggal atau *3 in 1*. Dr. Paul Mac Lean

---

<sup>28</sup> M.Fadillah, , Lilif Mualifatul Khorida Filasofa, Wantini, Elliyil Akbar, h. 90.

menyebutkan otak triun karena terdiri dari tiga bagian, masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan termasuk dalam bagian otak triun, yaitu otak reptile (batang otak), sistem limbik (otak mamalia), dan otak neokorteks. Ketiga otak ini akan dijelaskan secara perinci di bawah ini:

a) Otak Reptile (batang otak).

Otak reptile adalah salah satu bagian otak yang berfungsi sebagai bertahan atau untuk kelangsungan hidup. Selain itu, juga sebagai naluri manusia ketika menghadapi suatu persoalan tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran otak ini akan mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan belajar. Apabila anak dalam kegiatan tertekan, takut, terancam, maka hanya batang otaknya saja yang bekerja secara baik. Dalam kondisi seperti ini, anak tidak dapat belajar dan berpikir dengan baik. Maka dari itu suasana belajar harus dibuat sesenang dan menyenangkan mungkin.

b) Otak Limbik (mamalia).

Otak limbik adalah bagian otak triun yang memiliki fungsi untuk mengendalikan emosi, kemarahan, kegelisahan, kesenangan dan cinta. Apabila anak dalam kondisi aman, nyaman, dan menyenangkan, maka sistem kondisi seperti ini anak dapat belajar dengan baik.

### c) Otak Neokorteks (berpikir)

Otak neokorteks dikenal sebagai bagian kerja sekolah atau topi berfikir (pusat berpikir). Bagian otak ini berfungsi untuk intelektual, belajar dan melakuakn ingatan. Hal ini, dikarenakan otak ini merupakan pusat berpikir seseorang. Jika sistem limbik menerima perasaan nyaman/menyenangkan, maka lapisan ini dapat berfungsi secara baik.

Ketiga bagian otak di atas adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik, manakala bagian yang lain juga berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang baik maka suasana pembelajaran harus dirancang secara menyenangkan, sehingga otak dapat berfungsi secara maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut bekerja dengan baik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Jadi inilah salah satu pentingnya menciptakan pembelajaran yang nyaman, dan menyenangkan.<sup>29</sup>

### 3) Teori kecerdasan majemuk

Kecerdasan majemuk mengambil dari arti kata *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Haward Gardner. Kecerdasan majemuk adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan

---

<sup>29</sup> M.Fadillah, , Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wantini, Elliyil Akbar, h. 13-15.

verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.

Menurut Gardner sebagaimana yang dikutip oleh Thomas R. Hoer, mengatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya. Mengacu pada pendapat ini sudah tentu seseorang sudah dikatakan cerdas manakala ia mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi.

### **c. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment***

Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, *quantum learning* dan lain sebagainya. Dalam kesempatan kali ini, kita akan membahas tentang teori dan bentuk terapan dari *edutainment*, sehingga kita bisa memahami dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

#### **1) *Humanizing the Classroom***

*Humanizing* artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi, secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang

dimaksudkan memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga di mana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa berlangsung.

Dengan kata lain, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai humanis yang lain. Oleh karena itu, pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai-nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia.<sup>30</sup>

*Humanizing the classrom* berasal dari dua kata yaitu “*humanizing*” yang berarti memanusiakan dan “*the classroom*” yang berarti ruangan kelas. Jadi *humanizing the classroom* secara harfiah berarti memanusiakan ruang kelas. Tetapi yang dimaksud di sini adalah bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik memperlakukan

---

<sup>30</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), h. 37-38.

peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakteristiknya masing-masing. Sementara itu, ruangan kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga di manapun pembelajaran dilaksanakan, baik di dalam, luar maupun di alam bebas, pembelajaran masih tetap berlangsung. Jadi dalam aplikasinya *humanizing the classroom* merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan dengan pendekatan humanistik, kontekstual learning dan *edutainment* di mana peserta didik dapat belajar dari lingkungan atau realitas kehidupannya serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut John P miller menyatakan bahwa *humanizing the classroom* berfokus pada pengembangan model pendidikan afektif yang dalam kosakata Indonesia sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. *Humanizing of the classroom* ini dicetuskan oleh John P Miller dengan bertumpu pada dorongan peserta untuk menyadari diri sendiri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakteristiknya mereka masing-masing. Sementara itu, ruangan kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilaksanakan, baik di dalam, luar maupun di alam bebas, pembelajaran masih tetap berlangsung. Jadi dalam aplikasinya *humanizing the classroom* merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan dengan pendekatan humanistik,

kontekstual learning dan *edutainment* di mana peserta didik dapat belajar dari lingkungan atau realitas kehidupannya serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut John P miller menyatakan bahwa *humanizing the classroom* berfokus pada pengembangan model pendidikan afektif yang dalam kosakata Indonesia sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. *Humanizing of the classroom* ini dicetuskan oleh John P Miller dengan bertumpu pada dorongan peserta untuk:

- a) Menyadari diri sendiri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah.
- b) Mencari konsep dan identitas diri.
- c) Memadukan kesadaran hati dan pikiran.

*Humanizing the classroom* termasuk dalam model *edutainment* yaitu model belajar dengan mendidik dan menghibur. Adapun indikator dalam model pembelajaran *Humanizing The Classroom* adalah sebagai berikut:

- a) Memanusiakan manusia.
- b) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- c) Menumbuhkan kreativitas peserta didik.
- d) Mengakui setiap usaha yang dilakukan peserta didik.

Kelebihan model *humanizing the classroom*:

- a) Peserta didik akan lebih giat lagi belajar dan bekerja bila harga

dirinya dikembangkan sepenuhnya.

- b) Peserta didik yang diikutsertakan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran akan merasa bertanggung jawab atas keberhasilannya.
- c) Hasil belajar akan meningkatkan dalam suasana belajar yang diliputi oleh rasa saling mempercayai, saling membantu dan bebas dari ketegangan yang berlebihan.
- d) Pendidik yang berperan sebagai fasilitator belajar selalu memberi tanggung jawab kepada peserta didiknya atas kegiatan belajarnya.

Kekurangan model *humanizing the classroom*:<sup>31</sup>

- a) Peserta didik kurang mengenal diri dan potensi-potensi yang ada pada diri mereka.
- b) Peserta didik kurang mampu memahami perilaku mereka sendiri, mereka menganggap apa yang mereka lakukan sudah paling baik.
- c) Lebih bersifat abstrak, hanya mempertimbangkan apakah dan bagaimana ide-ide berhubungan dengan pengalaman peserta didik, tetapi tidak berdasarkan bagaimana makna perilaku berasal.
- d) Bila perilaku peserta didik dibiarkan bebas, tanpa ada kontrol, dikhawatirkan peserta didik yang nakal akan semakin parah kenakalannya.

## 2) *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

---

<sup>31</sup> Rahmat Shodiqin, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," *Jurnal Al-Maqoyis* 4, no. 1 (2016): 36–52, <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.<sup>32</sup>

Pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua peserta didik dan pendidik secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Pendidik harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, peserta didik didorong untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.<sup>33</sup>

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan ketrampilannya, mereka belajar dan berlatih. Pendidikan adalah fasilitator, suasana kelas demokratis, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan pemberi arah, peserta didik

---

<sup>32</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran "Mengembangkan Profesionalisme Guru"* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 324.

<sup>33</sup> Nur Sholeh & Ulin Nuha, *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab* (Yogyakarta: PT DIVA Press, 2013), h. 192.

merupakan objek sekaligus subjek dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif.<sup>34</sup>

Istilah “*active learning*” mengacu kepada teknik instruksional internal yang tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Peserta didik dalam melakukan pembelajaran aktif dapat menggunakan sumber daya di luar pengajar, seperti perpustakaan, situs web, wawancara, atau fokus grup untuk memperoleh informasi. Mereka dapat menunjukkan kemampuannya menganalisis, sintesis, dan mengevaluasi melalui proyek, presentasi, eksperimen, simulasi, *interships*, praktikum, dokumen tertulis.

Menurut Bonwell dalam buku M. Hosnan yang berjudul *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* menerangkan bahwa, pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- b) Peserta didik tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.

---

<sup>34</sup> Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), h. 108.

<sup>35</sup> Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum*, h. 209.

- c) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- d) Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
- e) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Mengasah keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dalam membangun pilar belajar yang bernilai untuk membangun daya kompetensi bangsa dalam meningkatkan mutu produk pendidikan. Kemampuan berpikir kritis merupakan kecakapan mengolah pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru dan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis itu sendiri diperlukan latihan-latihan dan mempertimbangkan kondisi khas peserta didik.<sup>36</sup>

### 3) *The Accelerated Learning*

*Accelerated Learning* adalah pendekatan belajar paling maju yang digunakan pada masa sekarang dan mempunyai banyak manfaat. *Accelerated Learning* didasarkan pada penelitian mutakhir mengenai otak dan belajar. Di sini dapat digunakan berbagai metode dan media. Sifatnya terbuka dan luwes. Pembelajaran diajak terlibat sepenuhnya. *Accelerated Learning* cocok dengan semua gaya belajar

---

<sup>36</sup> Sunhaji, *Pengembangan Berpikir Kritis Berbasis Konstruktivistik* (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018), h. 24.

dan memberi energi serta membuat belajar menyenangkan dan benar-benar sangat mementingkan hasil, hasil, dan hasil.<sup>37</sup>

Pembelajaran tidak otomatis meningkatkan dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak ke sana kemari. Akan tetapi dengan menggabungkan gerakan secara fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan serta semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Saya namakan ini belajar SAVI. Unsur-unsurnya mudah diingat, antara lain:

a) Somatis, yaitu belajar dengan gerak dan perbuatan. “Somatis” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-soma (seperti dalam psikosomatis). Jadi, belajar somatis yaitu belajar dengan indra peraba, kinestis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

b) Auditori yaitu belajar dengan bicara dan mendengar. Pikiran auditori kita lebih kuat dari yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif. Bangsa Yunani kuno mendorong orang belajar dengan suara lantang lewat dialog. Filosofi mereka adalah: jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti. Belajar auditori merupakan cara belajar standar bagi semua masyarakat

---

<sup>37</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook* (Bandung: Kaifa, 2002), h. 26.

sejak awal sejarah. Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi saluran auditori yang kuat dalam diri pembelajar, carilah cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara. Mintalah mereka membaca keras-keras secara dramatis jika mereka mau. Ajak mereka berbicara saat mereka memecahkan masalah, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

c) Visual yaitu belajar dengan pengamatan dan penggambaran. Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa di dalam otak terdapat banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain. Beberapa tahun yang lalu Dave Meyer mendapat dana dari pemerintah Amerika Serikat untuk menelaah pengaruh pencitraan mental dalam belajar. Rekan Dave, Owen Caskey dari Texas Tech University, dan Dave menemukan bahwa orang-orang yang menggunakan pencitraan (atau simbol) untuk mempelajari informasi teknis dan ilmiah rata-rata memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 26% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Statistik ini berlaku bagi setiap orang tanpa

memandang usia, etnik, gender, atau gaya belajar yang dipilih.

d) Intelektual yaitu belajar memecahkan masalah dan merenung.

Dave Meyer maksudkan dengan “intelektual” bukanlah pendekatan belajar yang tanpa emosi, tidak berhubungan, rasionalistis, “akademis”, dan berkotak-kotak. “intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna.

Intelektual (menurut cara saya mendefinisikan istilah itu) adalah pencipta makna dalam pikiran; sarana yang digunakan manusia untuk “berpikir”, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru, dan belajar. Ia menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional, dan intuitif di dalam tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman (kita harap) menjadi kearifan.

Ketika sebuah pelatihan belajar secerdik apa pun itu tidak cukup menantang sisi intelektual pembelajaran, pelatihan tersebut akan kelihatan dangkal dan kekanak-kanakan. Inilah yang terjadi dengan beberapa teknik “kreatif” yang mengajak orang untuk bergerak secara fisik (S), mempunyai auditori kuat (A) dan masukan visual (V), namun tidak memiliki kedalaman intelektual (I). Akhirnya Anda hanya menjalankan “SAV” sangat

menjanjikan di awal-awal pembelajaran, namun kemudian musnah begitu hujan realitas turun. Namun, jika sisi Intelektual belajar dilibatkan, kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang paling banyak memasukkan unsur bermain, tanpa merasa pelatihan tersebut dangkal, keanak-anakkan, atau hambar.

Keempat cara belajar ini harus dimiliki agar proses belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini merupakan tersusun. Belajar yang baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Di bawah ini diberikan perincian setiap keempat cara tersebut. Belajar dapat optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu proses pembelajaran. Misalnya, orang dapat belajar sedikit dengan hanya melihat presentasi (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan suatu tindakan ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut pada pekerjaan mereka (I). Atau, mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka memecahkan masalah (I) jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu (S) untuk menghasilkan piktogram atau pajangan tiga dimensi (V) sambil membicarakan apa yang sedang mereka kerjakan(A).<sup>38</sup>

#### 4) *Quantum Learning*

---

<sup>38</sup> Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, h. 91-100.

*Quantum Learning* berakar dari upaya Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “*sugestology*” atau “*suggestopedia*”.

Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan pendidik-pendidik yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *sugestology* adalah “pemercepatan belajar” (*accelerated learning*). Percepatan belajar dengan didefinisikan sebagai “memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi kegembiraan”. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun, semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

*Quantum Learning* mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara peserta didik dan pendidik. Para pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan positif-faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan “pegangan” dari saat kebersihan yang meyakinkan.

Bobbi DePorter & Mike Hernacki mendefinisikan *Quantum Learning* sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika kuantum adalah massa kali percepatan cahaya kuadrat sama dengan Energi. Mungkin Anda sudah pernah melihat persamaan ini ditulis sebagai  $E=mc^2$ .

*Quantum Learning* menggabungkan sugestiologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan, dan metode Bobbi DePorter & Mike Hernacki sendiri. Termasuk di antaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti:<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Mike Hernacki Bobbi DePorter, *Quantum Learning* (Bandung: Kaifa, 2003), h. 4.

- a) Teori otak kanan/kiri
- b) Teori otak triune (*3 in 1*)
- c) Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik)
- d) Teori kecerdasan ganda
- e) Pendidikan holistik (menyeluruh)
- f) Belajar berdasarkan pengalaman
- g) Belajar dengan simbol (*metaphoric learning*)
- h) Simulasi/ permainan

Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:<sup>40</sup>

- a) Kekuatan Ambak

Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi, keinginan untuk belajar akan selalu ada.

- b) Penataan Lingkungan Belajar

Dalam proses belajar dan mengajar, diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat peserta didik merasa aman dan nyaman. Perasaan semacam ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar peserta didik yang baik. Penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri peserta didik.

---

<sup>40</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014), h. 193-194.

#### c) Memupuk Sikap Juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu belajar peserta didik. Seorang pendidik hendaknya tidak segan-segan memberi pujian atau hadiah pada peserta didik yang telah berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, pendidik sebaiknya tidak mencemooh peserta didik yang belum mampu menguasai materi.

#### d) Membebaskan Gaya Belajar

Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Gaya belajar tersebut antara lain: visual, auditorial, dan kinestetik. Dalam *quantum learning*, pendidik hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada peserta didik dan tidak terpaku pada satu gaya belajar saja.

#### 5) *Quantum Teaching*

Proses belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti-setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi dan sampai sejauh mana anda mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. *Quantum teaching* adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. *Quantum teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam

lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.<sup>41</sup>

a) Asas Utama

*Quantum teaching* bersandarkan pada konsep ini: *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antara Dunia Kita ke Dunia Mereka.* Inilah Asas Utama-alasan dasar di balik strategi, model, dan keyakinan *Quantum teaching*. Segala hal yang dilakukan dalam kerangka *Quantum teaching* setiap interaksi dengan peserta didik, setiap rancangan kurikulum, dan setiap metode instruksional-dibangun di atas prinsip *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka.*

b) Prinsip-Prinsip *Quantum Teaching*

*Quantum teaching* juga memiliki lima prinsip, atau kebenaran tetap. Serupa dengan Asas Utama, *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka,* prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Teaching*. Anggaplah prinsip-prinsip ini sebagai struktur chord dasar dari simfoni belajar Anda. Prinsip-prinsip tersebut adalah:<sup>42</sup>

(1) Segalanya Berbicara

---

<sup>41</sup> Bobbi DePorter, *Quantum Learning*, h. 3.

<sup>42</sup> Bobbi DePorter, *Quantum Learning*, h. 6-8.

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh Anda, dari kertas yang Anda bagikan hingga rancangan pelajaran Anda; semuanya mengirim pesan tentang belajar.

(2) Segalanya Bertujuan

Semua yang terjadi dalam perubahan, mempunyai tujuan semuanya.

(3) Pengalaman Sebelum Pemberian Nama

Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika peserta didik telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

(4) Akui Setiap Usaha

Belajar mengandung risiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat peserta didik mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

(5) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Pula Dirayakan

Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

#### d. Strategi Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Karakter

Pembelajaran *edutainment* berbasis karakter adalah pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dengan tetap memprioritaskan nilai-nilai karakter. Banyak orang beranggapan bahwa *edutainment* sebagai sesuatu kesenangan tanpa makna. Namun dalam pembelajaran *edutainment* berbasis karakter tidak demikian, karena pembelajaran tersebut memuat materi tertentu yang dipelajari oleh peserta didik melalui tahap-tahap pembelajaran yang menghibur. Bahkan pada setiap tahap pembelajarannya terselip nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan pada peserta didik.<sup>43</sup>

*Character-Based Edutainment Edutainment is interpreted as learning that provides opportunities for students to be involved and enjoy the learning process in a conducive atmosphere and with a learning process that is relaxed, fun, and free from pressure, both physical and psychological. As for character-based edutainment, according to Erwin, character-based edutainment is a fun and entertaining learning process, but still instills character values in students. Edutainment practices can be carried out with humor inserted in the middle of delivering material or humor designed for interesting factual examples related to the material being studied.*<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Widiasmoro, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, h. 18.

<sup>44</sup> Umul Musyayyadah and Tutuk Ningsih, "Implementation of Character-Based Edutainment in Learning," *ICECEM: International Conference on Early Childhood Education In Multiperspective* 1, no. 1 (2022): 385.

Edutainment berbasis karakter diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dan dengan proses pembelajaran yang santai, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis. Praktik edutainment dapat dilakukan dengan menyisipkan humor di tengah penyampaian materi atau humor yang dirancang untuk contoh-contoh faktual yang menarik terkait dengan materi yang dipelajari.

Proses pendidikan yang paling utama berlangsung di sekolah adalah melalui kegiatan pembelajaran. Penanaman peserta didik akan lebih efektif jika terintegrasi pada setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran berbasis karakter merupakan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya memuat pengembangan nilai-nilai karakter peserta didik melalui serangkaian proses belajar. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang dipelajari serta metode pembelajaran yang digunakan. Nilai karakter yang ingin dicapai tidak hanya terintegrasi pada setiap kegiatan belajar, namun secara nyata tertulis dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pemilihan metode pembelajaran yang bervariasi akan berpengaruh terhadap pemilihan nilai-nilai karakter yang dikembangkan.

Strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter dapat diterapkan dengan beberapa strategi pembelajaran. Model-model

pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada materi yang akan dipelajari dan sesuai jika diterapkan.
- 2) Mengandung unsur hiburan sehingga menyenangkan bagi peserta didik.
- 3) Memuat penanaman nilai-nilai karakter.

Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, ruh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan serta hubungan pendidik dan peserta didik dapat terjalin dengan pendekatan dedaktik metodik yang bernuansa “Redagonis”. Artinya, interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku, tetapi harmonis. Dengan begitu, peserta didik tidak merasa dibatasi, takut, dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.<sup>45</sup>

## 2. Konsep Pembentukan Karakter

### a. Definisi Karakter

Karakter merupakan nilai-nilai unik yang tertanam dalam setiap individu dan terimplementasikan dalam tingkah laku. Karakter secara

---

<sup>45</sup> Budiman, “Metode Edutainment,” <https://bioners.wordpress.com/2013/03/27/metode-edutainment/>, 2021, h. 25.

koheren memancar dari hasil pola pikir, olah hati, olah rasa dan karsa serta olahraga seseorang atau sekelompok orang.<sup>46</sup>

Dalam bahasa Inggris kata karakter berarti “*character*”, kemudian dalam bahasa Indonesia berarti “*karakter*”. Karakter berasal dari bahasa Yunani yaitu *character* dan *charassain* yang berarti dipertajam, diperdalam. Dalam kamus Poerwardarminta, karakter didefinisikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, serta akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai, dan pola pemikiran.<sup>47</sup>

Menurut Thomas Lickona menjelaskan bahwa inti dari karakter sebagai berikut:

*The content of good character is virtue. virtue such as honesty, justice, courage, and compassion are dispositions to behave in a morally good way. they are objectively good human qualities, good for us whether we know it or not. they are affirmed by societies and religions around the world. because they are instinsically good, they have a claim on our conscience. virtues transcend time and culture (although their cultural expression) may vary: justice and kindness, for example, will always and everywhere be virtues, regardless of how many people exhibit them.*<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasinya Secara Terpadu Dilingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 29.

<sup>47</sup> Dian Andayani Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 42.

<sup>48</sup> Thomas Lickona, *Character Matters* (New York: Touchstone Rockefeller Center, 2004), h. 7.

Karakter yang baik adalah kebajikan, keutamaan seperti kejujuran, keadilan, keberanian, dan welas asih adalah kecenderungan untuk berperilaku dengan cara yang baik secara moral. Mereka adalah kualitas manusia yang secara objektif baik, baik bagi kita meskipun kita mengetahuinya atau tidak. Mereka ditegaskan oleh masyarakat dan agama di seluruh dunia. Mereka baik secara insting, mereka memiliki klaim atas hati nurani kita. Keutamaan yang menguasai waktu dan budaya (meskipun ekspresi budaya mereka) dapat bervariasi: keadilan dan kebaikan, misalnya, akan selalu dan di mana saja menjadi kebajikan, terlepas dari berapa banyak orang yang menunjukkannya.

Di samping, itu Lickona juga menjelaskan bahwa karakter yang tepat bagi pendidikan nilai yakni karakter yang terdiri dari nilai operatif, dan nilai dalam tindakan. Kita berproses dalam karakter kita, seiring suatu nilai menjadi suatu kebaikan, suatu disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menggapai situasi dengan cara yang menurut moral itu baik. Karakter yang tersebut memiliki tiga bagian yang saling berkaitan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik, kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan dalam tindakan.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Thomas Lickona, *Mendidik Untuk Memebentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat Dan Bertanggung Jawab*, Terj. Juma Abdu Wamaungo (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 81-82.

Karakter merupakan watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang sehingga dapat menjadi pembeda antara seseorang dengan orang yang lain. Sering orang menyebut karakter sebagai “tabiat” atau perangai”. Apapun sebutannya, karakter adalah sifat batin manusia yang memberikan pengaruh pikiran, perasaan dan perbuatan. Karakter merupakan jalan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan tanpa landasan yang benar akan menyesatkan, dan keterampilan tanpa kesadaran diri akan menghancurkan.<sup>50</sup>

Karakter merupakan seluruh penyerapan secara kodrati dan disposisi yang telah dikuasai secara stabil yang mendefinisikan seorang individu dalam keseluruhan tingkah laku psikisnya yang menjadikannya tipikal dalam pola pikir dan tindakannya.<sup>51</sup>

Akhlak atau karakter adalah sifat khas seseorang, yang menjadi ciri khas seorang individu. Sifat ini melekat secara psikologis, mempengaruhi batin, naluri, memiliki sifat subjektif, dan sangat individualisme. Perilaku yang tampak disebabkan atas kebiasaan-kebiasaan hidupnya. Setiap orang sulit untuk keluar dari watak aslinya, disebabkan telah mengeras dan menetapnya tabiat yang memberi referensi dalam berperilaku. Dengan demikian siapapun akan setuju apabila karakter ini diawali dari pendidikan orang tua di

---

<sup>50</sup> Nana Prasetyo, *Membangun Karakter Anak Usia Dini* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), h. 5.

<sup>51</sup> Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 8.

rumah.<sup>52</sup>

Bentuk dari karakter sebagai suatu totalitas proses psikologis dan sosial kultural terdiri dari, olah hati atau *spiritual and emotional development*, olah pikir atau *intellectual development*, olahraga dan kinestetik atau *physical and kinesthetic development*, dan olah rasa dan karsa atau *affective and creativity development*. Keempat proses psikososial tersebut yaitu olah hati, olah pikir, olahraga, dan olah rasa dan karsa secara menyeluruh dan koheren saling berkaitan dan saling melengkapi, kemudian berpusat pada pembentukan karakter yang menjadi wujud dari nilai-nilai yang mulia.

Karakter adalah nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancarkan dari hasil olah pikiran, olah hati, olahraga, serta olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang.<sup>53</sup>

Dalam agama Islam, karakter biasa disebut dengan akhlak. Karakter yang dapat diartikan sebagai nilai, watak atau kepribadian karakter buruk, sebagaimana pembagian karakter di atas, akhlak juga terbagi menjadi akhlak terpuji (*mahmudah*) dan akhlak tercela

---

<sup>52</sup> Kasmadi, *Membangun Soft Skill Anak-Anak Hebat: Pembangunan Karakter Dan Kreativitas Anak* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 86.

<sup>53</sup> Pemerintah Republik Indonesia, "Buku Induk Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa 2010-2025" (Pemerintah Republik Indonesia, 2010), h. 9.

(*mazdmumah*). Di dalam Al-Qur'an makna akhlak terdapat dalam surat Al Qalam ayat 4 adalah:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya : dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung (QS. AL-Qalam ayat 4).

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa Nabi Muhammad Saw. merupakan manusia yang memiliki akhlak yang mulia dan dapat dikatakan sempurna. Ayat tersebut merupakan bantahan terhadap orang kafir yang telah menuduh Rasulullah adalah gila atau sesat karena telah mengajarkan kebenaran melalui ayat-ayat serta memerintahkan umatnya mengajak ke jalan Allah dengan hikmah atau kebenaran, bahkan melakukan musyawarah juga dengan cara-cara yang baik. Hal tersebut juga dijelaskan melalui firman Allah melalui surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: "serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk". (QS. An-Nahl: 125)<sup>54</sup>

Karakter adalah nilai dasar yang membentuk pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

<sup>54</sup> Departemen Agama RI, *Al Quran Dan Terjemahannya* (Bandung: Syamil, 2019), h. 828.

Perkembangan karakter berdasarkan potensi yang dibahas sejak seseorang dilahirkan atau yang dikenal sebagai karakter dasar yang bersifat biologis. Aktualisasi dalam bentuk perilaku sebagai hasil perpaduan antara karakter biologis dan hasil hubungan atau interaksi dengan lingkungan.

Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan alat yang paling efektif untuk menyadarkan individu dalam jati diri kemanusiaannya. Dengan pendidikan akan dihasilkan kualitas manusia yang memiliki kecemerlangan pikir, kecepatan raga, dan memiliki kesadaran penciptaan dirinya. Di banding faktor lain, pendidikan memberi dampak dua atau tiga kali lebih kuat dalam pembentukan kualitas manusia.<sup>55</sup>

Untuk membentuk peserta didik yang memiliki karakter positif, maka diperlukan lingkungan yang baik, karena perilaku seseorang juga ditentukan oleh lingkungan. Artinya seseorang akan menjadi pribadi yang berkarakter baik apabila tumbuh pada lingkungan yang berkarakter baik. Perkembangan karakter individu pada hakikatnya tidak sama antara satu dan lainnya.

Hal ini ditegaskan oleh Berkowitz, Mar-vin W yaitu "*First, that we have just established that character is a multifaceted phenomenon. Second, the components of character each have their own developmental trajectories. Third, each person develops at a different*

---

<sup>55</sup> Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, h. 13.

*rate. Fourth, the developmental sequence and profile of the components of character differ in different individuals. Finally, the components of character tend to develop gradually, or in stages for a long periode of time.*<sup>56</sup>

Kecepatan, urutan, dan perkembangan karkter pribadi sangatlah tergantung pada kondisi internal dan eksternal setiap individu, sehingga dalam mengarahkan pengembangan karakter individu yang efektif sangat diperlukan kemampuan mengakomodasikan faktor-faktor yang menyertainya. Perbedaan perkembangan karakter juga berlaku pada usia individu, termasuk pada usia remaja akhir dan dewasa awal.

Diyakini bahwa untuk menjadikan individu yang berkarakter, pendekatan yang paling strategis adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan usaha sengaja untuk menumbuhkan kebajikan, menciptakan manusia yang berkualitas baik bagi individu dan baik pula untuk seluruh lapisan masyarakat.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan nilai-nilai umum dari perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia maupun dengan lingkungan yang diwujudkan dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan

---

<sup>56</sup> W. Damon, *Bringing in a New Era in Character Education* (California: Hoover Institution Press, 2020), h. 28.

norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat rerta terbentuk karena pengaruh lingkungan di sekitarnya.

#### **b. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, rasa, dan karsa. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter dapat pula dimaknai sebagai upaya yang terencana untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai sehingga peserta didik berperilaku sebagai insan kamil.<sup>57</sup>

Menurut Sunhaji pendidikan karakter memiliki cakupan dan komponen yaitu yang bersifat internal dan eksternal, yaitu disampaikan bahwa:

*The character education has two aspects owned by human beings, which are internal and external aspects. The internal or potential aspect includes cognitive aspect (rasionalisation), affective aspect (feeling), and psychomotoric aspect (physical action). The*

---

<sup>57</sup> Muchlas Samawi, *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 48.

*external aspect includes the education process and environment, such as school culture and school activities. Each aspect has certain scopes which contain values of character education.*<sup>58</sup>

Komponen Pendidikan Pendidikan karakter ada dua aspek yang dimiliki oleh manusia, yang bersifat internal dan eksternal aspek. Aspek internal atau potensi termasuk aspek kognitif (rasionalisasi), aspek afektif (perasaan), dan aspek psikomotorik (aksi fisik). Aspek eksternal yang meliputi pendidikan proses dan lingkungan, seperti budaya sekolah dan kegiatan sekolah. Setiap aspek memiliki ruang lingkup tertentu yang mengandung nilai-nilai budi pekerti pendidikan.

Terdapat enam karakter utama atau disebut pilar karakter yaitu yang dimiliki diri manusia serta dapat digunakan untuk mengukur dan menilai watak dan tingkah laku secara khusus. Keenam karakter ini di antaranya yaitu *respect* (penghormatan), *responsibility* (tanggung jawab), *cizenship-civic duty* (kesadaran berwarga negara), *fairness* (keadilan dan kejujuran), *caring* (kepedulian dan kemauan berbagi), dan *trustworthiness* (kepercayaan).<sup>59</sup> Enam pilar karakter tersebut dalam pengembangannya dipadukan dan diselaraskan dengan berbagai sumber yang kemudian menjadi nilai-nilai karakter oleh beberapa ahli, salah satunya para pakar ahli pendidikan.

---

<sup>58</sup> Sunhaji, "Character Education Strategy Through Integrated Islamic Religious Education In Junior High Schools In Banyumas Regency," *Dewantara: International Journal of Education* 2, no. 1 (2014): h. 16.

<sup>59</sup> Fatchul Mu'in, *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik Dan Praktik* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h. 211-212.

Dalam pendidikan karakter juga memiliki nilai-nilai yang diambil dari sumber agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. Adapun nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa<sup>60</sup>

Nilai	Deskripsi
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

<sup>60</sup> Kementerian Pendidikan Nasional, "Kerangka Acuan Pendidikan Karakter" (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h. 60.

11. Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, nilai-nilai karakter yang diharapkan oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah karakter yang mengacu pada falsafah Pancasila dan agama. Hal tersebut karena pembangunan karakter merupakan cita-cita bagi semua warga negara dan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, setiap individu yang berkarakter seharusnya ditunjukkan dengan perilaku yang baik, sesuai dengan karakteristik dan nilai-nilai kepribadian bangsa

Indonesia yang memiliki kebinekaan, baik dari suku, agama, budaya, bahasa dan ras.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter

Faktor yang dapat mempengaruhi karakter ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor tersebut antara lain sebagai berikut:<sup>61</sup>

#### 1) Faktor internal.

Ada banyak hal yang mempengaruhi faktor internal, di antaranya adalah: a) Insting atau naluri; b) Adat/ kebiasaan (*habbit*); c) Kehendak atau kemauan (*iradah*); d) Suara batin atau suara hati; f) Keturunan.

#### 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi karakter yaitu pendidikan dan lingkungan. Pendidikan dan lingkungan sangat mempengaruhi karakter seseorang. Hal ini telah banyak disebutkan oleh para pakar ilmu pendidikan. Pendidikan dibutuhkan oleh manusia sejak mulai di dalam kandungan ibunya hingga dia dewasa. hal ini pembentukan karakter tidak hanya setelah manusia lahir saja melainkan setelah dewasa. Karakter seseorang tersebut kemudian juga ditentukan oleh lingkungan di mana mereka tinggal baik di

---

<sup>61</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 19-22.

dalam keluarganya ataupun di masyarakat serta komunitasnya.

#### **d. Strategi Pembelajaran dalam Pendidikan Karakter**



Keberhasilan sebuah tujuan pendidikan karakter dalam pembelajaran tidak tergantung pada bagaimana merencanakan dengan baik dan kelancaran pelaksanaan program, tapi juga bergantung pada bagaimana kepala sekolah, pendidik, dan karyawan untuk melaksanakan kegiatan di sekolah dan di dalam kelas. Peran pendidik sangat penting sekali dalam pendidikan yang positif kepada setiap pendapat yang dilontarkan kepada anak, dengan cara seperti itu peserta didik menjadi semangat untuk ke sekolah. Untuk membentuk karakter yang baik di sekolah, pendidikan karakter diintegrasikan ke dalam semua materi pelajaran karena proses integrasi pendidikan karakter ke dalam semua materi pembelajaran dilakukan dalam rangka mengembangkan intervensi. Selanjutnya, perlu dilakukan lebih lanjut adalah memastikan bahwa pembelajaran materi pembelajaran tersebut memiliki dampak secara instruksional ataupun dampak yang mengiringi pembentukan karakter.

Proses integrasi nilai dapat dilakukan lebih dari satu pada setiap pokok bahasan dari setiap materi pembelajaran. Seperti halnya perilaku, nilai tidaklah berdiri sendiri, tetapi membentuk kelompok. Secara internal setiap nilai mengandung elemen pikiran, perasaan dan perilaku moral yang secara psikologis saling berinteraksi. Karakter

dibentuk dari internalisasi nilai yang bersifat tetap, artinya terdapat kesamaan antar elemen nilai. Sebagai contoh, karakter jujur, terbentuk dalam satu kesatuan utuh antara tahu makna jujur (apa dan mengapa jujur), mau bersikap jujur, dan berperilaku jujur. Karena setiap nilai berada pada spektrum atau kelompok nilai-nilai, maka secara psikologis dan sosiokultural suatu nilai harus koheren dengan nilai lain dalam kelompoknya untuk membentuk karakter yang utuh.<sup>62</sup>

Hubungan antara pendidikan karakter dengan materi pembelajaran harus dibentuk, dikembangkan, dan dilakukan dengan saling melengkapi. Dalam pengembangan pendidikan karakter, materi pembelajaran dipahami sebagai integritas pesan dan alat, yaitu sebagai sarana pembudayaan dan pemberdayaan individu. Misalnya, pendidik fisika harus sadar bahwa pembahasan materi fisika diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami fenomena alam dari sudut pandang teori fisika, menggali berbagai sumber informasi dan menganalisisnya untuk menyempurnakan pemahaman tersebut, mengomunikasikan pemahaman tersebut kepada orang lain, dan memahami bahwa fenomena seperti itu tidak lepas dari “peran” sang pencipta Tuhan Yang Maha Esa.

Mengembangkan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui aneka model dan metode pembelajaran yang kontekstual. Misalnya, untuk mengembangkan kecakapan berkomunikasi, pendidik dapat

---

<sup>62</sup> Nasional, “Kerangka Acuan Pendidikan Karakter,” h. 18-19.

memilih metode diskusi atau peserta didik diminta presentasi, pengembangan kecakapan bekerja sama, disiplin, dan kerja kelompok dapat dilakukan pada kegiatan praktikum yang dilaksanakan di laboratorium, di lapangan, atau ditempat praktik kerja. Yang penting adalah aspek-aspek tersebut sengaja dirancang dan dinilai hasilnya sebagai bentuk hasil belajar pendidikan karakter.



Ada banyak cara untuk menggabungkan nilai-nilai sebuah karakter ke dalam materi pelajaran, di antaranya dengan mengungkapkan nilai-nilai yang berada di dalam materi pelajaran. Pengintegrasian nilai-nilai karakter menjadi bagian terpadu dari materi pembelajaran, menggunakan perumpamaan dan membuat perbandingan dengan kejadian-kejadian serupa dalam hidup para peserta didik, mengubah hal-hal negatif menjadi nilai positif, mengungkapkan nilai-nilai melalui diskusi dan curah pendapat, menggunakan cerita untuk memunculkan nilai-nilai, menceritakan kisah hidup orang-orang besar, menggunakan lagu-lagu dan musik untuk mengintegrasikan nilai-nilai, menggunakan drama untuk melukiskan kejadian-kejadian yang berisi nilai-nilai, menggunakan berbagai kegiatan seperti kegiatan pelayanan, praktik lapangan melalui klub-klub atau kelompok kegiatan untuk memunculkan nilai-nilai kemanusiaan.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Kementerian Pendidikan Nasional, “Desain Induk Pendidikan Karakter” (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h. 21.



Zamroni menyebutkan ada tujuh strategi pendidikan karakter dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut: *Pertama*, tujuan, sasaran dan target yang akan dicapai harus jelas dan konkret. *Kedua*, pendidikan karakter akan lebih efektif dan efisien kalau dikerjakan tidak hanya oleh sekolah, melainkan harus ada kerja sama antara sekolah dengan orang tua peserta didik. Oleh karena itu, sekolah perlu berkerja sama secara sinergis dengan keluarga, agar sekolah bisa melakukan perubahan pada diri orang tua sebagai syarat berhasilnya pengembangan karakter peserta didik. *Ketiga*, menyadarkan pada semua pendidik akan peran penting dan bertanggung jawab dalam keberhasilan melaksanakan dan mencapai tujuan pendidikan karakter pada diri peserta didik. Untuk itu pendidik harus memahami filosofi seorang pendidik, tidak hanya secara teknis melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik harus mengembangkan kesadaran akan pentingnya penyatuan antara hati, pikiran, tangan, cipta, rasa dan karsa di kalangan peserta didik guna mengembangkan karakternya masing-masing. Keterpaduan ini penting artinya agar para peserta didik bisa memahami kebaikan, mencintai kebaikan, dan melakukan kebaikan. *Keempat*, kesadaran pendidik akan perlunya “*hidden curriculum*” dan merupakan instrumen yang amat penting dalam mengembangkan karakter peserta didik. Kurikulum tersembunyi ini ada pada perilaku pendidik, khususnya dalam berinteraksi dengan para peserta didik, yang disadari atau tidak akan



berpengaruh besar pada diri peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan kurikulum tersembunyi ini dengan sadar dan terencana. *Kelima*, dalam melaksanakan pembelajaran, pendidik harus menekankan pada daya kritis dan kreatif peserta didik (*critical and creative thinking*), kemampuan bekerjasama dan keterampilan mengambil keputusan. Metode pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah *cooperative learning and problem based teaching and learning*. *Keenam*, kultur sekolah harus dimanfaatkan dalam pengembangan karakter peserta didik. Nilai-nilai, keyakinan-keyakinan, norma-norma, semboyan-semboyan sampai kondisi fisik sekolah yang ada perlu dipahami dan didesain sedemikian rupa sehingga fungsional untuk mengembangkan karakter peserta didik. *Ketujuh*, pada hakikatnya salah satu fase pendidikan karakter adalah merupakan proses pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan orang tua peserta didik juga memonitor dan mengontrol perilaku sehari-hari peserta didik di lingkungan keluarga dan masyarakat.<sup>64</sup>

Strategi yang pilih dan diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalam mata pelajaran tersebut. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam setiap proses belajar semua mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan

---

<sup>64</sup> Nasional, h. 21.

norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.<sup>65</sup>

Dalam pendidikan karakter, strategi yang digunakan yaitu peserta didik diikutkan serta untuk dilibatkan dalam proses pembelajaran, agar para peserta didik mempunyai tanggung jawab dan mengambil keputusan bagi dirinya sendirinya. Peserta didik dilibatkan dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan peran serta peserta didik atau keterlibatannya dalam kegiatan ini, mereka secara tidak langsung juga sedang belajar memimpin, mengambil tanggung jawab, belajar menghargai perbedaan pendapat, belajar saling menghormati, dan belajar mengendalikan diri. Dengan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas, peserta didik merasa bangga dan peserta didik mempunyai jati diri yang dewasa.

Zamroni dan Muslich mengatakan sebagaimana yang dijelaskan di atas tentang strategi pembelajaran karakter di kelas, bahwa sebenarnya tidak jauh berbeda dan bahkan memiliki kemiripan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Kohlberg, Lickona, dan Ki Hajar

---

<sup>65</sup> Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi Dimensional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 86.

Dewantara. Dalam proses pembelajaran karakter supaya berhasil secara efektif di samping memperhatikan teori-teori secara kognitif juga diperlukan implementasi dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh tanggungjawab. Nilai moral dan karakter diimplementasikan dalam kehidupan peserta didik setiap hari dapat membantu dalam keberhasilan pembelajaran peserta didik. Penerapan pendidikan karakter dilakukan melalui pengintegrasian nilai-nilai yang telah ditentukan ke dalam proses pembelajaran melalui model pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran.

Terdapat enam tahapan yang dapat dilakukan dalam proses pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Sebagaimana proses pembelajaran pada umumnya, pembelajaran secara sistematis harus sesuai dengan urutan kompetensi di dalam standar isi mata pelajaran. Maka langkah pertama adalah melihat standar isi mata pelajaran atau silabus yang telah disusunnya. Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), pendidik menentukan tujuan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik yang hendak dicapai melalui materi dan proses pembelajaran.

2) Menetapkan Nilai-nilai Target yang akan Dikembangkan

Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat di dalam standar isi mata pelajaran masih bersifat kognitif. Agar hasil belajar sampai pada ranah afektif dan psikomotorik, pendidik perlu menentukan nilai-nilai yang ditargetkan (nilai target) yang akan diinternalisasi (dihayati) dan diaktualisasi (diamalkan) oleh murid. Nilai target bagi bangsa Indonesia adalah nilai-nilai luhur yang dikristalkan dalam Pancasila. Nilai tersebut jumlahnya tak terhingga, oleh karena itu perlu dipilih yang betul-betul melekat pada standar kompetensi dan kompetensi (SK) dasar (KD) atau materi pembelajaran. Setelah nilai-nilai target ditentukan, selanjutnya dikembangkan indikator capaian hasil belajar yang meliputi pengetahuan tentang nilai-nilai tersebut. Dorongan hati nurani untuk mengamalkannya dalam kehidupan, dan kebiasaan (*habit*) untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### 3) Memakai Pendekatan Terintegrasi

Tahap selanjutnya yaitu mengembangkan materi pembelajaran menggunakan pendekatan terintegrasi (terpadu), yaitu perpaduan antara materi pembelajaran dengan nilai-nilai luhur yang diintegrasikan untuk dapat diinternalisasi (dihayati) menjadi acuan perilaku dan terwujud (diamalkan) dalam perbuatan murid sehari-hari sehingga merupakan kebiasaan perbuatan murid sehari-hari sehingga merupakan kebiasaan (*habit*). Pendidik dituntut mahir dalam memadukan nilai-nilai yang ingin dicapai ke dalam materi

pembelajaran, sehingga hasilnya sesuai kompetensi bidang studi, selain itu secara tidak langsung juga membentuk karakter murid. Misalnya materi pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa tetapi juga untuk membentuk pribadi yang jujur, bertanggungjawab, hormat pada orang lain, taat beribadah dan sebagainya. Oleh karena itu, perlu dipilih tema-tema yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut dalam mengembangkan keterampilan menyimak (mendengarkan dengan penuh pemahaman), membaca, berbicara dan menulis serta apresiasi sastra.

#### 4) Menggunakan metode komprehensif

Selain pendekatan terintegrasi (terpadu), pendidikan karakter memerlukan pendekatan komprehensif. Metode komprehensif merupakan perpaduan antara dua metode tradisional, yaitu inkulkasi (penanaman nilai) dan keteladanan, serta dua metode kontemporer yaitu fasilitasi (memberikan kesempatan kepada murid untuk berlatih membuat keputusan moral), dan pengembangan keterampilan hidup (antara lain: berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi secara efektif, dan mengatasi konflik).<sup>66</sup>

#### 5) Menentukan Strategi Pembelajaran

---

<sup>66</sup> Zuchdi, "Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi Dalam Perkuliahan" (Yogyakarta, 2010), h. 46-50.

Ada beragam strategi pembelajaran yang dapat dilakukan secara komprehensif yaitu meliputi pemikiran moral, perasaan atau afek moral dan perilaku bermoral. Zuchdi mengemukakan masing-masing 34 strategi dalam metode inkulkasi (penanaman) nilai, 21 strategi dalam metode keteladanan nilai, 30 strategi dalam metode fasilitasi nilai, dan 10 strategi dalam metode pengembangan keterampilan (*soft skills*). Dalam memilih strategi pembelajaran untuk pendidikan karakter, perlu diingat bahwa strategi tersebut harus dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, aktif, kreatif, bertanggung jawab, dan saling bekerja sama.<sup>67</sup>

#### 6) Merancang Kegiatan

Kegiatan yang dirancang hendaknya yang dapat mengembangkan keterampilan di bidang studi dan aktualisasi nilai-nilai yang akan dituju.

Apabila dalam penerapan pendidikan karakter merujuk pada enam tahapan tersebut di atas maka keberhasilan dalam mengintegrasikan pendidikan karakter lebih besar serta dapat membentuk sebuah karakter yang diinginkan pada diri setiap peserta didik.

#### e. Pendekatan Komprehensif dalam Pendidikan Karakter

---

<sup>67</sup> Zuchdi, "Teori Perkembangan Moral Dan Pendidikan Nilai" (Yogyakarta, 1995), h. 61-240.

Selama ini terdapat berbagai pendekatan terkait dengan pendidikan karakter. Pendekatan pendidikan karakter yang dahulu cukup efektif. Tidak sesuai lagi untuk membangun generasi sekarang dan yang akan datang. Bagi generasi masa lalu, pendidikan karakter yang bersifat *indokrtrinatif* sudah cukup memadai untuk membendung terjadinya perilaku menyimpang dari norma-norma kemasyarakatan, meskipun hal itu tidak mungkin dapat membentuk pribadi-pribadi yang memiliki kemandirian. Sebagai gantinya, diberikan pendekatan pendidikan karakter yang memungkinkan subjek didik mampu mengambil keputusan secara mandiri dalam memilih nilai-nilai yang saling bertentangan seperti yang terjadi pada kehidupan pada saat ini. Pemberian teladan saja juga kurang efektif diterapkan, karena sulitnya menentukan yang paling tepat untuk dijadikan teladan. Dengan kata lain, diperlukan banyak pendekatan atau yang oleh Zuchdi disebut pendekatan komprehensif.

Dari segi metode, pendekatan komprehensif antara lain yaitu:<sup>68</sup>

1) Inkulkasi Nilai

Inkulkasi (penanaman) nilai memiliki ciri-ciri berikut:

- a) Mengomunikasikan kepercayaan disertai alasan yang mendasarinya,
- b) Memperlakukan orang lain secara adil,

---

<sup>68</sup> Zuchdi, "Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi Dalam Perkuliahan," h. 46.

- c) Menghargai pandangan orang lain,
- d) Mengemukakan keragu-raguan atau perasaan tidak percaya disertai dengan alasan, dan rasa hormat,
- e) Tidak sepenuhnya mengontrol lingkungan untuk meningkatkan kemungkinan penyampaian nilai-nilai yang tidak dikehendaki
- f) Menciptakan pengalaman sosial dan emosional mengenai nilai-nilai yang dikehendaki, tidak secara ekstrem
- g) Membuat aturan, memberikan penghargaan dan memberikan konsekuensi disertai alasan
- h) Menjaga komunikasi dengan pihak yang tidak setuju,
- i) Memberikan kebebasan bagi adanya perilaku yang berbeda-beda, apabila sampai pada tingkat yang tidak dapat diterima, diarahkan untuk memberikan kemungkinan berubah.

Pendidikan nilai moral seharusnya tidak menggunakan metode indoktrinasi yang memiliki ciri-ciri yang bertolak belakang dengan inkulkasi, yakni sebagai berikut:<sup>69</sup>

- a) Mengkomunikasikan kepercayaan hanya berdasar kekuasaan,
- b) Memperlakukan orang lain secara tidak adil,
- c) Memfitnah atau menjelek-jelekan pandangan orang lain,
- d) Menyatakan keragu-raguan atau perasaan tidak percaya secara kasar dan mencemooh atau memandang rendah,

---

<sup>69</sup> Zuchdi, h. 47.

- e) Sepenuhnya mengontrol lingkungan untuk meningkatkan kemungkinan penyampaian nilai-nilai yang dikehendaki dan mencegah kemungkinan penyampaian nilai-nilai yang tidak dikehendaki,
- f) Menciptakan pengalaman sosial dan emosional mengenai nilai yang dikehendaki secara ekstrem,
- g) Membuat aturan, memberikan penghargaan dan memberikan konsekuensi tanpa disertai alasan,
- h) Memutus komunikasi dengan pihak yang tidak setuju,
- i) Tidak memberikan peluang bagi adanya perilaku yang berbeda-beda apabila sampai pada tingkat yang tidak dapat diterima, yang bersangkutan dikucilkan untuk selama-lamanya.

## 2) Keteladanan Nilai

Dalam pendidikan nilai spiritualitas, pemberian teladan merupakan strategi yang biasa digunakan. Untuk dapat menggunakan strategi ini, ada dua syarat yang harus dipenuhi. Pertama pendidik atau orang tua harus berperan sebagai model yang baik bagi peserta didik-peserta didiknya atau anak-anaknya. Kedua, anak-anak harus meneladani orang-orang terkenal yang berakhlak mulia, terutama Nabi Muhammad saw, bagi yang beragama Islam dan para Nabi yang lain. Cara pendidik dan orang tua menyelesaikan masalah secara adil, menghargai pendapat anak, mengkritik orang lain secara santun, merupakan perilaku yang secara alami dijadikan model oleh anak-anak.

Demikian juga apabila pendidik dan orang tua berperilaku yang sebaliknya, anak-anak juga secara tidak sadar menirunya. Oleh karena itu, para pendidik dan orang tua harus hati-hati dalam bertutur kata dan bertindak, supaya tidak tertanamkan nilai-nilai negatif dalam sanubari anak.

Pendidik dan orang tua perlu memiliki keterampilan asertif dan keterampilan menyimak. Kedua keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan antar pribadi dan antar kelompok. Oleh karena itu perlu dijadikan contoh bagi anak-anak. Keterampilan afektif adalah keterampilan mengemukakan pendapat secara terbuka, dengan cara-cara yang tidak melukai perasaan orang lain, keterampilan menyimak ialah keterampilan mendengarkan dengan penuh pemahaman dan secara kritis. Kedua keterampilan ini oleh Bolton dalam digambarkan sebagai *yin* dan *yang*.

### 3) Fasilitasi

Inkulkasi dan keteladanan mendemonstrasikan kepada peserta didik cara yang terbaik untuk mengatasi berbagai masalah, sedangkan fasilitasi melatih subjek didik mengatasi masalah-masalah tersebut. Bagian yang terpenting dalam metode fasilitasi ini adalah pemberian kesempatan kepada subjek didik. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pelaksanaan metode fasilitasi membawa

dampak positif pada perkembangan kepribadian karena hal hal sebagai berikut ini:<sup>70</sup>

- a) Kegiatan fasilitasi secara signifikan dapat meningkatkan hubungan pendidik dan subjek didik. Apabila pendidik mendengarkan peserta didik mendengarkan pendidik dengan baik. Peserta didik merasa benar-benar dihargai karena pandangan dan pendapat mereka didengar dan dipahami, sehingga kredibilitas pendidik menjadi meningkat.
- b) Kegiatan fasilitasi menolong subjek didik memperjelas pemahaman. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyusun pendapat, mengingat kembali hal-hal yang perlu disimak, dan memperjelas hal-hal yang masih meragukan.
- c) Kegiatan fasilitasi menolong peserta didik yang sudah menerima suatu nilai, tetapi belum mengamalkannya secara konsisten, meningkat dari pemahaman secara intelektual komitmen untuk bertindak. Tindakan moral memerlukan tidak hanya pengetahuan, tetapi juga perasaan, maksud dan kemauan.
- d) Kegiatan fasilitasi menolong peserta didik berpikir lebih jauh tentang nilai yang dipelajari, menemukan wawasan sendiri, belajar dari teman temanya yang telah menerima nilai nilai (*values*) yang diajarkan, dan akhirnya menyadari kebaikan hal-hal yang disampaikan oleh pendidik.

---

<sup>70</sup> Zuchdi, h. 47-49.

e) Kegiatan fasilitasi menyebabkan pendidik lebih dapat memahami pikiran dan perasaan subjek didik.

f) Kegiatan fasilitasi memotivasi subjek didik menghubungkan persoalan nilai dengan kehidupan, kepercayaan dan perasaan mereka sendiri. Karena kepribadian subjek didik terlibat pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### 4) Pengembangan Keterampilan Akademik dan Sosial

Ada berbagai keterampilan (*soft skills*) yang diperlukan agar seseorang dapat mengamalkan nilai-nilai yang dianut sehingga berperilaku konstruktif dan bermoral dalam masyarakat. Keterampilan tersebut antara lain: berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi secara jelas, menyimak, bertindak afektif dan menemukan resolusi konflik, yang secara ringkas disebut keterampilan akademik dan keterampilan sosial tersebut, yaitu keterampilan berpikir kritis dan keterampilan mengatasi konflik akan dijelaskan secara singkat pada bagian berikut ini:

##### a) Keterampilan berpikir kritis

Ciri-ciri orang yang berpikir kritis adalah, (1) mencari kejelasan pernyataan atau pertanyaan, (2) mencari alasan, (3) mencoba memperoleh informasi yang benar, (4) menggunakan sumber yang dapat dipercaya, (5) mempertimbangkan keseluruhan situasi, (6) mencari alternatif, (7) bersikap terbuka, (8) mengubah pandangan apabila ada bukti yang dapat dipercaya, (9) mencari

ketepatan suatu permasalahan, dan (10) sensitif terhadap perasaan, tingkat pengetahuan, dan tingkat kecanggihan orang lain. Kesepuluh ciri tersebut hanya dapat dikembangkan lewat latihan yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan.

Berpikir kritis dapat mengarah pada pembentukan sifat bijaksana. Berpikir kritis memungkinkan seseorang dapat menganalisis informasi secara cermat dan membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi isu-isu yang kontroversial. Dengan demikian, dapat dihindari tindakan destruktif sebagai akibat dari ulah provokator yang tak henti-hentinya mencari korban. Oleh karena itu, sangat diharapkan peran pendidik dan orang tua untuk membiasakan anak-anak berpikir kritis, dengan melatih kegiatan-kegiatan yang mengandung ciri-ciri tersebut di atas.<sup>71</sup>

b) Keterampilan mengatasi masalah

Masih banyak orang yang mengatasi konflik dengan kekuatan fisik, padahal cara demikian itu biasa digunakan oleh binatang. Apabila kita menghendaki kehidupan berdasarkan nilai-nilai religius dan prinsip-prinsip moral, kita perlu mengajarkan cara-cara mengatasi konflik secara konstruktif. Para pendidik dan orang tua memang harus berusaha keras untuk meyakinkan anak-anak bahwa penyelesaian masalah secara destruktif yang banyak muncul

---

<sup>71</sup> Zuchdi, 49–50.

dalam masyarakat Indonesia saat ini sangat tidak manusiawi dan bertentangan dengan norma-norma agama yang harus kita junjung tinggi.<sup>72</sup>

Doni Koesoema menyarankan menggunakan metode yang integral untuk pendidikan karakter agar pendidikan karakter itu sendiri dapat disebut sebagai sesuatu yang utuh atau integral. Menurutnya paling tidak ada lima unsur yang bisa dipertimbangkan dalam metodologi pendidikan karakter yang integral. Kelima unsur tersebut adalah:

(1) Mengajarkan yaitu mengajarkan nilai-nilai sehingga anak didik memiliki gagasan konseptual tentang nilai-nilai pemandu perilaku yang bisa dikembangkan dalam mengembangkan karakter pribadinya. Cara ini juga bisa mendatangkan pembicara tamu untuk mempertajam pemahaman tentang nilai-nilai.

(2) Keteladanan, insan pendidik, (pendidik, staf, kepala sekolah, direktur, dan lain-lain) berperan sebagai model yang menjadi teladan bagi anak didik dalam memahami nilai-nilai karakter.

(3) Menentukan prioritas, lembaga pendidikan hendaknya menentukan tuntutan standar atas karakter yang ditawarkan kepada peserta didik sebagai bagian dari kinerja kelembagaan. Prioritas akan nilai akan pendidikan karakter agar dirumuskan

---

<sup>72</sup> Zuchdi, h. 50.

dengan jelas dan tegas, dan diketahui oleh setiap pihak yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut.

(4)Praksis prioritas yaitu adanya verifikasi di lapangan tentang karakter yang dituntutkan.

(5)Refleksi, evaluasi, dan refleksi secara berkesinambungan dan kritis terhadap karakter yang ingin dibentuk oleh lembaga. Kelima unsur tersebut merupakan unsur-unsur yang bisa menjadi pedoman dan patokan dalam menghayati dan mencoba menghidupi pendidikan karakter di lembaga pendidikan.<sup>73</sup>

Lickona, Schaps, & Lewis dalam bukunya berjudul *Charakter Education Quality Standards* merekomendasikan sebelas prinsip untuk mewujudkan pendidikan karakter yang efektif. Kesebelas prinsip tersebut adalah:

- a) Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter,
- b) Mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasan, dan prilaku,
- c) Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif, dan efektif untuk membangun karakter,
- d) Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian,
- e) Memberi kesempatan kepada sisiwa untuk menunjukkan prilaku yang baik,

---

<sup>73</sup> Dony Koesuma, *Pendidikan Karakter: Startegi Mendidikan Anak Di Zaman Global* (Jakarta: Grasindo, 2007), h. 212.

- f) Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua peserta didik, membangun karakter mereka dan membantu mereka untuk sukses,
- g) Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri dari para peserta didik,
- h) Memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia kepada nilai dasar yang sama,
- i) Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun karakter,
- j) Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter,
- k) Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai pendidik-pendidik karakter, dan manifestasi karakter positif dalam kehidupan peserta didik.

Dalam melaksanakan pendidikan karakter, nilai-nilai karakter yang akan diajarkan harus terdapat di dalam kurikulum sehingga semua peserta didik mampu mempraktikkan dalam pergaulan sehari-hari. Pendidikan karakter di sekolah dapat semakin efektif jika kurikulum yang dipakai terdapat pendidikan karakter.

Muslich menyatakan ada beberapa pendekatan dalam pendidikan karakter di antaranya pendekatan penanaman nilai adalah suatu pendekatan yang memberi penekanan pada penanaman nilai-nilai sosial dalam diri peserta didik. Menurut pendekatan ini, tujuan

pendidikan nilai adalah diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh peserta didik dan berubahnya nilai-nilai peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan. dan pendekatan perkembangan kognitif dikatakan bahwa pendekatan ini karakteristiknya memberikan penekanan pada aspek kognitif dan perkembangannya.

Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir aktif tentang masalah-masalah moral dilihat sebagai pertimbangan tingkat berpikir dalam membuat pertimbangan moral, dari suatu tingkat yang lebih rendah menuju suatu tingkat yang lebih tinggi.<sup>74</sup>

#### 5) Evaluasi atau Monitoring Pelaksanaan Pendidikan Karakter

Salah satu pertanggungjawaban sekolah terhadap orang tua dan masyarakat adalah laporan tentang pendidikan karakter yang telah dimiliki peserta didik. Untuk mengetahui karakter peserta didik yang telah dicapai maka perlu dilakukan evaluasi dan monitoring pendidikan karakter. Kegiatan evaluasi dan monitoring ini dapat dilakukan dengan mengamati karakter peserta didik di dalam kelas atau di sekolah. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian dan rencana yang akan dicapai melalui kegiatan di sekolah.

Menurut Zuchdi bahwa evaluasi komprehensif dilakukan untuk mengetahui ketercapaiannya tujuan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan

---

<sup>74</sup> Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi Dimensional*, h. 108-109.

karakter harus meliputi tiga kawasan yakni: *pertama*, penalaran moral dapat diketahui bahwa supaya tujuan pendidikan karakter/ nilai/ moral yang berwujud perilaku yang diharapkan dapat tercapai, subjek didik harus sudah memiliki kemampuan berpikir/ bernalar dalam permasalahan nilai moral sampai dapat membuat keputusan secara mandiri dalam menentukan tindakan apa yang harus dilakukan; *kedua*, evaluasi afektif, untuk menentukan seseorang berada pada tahap perkembangan afektif yang mana, dapat menggunakan instrumen yang menuntut adanya respons yang melibatkan perasaan.

Di samping cara tersebut, dapat juga dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala sikap. Kedua evaluasi perilaku, perilaku moral (*moral action*) hanya mungkin dievaluasi secara akurat dengan melakukan observasi (pengamatan) dalam jangka waktu yang relatif lama, secara terus menerus, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan apakah perilaku orang yang diamati sudah menunjukkan karakter atau kualitas akhlak yang akan dievaluasi.<sup>75</sup> Lebih lanjut Endah Sulistiwati menyatakan bahwa secara rinci tujuan monitoring dan evaluasi adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan pengamatan dan pembimbingan secara langsung keterlaksanaan program pendidikan karakter di sekolah,

---

<sup>75</sup> Zuchdi, "Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi Dalam Perkuliahan," h. 35-36.

- b) Memperoleh gambaran mutu pendidikan karakter di sekolah secara umum,
- c) Melihat kendala-kendala yang terjadi dalam pelaksanaan program dan mengidentifikasi masalah yang ada, selanjutnya mencari solusi yang komprehensif agar pendidikan karakter tercapai,
- d) Mengumpulkan dan menganalisa data yang ditemukan di lapangan untuk menyusun rekomendasi terkait perbaikan pelaksanaan program pendidikan karakter ke depan,
- e) Memberikan masukan kepada pihak-pihak yang memerlukan untuk bahan pembinaan dan peningkatan kualitas program pembentukan karakter,
- f) Mengetahui tingkat keberhasilan implementasi program pembinaan pendidikan karakter di sekolah.

Ada dua jenis indikator yang dapat dikembangkan, pertama adalah indikator untuk satuan pendidikan formal dan nonformal. Kedua adalah indikator untuk materi pembelajaran. Indikator satuan pendidikan formal dan nonformal serta kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala satuan pendidikan formal dan nonformal, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi satuan pendidikan formal dan nonformal sebagai lembaga pelaksana pendidikan formal dan nonformal yang diprogramkan dan kegiatan satuan pendidikan formal dan nonformal sehari-hari. Indikator materi pembelajaran

menggambarkan perilaku berkarakter peserta didik berkenaan dengan materi pembelajaran tertentu. Indikator dirumuskan dalam bentuk perilaku peserta didik di kelas dan satuan pendidikan formal dan nonformal yang dapat diamati melalui pengamatan pendidik.<sup>76</sup>

Hal itu tampak ketika seorang peserta didik melakukan suatu tindakan di satuan pendidikan formal dan nonformal, tanya jawab dengan peserta didik, jawaban yang diberikan peserta didik terhadap tugas dan pertanyaan pendidik, serta tulisan peserta didik dalam laporan dan pekerjaan rumah. Perilaku yang dikembangkan dalam indikator pendidikan karakter bersifat progresif. Artinya, perilaku tersebut berkembang semakin kompleks antara satu jenjang kelas dengan jenjang kelas di atasnya atau bahkan dalam jenjang kelas yang sama. Indikator berfungsi bagi pendidik sebagai kriteria untuk memberikan pertimbangan apakah perilaku untuk nilai tersebut telah menjadi karakter peserta didik. Untuk mengetahui bahwa suatu satuan pendidikan formal dan nonformal itu telah melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan karakter perlu dikembangkan instrumen asesmen khusus. Selanjutnya, asesmen dilakukan dengan observasi, dilanjutkan dengan monitoring pelaksanaan dan refleksi.

Asesmen untuk pendidikan karakter bermuara pada: (1) berperilaku jujur sehingga menjadi teladan; (2) menempatkan diri secara proporsional dan bertanggung jawab; (3) berperilaku dan

---

<sup>76</sup> Nasional, "Desain Induk Pendidikan Karakter," h. 36-37.

berpenampilan cerdas sehingga menjadi teladan; (4) mampu menilai diri sendiri (melakukan refleksi diri) sehingga dapat bertindak kreatif; (5) berperilaku peduli sehingga menjadi teladan; (6) berperilaku bersih sehingga menjadi teladan; (7) berperilaku sehat sehingga menjadi teladan; (8) berperilaku gotong royong sehingga menjadi teladan.

#### 6) Pentingnya Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter sangat penting karena penanaman nilai-nilai pendidikan karakter merupakan usaha untuk mendidik anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan kontribusi positif kepada lingkungannya. Nilai-nilai karakter yang perlu tertanam pada anak-anak adalah nilai-nilai universal di mana seluruh agama, tradisi, dan budaya pasti menjunjung tinggi nilai tersebut.

Nilai-nilai universal ini harus dapat menjadi perekat bagi seluruh anggota masyarakat walaupun berbeda latar belakang budaya, suku, dan agama. Serangkaian nilai yang selayaknya diajarkan kepada anak-anak yang kemudian dirangkum menjadi sembilan pilar karakter sebagai berikut:<sup>77</sup>

a) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya (*love Allah, trust, reverence, loyalty*).

---

<sup>77</sup> Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter, Solusi Tepat Untuk Membangun Bangsa* (Jakarta: Gapprint, 2009), h. 95.

- b) Kemandirian dan tanggungjawab, (*responsibility, excellence, self reliance, discipline, orderliness*).
- c) Kejujuran, amanah, bijaksana (*rustworthiness, reliability, honesty*).
- d) Hormat dan santun (*respect, courtesy, obedience*).
- e) Dermawan, suka menolong dan gotong royong (*love, compassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation*).
- f) Percaya diri, kreatif, dan pekerja keras (*confidence, assertiveness, creativity, resourcefulness, courage, determination and enthusiasm*).
- g) Kepemimpinan dan keadilan (*justice, fairness, mercy, leadership*).
- h) Baik dan rendah hati (*kindness, friendliness, humility, modesty*).
- i) Toleransi, kedamaian dan kesatuan (*tolerance, flexibility, peacefulness, unity*).

Teori ESQ menyatakan bahwa pemikiran karakter positif sesungguhnya akan merujuk kepada sifat-sifat mulia Allah yaitu Asma Al-Husna. Sifat-sifat dan nama-nama mulia Tuhan inilah sumber inspirasi setiap karakter positif yang dirumuskan oleh siapapun.<sup>78</sup>

Dari sekian banyak karakter yang bisa diteladani dari nama-nama Allah Swt. Dalam sudut pandang agama, tidak lepas dari karakter pribadi Nabi Muhammad saw. Dalam ajaran Al-Qur'an figur Rasulullah dipandang sebagai 'manusia teladan', dengan sendirinya para Rasul tersebut diakui sebagai manusia yang memiliki kualitas

---

<sup>78</sup> Zuchdi, *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan Yang Manusiawi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 45.

prima, baik dilihat dari kualitas moralnya maupun kualitas karyanya. Sebagai Rasul paling sedikit mempunyai empat syarat yaitu *siddiq*, *amanah*, *tabligh* dan *fathanah*. *Siddiq* berarti konsisten pada kebenaran, baik dalam ucapan, sikap maupun perilaku. *Amanah* berarti kejujuran, integritas moral, komitmen pada tugas dan kewajiban. *Tabligh* berarti mempunyai kemampuan mobilitas fisik, dan kepedulian sosial yang tinggi. *Fathanah* berarti kecerdasan penalaran, kesanggupan menangkap berbagai realitas dan fenomena yang dihadapi.<sup>79</sup>

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang memiliki hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam, pikiran, sikap, perasaan, perkataan, perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.<sup>80</sup> Karakter sangat penting bagi kehidupan manusia sebagai pegangan dalam bersosialisasi di masyarakat.

Menurut Schawart dalam Samani dan Hariyanto mengatakan bahwa pendidikan karakter terbukti membantu menciptakan perasaan sebagai anggota komunitas di sekolah. Banyak kajian yang membuktikan bahwa dengan menciptakan ruang kelas dan komunitas sekolah yang meningkatkan keterikatan para peserta didik kepada sekolah, dapat meningkatkan keterikatan jumlah peserta didik kepada

---

<sup>79</sup> T Hasan M, *Islam Dan Masalah Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Lantabora Press, 2003), h. 35.

<sup>80</sup> Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi Dimensional*, h. 84.

sekolah, dapat meningkatkan jumlah kehadiran peserta didik dan menurunkan angka putus sekolah. Schawat lebih lanjut memberikan penjelasan sebagai berikut:

- a) Pendidikan karakter membantu para peserta didik mencapai sukses baik di sekolah maupun dalam kehidupan;
- b) Pendidikan karakter membantu para peserta didik siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan;
- c) Pendidikan karakter membantu meningkatkan perilaku pro sosial dan menurunkan sikap dan perilaku negatif para peserta didik;
- d) Seluruh warga sekolah yang berkata bahwa mereka peduli terhadap nilai-nilai, ternyata memang lebih senang bertindak berlandaskan nilai-nilai tersebut; dan
- e) Pendidikan karakter menjadikan pengajaran berlangsung lebih mudah dan belajar lebih efisien.

Di dalam lingkungan keluarga dan masyarakat diupayakan terjadi proses penguatan karakter dari orang tua atau wali serta tokoh masyarakat terhadap perilaku karakter mulia. Di satuan pendidikan formal dan nonformal perlu dikembangkan perilaku karakter sehingga menjadi keseharian di rumah dan di lingkungan masyarakat masing-masing. Hal ini dapat dilakukan lewat komite sekolah, pertemuan wali murid, kunjungan atau kegiatan wali murid yang berhubungan dengan kumpulan kegiatan sekolah dan keluarga.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Nasional, "Desain Induk Pendidikan Karakter," h. 27.

Dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kegiatan ekstrakurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Adapun tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler menurut departemen kebudayaan tahun 1995 yang dikutip oleh Sunhaji dalam jurnalnya bahwa:

*Students can deepen and widen their knowledge and skills by linking various subjects, developing their talent and interest, as well as complimenting the efforts of guiding the students to be wholistic human beings who: a) have faith in the God Almighty and do the religious teaching well. b) have good morals, c) are knowledgeable and skillful, d) are physically and spiritually healthy, e) have strong and independent personalities f) are socially responsible and patriotic.*

*Students are able to apply the personality education and link the knowledge they have learned in the curriculum with the needs and situation of the surrounding environment. Based on the explanation, the objective of the extracurricular activities are to improve the quality of the students. With the components discussed earlier, the relation of integration of the Islamic religious education and learning processes, the development of the school as well as the extracurricular activities will be formed automatically.<sup>82</sup>*

---

<sup>82</sup> Sunhaji, "Character Education Strategy Through Integrated Islamic Religious Education In Junior High Schools In Banyumas Regency," *Dewantara: International Journal of Education* 2, no. 1 (2014): h. 20, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/dewantara/article/view/5184>.

Bahwa peserta didik dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan dan keterampilannya dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran, mengembangkan bakat dan minatnya, serta melengkapi upaya pembinaan peserta didik menjadi manusia yang sempurna yaitu sebagai berikut: a) beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjalankan ajaran agama dengan baik; b) memiliki akhlak yang baik; c) adalah berpengetahuan dan terampil; d) sehat jasmani dan rohani; e) memiliki kepribadian yang kuat dan mandiri; f) bertanggung jawab secara sosial dan patriotik.

Peserta didik mampu menerapkan pendidikan kepribadian dan mengaitkan ilmu yang dipelajarinya dalam kurikulum dengan kebutuhan dan situasi lingkungan sekitar. Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk meningkatkan kualitas siswa. Dengan komponen-komponen yang telah dibahas sebelumnya, maka relasi integrasi proses belajar mengajar pendidikan karakter, pengembangan sekolah serta kegiatan ekstrakurikuler akan terbentuk secara otomatis.

Melalui kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, serta potensi dan prestasi peserta didik. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter yang ditanamkan kepada peserta didik memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

berkarakter mulia, kompetensi akademik yang utuh dan terpadu, sekaligus memiliki kepribadian yang baik sesuai norma-norma dan budaya Indonesia sesuai dengan cita-cita Pancasila.

Kegiatan ekstrakurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Melalui kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, berdasarkan potensi dan prestasi peserta didik.

Menurut Ratna Megawangi, pendiri Indonesia Heritage Foundation, ada tiga tahap pembentukan karakter, yakni:

- 1) *Moral Knowing*, yaitu memahami dengan baik pada anak tentang arti kebaikan. Mengapa harus berperilaku baik?. Untuk apa berperilaku baik dan apa manfaat berperilaku baik?.
- 2) *Moral Feeling*, yaitu membangun kecintaan berperilaku baik pada anak yang akan menjadi sumber energi anak untuk berperilaku baik. Membentuk karakter adalah dengan cara menumbuhkannya.

3) *Moral Action*, yaitu bagaimana membuat pengetahuan moral menjadi tindakan nyata. Moral action ini merupakan *outcome* dari dua tahap sebelumnya dan harus dilakukan berulang-ulang.

Dengan melalui tiga tahap tersebut, proses pembentukan karakter akan menjadi lebih mudah terbentuk. Hal ini karena peserta didik akan melakukan perbuatan baik karena dorongan internal dari dalam dirinya sendiri.<sup>83</sup> Perilaku yang dihasilkan merupakan dorongan dari dalam hatinya dan pemikiran peserta didik tersebut. Maka, peran sekolah sangat penting sekali dalam membentuk karakter peserta didik. Untuk itu, sekolah harus kreatif dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah. Hal ini karena pendidikan karakter merupakan sebuah nilai yang abstrak dan dalam mengimplementasikan dalam sebuah nilai tidak bisa dibakukan dan tidak dalam bentuk numerik. Maka sekolah kreatif menjadi salah satu opsi yang paling tepat diterapkan pada kondisi saat ini.

### **3. Konsep Sekolah Kreatif**

#### **a. Definisi Sekolah Kreatif**

Hakikat kreatif adalah serangkaian kegiatan (keterampilan) yang dilakukan oleh anak dalam mendayagunakan kemampuannya untuk mengatasi masalah melalui karya yang membawa implikasi pada pembentukan intensif karakter dan sikap anak.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Cetakan Ke (Bogor: Indonesia Heritage Foundation, 2007), h. 19.

<sup>84</sup> Kurniawan, *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan Yang Menyenangkan Untuk Anak*, h. 164.

Pengertian kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi.<sup>85</sup> Sedangkan sekolah merupakan lembaga untuk para peserta didik belajar di bawah pengawasan pendidik atau pendidik.<sup>86</sup>

Kreatif adalah kemampuan untuk mengambil ide-ide yang telah ada dan menggunakannya untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreatif dapat berupa produk, proses, atau konsep baru yang tidak ada sebelumnya. Kreatif dapat berupa pemikiran atau tindakan inovatif yang dihasilkan dengan menggabungkan atau menggunakan bahan-bahan yang sudah ada. Kreatif dapat berupa karya seni, teknologi, desain, arsitektur, dan lain-lain. Kreatif dapat juga berupa jenis produk baru atau strategi yang tidak ada sebelumnya.

Selain itu, kreatif juga merupakan keterampilan untuk menggabungkan ide-ide yang berbeda untuk menciptakan sesuatu yang unik dan inovatif. Kreatif adalah proses eksternal yang menggabungkan ide-ide baru dengan ide-ide yang sudah ada untuk menciptakan karya yang unik. Kreatif juga merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan pikiran dan keterampilan untuk mengembangkan ide-ide yang inovatif.<sup>87</sup>

---

<sup>85</sup> <https://kbbi.web.id/kreatif>, diakses 5 Mei 2021.

<sup>86</sup> [www.sabah.edu.my](http://www.sabah.edu.my)”

<sup>87</sup> I Made Agus Adhiwiguna, Luh Putu Artini, and Luh Gede Eka Wahyuni, “Perceived Teaching Creativity and Observed Implementation of Creativity in Distance Learning Activities,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 11, no. 1 (2023): 42–48, <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.32076>.

Jadi, sekolah kreatif adalah sekolah yang memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Definisi sekolah kreatif yaitu sebuah komunitas sekolah yang mengembangkan sesuatu yang baru, yang unik, serta menggunakan pendekatan kreatif yang mendukung peningkatan prestasi dan menutup kesenjangan prestasi untuk semua peserta didik.

Ada beberapa kriteria yang dibutuhkan oleh sekolah yang mengembangkan pendekatan sekolah kreatif yaitu terdiri dari:<sup>88</sup>

- 1) Aspek desain pendekatan kreatif yakni dengan menggerakkan semua komponen yang ada, baik keluarga dan masyarakat; serta membangun rasionalisasi dengan dukungan data untuk menyusun desain; menciptakan artikulasi program yang dipertahankan oleh sekolah; mengidentifikasi rencana desain agar dapat meningkatkan prestasi peserta didik; mengidentifikasi program secara detail dengan membuat kriteria yang jelas untuk target pencapaiannya; dan membuat instrumen penilaian efektivitas pencapaian tujuan sekolah.
- 2) Aspek masyarakat yaitu partisipasi yang dimulai dari keluarga dan anggota masyarakat dalam mengembangkan desain; berkolaborasi dengan staf untuk menentukan bagaimana staf, keluarga dan anggota masyarakat akan berpartisipasi dalam desain program dan

---

<sup>88</sup> Dwi Priyanto and Abu Dharin, "Students Creativity Development Model and Its Implementation in Indonesian Islamic Elementary School," *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi* 11, no. 3 (2021): 81–87, <https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00>.

pemantauan keberhasilannya; berkolaborasi dengan staff untuk mengidentifikasi kepemimpinan dan tata kelola struktur sekolah.

3) Aspek Staf yakni seluruh staf bekerja secara maksimal perminggu; mendukung semua program yang sudah direncanakan; berkolaborasi dengan keluarga dan masyarakat untuk menentukan bagaimana staf, keluarga dan anggota masyarakat akan berpartisipasi dalam desain program dan pemantauan yang keberhasilan; berkolaborasi dengan keluarga dan masyarakat untuk mengidentifikasi kepemimpinan dan tata kelola struktur di sekolah.

Sekolah kreatif perlu dibangun dari lingkungan sekolah yang kreatif. Guru perlu banyak berinovasi agar terciptanya sekolah yang siap berdaya saing dan menghasilkan murid-murid yang dapat berpikiran kreatif dan kritis. Apalagi di era revolusi industri ini guru dan murid dituntut untuk dapat menguasai teknologi dan informasi dengan baik.<sup>89</sup>

Membangun sekolah yang kreatif itu tidak mudah, setiap manusia itu dianugerahi oleh beberapa dimensi kreatif yaitu berpikir kreatif (Creative Thinking), Perilaku Kreatif (Creative behavior), dan tindakan amaliah atau amaliah kreatif. Sayang tidak semua orang dapat mengembangkan daya tersebut secara optimal. Pola dan pendekatan di

---

<sup>89</sup> M N Mahfud and S Sutama, "Membangun Lingkungan Sekolah Kreatif Di Era Revolusi Industri 4.0," *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 11, no. 3 (2020): 240–50.

keluarga, sekolah dan masyarakat acap kali tidak mendukung pengembangan daya kreatif.<sup>90</sup>

Kreatif adalah kemampuan melahirkan sesuatu yang unik. Kreativitas merupakan kombinasi antara kemampuan, keterampilan dan sikap. Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.<sup>91</sup> Menurut kreativitas berasal dari kata ‘*to create*’ artinya membuat, dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah atau produk.<sup>92</sup>

Kreativitas berada dibawah pemecahan masalah yang kompleks dan berpikir kritis. Dengan data tersebut berarti dapat disimpulkan kreativitas merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam lingkungan industri, khususnya untuk mendorong ekonomi kreatif. Karena di dalam kreativitas terdapat kemampuan mencipta atau memodifikasi yang telah ada menjadi lebih baik.<sup>93</sup>

---

<sup>90</sup> Fuad Fachruddin, “Pengembangan Daya Kreatif (Creative Power) Melalui Dunia Sekolah: Identifikasi Isu,” *Sukma: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 131–75, [https://doi.org/10.32533/01105\(2017\)](https://doi.org/10.32533/01105(2017)).

<sup>91</sup> Dwi Kurniasari, “Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Smp Negeri 2 Sokaraja” (Universitas Muhamadiyah Purwokerto, 2015).

<sup>92</sup> M. Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013), h. 3.

<sup>93</sup> Bonnie Costello, “The Future of Us,” *The Plural of Us*, no. January (2017), <https://doi.org/10.23943/princeton/9780691172811.003.0009>.

## b. Indikator Sekolah Kreatif

Proses mengembangkan sekolah kreatif bukan pekerjaan yang mudah diwujudkan. Akan tetapi, sebagai proses sosial yang membutuhkan banyak persiapan oleh pihak sekolah. Sekolah yang kreatif membutuhkan enam aspek, antara lain: peran sekolah dalam membangun konsep diri, pembelajaran *edutainment*, aplikasi *edutainment*, pendidik atau *shadow teacher* yang kreatif, aplikasi portofolio, tematik dan fasilitas, serta teknik evaluasi.

Menurut Heru Kurniawan, sekolah kreatif harus berani untuk menjadikan alam natural sebagai kelas atau ruangan belajar yang setiap saat bisa digunakan. Sekolah kreatif harus bisa mendesain ruang-ruang yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan interaksi dan komunikasi antara (perwakilan) sekolah dengan orang tua dan masyarakat.<sup>94</sup>

Di samping itu, untuk mengembangkan sekolah kreatif perlu didukung oleh beberapa aspek yaitu pengembangan sistem gagasan dan ide, pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar, penciptaan sistem lingkungan sekolah yang sinergis antar unsur sekolah. Aspek-aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>95</sup>

### 1) Pengembangan Sistem Gagasan dan Ide

---

<sup>94</sup> Kurniawan, *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan Yang Menyenangkan Untuk Anak*, h. 33.

<sup>95</sup> Riana Nurhayati, "Indikator Sekolah Kreatif," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 5, no. 2 (2017): 199–208, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/18702/10380>.

- 
- a) Sekolah membangun masyarakat yang berpandangan bahwa kreatif itu “penting” bagi kehidupan manusia,
  - b) Sekolah menjadikan kreativitas sebagai kebiasaan,
  - c) Pendidik mampu menciptakan iklim atau suasana belajar yang menumbuhkan kreativitas atau sebaliknya mematikan kreativitas,
  - d) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berekspresi,
  - e) Pendidik menanamkan konsep “*becoming*” ,
  - f) Pendidik tidak diskriminasi terhadap perbedaan budaya,
  - g) Sekolah mengajarkan kepada peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya,
  - h) Pendidik menanamkan kesetaraan, multikultural dan demokrasi,
  - i) Sekolah memberi motivasi kepada peserta didik untuk bebas berekspresi dan menunjukkan eksistensi.
- 2) Pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar
- a) Pendidik menumbuhkan rasa percaya diri,
  - b) Pendidik menumbuhkan rasa mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik,
  - c) Pendidik mengembangkan kreativitas peserta didik sesuai dengan minat,
  - d) Pendidik menumbuhkan semangat belajar dan mengetahui serta mencoba hal-hal baru. Hal ini sesuai dengan visi misi sekolah,

- e) Peserta didik dibiasakan menghargai pendapat dan kreativitas yang berbeda,
  - f) Peserta didik dimotivasi untuk mendukung keberhasilan visi dan misi sekolah,
  - g) Peserta didik mempunyai program aktivitas yang terkait dengan budaya, sains dan olahraga di sekolah dan di luar sekolah.
- 3) Penciptaan sistem lingkungan sekolah yang sinergis antar unsur sekolah
- a) Aspek Desain Sekolah
    - (1) Sekolah mendesain lingkungan yang kreatif dan inovatif
    - (2) sekolah mengidentifikasi rencana desain dan prestasi peserta didik secara bertahap
    - (3) sekolah merancang program secara detail dalam program semesteran dan tahunan
    - (4) sekolah membuat instrumen penilaian untuk evaluasi
  - b) Aspek Masyarakat
    - (1) Sekolah mendorong partisipasi luas dari keluarga, dan anggota masyarakat dalam mengembangkan desain,
    - (2) Sekolah berkolaborasi dengan staf untuk menentukan bagaimana staf, keluarga dan anggota masyarakat akan berpartisipasi dalam desain program dan pemantauan keberhasilannya,

- (3) Pendidik berkolaborasi dengan staf untuk mengidentifikasi kepemimpinan dan tata kelola struktur untuk sekolah.

c) Aspek Staf

- (1) STAF mendukung semua program yang sudah dirancang,
- (2) staf berkolaborasi dengan keluarga dan masyarakat untuk menentukan bagaimana staf,
- (3) staf menjalin hubungan keluarga dan anggota masyarakat akan berpartisipasi dalam desain program dan pemantauan yang keberhasilan.

**c. Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*)**

Konsep kecerdasan majemuk dikenalkan oleh Howard Gardner, seorang profesor psikologi di Harvard dan profesor neurologi di Universitas Boston, yang menurutnya semua orang memiliki ragam kecerdasan, di mana konsekuensinya adalah cara penyerapan informasi masing-masing orang akan berbeda-beda sesuai dengan kecerdasan yang lebih kuat yang dimiliki. Menurut Gardner, kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk yang merupakan konsekuensi dalam suasana budaya atau masyarakat tertentu.<sup>96</sup> Dasar pemikiran Gardner adalah bahwa kecerdasan tidak selalu tentang bahasa dan matematika, masih ada kecerdasan lain yang dimiliki oleh manusia. Gardner mengatakan,

---

<sup>96</sup> Laura King, *Experience Psychology* (New York: Mc. Graw Hill, 2010), h. 38.

kalau seseorang terkena *stroke* atau jenis kerusakan otak yang lain, berbagai kemampuan dapat rusak atau tercecce, dalam isolasi dari kemampuan yang lain.<sup>97</sup>

Menurut Gardner, inteligensi merupakan kumpulan kepingan kemampuan yang ada di beragam otak. Semua kepingan ini saling berhubungan, tetapi juga bekerja sendiri-sendiri. Yang terpenting, inteligensi tidak statis atau ditentukan sejak lahir. Seperti otot, inteligensi dapat berkembang sepanjang hidup asal terus dibina dan ditingkatkan.<sup>98</sup> Di sinilah, pendidikan memiliki andil besar dan pendidik memiliki peran untuk membantu perkembangan inteligensi peserta didik. Menurut Haggerty, sebagaimana dikutip oleh Paul Suparno, ia mengungkapkan beberapa prinsip umum pembelajaran untuk membantu mengembangkan *multiple intelligences* pada peserta didik.<sup>99</sup>

*Pertama*, pendidikan harus memperhatikan semua kemampuan intelektual. Maka, mengajar tidak diperkenankan hanya berfokus pada inteligensi bahasa dan logis-matematis saja, akan tetapi perlu diperkenalkan pada inteligensi yang lain. *Kedua*, pendidikan seharusnya individual. Pendidikan seharusnya lebih personal, dengan memperhatikan inteligensi setiap peserta didik. Mengajar seluruh

---

<sup>97</sup> Howard Gardner, *Kecerdasan Majemuk: Teori Dalam Praktek* (Bandung: PT. Interaksa, 2013), h. 25.

<sup>98</sup> Hernowo, *Menjadi Pendidik Yang Mau Dan Mampu Mengajar Secara Kreatif*, 2nd ed. (Bandung: Mizan Learning Center, 2006), h. 61.

<sup>99</sup> Dkk. Suparno, Paul, *Pendidikan Budi Pekerti Di Sekolah Suatu Tinjauan Umum* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), h. 63-65.

peserta didik dengan materi dan cara yang sama, jelas tidak menguntungkan bagi peserta didik dan tidak memperhatikan perbedaan yang ada. Pendidik perlu menggunakan banyak cara untuk membantu peserta didik. *Ketiga*, pendidikan harus menyemangati peserta didik untuk dapat menentukan tujuan dan program belajar mereka. Peserta didik perlu diberi kebebasan untuk menggunakan cara belajar dan cara kerja berdasarkan minat mereka. Peserta didik perlu dibantu untuk mengerti potensi intelektual mereka dan bagaimana mengembangkannya. *Keempat*, sekolah harus dapat menyediakan fasilitas dan sarana yang dapat dipergunakan peserta didik untuk melatih kemampuan intelektual mereka berdasarkan *multiple intelligences*. *Kelima*, evaluasi belajar harus lebih kontekstual. *Keenam*, pendidikan sebaiknya tidak dibatasi di dalam ruangan atau gedung sekolah. Konsep ini memungkinkan agar pendidikan juga dilaksanakan di luar sekolah, lingkungan masyarakat, kegiatan ekstrakurikuler, serta kontak dengan komunitas luar dan para ahli.

Penelitian Gardner telah menguak rumpun inteligensi manusia yang lebih luas daripada kepercayaan manusia sebelumnya, serta menghasilkan definisi tentang konsep inteligensi yang sungguh menyegarkan. Sebagaimana telah banyak diketahui dalam konsep

pemetaan potensi otak, bahwa berbagai jenis inteligensi menempati suatu bagian otak tertentu.<sup>100</sup>

Di awal penelitiannya, ia mengumpulkan banyak sekali kemampuan manusia yang kiranya dapat dimasukkan dalam pengertiannya tentang inteligensi. Setelah kemampuan itu dianalisis secara teliti, akhirnya, ia menyusun daftar tujuh inteligensi yang dimiliki manusia dalam buku fenomenalnya, *Frames of Mind* (1993), yakni inteligensi linguistik (*linguistic intelligence*), inteligensi logis-matematis (*logical-mathematical intelligence*), inteligensi spasial (*spatial intelligence*), inteligensi musikal (*musical intelligence*), inteligensi gerak-badani (*bodily-kinesthetic intelligence*), inteligensi interpersonal (*interpersonal intelligence*), inteligensi intrapersonal (*intrapersonal intelligence*). Pada bukunya *Intelligence Reframed* (2000), ia menambahkan adanya dua inteligensi baru, yaitu inteligensi naturalis atau lingkungan (*naturalist intelligence*) dan inteligensi eksistensial (*existential intelligence*).<sup>101</sup> Jadi, *multiple intelligences* adalah macam atau ragam inteligensi yang terdiri dari inteligensi linguistik, logis-matematis, spasial, musikal, gerak-badani, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial.

### **1) Inteligensi Linguistik (*Linguistic Intelligence*): *Word Smart***

---

<sup>100</sup> Sutan Surya, *Melejitkan Multiple Intelligences Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), h. 2.

<sup>101</sup> Suparno, Paul, *Pendidikan Budi Pekerti Di Sekolah Suatu Tinjauan Umum*, h. 19.

Gardner menjelaskan inteligensi linguistik sebagai kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara oral maupun tertulis seperti dimiliki para pencipta puisi, editor, jurnalis, dramawan, sastrawan, pemain sandiwara, maupun orator. Kemampuan ini berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan bahasa secara umum. Dalam pengertian bahasa, orang itu mempunyai kepekaan yang tinggi terhadap makna kata-kata (semantik), aturan di antara kata-kata (sintaksis), pada suara dan ritme ungkapan kata (fonologi), dan terhadap perbedaan fungsi bahasa (pragmatik).<sup>102</sup> Tokoh-tokoh yang menonjol seperti Sukarno, Rosihan Anwar, Paus Yohanes Paulus II, Martin Luther King Jr, dan Winston Churchill. Peserta didik yang mempunyai inteligensi linguistik tinggi senang mengekspresikan diri dengan bahasa, biasanya nilai bahasanya lebih baik dibandingkan dengan teman-temannya yang lain.

## **2) *Inteligensi Logis Matematis (Logical-Mathematical Intelligence):***

### ***Logic-Number Smart***

Inteligensi logis-matematis melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini adalah inteligensi yang digunakan ilmuwan ketika menciptakan hipotesis dan dengan tekun mengujinya dengan data eksperimental. Hal ini merupakan inteligensi yang digunakan

---

<sup>102</sup> Suparno, Paul, h. 26-27.

akuntan pajak, *scientist*, programmer komputer, dan ahli matematika. Termasuk dalam inteligensi tersebut adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan.<sup>103</sup> Tokoh-tokoh yang menonjol dalam inteligensi matematis logis misalnya Habibie, Einstein, John Dewey, dan Stephen Hawking. Peserta didik yang mempunyai inteligensi matematis logis menonjol biasanya mempunyai nilai matematika yang baik, jalan pikirannya logis. Pikirannya rasional. Ia mudah belajar matematika dan sains. Peserta didik ini biasanya mudah belajar dengan skema, bagan, dan tidak begitu suka dengan bacaan yang panjang kalimatnya.

### **3) Inteligensi Spasial (*Spatial Intelligence*): *Picture Smart***

Inteligensi spasial, terkadang disebut inteligensi visual atau visual spasial, adalah kemampuan untuk membentuk dan menggunakan model mental. Orang yang memiliki inteligensi ini cenderung berpikir dalam atau dengan gambar dan cenderung mudah belajar melalui sajian-sajian visual seperti film, gambar, video dan peragaan yang menggunakan model dan *slide*.<sup>104</sup> Termasuk di dalamnya adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, melakukan perubahan suatu benda dalam pikirannya dan mengenali perubahan itu, menggambarkan suatu

---

<sup>103</sup> Thomas Armstrong, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-Nya* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), h. 20.

<sup>104</sup> Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences* (Bandung: Nuansa, 2007), h. 21.

hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, serta mengungkapkan data dalam suatu grafik. Juga kepekaan terhadap keseimbangan, relasi, warna, garis, bentuk, dan ruang. Beberapa tokoh berikut dapat dimasukkan dalam kelompok berinteligensi spasial-visual tinggi, seperti Pablo Picasso, Affandi, Sidharta, dan Michaelangelo. Peserta didik yang berinteligensi spasial-visual yang baik akan dengan mudah belajar ilmu ukur ruang. Ia dengan mudah akan menentukan letak suatu benda dalam ruangan. Ia dapat membayangkan suatu bentuk secara benar, meski dapat perspektif. Bila menggambar suatu pemandangan dia dengan mudah menempatkan benda-benda pada tempatnya yang tepat dan benar dimensinya.

#### **4) Inteligensi Musikal (*Musical Intelligence*): *Music Smart***

Inteligensi musikal adalah kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Inteligensi ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang didengar, kemampuan memainkan alat musik, kemampuan menyanyi, kemampuan untuk mencipta lagu, kemampuan untuk menikmati lagu, musik, dan nyanyian.<sup>105</sup> Tokoh-tokoh yang menonjol seperti Erwin Gutawa, Melly Goeslaw, Mozart,

---

<sup>105</sup> Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, 3rd ed. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006), h. 235.

Beethoven, Elton John. Peserta didik yang mempunyai inteligensi musikal tinggi kentara dalam penampilannya bila sedang bernyanyi di kelas, juga dalam tugas-tugas yang berkaitan dengan musik. Mereka biasanya bernyanyi dengan baik, dapat memainkan suatu alat musik bila ada, mudah mempelajari not dan lagu. Menarik, peserta didik ini akan mudah mempelajari suatu mata pelajaran lain bila mata pelajaran itu diterangkan dengan suatu lagu atau musik.

**5) Inteligensi Gerak-Badani (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*): *Body Smart***

Inteligensi gerak-badani adalah kemampuan menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan seperti ada pada aktor, atlet, penari, pemahat, dan ahli bedah atau kemampuan mengendalikan dan meningkatkan fisiknya.<sup>106</sup> Dalam inteligensi ini termasuk keterampilan koordinasi dan fleksibilitas tubuh. Beberapa tokoh tersebut sering dimasukkan dalam mereka yang berinteligensi gerak-badani tinggi, yaitu Taufik Hidayat, Ade Rai, Christine Hakim, Tiger Woods, dan Charlie Chaplin. Peserta didik yang mempunyai inteligensi gerak-badani biasanya suka menari, olahraga, dan suka bergerak. Peserta didik ini biasanya tidak suka diam. Ia selalu ingin menggerakkan tubuhnya, bila waktu luang dan tidak ada pelajaran, peserta didik ini langsung *keluyuran*.

---

<sup>106</sup> Sintha Ratnawati, *Mencetak Anak Cerdas Dan Kreatif*, 2nd ed. (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2001), h. 168.

## 6) **Inteligensi Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*): *People***

### *Smart*

Inteligensi interpersonal adalah kemampuan untuk memahami orang lain: apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja sama dengan mereka, mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, temperamen orang lain juga termasuk dalam inteligensi ini.<sup>107</sup>

Secara umum inteligensi interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Inteligensi ini banyak dipunyai oleh para komunikator, fasilitator, politisi, dan penggerak massa. Orang-orang seperti Soe Hok Gie, Arif Rahman Hakim, Mahatma Gandhi, Ronald Reagan, dan Ibu Theresa. Peserta didik yang mempunyai inteligensi interpersonal tinggi mudah bergaul dan berteman. Ia mudah berkomunikasi dan mengumpulkan teman lain. Bila dilepas seorang diri, ia akan dengan cepat mencari teman. Dalam konteks belajar, ia lebih suka belajar bersama orang lain, suka mengadakan studi kelompok.

## 7) **Inteligensi Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*): *Self***

### *Smart*

---

<sup>107</sup> Gardner, *Kecerdasan Majemuk: Teori Dalam Praktek*, h. 24.

Inteligensi intrapersonal adalah pengenalan diri. Seseorang dengan tingkat inteligensi intrapersonal yang tinggi mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya, kehendak dan ketakutannya, dan bisa bertindak berdasarkan pengetahuannya mengenai ini dalam cara yang sesuai.<sup>108</sup> Inteligensi adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptasi berdasar pengenalan diri itu. Termasuk dalam inteligensi ini adalah kemampuan berfleksibilitas dan keseimbangan diri. Orang lain punya kesadaran diri akan gagasan-gagasannya, dan mempunyai kemampuan untuk mengambil keputusan pribadi. Ia sadar akan tujuan hidupnya. Ia dapat mengatur perasaan dan emosinya sehingga kelihatan sangat tenang. Salah seorang genius besar di wilayah ini adalah Sigmund Freud (psikoanalisis). Peserta didik yang menonjol dalam inteligensi ini, sering terlihat diam, lebih suka bermenung di kelas. Ia lebih suka bekerja sendiri. Bila pendidik memberikan tugas bebas, peserta didik ini kadang diam lama merenungkan tugas itu sebelum mengerjakan sendiri. Pendidik yang tidak tahu, sering memarahi peserta didik ini karena ia nampak tidak mendengarkan dan hanya melamun. Padahal ia sebenarnya sedang berpikir dalam.

---

<sup>108</sup> Daniel Goleman, *The Creative Spirit: Nyalakan Jiwa Kreatifmu Di Sekolah, Tempat Kerja, Dan Komunitas* (Bandung: Mizan Learning Center, 2005), h. 117.

## **8) Inteligensi Naturalis atau Lingkungan (*Naturalist Intelligence*):**

### ***Nature Smart***

Gardner menjelaskan inteligensi lingkungan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensial lain dalam alam natural, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan itu secara produktif dalam berburu, bertani, dan mengembangkan pengetahuan akan alam.<sup>109</sup> Peserta didik yang mempunyai inteligensi lingkungan tinggi kiranya dapat dilihat pada kemampuan mengenal, mengklasifikasi, dan menggolongkan tanaman-tanaman, binatang, serta alam mini yang berada di sekolah. Tokoh pada inteligensi ini adalah Prof. Hembing, dan Charles Darwin. Peserta didik yang berintelegensi lingkungan tinggi akan senang bila ada acara di luar sekolah, seperti berkemah bersama di pegunungan, karena dia akan dapat menikmati keindahan alam.

## **9) Inteligensi Eksistensial (*Existential Intelligence*): *Existent Smart***

Dr. Gardner merumuskan inteligensi eksistensial sebagai inteligensi yang menaruh perhatian pada masalah hidup yang paling utama. Gardner merumuskan kemampuan inti inteligensi eksistensial ke dalam dua bagian, yakni menempatkan diri sendiri dalam jangkauan wilayah kosmos yang terjauh yang tak terbatas

---

<sup>109</sup> Suparno, Paul, *Pendidikan Budi Pekerti Di Sekolah Suatu Tinjauan Umum*, h. 42.

maupun yang amat kecil, dan menempatkan diri sendiri dalam ciri manusiawi yang paling eksistensial makna hidup, makna kematian, keberadaan akhir dari dunia jasmani dan psikologi, pengalaman batin seperti kasih kepada manusia lain, atau terjun secara total ke dalam suatu karya seni.<sup>110</sup> Intelegensi ini menyangkut kemampuan untuk selalu menghargai apa yang ada dan apa yang sedang terjadi untuk diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat guna mencapai kesuksesan hidup.<sup>111</sup> Tokoh-tokohnya adalah Buya Hamka, Syekh Nawawi Al-Bantani, K.H. Makhrus Ali, Socrates, Plato, Thomas Aquinas, Descartes, Immanuel Kant, dan Nietzsche. Peserta didik yang menonjol di sini sering kali mengajukan pertanyaan yang jarang dipikirkan orang, termasuk pendidikya sendiri.

Misalnya tiba-tiba ia bertanya, *Mengapa aku ada di sekolah, di tengah teman-teman, untuk apa ini semua? Apa semua manusia akan mati? Kalau semua akan mati, untuk apa aku hidup?, Apakah hidup itu?”, Menyangkut apakah hidup itu?”, Mengapa ada orang jahat?”, Kemanakah saat manusia menuju?” dan “Apakah Tuhan itu ada?”* merupakan titik awal yang penting dari suatu penjelajahan ke dalam konsep yang lebih mendalam.

---

<sup>110</sup> Thomas Armstrong, *Seven Kinds Of Smart: Menemukan Dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), h. 218-219.

<sup>111</sup> Fritz Sumantri dan ratih Purwarini, *Latihan Otak 10 Menit Dalam Sehari Selama 26 Hari Dengan Metode Fritz's Brain*, 2nd ed. (Bandung: Medium, 2007), h. 65.

## B. Telaah Pustaka atau Penelitian Yang Relevan

Untuk memperdalam pemahaman terhadap penelitian ini, diperlukan adanya kajian terhadap penelitian terdahulu (sebelumnya) atau telaah pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal tersebut diperlukan guna mengetahui posisi penelitian ini, sehingga berbeda dengan penelitian sebelumnya serta memberikan kejelasan dan perbedaan dengan posisi penelitian ini.

Beberapa telaah pustaka, yang penulis anggap mempunyai relevansi dengan penelitian ini, terutama penelitian tentang strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede. Adapun penelitian yang dilakukan sebelumnya antara lain:

Penelitian oleh Badrus Zaman, (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "*Edutainment dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 13 Wonosegoro tahun 2016*". Hasil penelitiannya menyimpulkan strategi pembelajaran disusun untuk mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan oleh pendidik. Suasana belajar yang menyenangkan dapat dirasakan oleh peserta didik dalam mencapai prestasi belajar, strategi pembelajaran *edutainment* di SMP Muhammadiyah 13 Wonosegoro diharapkan dapat mencetak lulusan yang tidak hanya dalam nilai (angka) yang baik, namun memiliki kecerdasan kognitif, emosional, dan kecerdasan spiritual. Pendekatan *edutainment* di SMP Muhammadiyah 13 Wonosegoro melalui permainan (*game*), humor, bermain peran (*role play*), demonstrasi dan cara-cara lain yang dapat dikuasai oleh

pendidik dan peserta didik. Hambatannya, sumber daya manusia dalam menjalankan strategi pembelajaran *edutainment*, peserta didik cenderung bermain hingga melupakan esensi pembelajaran, bahan pembelajaran, waktu pembelajaran yang minim, sarana dan prasana yang terbatas, lingkungan belajar yang kurang mendukung dalam penerapan strategi pembelajaran *edutainment*.<sup>112</sup> Pada penelitian ini memiliki kesamaan objek penelitian dengan yang akan penulis lakukan yaitu tentang strategi *edutainment*. Selain itu, terdapat banyak perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada lokasi penelitian serta subjek penelitiannya.

Jurnal Setyoadi Purwanto, (2019), yang berjudul *Unsur Pembelajaran Edutainment dalam Quantum Learning*, menyimpulkan, pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip bermain sambil belajar sehingga harus disusun sehingga menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) *Quantum learning* dan *edutainment* sama-sama menekankan urgensi suasana menyenangkan dan memudahkan; (2) Sama-sama bermula dari dunia nonpendidikan; (3) Keduanya memberi perhatian utama pada proses belajar yang menggairahkan, yang melibatkan fisik inderawi, emosi, dan keyakinan sugetif; (4) *Quantum learning* dan *edutainment* mampu menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik; (5) *Quantum learning* membangun keterampilan belajar peserta didik melalui berbagai penemuan mutakhir, dan *edutainment*

---

<sup>112</sup> Andri Oza and Badrus Zaman, "Edutainment Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2016): 117–44, <https://doi.org/10.18326/mdr.v8i1.117-144>.

terus-meneus berupaya memfasilitasi proses pembelajaran optimal; (6) *Quantum learning* dan *edutainment* secara bersamaan membangun komunikasi efektif kepada peserta didik.<sup>113</sup>

Maulida & Nadiyah (2019) jurnal yang berjudul “*Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dan Tematik Bagian Perkembangan Kreativitas Anak di KB Mutiara Umi Kalasan Yogyakarta*” bahwa penerapan model pembelajaran *edutainment* dan tematik bagi perkembangan kreativitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran tematik dan *edutainment* di kelompok bermain Mutiara Ummi Kalasan dapat memberikan hasil yang efektif dan menciptakan suasana yang kondusif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak usia dini. Anak merasa nyaman, aman, dan senang selama proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.<sup>114</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu pada objek penelitiannya yaitu tentang model pembelajaran *edutainmentnya*. Kemudian penelitian ini juga memiliki perbedaan, yaitu pada lokasi penelitian.

Nesia Puspita Dewi, IAIN Tulungagung dalam disertasinya “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi dan Entertainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Studi*

---

<sup>113</sup> Setyoadi Purwanto, “Unsur Pembelajaran Edutainment Dalam Quantum Learning,” *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 21, <https://doi.org/10.30659/jspi.v2i2.5149>.

<sup>114</sup> Maulida Lida Maulida and Nadiyah Nadiyah, “Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dan Tematik Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Aisyiah Mutiara Ummi Kalasan Yogyakarta,” *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 5, no. 2 (2019): 96–109, <https://doi.org/10.18592/jea.v5i2.3202>.

*Multi Situs di MA Nurul Islam Pamekasan dan MA Sumber Duko Pamekasan)*”. Penelitian tersebut ditulis dengan latar belakang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MA Nurul Islam dan MA Sumber Duko. Pendidik kurang memahami konsep metode pembelajaran yang sesuai dengan metode peserta didik, respon peserta didik terhadap pelajaran tidak fokus (anak cenderung bermain), dan lingkungan yang kurang mendukung. Rumusan masalahnya terfokus pada bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari pembelajaran berbasis *edutainment* dengan mengkomparasikan dua sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penulis dalam penelitian tersebut lebih memfokuskan dalam komparasi metode *edutainment* dalam dua sekolah, mulai dari perencanaan metode, pelaksanaan metode, dan evaluasi. Secara umum menghasilkan penelitian yang sepadan dengan kelemahan yang hamper sama yakni sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam rangka pembelajaran berbasis *edutainment*.<sup>115</sup>

Jurnal Aip Saripudin yang berjudul “*Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon)*” tahun 2018. Dari hasil penelitian, maka diperoleh data bahwa strategi *edutainment* yang digunakan di sekolah tersebut mencakup berbagai metode seperti metode bermain, metode bercerita, bernyanyi, metode bermain peran, praktek langsung

---

<sup>115</sup> Nesia Puspita Dewi, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi Dan Intertainment) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs Di Ma Nurul Islam Ragang Waru Pamekasan Dan Ma As-Salafiyah Sumber Duko Pakong Pamekasan)” (IAIN Tulungagung, 2016).

dan pemanfaatan komputer. Strategi *edutainment* telah menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif dan berbobot.<sup>116</sup>

Jurnal saudara Mochammad Rizal Ramadhan, tahun 2020 yang berjudul “*Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam*”. Penelitian ini akan menjelaskan tentang implementasi strategi pembelajaran *edutainment* yang berbasis karakter pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Melalui strategi tersebut, daya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran akan berkembang. Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* dalam pendidikan agama Islam, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan daya serap peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain.<sup>117</sup>

Jurnal Riana Nurhayati tahun 2017 yang berjudul “*Indikator Sekolah Kreatif*.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui indikator sekolah kreatif di sekolah dasar (SD). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian adalah kepala sekolah dan pendidik SD Muhammadiyah 16 Surabaya (Sekolah Kreatif). Analisa data dengan reduksi, kategorisasi dan intepretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator yang bisa dicapai

---

<sup>116</sup> Saripudin and Faujiah, “Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud (Studi Kasus Pada Tk Di Kota Cirebon).”

<sup>117</sup> Mochammad Rizal Ramadhan, “Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam,” *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2020): 201–11, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114>.

oleh sekolah untuk membuat sekolah lebih kreatif adalah pengembangan sistem gagasan dan ide, pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar, dan penciptaan sistem lingkungan sekolah yang sinergis antar unsur sekolah.<sup>118</sup>

Selain itu, menurut Tutuk Ningsih dalam jurnal yang berjudul “*Shaping Students’ Character through Edutainment Strategies*” penelitian tersebut berisi tentang tentang *The results show that the school as a creative school with edutainment-based character building, designed innovative ideas involving various activities namely, 1) Tilawah and Tahfidz (recitation and memorization of) Qur'an that formed character of religious and likes to read; 2) multiple language program that built friendly, communicative, responsible, and disciplined students; 3) computer education that developed creative and curious; 4) outdoor learning that included the character values: responsible and care for the environment; 5) leadership and entrepreneurship that resulted the students to be responsible, independent, disciplined, socially caring, and honest; 6) inviting native speakers that created the character of friendly and communicative.*<sup>119</sup>

Jurnal Umul Musyayyadah dan Tutuk Ningsih tahun 2022, yang berjudul “*Implementation of Character-Based Edutainment in Learning*”. Dengan hasil penelitian “*this paper are that the application of edutainment in learning can be applied by varying various learning methods such as the playing method, the field trip method, the conversation method, the singing*

---

<sup>118</sup> Nurhayati, “INDIKATOR SEKOLAH KREATIF.”

<sup>119</sup> Ningsih et al., “Shaping Students’ Character through Edutainment Strategies.”

*method, the demonstration method, the storytelling method, the project method and the computer utilization method while still instilling the values character value.*<sup>120</sup>

Bahwa hasil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan *edutainment* di pembelajaran dapat diterapkan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran seperti metode bermain, metode karyawisata, metode percakapan, metode bernyanyi, metode demonstrasi, metode bercerita, metode proyek dan metode pemanfaatan komputer dengan tetap menanamkan nilai-nilai karakter.

Jurnal Santoso yang berjudul “*Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*” . Dalam penelitian ini mengkaji tentang *The learning approach to early childhood education in kindergarten as well as in family planning, TPA and SPS is more oriented towards learning approach through play. Edutainment as a learning process designed by combining the educational content and entertainment in harmony, so that learning activities take place with fun. Fun, interesting, creative, and innovative learning is a concept of edutainment learning, as the basic concept of edutainment is an effort to make learning happen in a conducive, comfortable and fun atmosphere.*<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> Musyayyadah and Tutuk Ningsih, “Implementation of Character-Based Edutainment in Learning.”

<sup>121</sup> Santoso Santoso, “Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018): 61–68, <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2376>.

Bahwa Pendekatan pembelajaran PAUD di TK maupun di KB, TPA dan SPS lebih berorientasi pada pendekatan pembelajaran melalui bermain. Edutainment sebagai proses pembelajaran dirancang dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga kegiatan belajar berlangsung dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, dan inovatif merupakan konsep pembelajaran *edutainment*, karena konsep dasar *edutainment* adalah upaya mewujudkan pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan.

Dalam ICTES 2020 oleh Luh Diah Surya Adnyani, dkk., yang berjudul “*Powtoon as the Implementation of Edutainment for Young Learners*”. Menyebutkan bahwa *this study has found that a combination of education in teaching English for young EFL students and entertainment by using interesting Powtoon, showed positive effect on the students’ comprehension and gained positive responses from the students. The implication of the study showed that edutainment learning can be applied by primary school English foreign language teachers to improve students’ comprehension and engagement.*<sup>122</sup>

Studi ini menemukan bahwa kombinasi pendidikan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk siswa EFL muda dan hiburan dengan menggunakan *Powtoon* yang menarik, menunjukkan efek positif pada pemahaman siswa dan mendapat respon positif dari siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan

---

<sup>122</sup> Luh Diah Surya Adnyani et al., “Powtoon as the Implementation of Edutainment for Young Learners,” *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)* 540, no. Ictes 2020 (2021): 205–9, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.239>.

bahwa pembelajaran *edutainment* dapat diterapkan oleh guru bahasa asing bahasa Inggris sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Penelitian Mochammad Rizal Ramadhan yang berjudul *Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter di Tengah Pandemi Covid-19*. Salah satu strategi yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran daring adalah strategi pembelajaran *edutainment*. Melalui strategi tersebut, proses pembelajaran dapat dirasakan seperti kondisi di sekolah dengan tatap muka. Selain itu, strategi tersebut juga dilengkapi dengan pembelajaran berbasis pada karakter yang semakin mendukung tercapainya hasil belajar.<sup>123</sup>

Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut. Letak perbedaan yang peneliti maksud adalah dalam penelitian ini yaitu lebih menekankan pada strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master dan SD Negeri 1 Piasa Somagede. Hal ini penulis beranggapan bahwa penelitian ini mempunyai bingkai dan kerangka yang berbeda dari penelitian-penelitian tersebut. Oleh karena itu penelitian ini memenuhi kriteria non duplikasi karena dalam penelitian ini tidak memiliki kesamaan subjek dan objek dengan penelitian lainnya.

---

<sup>123</sup> Ramadhan, "Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam."

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu penjelasan yang bersifat sementara pada suatu gejala pada objek penelitian ini. Kerangka berpikir adalah suatu argumen untuk merumuskan hipotesis, argumentasi kerangka berfikir menggunakan logika berpikir induktif. Kerangka berpikir yang dihasilkan dapat berupa kerangka berpikir asosiatif maupun komparatif.<sup>124</sup>

Selanjutnya untuk kerangka berpikir dalam penelitian, maka variabel-variabel yang diteliti harus dijelaskan. Diskusi dalam kerangka berpikir harus dapat menunjukkan dan menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti, dan teori yang mendasari. Penyusunan kerangka berpikir dengan menggunakan argumentasi-argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan ini akhirnya melahirkan suatu kesimpulan.

Adapun kerangka berppikir dalam penelitian ini dapat dinarasikan sebagai berikut: Bahwa untuk mewujudkan sekolah kreatif yang berkarakter yaitu salah satunya dengan membentuk karakter melalui strategi *edutainment*. Dalam penelitian ini penulis menitik beratkan di dua lokasi sekolah yang berbeda. Pengambilan lokasi penelitian ini berdasarkan status sekolah tersebut, yaitu sekolah negeri dan juga sekolah swasta.

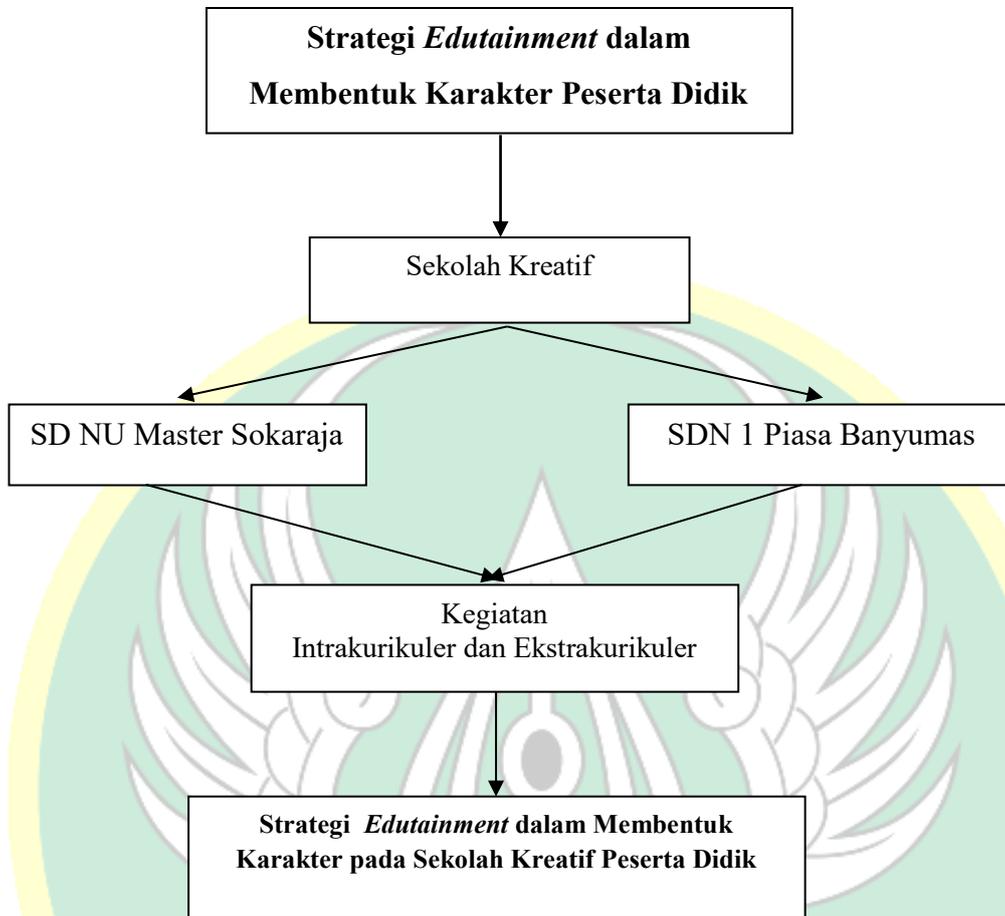
Adapun untuk sekolah dasar negeri penulis mengambil sampel lokasi penelitian di SD Negeri 1 Piasa Somagede sedangkan untuk sekolah dasar berstatus swasta di SD NU Master Sokaraja. Pembentukan karakter di dua

---

<sup>124</sup> Usman Husaini dan Purnomo, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 72.

sekolah tersebut dapat dikatakan berhasil, hal tersebut dilihat dari output sekolah tersebut. *Out put* dari SD Negeri 1 Piasa yang sering berprestasi dalam semua bidang, selan itu kedisiplinan peserta didik di lingkungan sekolah. Maka, penulis memberikan asumsi bahwa kedua sekolah tersebut memiliki strategi khusus dalam proses pendidikan di sana. Proses pembentukan karakter peserta didik menggunakan strategi *edutainment* di SD NU Master dan SDN 1 Piasa Banyumas. Agar lebih mudah dalam memahami penelitian ini, penulis gambarkan penelitian ini dalam kerangka konsep pada skema di bawah ini.





Gambar 1. Konsep Kerangka Berpikir Penelitian

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Paradigma, Jenis dan Pendekatan Penelitian

Paradigma yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu paradigma fenomenologis. Paradigma fenomenologis penulis gunakan dalam penelitian ini karena keterhubungannya erat dengan psikologi sebagai ilmu tentang proses mental dan perilaku serta cenderung bersifat subjektif. Adapun paradigma merupakan acuan yang menjadi dasar bagi setiap peneliti untuk mengungkapkan fakta-fakta melalui kegiatan penelitian yang dilakukannya. Pemilihan paradigma dalam riset memiliki implikasi terhadap pemilihan metodologi dan metode pengumpulan dan analisis data.<sup>125</sup> Penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede membutuhkan paradigma fenomenologi untuk penelitian ini karena objek penelitian sifat ini masih subjektif yaitu strategi *edutainment* dalam membentuk karakter.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi secara etimologi berasal dari kata “*phenomenon*” yang berarti realitas yang tampak, dan “*logos*” yang berarti

---

<sup>125</sup> J. W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches* (Thousand Oaks, CA: Sage, 2013), h. 20.

ilmu. Sehingga secara terminologi, fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas yang tampak.

Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak berdiri sendiri karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Fenomenologi adalah bagian dari metodologi kualitatif, namun mengandung nilai sejarah dalam perkembangannya.<sup>126</sup> Menurut Hegel, fenomenologi mengacu pada pengalaman sebagaimana yang muncul pada kesadaran, ia menjelaskan fenomenologi adalah ilmu menggambarkan apa yang seseorang terima, rasakan dan ketahui di dalam kesadaran langsungnya dan pengalamannya. Apa yang muncul dari kesadaran itulah yang disebut sebagai fenomena.<sup>127</sup>

Fenomenologi ingin mengungkapkan apa yang menjadi realitas dan pengalaman yang dialami individu, mengungkapkan dan memahami sesuatu yang tidak nampak dari pengalaman subjektif individu. Oleh karenanya, peneliti tidak dapat memasukkan dan mengembangkan asumsi-asumsinya di dalam penelitiannya.<sup>128</sup>

Hal ini sejalan dengan pemikiran Louis Cohen, Lawrence Manion and Keith Morrison sebagai berikut:

*In its broadest meaning, phenomenology is a theoretical point of view that advocates the study of direct experience taken at face value; and one which*

---

<sup>126</sup> Agus Salim, *Teori Dan Penelitian Paradigma* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), h. 167.

<sup>127</sup> Clark Moustakas, *"Phenomenological Research Methods"* (California: SAGE Publications, 1994), h. 26.

<sup>128</sup> J. W Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2010), h. 53.

*sees behaviour as determined by the phenomena of experience rather than by external, objective and physically described reality. Although phenomenologists differ among them selves on particular issues, there is fairly general agreement on the following points identified by Curtis (1978) which can be taken as distinguishing features of their philosophical viewpoint: 1) A belief in the importance and in a sense the primacy, of subjective consciousness; 2) An understanding of consciousness as active, as meaning bestowing; 3) A claim that there are certain essential structures to consciousness of which we gain direct knowledge by a certain kind of reflection. exactly what these structures are is a point about which phenomenologists have differed.*<sup>129</sup>

Dalam arti luasnya, fenomenologi adalah sudut pandang teoretis yang menganjurkan studi tentang pengalaman langsung yang diambil pada nilai nominal; dan melihat perilaku yang ditentukan oleh fenomena pengalaman daripada oleh realitas eksternal, objektif dan digambarkan secara fisik. Oleh karenanya peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan, untuk mendeskripsikan dan mengkonstruksi realitas yang ada serta melakukan pendekatan terhadap sumber informasi atau informan, sehingga diharapkan data yang didapatkan akan lebih maksimal dan objektif.

---

<sup>129</sup> Lawrence Manion and Keith Morrison Louis Cohen, *Research Methods in Education*, 5th ed. (London And New York: Routledge Falmer Taylor & Francis Group, 2003), h. 23.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil dua tempat lokasi penelitian, yaitu SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede Kabupaten Banyumas. Pengambilan lokasi penelitian tersebut dilakukan secara *random* dari seluruh sekolah dasar yang ada di kabupaten Banyumas, yaitu dengan memilih satu sekolah dasar negeri dan satu sekolah dasar swasta di kabupaten Banyumas. Adapun alasan pengambilan tempat penelitian ini karena kedua sekolah tersebut telah menerapkan strategi *edutainment* di dalam pembelajarannya. Kemudian, waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu selama enam bulan, dimulai dari Februari 2022 hingga Agustus 2022.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam sebuah penelitian penentuan subjek dan objek penelitian sangatlah penting. Subjek dan objek di dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Subjek Penelitian

Menurut Saifuddin yang dikutip oleh Abdul Hanaf, subjek penelitian merupakan sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi), di dalam subjek penelitian inilah terdapat objek penelitian.<sup>130</sup> Sedangkan menurut Tatang Amirin, subjek penelitian merupakan orang-

---

<sup>130</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 25.

orang yang menjadi sumber informasi yang dapat memberikan data sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian.<sup>131</sup>

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah orang-orang yang memiliki relevansi dengan rumusan masalah penelitian ini. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pendidik, sebagai pengajar dan telah menerapkan konsep strategi *edutainment* dalam membentuk karakter di SD NU Master dan SD Negeri 1 Piasa Somagede yang dimula dari perencanaan, pelaksanaan, serta hasilnya.
- b. Kepala Sekolah, sebagai penanggung jawab utama di dalam sekolah. Dari subjek ini, penulis akan menggali informasi terkait dengan pelaksanaan strategi *edutainment* dalam membentuk karakter di sekolah. Kemudian untuk mengetahui lebih dalam tentang profil sekolah serta seluruh kegiatan di sekolah.
- c. Peserta Didik

Dari subjek penelitian ini, penulis menggali informasi terkait dengan hasil dari penggunaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran baik kegiatan intrakurikuler maupun pada kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, untuk mengetahui upaya yang dilakukan pendidikan dalam membentuk karakter melalui strategi *edutainment* tersebut.

---

<sup>131</sup> Tatang Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), h. 135.

## 2. Objek Penelitian

Obyek merupakan situasi sosial di mana penelitian itu dilakukan.<sup>132</sup>

Objek penelitian pada dasarnya objek merupakan apa yang hendak diselidiki di dalam kegiatan penelitian. Ada beberapa persoalan yang perlu untuk kita pahami supaya dapat menentukan serta menyusun objek penelitian di dalam metode penelitian dengan baik yaitu berhubungan dengan apa itu objek penelitian di dalam penelitian kualitatif. Selain itu apa saja objek penelitiannya dan juga kriteria seperti apa yang bisa dijadikan objek dari penelitian yang kita lakukan. Menurut pengertian, objek adalah keseluruhan dari gejala yang terdapat di sekitar kehidupan kita. Apabila kita lihat dari sumbernya.

Menurut Afdhol Abdul Hanaf, obyek penelitian merupakan sifat dari suatu benda, orang, dan sasaran penelitian. Sifat keadaan yang dimaksud bisa berupa sifat kuantitas, dan kualitas yang dapat berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan penilaian, sikap pro kontra, simpati antipati, keadaan batin, dan juga berupa proses. Dengan demikian yang dimaksud objek penelitian dalam penelitian ini adalah pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara terarah, yaitu strategi *edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif.

Maka objek di dalam suatu penelitian kualitatif disebut sebagai situasi sosial yang di dalamnya terdiri dari tiga elemen yaitu tempat, pelaku,

---

<sup>132</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 297.

dan aktivitas. Tiga elemen tersebut saling bersinergi. Akan tetapi objek penelitian kualitatif juga tidak semata-mata bergantung pada situasi sosial dari tiga elemen itu saja melainkan juga bisa berupa tumbuhan, peristiwa alam, binatang, kendaraan dan sebagainya. Sedangkan, objek penelitian dalam penelitian ini adalah strategi *edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian**

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang dilakukan atau diambil dalam mengumpulkan data-data penelitian saat penelitian berlangsung.<sup>133</sup> Adapun teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Observasi atau Pengamatan**

Observasi adalah pengamatan terhadap subyek penelitian yang ada di lapangan serta mencatat secara sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik ini merupakan proses yang kompleks, dan yang paling penting adalah bagaimana dalam mengamati dan ingatan peneliti. Di mana proses observasi dilakukan dengan panca indera peneliti untuk mengamati segala hal yang terjadi di lapangan khususnya indera mata dan telinga.<sup>134</sup>

Peneliti melakukan observasi terhadap proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1

---

<sup>133</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Afabeta, 2012), h. 224.

<sup>134</sup> Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 94.

Piasa Somagede pada saat penerapan strategi *edutainment* dalam semua kegiatan di sekolah. Kegiatan yang diobservasi yaitu kegiatan intrakurikuler yang berupa kegiatan belajar mengajar pendidik dan peserta didik di dalam kelas, serta bagaimana penerapan strategi *edutainment* dalam membentuk karakter dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya yaitu dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah, yaitu mengamati aktifitas pendidikan dalam menerapkan strategi *edutainment* untuk membentuk karakter peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti kegiatan pramuka, *cooking class* dan lainnya.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data yang diperoleh melalui berkas-berkas milik sekolah. Teknik dokumentasi ini disebut sebagai data sekunder atau data tambahan untuk melengkapi hasil penelitian yang tidak didapatkan melalui teknik observasi dan juga wawancara. Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data di antaranya yaitu gambar, tulisan, atau apapun terkait dengan strategi *edutainment* dalam pembelajaran misalnya perencanaan, serta memperoleh data terkait profil sekolah di antaranya terdiri dari visi, misi, sejarah, atau lainnya tentang sekolah. Dokumen yang dibutuhkan yaitu kurikulum sekolah, RPP, jurnal guru di dalam kelas, serta kurikulum ekstrakurikuler serta jurnal kegiatannya dalam pelaksanaan strategi *edutainment*.

c. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi langsung dengan lisan antara dua orang atau lebih guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Wawancara yang penulis gunakan adalah jenis wawancara semi terstruktur, yaitu wawancara yang pada penerapannya dilakukan secara bebas dan terbuka. Selain itu, informan juga dapat dimintai pendapat-pendapat, ide, ataupun saran.<sup>135</sup> Informan akan diwawancarai dalam penelitian ini di antaranya yaitu guru, kepala sekolah dan siswa.

*Pertama*, guru yaitu untuk melengkapi data atau informasi. Guru dimintai data oleh peneliti mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran. *Kedua*, kepala sekolah guna memperoleh informasi tentang gambaran secara umum dari strategi *edutainment* dalam semua kegiatan di sekolah. *Ketiga*, wawancara dengan beberapa siswa penulis lakukan secara acak dan tidak terstruktur. Mereka akan dimintai keterangan atau kesan dan pesan selaku objek pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan strategi *edutainment*.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis dari data yang diperoleh saat wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian, mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang diperlukan untuk penelitian, serta

---

<sup>135</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, h. 233.

membuat kesimpulan yang mudah dipahami. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif, biasanya akan menghasilkan generalisasi.

John W. Creswell, menyebutkan bahwa: *After you have organized and transcribed your data and decided whether to hand or computer analyze, its time to begin data analyze. The first step in data analyze is to explore data. In qualitative research consists of exploring the data to obtain a general sense of the data, memoring ideas, thinking about the organization of the data, and considering whether you need more data.*<sup>136</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data model Milles and Huberman. Proses analisis data yang dilakukan sejalan dengan proses pengumpulan data yaitu dengan beberapa tahapan, antara lain:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data artinya mengumpulkan, memilah hal-hal yang utama, fokus pada hal-hal yang dibutuhkan, kemudian mencari tema dan pola dan membuang hal-hal yang tidak dibutuhkan. Data yang telah direduksi, tentu akan memperoleh gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis dalam mengumpulkan data selanjutnya.<sup>137</sup>

Proses Reduksi data yang penulis lakukan yaitu tentang sekolah kreatif dalam membentuk karakter siswa melalui strategi *edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede didapatkan selama melakukan penelitian di lapangan. Intinya, dengan proses reduksi

---

<sup>136</sup> J. W Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Thousand Oaks, CA: Sage, 2012), h. 243.

<sup>137</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 135.

data maka akan memberikan gambaran jelas, serta mempermudah penulis dalam menyajikan data.

b. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data dalam penelitian ini dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Akan tetapi, yang paling sering digunakan dalam menyajikan data khususnya dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif deskriptif. Tujuannya yakni agar memudahkan dalam memahami apa yang terjadi, serta merencanakan langkah kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Sehingga, penulis dapat menyajikan data dalam bentuk narasi yang mudah dipahami. Sajian data dalam penelitian ini yaitu penulis menjelaskan tentang sekolah kreatif dalam membentuk karakter siswa melalui strategi *edutainment* di SD NU Master dan SD Negeri 1 Piasa mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasilnya.

c. Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Teknik analisis data yang ketiga yaitu verifikasi, penulis menggunakan model Milles and Huberman. Model Milles Huberman merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan penulis masih bersifat tidak baku, akan tetapi dapat berubah apabila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>138</sup>

---

<sup>138</sup> Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*. Terj. Tjetep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press, 2009), h. 154.

Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal kemudian ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan di awal merupakan kesimpulan yang kredibel. Ini artinya, dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah sejak awal dan mungkin saja tidak tergantung bagaimana selanjutnya setelah data diverifikasi. Hasilnya dapat menunjukkan kredibel atau tidak. Bahkan bisa saja kesimpulan berupa temuan yang baru yang belum ada sebelumnya. Hasil temuan juga dapat berupa deskripsi yang masih samar-samar kemudian setelah dilakukan verifikasi menjadi jelas.

Setelah data dilakukan reduksi dan disajikan, proses selanjutnya adalah di verifikasi yaitu pada seputar perencanaan, pelaksanaan sekolah kreatif dalam membentuk karakter siswa melalui strategi *edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede yang meliputi tiga aspek. Dari hasil verifikasi tersebut, maka selanjutnya adalah penarikan kesimpulan.

#### **F. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Pemeriksaan keabsahan data atau uji keabsahan data meliputi uji, *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas). Uji kredibilitas data atau kepercayaan pada data hasil penelitian dapat dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian,

triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif dan *member chek*. Dalam penelitian ini, uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian ini menggunakan cara triangulasi data. Triangulasi yaitu teknik mengumpulkan data dan bersifat menggabungkan dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.<sup>139</sup>

Data yang telah peroleh terlebih dahulu dilakukan verifikasi. Penelitian ini menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan konfirmasi observasi, konfirmasi hasil wawancara informan, dan konfirmasi dokumen dengan hasil wawancara karena banyaknya data yang dikumpulkan dari sumber yang berbeda-beda, keabsahan data dilakukan dengan diuji kredibilitas data. Uji kredibilitas data dilakukan dengan cara:

1. Perpanjangan pengamatan diperlukan apabila data yang diperoleh belum mencukupi dan tidak kredibel. Belum tercukupinya data karena belum semua rumusan masalah penelitian dapat dijawab melalui data yang dikumpulkan atau data yang diperoleh masih belum konsisten. Pengambilan data akan diberhentikan bila data yang dihasilkan sudah memadai dan kredibel. Jadi data pembentukan karakter dengan strategi *edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede, belum mendapatkan hasil yang maksimal dan data yang diteliti masih kurang dari harapan, maka peneliti menggunakan perpanjangan pengamatan sehingga mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan rumusan masalah atau fokus penelitian.

---

<sup>139</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, h. 330.

2. Meningkatkan ketekunan, ini dilakukan dengan kegiatan mengamati yang lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan proses ini kepastian data dan urutan peristiwa dapat dicatat secara pasti dan sistematis. Kegiatan penelitian yang dilakukan di dua sekolah tersebut harus benar-benar cermat dan teliti karena yang diamati tentang hasil dari proses penerapan strategi *edutainment* membentuk karakter merupakan hal yang sulit. Dengan ketekunan dan ketelitian atau kecermatan peneliti dan terus menerus dilakukan akan menghasilkan penelitian yang valid dan objektif.

Menurut Denzin & Lincoln, triangulasi data (*data triangulation*) merupakan mengkolaborasikan beberapa data dari sejumlah sumber data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data untuk triangulasi, dilakukan dengan cara studi lapangan, observasi, wawancara, dan kajian dokumentasi. Instrumen yang digunakan sangat tergantung pada jenis data yang dibutuhkan yaitu data kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan sebagaimana yang telah disebutkan dalam subjek penelitian di atas. Sumber datanya berupa perkataan atau perbuatan dari informan yang mengarah pada fokus penelitian. Di samping itu, peneliti juga menggunakan sumber data tertulis seperti buku yang memuat informasi-informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian, termasuk arsip, foto-foto, dan sebagainya.

Triangulasi atau pengecekan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik, triangulasi sumber data, dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi tetapi kalau menghasilkan data yang berbeda,

maka akan diadakan diskusi secara mendalam, sehingga menghasilkan data yang akurat.

Triangulasi sumber mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber, dilakukan dengan melakukan wawancara lagi dengan informan penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Triangulasi waktu dapat dilakukan pada berbagai kesempatan yakni, pagi, siang, atau sore. Tetapi, untuk mendapatkan data yang valid, waktu sangat menentukan sekali yaitu lebih baik pagi hari karena informan masih segar dan hasilnya akan lebih objektif dan kredibel. Analisis kasus negatif, dilakukan dengan mencari data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan penelitian. Apabila ditemukan kasus yang ekstrim, maka peneliti turun kembali ke lapangan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Kemudian dilakukan *member check* yaitu mendiskusikan hasil penelitian dengan sumber-sumber data yang telah memberikan data. Melalui diskusi ini, para informan dapat melengkapi data atau mengurangi data penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede

##### 1. SD NU Master Sokaraja

Pada bagian ini akan diberikan gambaran tentang keadaan umum sekolah yang berkaitan dengan sejarah berdirinya sekolah, lokasi sekolah, sarana prasarana sekolah, pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik, keadaan kelas, visi dan misi, serta prestasi sekolah. Deskripsi tentang keadaan umum SD NU Master Sokaraja disajikan sebagai berikut.

##### a. Sejarah Sekolah

SD NU Master Sokaraja adalah lembaga pendidikan dasar yang terletak di Jalan Krida Mandala Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas. Berdiri pada tanggal 17 Maret 2017 berdasarkan SK Kepala Dinas Kabupaten Banyumas No 421.2/149/2017 tentang izin pendirian dan penyelenggaraan Sekolah Dasar di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

SD NU Master Sokaraja dengan nomor NPSN 69964078 telah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional pada bulan Desember 2018 dengan predikat A (Unggul) dengan nilai 93. Beberapa program unggulan SD NU Master Sokaraja di antaranya adalah kelas Baca Tulis dan Tahfidz Qur'an (BTTQ), pengenalan dan pengembangan *multiple language*, pengenalan IT sejak dini, serta fokus pada penanaman pendidikan karakter dan *entrepreneur*, merupakan salah satu upaya yang disusun lembaga

untuk mencetak dan meluluskan peserta didik dengan keunggulan dalam kepribadian *Islam yang berhaluan Ahlul sunnah Wal Jama'ah An Nahdliyyah*, memiliki kemandirian, keilmuan, ketrampilan abad 21, memiliki karakter baik, serta tetap cinta dan bangga terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

SD NU Master Sokaraja didirikan pada tahun 2017 dan secara resmi mendapatkan ijin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas pada maret 2017. SD NU Master Sokaraja diprakarsai oleh beberapa tokoh dan pendiri di antaranya: H. Trisno Hartowo, Hj. Warsuti S.Pd., Drs. Haryanto, Haryadi, S.Pd., dan keluarga besar getuk goreng H. Tohirin, Faidus Sa'ad, M.Si., H. M. Alwi, M.Pd., H. M. Najib S.Ag., H. Husein, M.Pd.

Setelah memiliki gagasan tentang pendirian sekolah, para pendiri ini kemudian bertemu dengan Dani Sistriani, S.Pd. yang memaparkan sebuah konsep lembaga pendidikan *full day school*, berbasis penguatan pendidikan karakter, sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Dari paparan tersebut, gayung bersambut, maka didirikanlah sebuah lembaga pendidikan Sekolah Dasar dengan beberapa program unggulan yang dirancang secara khusus. Program unggulan ini dimaksudkan agar lembaga pendidikan yang didirikan memiliki indikator pencapaian mutu peserta didik yang jelas dan berkualitas.

Maka, pada Jumat, 22 Oktober tahun 2016 merupakan hari yang bersejarah bagi SD NU Master Sokaraja. Prosesi peletakan batu pertama

pembangunan lembaga ini adalah awal perjalanan SD NU Master berkiprah dalam dunia pendidikan di Indonesia.

b. Visi dan Misi SD NU Master Sokaraja

1) Visi SD NU Master Sokaraja

Mencetak generasi Islam berpaham *Ahlussunnah Wal Jama'ah an Nahdyihah* yang berkarakter, beradab dan berjiwa *entrepreneur*.

2) Misi SD NU Master Sokaraja

- a) Mencetak dan meluluskan peserta didik dengan keunggulan dalam kepribadian Islam, memiliki kemandirian, keilmuan, dan ketrampilan abad 21, berkarakter dan memiliki jiwa *entrepreneur*.
- b) Menciptakan sekolah unggul dengan SDM yang berkualitas dan sarana prasarana yang memadai.
- c) Menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, Islami, dan menyenangkan untuk mengembangkan prestasi peserta didik sesuai potensi yang dimiliki.
- d) Mengembangkan kepekaan dan kepedulian sosial.
- e) Menjadikan Al-Qur'an sebagai jiwa pembelajaran.

c. Sarana Prasarana SD NU Master Sokaraja

SD NU Master Sokaraja menempati lahan dengan status hak atas tanah miliki sendiri dan terbagi menjadi dua gedung terpisah. Gedung pertama ada tiga lantai yang terdiri 15 ruang Kelas, 1 ruang pendidik, 1 ruang komputer, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang dapur, dan 3 WC. Sedangkan sarana pendukung antara lain 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang

kurikulum, 1 ruang konseling, 1 ruang UKS, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang tata usaha.<sup>140</sup>

Lingkungan SD NU Master Sokaraja dikelilingi pagar. Pada bagian depan diberi pagar besi, sedangkan pada pagar bagian samping dan belakang sekolah menggunakan pagar tembok. Bangunan gedung dilengkapi jaringan listrik dengan daya minimum untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) 11.000 watt. Jumlah ruang kelas sama dengan jumlah rombongan belajar. Luas ruang kelas memenuhi standar, yakni sangat memadai untuk rombongan belajar sampai 30 orang. Ruang kelas memiliki fasilitas yang memungkinkan pencahayaan yang memadai untuk membaca buku dan untuk pandangan. Sarana ruang kelas sesuai standar. Setiap kelas sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti kipas angin (di ruang kelas yang tidak ada AC) dan sebagainya.<sup>141</sup>

Ruang perpustakaan di SD NU Master Sokaraja baru ada di tahun ajaran 2022/2023 ini, yang awalnya merupakan ruang kelas sekarang beralih fungsi sebagai perpustakaan dengan kondisi baik dan belum memiliki koleksi buku yang baragam. Ruang kelas terlihat bersih dengan tembok-tembok tanpa coretan yang dapat mengganggu keindahan lingkungan sekolah.<sup>142</sup>

SD NU Master Sokaraja belum memiliki ruang sendiri, yaitu masih satu ruangan dengan ruang pendidik akan tetapi dibuat sekat dengan papan

---

<sup>140</sup> Dokumentasi Jumat, 18 April 2022.

<sup>141</sup> Dokumentasi Sabtu, 18 April 2022).

<sup>142</sup> Dokumentasi, 18 April 2022.

kayu. Di dalam ruang kepala sekolah terdapat sarana komputer pendukung kinerja kepala sekolah.<sup>143</sup>

“ Kami memang berusaha untuk menyediakan ruang-ruang tertentu atau khusus, terutama ruang yang berkaitan dengan pembinaan mental dan moral peserta didik. Upaya ini kami lakukan secara tahap demi tahap mengingat kondisi yang tidak memungkinkan, sehingga cara-cara tersebut mampu memenuhi kebutuhan sekolah dalam membina peserta didik.<sup>144</sup>

SD NU Master Sokaraja belum memiliki sarana dan prasarana ibadah sendiri yang mencukupi untuk semua warga sekolah, sehingga sekolah masih menggunakan masjid terdekat di lingkungan masyarakat sekitarnya untuk kepentingan kegiatan pembelajaran, seperti kegiatan salat duha berjamaah dan salat zuhur berjamaah.

d. Pendidik, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik

1) Pendidik SD NU Master Sokaraja

Berdasarkan data urusan kepegawaian SD NU Master Sokaraja, jumlah pendidik di SD NU Master Sokaraja sebanyak 34 orang yang terdiri dari pendidik tetap sebanyak 12 orang dan pendidik tidak tetap 22 orang. Pendidik yang ada di SD NU Master Sokaraja sesuai dengan kualifikasi mata pelajaran yang dibutuhkan dan secara profesional merupakan sarjana pada bidangnya sesuai mata pelajaran yang diampunya. Semua pendidik tetap tersebut berlatar belakang agama Islam, karena sekolah ini merupakan sekolah yang dikhususkan beragama Islam.

---

<sup>143</sup> (Dokumentasi, 18 April 2022).

<sup>144</sup> (Wawancara dengan Kepala Sekolah 22 April 2022).

## 2) Tenaga Kependidikan SD NU Master Sokaraja.

Tenaga kependidikan di SD NU Master Sokaraja sebanyak 8 orang yang semuanya merupakan pegawai tetap yang terdiri dari pegawai tata usaha 3 orang, petugas keamanan 2 orang, petugas kebersihan 2 orang, dan penjaga malam 1 orang. Namun, dalam praktiknya penjaga malam dibantu oleh 4 orang yang menjadi petugas kebersihan. Keberadaan tenaga kependidikan sangat mendukung proses penyelenggaraan pendidikan di SD NU Master Sokaraja.

## 3) Keadaan Peserta Didik SD NU Master Sokaraja

SD NU Master Sokaraja setiap tahun mengalami peningkatan penerimaan peserta didik baru, hal ini disebabkan animo masyarakat untuk menyekolahkan anak-anak mereka di SD NU Master Sokaraja cukup tinggi. Pada tahun pelajaran 2022/2023 jumlah keseluruhan peserta didik SD NU Master Sokaraja sebanyak 402 anak dengan jumlah rombongan belajar sebanyak 18 rombongan belajar. Semua peserta didik di SD NU Mater Sokaraja menganut agama Islam.

## 4) Keadaan Kelas SD NU Master Sokaraja

Ruang kelas di SD NU Master Sokaraja dirancang untuk peserta didik berjumlah kurang lebih 30 orang. Di pintu bagian atas terdapat papan yang bertuliskan nama kelas, misalnya: Kelas VI C. Setiap kelas berisi 20--25 meja dan kursi. Di dalam kelas terdapat sarana pendukung

proses belajar mengajar, seperti: *white board*, kipas angin, *sound* sistem, meja, dan kursi pendidik. Dilengkapi juga dengan adanya bendera merah putih yang terletak di samping meja pendidik.<sup>145</sup>

Pada tembok bagian dalam ruang kelas, tepatnya di atas *white board* terdapat gambar presiden Republik Indonesia dan wakil presiden Republik Indonesia dan di antara keduanya terdapat burung garuda. Selain itu, terdapat gambar tokoh-tokoh pendiri Nahdlatul Ulama serta terdapat pula hasil dari karya seni dari masing-masing peserta didik, berupa kerajinan tangan yang diletakan di meja paling belakang dekat dengan tembok ruang kelas. Di SD NU Master Sokaraja setiap kelas memiliki nama khusus menggunakan nama-nama ulama Nahdlatul Ulama. Untuk lebih jelasnya penulis tampilkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Daftar Nama Kelas di SD NU Master Sokaraja

No	Ruang Kelas	Nama Lain
1.	Kelas I A	K.H. Hasyim Asy'ari
2.	Kelas I B	K.H Wahab Chasbullah
3.	Kelas I C	K.H. Ridwan Abdullah
4.	Kelas II A	K.H. Aa'ad Syamsul Arifin
5.	Kelas II B	K.H. Idham Chalid
6.	Kelas II C	K.H. Bisri Mustofa
7.	Kelas III A	K.H. Mas Alwi Bin Abdul Aziz
8.	Kelas III B	K.H. Zainul Arifin
9.	Kelas III C	K.H. Ma'sum Jauhari
10.	Kelas IV A	Nyai Chadijah Dahlan
11.	Kelas IV B	K.H. Thalhah Mansyur
12.	Kelas IV C	K.H. Hasan Gipo
13.	Kelas V A	K.H. Maimoen Zubair
14.	Kelas V B	K.H. Raden Asnawi

<sup>145</sup> (Dokumentasi, SD NU Master Sokaraja 2022).

15.	Kelas V C	Brigjen K.H Syam'un
16.	Kelas VI A	K.H. Abdurrahmana Wachid
17.	Kelas VI B	K.H. Wahid Hasyim
18.	Kelas VI C	K.H. Syaikkhona

Pemberian nama tersebut sebagai upaya pengenalan tokoh-tokoh NU kepada peserta didik. Gambar tokoh NU tersebut terletak di pintu setiap kelas sesuai dengan nama tokohnya. Karena pintu di kelas terbuat dari *gavalum* dan kaca tembus pandang, jadi gambar tersebut ditempelkan di kaca pintu tersebut yang berfungsi juga sebagai penutup agar ruangan tidak terlihat dari luar. Hal ini juga disampaikan oleh kepala sekolah SD NU Master, sebagai berikut:

“Di setiap kelas memiliki nama-nama tokoh NU yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan sebagai salah satu pembelajaran kepada peserta didik tentang mengenal tokoh-tokoh NU, agar nantinya anak hafal serta tergerak hatinya untuk meneladani tokoh-tokoh tersebut. Pemberian nama dan pemasangan gambar tokoh tersebut juga salah satu fungsinya sebagai penutup pintu kaca di setiap kelas.”<sup>146</sup>

Keadaan kelas di SD NU Master Sokaraja telah memadai dan memenuhi persyaratan sebagai sarana dan prasarana belajar para peserta didik. Sarana dan prasarana antar kelas berbeda karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masing-masing kelas. Sebagai contoh kelas I dengan kelas V, akan berbeda isi di dalam kelasnya, yaitu bila di kelas V ada globe, tapi di kelas I tidak ada. Akan tetapi, perbedaan tersebut sebagai wujud bahwa sekolah mengelola kelas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan pendidik dalam mengajar.

<sup>146</sup> Wawancara dengan Kepala Sekolah SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd., pada 5 Agustus 2022 pukul 08.45 WIB.

## 2. SD Negeri 1 Piasa Somagede

Pada bagian ini, akan diberikan gambaran tentang keadaan umum SDN 1 Piasa Banyumas yang berkaitan dengan sejarah berdirinya sekolah, lokasi sekolah, sarana prasarana sekolah, pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik, keadaan kelas, visi dan misi, serta prestasi sekolah. Deskripsi tentang keadaan umum SDN 1 Piasa Banyumas disajikan sebagai berikut.

### a. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan SD Negeri 1 Piasa Somagede

Visi SD Negeri 1 Piasa yaitu “Unggul dalam Prestasi, Beriman, Bertaqwa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Peduli dan Berbudaya Lingkungan, serta Berwawasan Global.” Adapun indikator pencapaian visi tersebut yaitu:<sup>147</sup>

- 1) Unggul dalam prestasi, yaitu pertama, seluruh peserta didik menguasai konsep dasar standar kompetensi dan kompetensi dasar seluruh mata pelajaran yang diajarkan. Kedua, seluruh peserta didik memperoleh nilai belajar minimal sama dengan KKM yang ditetapkan sekolah. Ketiga, memperoleh kejuaraan dalam setiap mengikuti kegiatan lomba. Keempat, terwujudnya lulusan yang cerdas, kompetitif, dan memiliki jati diri yang kuat. Kelima, memperoleh nilai ujian sekolah rata-rata di atas 80,00 (delapan puluh koma nol).

---

<sup>147</sup> Dokumentasi Kurikulum SD Negeri Piasa Somagede Tahun Ajaran 2021/2022.

- 2) Beriman, yaitu pertama, meningkatkan keimanan peserta didik kepada Allah Swt; kedua, Memiliki kebiasaan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- 3) Bertaqwa, yaitu peserta didik bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; dan Peserta didik memiliki kebiasaan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- 4) Berakhlak mulia, yaitu Peserta didik dapat mengembangkan kepribadian yang santun dan berbudi pekerti luhur seperti berperilaku jujur, adil, terbuka, sopan, ramah, serta hormat kepada pendidik, orang tua dan sesamanya.
- 5) Mandiri, yaitu menciptakan situasi sekolah yang membangun kemandirian peserta didik; menemukan diri atau identitas diri; memiliki kemampuan inisiatif; membuat pertimbangan sendiri dalam bertindak mencukupi kebutuhannya sendiri; Bertanggung JAWAB atas tindakannya; mampu mengambil keputusan sendiri dalam bentuk kemampuan memilih.
- 6) Peduli dan berbudaya lingkungan, yaitu perilaku warga sekolah yang bertanggung jawab dalam upaya pelestarian fungsi lingkungan hidup; peningkatan kualitas lingkungan hidup.
- 7) Berwawasan global yaitu mengupayakan terwujudnya *school cultural* dalam upaya promosi budaya nasional; mewujudkan sekolah berwawasan global yang mampu bersaing dengan sekolah lokal dan

nasional; mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan menuju *green school*.

Kemudian misi sekolah, untuk mencapai visi “Unggul dalam prestasi, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, peduli dan berbudaya lingkungan serta berwawasan global” sebagai sekolah yang mampu menghasilkan lulusan yang bermutu, memiliki disiplin tinggi, jujur dan berbudi pekerti luhur, sesuai dengan budaya bangsa, maka perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas dan sistematis. Sesuai dengan visi di atas, maka sekolah mempunyai tugas-tugas yang harus dilaksanakan sebagai misi di sekolah. Berikut misi SD Negeri 1 Piasa Banyumas yang dirumuskan berdasarkan visi sekolah, yaitu:<sup>148</sup>

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa;
- 2) Melaksanakan kegiatan yang bernuansa religius;
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, rapi, bersih, dan menyenangkan;
- 4) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien;
- 5) Menumbuhkembangkan potensi ketakwaan sebagai landasan peningkatan kualitas sumber daya manusia;
- 6) Menumbuhkan kedisiplinan peserta didik dan warga sekolah;

---

<sup>148</sup> Dokumentasi Kurikulum SD Negeri Piasa Somagede Tahun Ajaran 2021/2022.

- 7) Mengembangkan kreativitas peserta didik agar menjadi terampil dan mandiri;
- 8) Mengembangkan kemampuan peserta didik melalui pengenalan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
- 9) Mengembangkan kepribadian yang santun dan berbudi luhur;
- 10) Menumbuhkembangkan rasa peduli dan berbudaya lingkungan;
- 11) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif dan berprestasi sesuai dengan perkembangan zaman;
- 12) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya masyarakat;
- 13) Menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar peserta didik untuk mendukung perkembangan potensi peserta didik secara optimal;
- 14) Memberikan jaminan pelayanan yang prima dalam berbagai hal untuk mendukung proses belajar dan bekerja yang harmonis serta selaras;
- 15) Mewujudkan sekolah yang berwawasan global agar mampu bersaing dengan sekolah lokal dan nasional;
- 16) Mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan menuju *green school*.

Tujuan pendidikan SD Negeri 1 Piasa terdiri dari tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum pendidikan di SD Negeri 1 Piasa yaitu peserta didik beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani; memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi;

terampil, kreatif mau berlatih bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus-menerus; peserta didik mengenal dan mencintai masyarakat, bangsa dan kebudayaannya.

Selanjutnya tujuan khusus pendidikan SD Negeri 1 Piasa yaitu peserta didik taat beribadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing; peserta didik berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari; peserta didik bersikap sopan kepada pendidik, karyawan sekolah dan tamu yang datang ke sekolah; peserta didik menghargai teman-temannya, menghormati orang tua, menyayangi sesama; Peserta didik menjuarai berbagai lomba bidang akademik dan non akademik ditingkat kecamatan dan tingkat yang lebih tinggi lagi; peserta didik di masing-masing kelas dapat naik kelas dengan nilai lebih dari atau minimal sama dengan KKM; pada akhir tahun pelajaran, peserta didik kelas 6 lulus 100% dengan nilai rata-rata kelas lebih dari atau sama dengan KMK.

b. Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Piasa Somagede

SD Negeri 1 Piasa Banyumas menempati lahan seluas 6.270 m<sup>2</sup> dengan status hak atas tanah milik sendiri dengan luas bangunan 1.600 m<sup>2</sup>. Bangunan sekolah terdiri dari 2 lokasi, bangunan pertama terdiri 9 ruang kelas, 1 ruang pendidik, 1 ruang komputer, 1 ruang dapur, dan 3 toilet. Sedangkan sarana pendukung antara lain 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang kurikulum, 1 ruang konseling, 1 ruang UKS, bangunan kedua yaitu ruang perpustakaan dan ruang tata usaha.<sup>149</sup>

---

<sup>149</sup> Dokumentasi, Jum'at, 18 April 2022).

Lingkungan SD Negeri 1 Piasa dikelilingi pagar, pada bagian depan diberi pagar besi sedangkan pada pagar bagian samping dan belakang sekolah menggunakan pagar tembok. Bangunan gedung dilengkapi jaringan listrik dengan daya minimum 1200 *watt* dari pemerintah. Jumlah ruang kelas sama dengan jumlah rombongan belajar. Luas ruang kelas memenuhi standar, yakni sangat memadai untuk rombongan belajar sampai 30 anak. Ruang kelas memiliki fasilitas pencahayaan yang memadai untuk membaca buku dan untuk pandangan. Sarana ruang kelas sesuai standar. Setiap kelas sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti kipas angin (di ruang kelas yang tidak ada AC), dan sebagainya.<sup>150</sup> Ruang perpustakaan di SD Negeri 1 Piasa kondisinya sangat baik dan luas karena bangunan perpustakaan merupakan baru dibangun di tahun 2022 ini. Ruang kelas terlihat bersih dengan tembok-tembok tanpa coretan yang dapat mengganggu keindahan lingkungan sekolah.<sup>151</sup>

Ruang kepala sekolah terletak tersendiri dengan ruang yang lain tetapi masih berdekatan dengan ruang pendidik. Di dalam ruang kepala sekolah terdapat sarana pendukung kinerja kepala sekolah serta semua penghargaan sekolah.<sup>152</sup>

“ Kami memang berusaha untuk menyediakan ruang-ruang tertentu atau khusus terutama ruang yang berkaitan dengan pembinaan mental dan moral peserta didik, upaya ini kami lakukan secara tahap demi tahap

---

<sup>150</sup> (Dokumentasi, 18 April 2022).

<sup>151</sup> (Dokumentasi, 18 April 2022).

<sup>152</sup> (Dokumentasi, 18 April 2022).

mengingat kondisi yang tidak memungkinkan sehingga cara-cara tersebut mampu memenuhi kebutuhan sekolah dalam membina peserta didik.”<sup>153</sup>

SD Negeri 1 Piasa belum memiliki sarana ibadah sendiri, dengan kata lain masih mengindik ke masjid terdekat di lingkungan masyarakat sekitarnya.

Tabel 4.2. Sarana dan Prasarana SDN 1 Piasa Somagede

No	Sarpras	Ada/ Tidak	Keadaan
1	Gedung dan Bangunan		
	a. Ruang Kelas dan Meubelair	ADA	Cukup representatif, ber-LCD
	b. Kamar Mandi/Toilet	ADA	Cukup representatif
	c. UKS	ADA	Menempati ruang kelas yang tersisa
	d. Perpustakaan	ADA	Menempati ruang kelas yang tersisa
	e. Lapangan Olahraga	ADA	Cukup representatif
2	Sarana Pembelajaran		
	a. Alat/ Media Pembelajaran	ADA	Cukup representatif
	b. Buku-buku Penunjang/ Perpustakaan	ADA	Cukup
	c. Sarana IT	ADA	Model sewa, kurang <i>support</i>
	c. Perangkat Ekstrakurikuler	ADA	Cukup, perlu pembenahan/perawatan
	e. Alat-alat Olahraga	ADA	Cukup lengkap, perlu pengembangan

d. Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Peserta Didik

1) Pendidik SD Negeri 1 Piasa Banyumas

Berdasarkan data urusan kepegawaian SD Negeri 1 Piasa Banyumas, jumlah pendidik di SD Negeri 1 Piasa sebanyak 13 orang

<sup>153</sup> Wawancara dengan kepala sekolah 22 April 2022.

yang terdiri dari pendidik PNS semua. Pendidik yang ada di SD Negeri 1 Piasa sesuai dengan kualifikasi mata pelajaran yang dibutuhkan. Semua pendidik tetap tersebut berlatar belakang agama Islam, sedangkan pendidik beragama lainnya didatangkan sesuai keperluan secara berkala. Mengingat SD Negeri 1 Piasa merupakan sekolah negeri maka, jenis peserta didik yang diterima di sekolah ini tidak hanya yang beragama Islam, akan tetapi semua agama diterima juga.

Tabel 4.3. Daftar Pendidik di SDN 1 Piasa Banyumas<sup>154</sup>

No	Nama	Pendidikan	Kemampuan Lain
1	Sarjono, S.Pd.	S1	IT, Organisasi
2	Prayitno, S.Pd.Jas.	S1	Olahraga
3	Sayudi, S.Pd.SD.	S1	Kepramukaan
4	Dapin, S.Pd.SD.	S1	Berkebun
5	Marwanto, S.Pd.SD.	S1	Kepramukaan
6	Suparni, S.Pd.SD.	S1	Kepramukaan
7	Puji Setyarini, S.Pd.	S1	Menyanyi
8	Sholikhah Tutiyarningsih, S.Pd.I.	S1	Organisasi, Pramuka
9	Fauzi Alfajri Anwar, S.Pd.	SI	Beternak
10	Femi Widya Asih, S.Pd.	S1	Menari
11	Rani Budiarti, S.Pd.Jas.	S1	Olahraga
12	Endra Windu Putra, S.Pd.	S1	Berkebun
13	Winarsih, S.Pd.Pust.	S1	Membaca
14	Yanto	SMA	Berkebun

## 2) Tenaga kependidikan SD Negeri 1 Piasa Banyumas

Tenaga kependidikan di SD Negeri 1 Piasa sebanyak satu orang yang bertugas sebagai tukang kebun serta sekaligus merangkap

<sup>154</sup> Dokumentasi, SD Negeri 1 Piasa Tahun 2022.

sebagai petugas kebersihan. Keberadaan tenaga kependidikan sangat mendukung proses penyelenggaraan pendidikan di SD Negeri 1 Piasa.

### 3) Peserta didik SD Negeri 1 Piasa Banyumas

SD Negeri 1 Piasa setiap tahun mengalami peningkatan penerimaan peserta didik baru, hal ini disebabkan animo masyarakat untuk menyekolahkan anak-anak mereka di SD Negeri 1 Piasa cukup tinggi. Pada tahun pelajaran 2022/2023 jumlah keseluruhan peserta didik SD Negeri 1 Piasa sebanyak 201 peserta didik, yang terdiri dari 91 peserta didik laki-laki dan 110 peserta didik perempuan dengan jumlah rombongan belajar sebanyak 9. Semua peserta didik di SD Negeri 1 Piasa menganut agama Islam.

#### e. Keadaan Kelas SD Negeri 1 Piasa

Ruang kelas SD Negeri 1 Piasa dirancang untuk peserta didik berjumlah kurang lebih 30 orang. Di pintu bagian atas terdapat papan yang bertuliskan nama kelas, misalnya: Kelas V. Setiap kelas berisi 15 meja dan 30 kursi untuk 30 orang peserta didik. Di dalam kelas terdapat sarana pendukung proses belajar mengajar, seperti: *white board*, kipas angin, *sound* sistem, meja, dan kursi pendidik. Dilengkapi juga dengan adanya bendera merah putih yang terletak di samping meja pendidik.<sup>155</sup>

Di bagian tembok bagian dalam ruang kelas tepatnya di atas *white board* terdapat gambar presiden Republik Indonesia dan wakil presiden Republik Indonesia dan di antara keduanya terdapat burung garuda,

---

<sup>155</sup> Dokumentasi, SD Negeri 1 Piasa tahun 2022.

lambang Negara Indonesia yang terbuat dari kayu. Selain itu terdapat pula hasil karya seni dari masing-masing peserta didik berupa kerajinan tangan yang diletakan di meja paling belakang dekat dengan tembok ruang kelas.

Berdasarkan deskripsi di atas, SD Negeri 1 Piasa Banyumas memiliki beberapa keunggulan yaitu kualitas pendidik dan PTK yang memiliki kemampuan lebih pada bidang lain, yang bisa mendukung proses belajar mengajar atau tercapainya Profil Pelajar Pancasila. Akan tetapi, sekolah senantiasa melakukan pembinaan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap pendidik. Sekolah selalu melakukan pembenahan dan pengembangan, maka ke depan harus diadakan strategi untuk pemanfaatannya. Dari realita yang ada ini, semoga bisa menggali dan mengembangkan SDM (Sumber Daya Manusia), peserta didik dan pendidik, serta SDS (Sumber Daya Sarana) untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan proses belajar mengajar agar terwujudnya sekolah yang maju.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada hasil penelitian ini, akan diberikan deskripsi tentang gambaran umum lokasi penelitian di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas. Deskripsi tentang strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas melalui kegiatan intrakurikuler dan juga ekstrakurikuler.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penulis deskripsikan sebagai berikut.

### **1. Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede**

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki kewajiban untuk membina dan membentuk karakter peserta didik melalui berbagai aktivitas intrakurikuler maupun ekstrakurikuler (kegiatan di luar jam sekolah). Dalam membentuk karakter di sekolah tidak hanya dilakukan oleh pendidik saja, akan tetapi juga dilakukan dengan keterlibatan warga sekolah dalam berbagai kegiatan dan aktivitas sosial baik kegiatan intra maupun ekstra sekolah.

Pembentukan karakter peserta didik di sekolah membutuhkan sebuah strategi dan metode yang tidak membosankan serta dapat tertanam di dalam pikiran dan hati peserta didik dengan mudah dan cepat. Strategi tersebut disesuaikan dengan pembentukan karakter peserta didik. Strategi yang menyenangkan serta mudah diterima dan dicerna oleh pikiran seorang anak adalah strategi yang banyak memberikan kenyamanan melalui permainan yang edukatif. Strategi tersebut sering disebut sebagai strategi *edutainment*.

Penelitian tentang implementasi pembentukan karakter peserta didik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas dilakukan dengan menggali proses dan hasil bagaimana proses sekolah kreatif dalam

membentuk karakter melalui strategi *edutainment*. Proses pembentukan karakter menggambarkan tentang peranan warga sekolah (kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik) dalam mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah menggunakan metode *edutainment*. Hal ini akan menggambarkan bagaimana sebuah sekolah memiliki konsep yang kreatif dalam membentuk karakter peserta didiknya yang diimplementasikan menggunakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan atau *edutainment*.

Implementasi pendidikan karakter yang dilakukan sekolah akan efektif apabila didukung oleh peran orang tua peserta didik dan komite sekolah serta *stakeholders* sekolah, sehingga pembentukan karakter menjadi tanggung jawab bersama antara pihak sekolah, komite sekolah, dan keluarga. Pembentukan karakter yang dilakukan oleh kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas disajikan berikut ini.

**a. Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja**

Proses pembentukan karakter merupakan ibarat sebuah perjalanan yang panjang dan saling berhubungan antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain. Setiap kegiatan di sekolah baik kegiatan yang intrakurikuler maupun ekstrakurikuler sangat berpengaruh serta saling mendukung satu sama lainnya. Untuk membentuk karakter peserta didiknya, sekolah dituntut untuk kreatif dan inovatif.

Sekolah yang kreatif akan menggunakan seluruh aset sekolah yang dimiliki seoptimal mungkin untuk membentuk karakter peserta didiknya. Sekolah mengakomodir seluruh kegiatan sekolah dengan semua warga sekolah terutama pendidik dan peserta didiknya. Salah satu wujud dari upaya pendidik dalam membentuk karakter yaitu dengan menerapkan strategi *edutainment* disetiap pembelajaran di dalam kelas atau intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler di luar pembelajaran kelas. SD NU Master Sokaraja dalam membentuk karakter peserta didiknya dilakukan baik di dalam kegiatan intrakurikuler, maupun kegiatan ekstrakurikuler dengan menggunakan salah satu strategi yaitu strategi *edutainment*.

#### 1) Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dalam Kegiatan Intrakurikuler

Untuk dapat mengetahui apakah SD NU Master Sokaraja telah berhasil membentuk karakter peserta didiknya dalam kegiatan intrakurikuler, maka penulis akan mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan penulis di SD NU Master Sokaraja dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai berikut.

Penulis dalam penelitian ini pada awalnya melakukan observasi pendahuluan sebelum menulis proposal disertasi. Observasi pendahuluan penulis lakukan sampai tiga kali ke SD NU Master

Sokaraja. Kemudian, dilanjutkan melakukan penelitian setelah didapatkan surat izin melakukan penelitian selama enam bulan dari Februari 2022 sampai Agustus 2022. Penelitian dilakukan saat semester genap tahun ajaran 2021/2022 dan pada semester ganjil 2022/2023.

Pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 sekolah masih menggunakan kurikulum 13. Kemudian, pada awal tahun 2022/2023 ada *piloting* proyek peluncuran kurikulum merdeka yang kemudian diaplikasikan pada kelas rendah satu kelas yaitu jenjang kelas I dan pada kelas tinggi yaitu pada jenjang kelas IV. Hal ini disampaikan oleh kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd bahwa:

“SD NU Master Sokaraja dalam penggunaan kurikulumnya selalu mengikuti intruksi dari pemerintah, yang kebetulan saat ini sekolah kami menggunakan kurikulum 13. Akan tetapi, di tahun ajaran ini pemerintah mencanangkan percobaan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang dilaksanakan pada dua kelas saja yaitu untuk kelas rendah satu kelas dan untuk kelas tinggi satu kelas. Adapun kedua kelas tersebut yaitu kelas I dan kelas IV.”<sup>156</sup>

---

<sup>156</sup> Wawancara dengan kepala sekolah SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd pada 5 Agustus 2022 pukul 08.45 WIB.

Dari adanya perubahan aturan tersebut, penulis kemudian melakukan batasan dalam penelitian ini yaitu pada satu kurikulum saja yaitu kurikulum 13 yang sudah lama berjalan. Maka, pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 ini penulis batasi hanya pada kelas II, III, V, dan VI. Untuk kelas I dan 4 penulis hanya mengambil data penelitian saat semester genap tahun ajaran 2021/2022 saja. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis dalam kegiatan intrakurikuler di SD NU Master Sokaraja yaitu di sekolah tersebut pembelajaran pada hari Senin sampai dengan Jumat, dari pukul 06.50 WIB dan untuk jam pulang berbeda sesuai dengan jenjang kelas masing-masing. Setiap pagi anak-anak berangkat tepat waktu, hampir jarang penulis dapati peserta didik yang datang terlambat ke sekolah.<sup>157</sup> Hal ini juga sesuai dengan aturan sekolah yang telah disampaikan kepada semua peserta didiknya. Di jadwal pelajaran yang telah disahkan oleh kepala sekolah bahwa kegiatan intrakurikuler dimulai pada pukul 06.50 WIB.<sup>158</sup>

Penyusunan jadwal tersebut dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik dalam kedisiplinan dan tanggung jawab sebagai seorang peserta didik. Upaya ini dilakukan oleh sekolah dari awal

---

<sup>157</sup> Observasi pada 11 Februari 2022, 24 Mei 2022 dan 9 Agustus 2022 pukul 06.45 WIB.

<sup>158</sup> Dokumentasi sekolah dari bapak Edi Guntoro pada tanggal 15 Juli 2022 pukul 11.20 WIB.

berdirinya SD NU Master Sokaraja, yang saat ini menjadi salah satu budaya sekolah yang sangat dikenal di masyarakat tersebut. SD NU Master Sokaraja dikenal sebagai sekolah dasar yang disiplin dan diminati dari berbagai kalangan masyarakat, khususnya warga Nahdlatul Ulama di wilayah Kecamatan Sokaraja dan sekitarnya. Hal ini juga disampaikan oleh kepala SD NU Master Sokaraja, bahwa:<sup>159</sup>

“Penetapan jadwal pelajaran lebih awal di sekolah kami bertujuan membentuk karakter para peserta didik yang disiplin dan bertanggung jawab. Peserta didik kami hampir setiap hari datang ke sekolah tepat waktu, hal ini karena telah menjadi budaya di sini untuk memulai pembelajaran lebih pagi dari pada sekolah pada umumnya di wilayah ini. Selain itu, di masyarakat wilayah ini juga sudah terbentuk sebuah momok bahwa sekolah kami merupakan sekolah yang sangat disiplin. Jadi, hal ini sangat mendukung sebagai sebuah magnet untuk mendapatkan peserta didik baru tanpa kami melakukan promosi.”

Kedisiplinan dicontohkan juga oleh pendidik dengan adanya penyambutan peserta didik pada pagi hari. Hal ini disampaikan oleh Maulida, selaku kepesertadidikan.

“Setiap hari pendidik piket bertugas untuk menyambut peserta didik dimulai pukul 06.30 WIB. Pendidik menyambut peserta didik dengan menyapa dan ramah. Peserta didik yang datang akan bersalaman dan mengukur suhu pada *termogunt* secara mandiri. Pendidik piket akan menutup pintu gerbang pada pukul 07.00 WIB.”<sup>160</sup>

Adapun saat ada peserta didik yang datang terlambat, maka pendidik yang bertugas sebagai kepesertadidikan, Bu Maulida akan

---

<sup>159</sup> Wawancara dengan Kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 08.45 WIB.

<sup>160</sup> Wawancara dengan Kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Maulida Nur Hikmawati, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 10.00 WIB.

menindaklanjutinya. Sebagaimana yang disampaikan dalam wawancara.

“ Gerbang akan ditutup pukul 07.00 WIB. Awalnya, beberapa peserta didik terkadang masih ada yang terlambat. Namun, dengan diterapkannya konsekuensi yaitu membaca istighfar 100x. Akhirnya lama kelamaan mulai berkurang. Konsekuensi ini dapat meningkat sesuai dengan jenjang kelas dan seringnya datang terlambat. Bagi yang sering terlambat, biasanya akan diberikan tingkatan hingga menulis istighfar atau surat pendek. Selanjutnya kami juga mendata pelanggaran peserta didik untuk selanjutnya dilaporkan kepada orang tua saat penerimaan *progress report*. Karena peserta didik yang terlambat tidak mengikuti rutinitas pagi, maka rutinitas pagi dilaksanakan di halaman depan bersama-sama peserta didik lain yang terlambat.”<sup>161</sup>

Penerapan kedisiplinan yang diterapkan oleh pendidik membuat peserta didik menjadi semakin disiplin. Akhirnya, peserta didik menjadi datang lebih awal. Hal kedisiplinan saat rutinitas pagi juga diterapkan di kelas. Hal ini disampaikan Ibu Ika.

“Beberapa peserta didik terlambat mengikuti rutinitas pagi. Terkadang sudah hampir selesai, peserta didik baru datang. Maka peserta didik tersebut secara mandiri membaca rutinitas pagi sendiri yang ada di buku penghubung.”

Di SD NU Master Sokaraja ditetapkan jadwal rutinitas pagi untuk setiap kelas dari pukul 06.50 WIB sampai dengan pukul 07.30 WIB. Kegiatan rutinitas pagi ini sebagai upaya sekolah dalam membentuk karakter peserta didik yang memiliki nilai religius, disiplin, mencintai tanah air, bertanggung jawab, patriotisme dan

---

<sup>161</sup> Wawancara dengan kepala sekolah SD NU Master Sokaraja Ibu Maulida Nur Hikmawati, S.Pd. pada 5 Agustus 2022 pukul 10.00 WIB.

jujur, serta berkarakter *ahlusunnah wal jamaah an nahdliyah*. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan kepala sekolah SD NU Master Sokaraja bahwa:

“Sekolah kami menerapkan jadwal rutinitas pagi dari pukul 06.50 WIB sampai dengan pukul 07.30 WIB, dengan tujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang berjiwa *ahlusunnah waljamaah annahdliyah* yang memiliki karakter religius, jujur, disiplin, mencintai tanah air, bertanggung jawab, dan patriotisme. Dengan kegiatan rutinitas pagi ini, dari kelas I sampai dengan kelas VI mereka lulus, amalan-amalannya benar-benar tertanam secara permanen di dalam jiwa mereka seperti akar tunggang yang terus tumbuh menguatkan akidah *ahlusunnah wal jamaah annahdliyah*. Sehingga nantinya mereka saat terjun di masyarakat menjadi para kader Nahdlatul Ulama yang militan.”<sup>162</sup>

Kegiatan rutinitas pagi ini sebagaimana disampaikan oleh wali kelas II A, sebagai berikut:

“Di sekolah ini kami memulai pembelajaran di kelas dari pukul 06.50 WIB, yang mana di jam tersebut sampai dengan pukul 07.30 WIB diisi dengan rutinitas pagi. Untuk kegiatan rutinitas pagi ini setiap kelas sama, intinya yaitu dimulai dari baris-berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas kemudian membaca ikrar SD NU Master baru masuk ke dalam kelas secara tertib sesuai dengan petunjuk masing-masing wali kelas. Setelah masuk kelas setiap kelas akan menyanyikan lagu Indonesia Raya, Syabanul Wathan, Mars SD NU Master, hafalan Asmaul Husna, hafalan surat pendek sesuai dengan tingkatan kelasnya, hafalan hadis sesuai dengan jenjang kelasnya dan shalawat pilihan dari wali kelas. Setelah melakukan hafalan, setiap peserta didik melakukan WIFLE (*What I Feel*) yaitu menceritakan perasaan dan pengalamannya tentang aktivitasnya pada saat di rumah dan perasaan yang dirasakan saat ini oleh para peserta didik menggunakan bahasa sesuai dengan jadwalnya. Adapun bahasa yang digunakan oleh pendidik dari hari Senin sampai Jumat dalam rutinitas pagi ini berbeda. Pada hari senin sampai Rabu pendidik menggunakan bahasa Inggris, hari Kamis menggunakan bahasa Jawa dan

---

<sup>162</sup> Wawancara dengan kepala sekolah SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd. pada 5 Agustus 2022 pukul 08.45 WIB.

kemudian hari Jumat menggunakan bahasa pengantar bahasa Arab. Rutinitas pagi ini dalam pelaksanaannya di setiap kelas berbeda-beda sesuai dengan wali kelasnya, tapi hampir di setiap kelas dilaksanakan dengan strategi yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Hal ini untuk mengawali belajar agar para peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.”<sup>163</sup>

Kegiatan rutinitas pagi ini dalam urutannya hampir sama di setiap kelas, dari kelas I sampai dengan kelas VI hanya dibedakan dalam beberapa muatan isi disesuaikan dengan jenjang kelasnya. SD NU Master juga membudayakan bahasa yaitu bahasa Inggris, Arab, dan Jawa. Hal ini supaya peserta didik dapat belajar bahasa secara aplikatif dalam penerapannya di kelas dimulai dari hal sederhana.

Selanjutnya penuturan tersebut diperkuat Feni, pendidik kelas III A. “Peserta didik secara bergantian berdasarkan tugas piket memimpin rutinitas, baik pagi maupun siang dari ikrar dan rutinitas di kelas.”<sup>164</sup>

Pergantian tugas tersebut bertujuan untuk melatih tanggung jawab peserta didik serta *leadership* dalam memimpin teman-temannya di kelas. Selain itu, peserta didik yang bertugas memimpin juga mengondisikan teman-temannya untuk tertib dalam mengikuti rutinitas.

Adapun teks bacaan ikrar SD NU Master Sokaraja adalah sebagai berikut:<sup>165</sup>

*A'udzubillaahi minasy syaitonirojiim*  
Aku berlindung kepada Allah dari godaan setan yang terkutuk  
*I am protected by Allah from the accursed devil temptation*

---

<sup>163</sup> Wawancara dengan wali kelas II A Ibu Ika Nur Rizki, S.Pd. pada 9 Agustus 2022 pukul 07.35 WIB.

<sup>164</sup> Wawancara dengan Wali Kelas IIIA Ibu Feni Ayuningsih, S.Pd pada tanggal 9 Agustus 2022 Pukul 08.30 WIB.

<sup>165</sup> Dokumentasi dalam Buku Penghubung SD NU Master Sokaraja.

*Bismillahirrahmanirrahiim*

Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah

*In the name of Allah the merciful the kind*

*Asyhadu an laa ilaaha illallaah*

Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah

*I witness that there is no god but Allah*

*Wa asyhadu anna muhammadar Rasuulullah*

Dan aku bersaksi bahwa nabi Muhammad adalah utusan Allah And i

*and I Witness that Muhammad is the messenger of Allah*

*Rodliitu billaahi Robba*

Aku rela per Tuhan Allah

*I am willing that Allah is my Lord*

*Wabil Islamiina*

Dan aku rela beragama Islam

*And I am willing that Islam is my religion*

*Wabi muhammadin nabiyya wa rosuulla*

Dan aku rela bernabi Muhammad

*And I am willing that Muhammad is my Prophet*

*Wa bil Quraani immamaw wahukmaa*

Dan aku rela berkitab suci Alquran

*And I am willing that Quran is my Holy book*

*Robbi zidni 'ilmaa*

Ya Allah tambahilah ilmuku

*Oh Allah...shower me with knowledge*

Warzuqni fahma

Dan petinggikanlah pemahamanku

*And shower me with understanding*

Allahu akbar

Allah maha besar

*Allah is Great*

Subhanallah

Maha suci Allah

Glory to Allah

Siapa kita

Who are we?

SD NU Master

Taat kepada Allah dan rasulnya

*We are always faithful to Allah and his messenger*

Berbakti kepada ayah dan bunda

*Dedicate to our parents*

hormat kepada pendidik

*Respect to our teachers*

Sayang teman tak punya lawan

*Love our friends and have no enemy*

Rajin belajar dan mengaji

*Study hard and recite Quran*

Tekun beribadah dan berkreasi  
*Keep on praying and creative*

Untuk kegiatan pada hari Senin sampai dengan Kamis, peserta didik langsung masuk ke dalam kelas kecuali pada hari Jumat semua peserta didik melakukan kegiatan tahlil bersama di koridor sekolah yang dilaksanakan pada pukul 06.45 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan di tiga lokasi dengan masing-masing satu pendidik mengaji, untuk kelas I sampai dengan II di lantai 1 dan untuk kelas III sampai V di lantai 2. Kemudian untuk kelas VI mulai tahun ajaran 2022/2023 telah menempati gedung baru yang letaknya kurang lebih 50 meter dari sekolah utama.<sup>166</sup>

Hal tersebut juga disampaikan langsung oleh kepala sekolah SD NU Master Sokaraja yaitu:<sup>167</sup>

“Kegiatan pembelajaran di sekolah kami pada hari Senin sampai dengan hari Kamis anak masuk pukul 06.50 WIB dan langsung masuk kelas untuk melakukan rutinitas pagi setelah bel berbunyi. Kemudian untuk hari Jumat setiap peserta didik kami wajibkan melakukan tahlil dan membaca selawat pilhan serta menyanyikan lagu Mars SD NU Master dan Mars Subhanul Wathan bersama di koridor sekolah. Karena kami belum memiliki aula yang menampung seluruh peserta didik maka kegiatan kami laksanakan di tiga lokasi, satu di lantai 1 untuk kelas I sampai dengan kelas II, lantai 2 untuk kelas III sampai dengan kelas V, dan kelas VI dilaksanakan di gedung kedua yang letaknya berjarak kurang lebih 50 meter dari gedung utama.”

---

<sup>166</sup> Observasi di Halaman SD NU Master pada tanggal 29 Juli 2022 Pukul 06.45 WIB

<sup>167</sup> Wawancara dengan Kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 08.45 WIB.

Selain itu, kegiatan berdo'a bersama di hari Jumat dilakukan sekolah dalam membentuk karakter peserta didik yaitu karakter religius, disiplin, bertanggungjawab, mencintai tanah air, menghormati orang lain, berbagi, dan juga karakter tenggang rasa. Kemudian bacaan tahlil yang dipilih dalam kegiatan ini bertujuan mengenalkan dan menerapkan salah satu amalan warga nahdliyin, yang kemudian nantinya ketika para peserta didik lulus dari sekolah ini dapat menerapkannya di masyarakat. Hal tersebut disampaikan langsung oleh kepala SD NU master Sokaraja, bahwa:

“Kegiatan rutinitas di hari jum'at dilakukan untuk membentuk karakter ahlusunnah waljamaah annahdliyah serta membentuk karakter religius, disiplin, bertanggungjawab, mencintai tanah air, menghormati orang lain, berbagi dan juga karakter tenggang rasa. Kegiatan ini mengenalkan kepada peserta didik salah satu amalan warga Nahdlatul Ulama yaitu tahlil. Agar nantinya mereka lulus dari sini dapat mengamalkannya dan bahkan menjadi pemimpin di masyarakat masing-masing.”<sup>168</sup>

Proses pembentukan karakter peserta didik di SD NU Master Sokaraja dalam kegiatan intrakurikuler sekolah dalam pembelajaran di kelas dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang dilakukan pendidik antar kelas satu dan lainnya berbeda sesuai dengan tema yang dipelajari pada saat itu. Berdasarkan pengamatan penulis di setiap kelas, bahwa penerapan strategi pembelajaran yang digunakan

---

<sup>168</sup> Wawancara dengan Kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 08.45 WIB.

pendidik setiap kelas sangat berbeda akan tetapi tidak mengurangi antusias belajar masing-masing peserta didiknya.

Strategi pembelajaran *active learning* yang menyenangkan dilaksanakan di kelas I SD NU Master Sokaraja.

“Pendidik mengulas kembali materi sebelumnya dan mengaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pendidik membuka pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk mengamati gambar lambing Pancasila termasuk benda tak hidup. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik symbol dan bunyi sila ke-4 Pancasila. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk nyambung garis putus-putus yang membentuk gambar simbol ke-4 dan mewarnainya. Kemudian peserta didik menuliskan bunyi sila ke-4 di buku tema.”

Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik tentang ciri-ciri benda hidup. Pendidik bertanya kepada peserta didik apa saja benda hidup dan ciri-cirinya. Kemudian peserta didik mengidentifikasi dan menuliskan ciri-ciri benda hidup pada gambar di buku tema. Pendidik melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan bahwa mainan termasuk benda tak hidup, salah satunya dadu. Pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok. Pendidik membimbing peserta didik bersama kelompoknya untuk membuat dadu dari kertas berpola satuan dan puluhan. Peserta didik menggunting pola dadu dan merekatkannya dengan lem. Peserta didik secara giliran melempar kedua dadu secara bersamaan. Selanjutnya peserta didik menuliskan banyaknya bilangan satuan dan puluhan yang terdapat pada dadu di buku tema. Setelah selesai, peserta didik menyampaikan hasil

diskusinya di depan kelas. Pendidik dan peserta didik lain saling menanggapi hasil diskusi peserta didik.

Strategi yang digunakan di dalam pembelajaran sangat beraneka ragam, salah satu contohnya di kelas II B yang diampu oleh Ibu Ika, dia melakukan permainan sebelum mulai pembelajaran yang kemudian dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari.

Selain di kelas II B, di kelas II A dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan penyampaian yang mudah dan menyenangkan oleh wali kelas. Seperti dalam pengamatan yang dilakukan penulis di kelas II A bahwa:<sup>169</sup>

“Pendidik kelas melanjutkan pembelajaran tematik terkait belajar pecahan. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai teks Berkunjung ke Kebun Binatang. Pendidik bertanya kepada peserta didik makanan dari hewan yang ada di kebun binatang. Kemudian pendidik menjelaskan pecahan berdasarkan benda konkret melalui media pensil yang dibawa pendidik. Pendidik membawa 2 pensil. Pendidik memberikan 1 pensil kepada Alif dan 1 pensil kepada Rere. Kemudian pendidik menjelaskan bahwa Alif mendapatkan setengah bagian pensil dan Rere juga mendapatkan setengah bagian pensil. Pendidik menyimpulkan konsep pecahan bahwa setengah bagian dari 2 pensil adalah 1. Pendidik membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Pendidik juga membagikan 10 sedotan dan lembar kerja untuk praktik menentukan pecahan suatu benda konkret. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi. Setelah selesai, peserta didik menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Pendidik dan peserta didik lain saling menanggapi hasil diskusi peserta didik.

Dari hasil observasi tersebut, pembelajaran di kelas II A berorientasi pada peserta didik. Pendidik melakukan tanya jawab dan kemudian peserta didik melakukan praktik sendiri mengenai pecahan

---

<sup>169</sup> Wawancara dengan wali kelas II A Ibu Yuyu Tri Utami, S.Pd. pada 16 Maret 2022 pukul 11.15 WIB.

melalui pensil. Peserta didik menemukan konsep bahwa dua pensil yang dibagi 2 menjadi 1. Artinya, setengah bagian dari 2 pensil adalah 1. Bu Yuyu juga menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*, yaitu peserta didik praktik langsung secara berkelompok untuk menemukan konsep pecahan dengan media sedotan.

Selain pembelajaran model *cooperative learning*, pendidik SD NU Master Sokaraja juga menggunakan model pembelajaran *experimental learning* yaitu peserta didik praktik untuk menemukan suatu konsep materi. Sebagaimana dalam observasi di kelas III.

“Pendidik mengulas kembali materi sebelumnya dan mengaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pendidik membuka pembelajaran dengan Dongeng Sang Mentari. Selanjutnya pendidik bertanya jawab dengan peserta didik terkait isi dongeng. Pendidik mengaitkan isi dongeng dengan materi mencair. Selanjutnya peserta didik menjawab pertanyaan pada buku tematik yang berkaitan dengan materi mencair.

Pendidik membagi peserta didik dalam kelompok. Pendidik memberikan masing-masing 4 gelas plastik berisi es batu, cokelat, dan kapur. Pendidik meminta peserta didik untuk menjemur gelas tersebut di terik matahari. Selanjutnya peserta didik berdiskusi menuliskan hasil diskusinya. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya bersama kelompoknya secara bergantian. Pendidik menyampaikan informasi penting terkait materi mencair.

Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membaca resep kue cokelat di buku tematik. Peserta didik mengidentifikasi satuan baku dan tidak baku yang ada dalam resep tersebut. Selanjutnya peserta didik mengerjakan soal terkait penjumlahan pengukuran baku. Setelah selesai, peserta didik belajar tentang mengamati bentuk macam-macam butiran salju sebagai wujud aneka garis. Peserta didik diarahkan untuk menggambar dan mewarnai aneka bentuk dari garis.<sup>170</sup>

Adapun pembelajaran *active learning* di kelas IV yaitu:

Pendidik membuka pelajaran dengan mengulas pembelajaran dan mengaitkan tujuan pembelajaran yang akan

---

<sup>170</sup> Observasi kelas pembelajaran kelas III A SD NU Master Sokaraja pada 17 Oktober 2022.

dipelajari. Pendidik mengajak peserta didik untuk mencermati not dan syair lagu “Apuse”. Pendidik memberikan contoh menyanyikan lagu “Apuse”. Pendidik bersama peserta didik menyanyikan lagu tersebut. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya tentang naik turunnya nada pada lagu “Apuse”. Peserta didik menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas bersama kelompoknya secara bergantian. Pendidik menjelaskan terkait kegiatan yang menggunakan gaya otot. Peserta didik melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot. Peserta didik berdiskusi untuk mencari contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peserta didik membaca kembali teks “Suku Bangsa di Indonesia”. Setelahnya peserta didik menuliskan pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan yang baru diperoleh. Peserta didik menyampaikan identifikasinya di depan kelas. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.<sup>171</sup>

Penerapan *cooperative learning* juga dilakukan di kelas V berdasarkan observasi dihasilkan data:

“Pendidik membuka pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik membacakan pantun di buku Tema 5 Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1.

Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik terkait isi pantun tentang pentingnya menjaga kesehatan tubuh.

Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengamati gambar peredaran darah manusia. Peserta didik diminta menyebutkan bagian-bagian jantung yang terlibat dalam proses peredaran darah. Pendidik menjelaskan bahwa peredaran darah ada dua, peredaran darah besar dan kecil.

Pendidik mengarahkan peserta didik untuk merasakan denyut nadinya sebagai bagian dari kinerja jantung saat memompa darah dalam proses peredaran darah. Kemudian peserta didik diminta menghitung denyut nadinya selama 15 detik.

Selanjutnya pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan bahan pembuatan media pembelajaran proses peredaran darah berupa kertas karton, botol bekas, selang, lem tembak, gunting, tali *cable ties*, pewarna makanan.

---

<sup>171</sup> Observasi kelas Pembelajaran kelas IIIA SD NU Master Sokaraja pada tanggal 17 Oktober 2022.

Pendidik membagikan panduan cara pembuatan media peredaran darah. Peserta didik memulai praktik pembuatan media dengan melubangi botol bekas atas dan bawah, kemudian dimasukkan selang ke lubang tersebut. Peserta didik menempelkan kertas keterangan nama organ peredaran darah dan menempelkan susunan botol pada kertas karton sesuai panduan. Peserta didik mengikat selang ke kertas karton supaya posisinya sesuai dan lebih kuat. Selanjutnya, peserta didik menyiapkan air yang dicampur pewarna merah dan melakukan praktik peredaran darah dengan memasukkan air melalui selang.

Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan hasil diskusinya tentang praktik peredaran darah. Selanjutnya masing-masing mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian.

Materi dilanjutkan dengan pantun. Pendidik mengajak peserta didik membuat pantun yang berisi tentang kesehatan peredaran darahku. Peserta didik diminta untuk menganalisis unsur-unsur pantun yang dibuatnya.<sup>172</sup>

Adapun pembelajaran *active learning* di kelas VI yaitu:

Pembelajaran dimulai dengan peserta didik membaca teks “Jenis Tumbuhan yang dapat Diolah menjadi Makanan dan Obat”. Peserta didik bertanya jawab dengan pendidik terkait bacaan tersebut. Pendidik bertanya pada peserta didik jumlah bawang merah dalam teks. Selanjutnya bertanya pada peserta didik terkait nilai tempat bilangan yang ada dalam teks. Peserta didik melanjutkan membaca teks terkait produksi nanas di Asia Tenggara. Peserta didik mencatat bilangan yang ada dalam informasi teks. Pendidik menjelaskan materi pembacaan angka dan penggunaan tanda pisah angka.

Selanjutnya pendidik menjelaskan nilai tempat menggunakan media kotak pos. Terdapat kotak pos yaitu jutaan, ribuan, dan dasar. Masing-masing dalam kotak pos terdapat tempat kotak yang diberi nama ratusan, puluhan, dan satuan.

Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Pendidik membagikan surat bilangan yang berisi masing-masing bilangan. Peserta didik berdiskusi terkait nilai tempat bilangan tersebut dan mengurutkan dari nilai yang paling kecil ke besar. Selanjutnya secara berkelompok peserta didik maju dan menjelaskan nilai bilangan dengan menaruh angka-angka pada bilangan yang didapatnya sesuai nilai tempat. Peserta didik juga menjelaskan urutan bilangan yang didapatnya. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok

---

<sup>172</sup> Observasi pembelajaran kelas V A SD NU Master Sokaraja pada 7 April 2022.

yang sedang presentasi. Pendidik mengkonfirmasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok. Peserta didik secara berkelompok berlatih mengerjakan tugas tentang nilai tempat pada buku tema. Pendidik bersama peserta didik mengkonfirmasi jawaban masing-masing kelompok.

Pembelajaran dilanjutkan dengan peserta didik membaca cerita Edo dan teman-temannya. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik tentang sikap teman-teman Edo yang membantu Edo yang sedang sakit dengan membuatnya minuman dari jahe. Pendidik juga bertanya kaitannya sikap teman-teman Edo dengan nilai-nilai Pancasila.

Selanjutnya peserta didik berdiskusi terkait nilai-nilai yang terkandung dalam sila ke 1 dan 2 serta mengelompokkan gambar-gambar sikapnya dalam buku tema. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.<sup>173</sup>

Adapun sistem pembelajaran di kelas mengaji/BTA berdasarkan wawancara dengan Bapak Ibnu, yaitu:

“Pembelajaran ngaji setiap kelas berbeda sesuai jadwal masing-masing. Dalam satu jadwal akan terjadwal untuk satu angkatan. Hal ini karena pembagian kelas berdasarkan tingkat kemampuan membaca iqra dan hafalan. Jadi, satu kelas mengaji dan kelas pembelajaran berbeda. Dicampur dari kelas A, B, dan C.”<sup>174</sup>

Kelas mengaji tidak sama dengan kelas dalam pembelajaran biasa atau kelas asli. Hal ini supaya pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal dalam pembimbingan pembacaan iqra dan Al-Qur'an serta hafalan.

Berdasarkan observasi dalam kelas mengaji pada kelas II, kelas mengaji dimulai dengan peserta didik berwudu dibimbing oleh pendidik bagi kelas bawah. Selanjutnya peserta didik melaksanakan salat Duha dengan diimami oleh salah satu peserta didik secara bergantian setiap harinya.

“Pendidik, membimbing peserta didik dalam melaksanakan salat duha supaya dapat berjalan dengan tertib. Selanjutnya peserta didik diberi materi tajwid tentang *Ghunnah*.

---

<sup>173</sup> Observasi pembelajaran di kelas VI SD NU Master Sokaraja pada 25 Juli 2022.

<sup>174</sup> Wawancara dengan guru BTA Muhammad Ibnu Fadli, S.E. pada 5 Agustus 2022 pukul 11.00 WIB.

Pendidik menjelaskan materi *Ghunnah* dan menuliskan materinya di papan tulis. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk mencari bacaan *Ghunnah* dalam Al-Qur'an secara berpasangan. Selanjutnya secara bergantian peserta didik melakukan mengaji iqra dan Al-qur'an. Pendidik akan menunjuk peserta didik yang tertib atau sudah selesai mengerjakan tugas.<sup>175</sup>

Setelah kelas BTA selesai, selanjutnya peserta didik kelas II C melaksanakan *snack time* atau istirahat. Berdasarkan pengamatan ditemukan data.

“setelah pembelajaran mengaji selesai, peserta didik kembali masuk ke kelas. Selanjutnya secara mandiri peserta didik melakukan cuci tangan pada *wastafel* yang tersedia di depan kelas. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyiapkan bekalnya dan menaruh di atas meja. Pendidik menyampaikan rasa syukurnya atas *snack* yang tersedia hari ini. Kemudian pendidik bertanya jawab tentang makanan apa yang dibawa oleh peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk memeriksa bekal makanan yang dibawa. Untuk peserta didik yang membawa makanan kemasan diarahkan untuk melihat tanggal kedaluwarsa dan kandungannya. Apabila ada makanan yang mengandung MSG, minuman perasa, dan pewarna buatan maka dikumpulkan ke pendidik. Pendidik juga menjelaskan keragaman makanan peserta didik, ada yang membawa makanan kemasan, makanan tradisional, hingga buah. Pendidik juga bertanya jawab tentang kandungan baik dari makanan yang dibawa peserta didik. Selanjutnya setelah memastikan bekal yang dibawa aman, pendidik memastikan peserta didik membawa bekal dan minum sendiri. Apabila ada peserta didik yang tidak membawa makanan, maka pendidik mempersilakan teman-temannya untuk berbagi makanan. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdoa sebelum makan.

Pendidik mengingatkan peserta didik saat ada yang makan sambil berjalan, dan membuang sampah pada tempatnya. Bagi peserta didik yang melanggar maka diberikan konsekuensi membaca *istighfar* 20x. Setelah selesai, peserta didik berdoa setelah makan secara bersama-sama dan merapikan mejanya kembali. Selanjutnya petugas piket membersihkan kelas sebelum pembelajaran dilanjutkan.<sup>176</sup>

---

<sup>175</sup> Observasi pada kelas BTA SD NU Master pada tanggal 29 Juni 2022 Pukul 08.10 WIB

<sup>176</sup> Observasi pada pembelajaran *Snack time* di kelas IIA SD NU Master pada tanggal 29 Juli 2022 Pukul 08.10 WIB

*Snack time* bukan saja menjadi waktu istirahat biasa. Namun, SD NU Master menjadikan *snack time* sebagai pembelajaran yang berbasis karakter. Hal ini menjadikan peserta didik lebih mampu memahami karena *learning by doing*. Pembelajaran yang disampaikan bukan saja hanya memuat materi tentang adab makan. Namun secara mendalam juga mengupas materi tentang kandungan makanan yang baik dan halal.

Muatan pendidikan karakter juga terdapat pada pelaksanaan salat zuhur. Berdasarkan hasil pengamatan sebagai berikut:

“Setelah pembelajaran di kelas selesai, pendidik mengarahkan peserta didik untuk persiapan shalat. Peserta didik secara mandiri mengambil peralatan salat di loker masing-masing dan sandal. Kemudian peserta didik langsung berbaris di depan kelas. Petugas piket bertugas untuk memimpin teman-temannya berbaris dan berdoa. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membaca doa masuk dan keluar kamar mandi, sebelum dan setelah wudu untuk mengingatkan peserta didik. Peserta didik yang bertugas akan memilih barisan peserta didik yang tertib dan siap untuk terlebih dahulu untuk ke luar kelas dan melaksanakan wudu.”

Sebelum melaksanakan wudu sembari keluar peserta didik secara mandiri meletakkan peralatan salat di koridor tempat salat. Kemudian peserta didik menuju tempat wudu untuk berwudu. Pendidik kelas mendampingi peserta didik berwudu supaya melakukannya dengan benar. Setelah wudu peserta didik duduk dan mengenakan peralatan shalat dan duduk tertib untuk membaca shalawat bersama-sama sambil menunggu adan.

Petugas adan digilir secara bergantian setiap harinya sesuai urutan kelas. Setelah adan zuhur, peserta didik melaksanakan shalat *qobliyah* zuhur bersama-sama secara munfarid. Pendidik membantu melafalkan niat *qobliyah* zuhur. Pendidik yang sedang berhalangan bertugas mengatur ketertiban peserta didik saat salat.

Selanjutnya peserta didik melaksanakan salat zuhur secara berjamaah. Pendidik yang tidak salat membantu mengarahkan gerakan peserta didik atau bacaan shalat peserta

didik. Seusai salat zuhur, peserta didik secara bersama-sama membaca wirid setelah shalat dipimpin oleh imam. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan shalat *ba'diyah* zuhur. Bagi peserta didik yang sudah selesai secara mandiri merapikan kembali peralatan shalatnya. Pendidik mengatur peserta didik untuk masuk kelas secara bergantian. Peserta didik masuk ke kelas dan meletakkan kembali peralatan shalat di loker dan sandal pada rak secara mandiri.<sup>177</sup>

Penanaman karakter pada shalat dhuhur juga dilaksanakan hal yang sama pada salat asar. Semua peserta didik melaksanakan salat zuhur bersama semua pendidik. Setelah shalat zuhur selanjutnya dilanjutkan dengan pembelajaran makan siang. Makan siang menjadi sebuah kegiatan pembelajaran dikarenakan memuat pembentukan karakter peserta didik. Hal ini penulis gambarkan kegiatan makan bersama setelah salat zuhur, sebagai berikut:

“Setelah salat zuhur selesai, peserta didik bersama-sama melaksanakan makan siang di kelas. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk melakukan cuci tangan secara bergantian. Peserta didik yang bertugas piket akan membagikan piring dan sendok kepada teman-temannya. Selanjutnya pendidik menjelaskan menu makanan hari ini, yaitu ada nasi, sayur bening bayam, ayam goreng, dan buah melon. Pendidik juga menjelaskan kandungan dari masing-masing makanan. Pendidik juga mengingatkan peserta didik tentang adab makan, seperti mengambil makanan secukupnya.

Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdoa bersama sebelum makan. Kemudian, pendidik membagikan buah terlebih dahulu untuk menu pembuka pada makan siang. Setelah peserta didik selesai makan buah, pendidik melakukan kuis. Bagi peserta didik yang bisa menjawab maka teman satu mejanya bisa maju untuk mengambil nasi. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengambil nasi, sayur, dan lauk sesuai porsinya. Selanjutnya pendidik melakukan tanya jawab kembali hingga semua peserta didik sudah mengambil makanan.

---

<sup>177</sup> Observasi pelaksanaan shalat dhuhur SD NU Master pada tanggal 29 Juli 2022 Pukul 11.30 WIB

Pendidik bersama peserta didik makan bersama di kelas secara tertib. Apabila ada makanan yang lebih, pendidik mempersilakan peserta didik untuk boleh menambah lagi makanannya dengan catatan sudah habis sebelumnya. Bagi peserta didik yang sudah selesai makan, pendidik memastikan makanan peserta didik habis tanpa sisa. Jika ada lebih, pendidik mengarahkan peserta didik untuk menghabiskannya. Namun, jika sudah kenyang maka pendidik menasihatinya untuk mengambil makanan secukupnya saja. Peserta didik menuju tempat cuci piring untuk menaruh piring. Setelah semua peserta didik selesai makan, pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdoa setelah makan dan membersihkan kembali mejanya.”

Dalam makan siang memuat karakter rasa ingin tahu yang ditanamkan melalui pengetahuan kandungan makanan. Peserta didik juga diajarkan bertanggung jawab mengambil makanan sesuai porsi dan menghabiskan makanannya. Dari hal ini timbul kepedulian sosial, bahwa dalam mengambil makanan ada hak temannya juga. Sesuai makan siang dilanjutkan pembelajaran satu jam pelajaran untuk kelas I dan II, serta dua jam pelajaran untuk kelas III sampai VI. Sebelum pulang, peserta didik melakukan rutinitas siang.

“Setelah pembelajaran selesai, pendidik mengarahkan peserta didik untuk membereskan buku dan alat tulisnya. Pendidik juga mengingatkan peserta didik supaya tidak ada barang yang ketinggalan di sekolah dan membuang sampah apabila ada di lacinya. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan rutinitas siang. Peserta didik yang piket bertugas memimpin pelaksanaan rutinitas siang. Dalam rutinitas siang, peserta didik menyanyikan lagu nasional dan daerah, kemudian dilanjutkan dengan berdoa membaca surah *Al-‘Asr*, doa penutup majelis, dan naik kendaraan. Pendidik kemudian melakukan kuis tentang materi yang telah dipelajari. Peserta didik yang bisa menjawab dipersilakan untuk keluar kelas terlebih dahulu. Sebelum keluar kelas peserta didik secara mandiri merapikan kembali mejanya. Peserta didik yang bertugas melaksanakan piket, bertugas untuk menyapu kelas. Bagi peserta didik yang sudah keluar kelas akan menunggu di

halaman sekolah sambil menunggu panggilan pendidik piket bahwa sudah dijemput.”

2) Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Proses pembentukan karakter peserta didik di sekolah tidak hanya melalui kegiatan intrakurikuler saja, akan tetapi dapat dilakukan di dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan sekolah yang dilakukan di luar pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Kegiatan Ekstrakurikuler yang ada di SD NU Master Sokaraja 11 jenis ekstrakurikuler untuk kurikulum 13 dan ada 4 tambahan untuk kelas I dan IV karena kelas tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka. Kegiatan ekstrakurikuler pada penggunaan kurikulum 13 kami membuka kegiatan ekstrakurikuler silat Pagar Nusa, basket, futsal, bola takraw, bahasa Inggris, paduan suara, tilawah, hadroh, renang, dan *cooking*. Adapun ekstrakurikuler pada kurikulum merdeka yaitu untuk kelas I wajib mengikuti ekstrakurikuler seni rupa dan seni tari, sedangkan untuk kelas IV diharuskan mengikuti teater dan seni musik. Hal ini disampaikan juga oleh kepala sekolah SD NU Master Sokaraja bahwa:

“Untuk kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SD NU Master Sokaraja saat ini terbagi menjadi dua berdasarkan kurikulum yang digunakan. Pada kurikulum 13, sekolah kami membuka 11 kegiatan ekstrakurikuler yaitu silat Pagar Nusa, basket, futsal, bola takraw, bahasa Inggris, paduan suara, tilawah, hadroh, renang, dan *cooking*. Kemudian terdapat tambahan

ekstrakurikuler untuk kurikulum merdeka, yaitu kegiatan seni rupa dan seni tari untuk kelas I, serta kegiatan teater dan seni musik untuk kelas IV.”<sup>178</sup>

Pada penerapannya kegiatan ekstrakurikuler di SD NU Master Sokaraja dilaksanakan oleh penanggung jawab utama yaitu Ibu Nur Maulida Hikmawati, S.Pd. yang sekaligus juga mengampu mata pelajaran PJOK. Kemudian disetiap kegiatan ekstrakurikuler memiliki pendidik pengampu. Pembagian ini disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh pendidik tersebut. Hal ini disampaikan oleh kepala SD NU Master Sokaraja, bahwa:

“Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah kami dipegang oleh satu pendidik penanggung jawab kegiatan, dan untuk setiap kegiatan juga memiliki pendidik pendamping atau pengampu ekstrakurikuler. Pemilihan pendidik pengampu juga disesuaikan dengan potensi dan bakat masing-masing pendidik.”<sup>179</sup>

Selanjutnya, penanggung jawab kegiatan ekstrakurikuler membuat angket pemilihan peminatan ekstrakurikuler kepada peserta didik melalui *Google Form* yang diisi oleh wali murid langsung. Setelah adanya pemilihan kegiatan ekstrakurikuler oleh peserta didik sekolah melakukan penjadwalan kegiatan. Untuk kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dari hari Senin sampai dengan Sabtu dari pukul 14.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

---

<sup>178</sup> Wawancara dengan Kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 08.45 WIB.

<sup>179</sup> Wawancara dengan Kepala SD NU Master Sokaraja Ibu Dani Sistriani, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 08.45 WIB.

Tabel 4.4 Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler SD NU Master Sokaraja<sup>180</sup>

No	Hari	Jenis Ekstrakurikuler	Penanggungjawab
1.	Sabtu	1. Renang	Nur Maulida Hikmawati, S.Pd.
2.	Sabtu	1. Futsal	Hasan Fauzi, S.Pd.
		2. Basket	Hasan Fauzi, S.Pd.
		3. Takraw	M. Tofiq Royani, S.Pd.
3.	Sabtu	1. Cooking	Ika Nur Rizki, S.Pd.
		2. Gambar	Syifa Mufidati, S.Pd.
		3. Seni Tari	Ika Putri Fajarini, S.Pd.
		4. Tilawah	M. Ibnu Fadli, SE, Sy.
		5. English	Widiana
4.	Sabtu	1. Paduan Suara	Erni Juwita Sari, S.Pd.
		2. Catur	Heri Setyadi, S.Pd.
		3. Hadroh	Qurrotal A'yuni, S.Pd.
5.	Kamis	1. Pramuka	Edi Guntoro, S.P.
6.	Sabtu	1. Silat	Cherul Anam, S.P.d.I.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di SD NU Master sesuai jadwal yang telah ditetapkan kepala sekolah di atas. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan sesuai dengan pilihan peserta didik, tidak ada paksaan dalam mengikutinya kecuali pada ekstrakurikuler pramuka. Kegiatan pramuka sifatnya wajib diikuti oleh peserta didik kelas III, IV, dan V. Kegiatan pramuka merupakan pengembangan diri yang diwajibkan oleh pemerintah. Karena di dalam kegiatan pramuka terdapat proses penanaman karakter peserta didik.

SD NU Master Sokaraja berusaha mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah pengembangan bakat dan minat peserta didik. Tujuan akhirnya peserta didik mampu secara maksimal

<sup>180</sup> Dokumentasi SD NU Master Sokaraja tahun 2022

mengembangkan bakatnya hingga menjadi prestasi. Seperti halnya yang disampaikan dalam wawancara dengan Ibu Maulida selaku kepesertadidikan. Khusus untuk pengembangan ekstrakurikuler, kami menjalin kerja sama dengan profesional sehingga mampu membimbing peserta didik secara optimal kecuali untuk ekstrakurikuler yang mampu diampu oleh SDM kita, seperti tari dan renang. Adanya ekstrakurikuler, harapannya mampu mengoptimalkan bakat peserta didik sehingga orientasinya mengasah prestasi nonakademik peserta didik.<sup>181</sup>

Pembelajaran ekstrakurikuler yang diberikan di SD NU Master Sokaraja dilaksanakan secara optimal melalui kerja sama dengan profesional. Hal ini supaya dalam mengembangkan bakat peserta didik dapat dilakukan secara optimal bahkan menghasilkan prestasi.

“Pelaksanaan ekstrakurikuler dilaksanakan pada hari Sabtu secara serempak, kecuali pramuka pada hari Kamis. Hal ini supaya tidak mengganggu pembelajaran. Karena pembelajaran di sekolah sudah *full* sehingga tidak menguras energi anak.”<sup>182</sup>

Pelaksanaan ekstrakurikuler dilaksanakan di luar jam proses belajar mengajar sehingga peserta didik juga lebih siap. Waktu sekolah *full day* yang padat, sehingga sekolah harus mampu manajemen jadwal kegiatan supaya peserta didik dapat belajar secara optimal.

---

<sup>181</sup> Wawancara dengan kesiswaan SD NU Master Sokaraja Ibu Maulida Nur Hikmawati, S.Pd. pada 5 Agustus 2022 pukul 10.00 WIB.

<sup>182</sup> Wawancara dengan kesiswaan SD NU Master Sokaraja Ibu Maulida Nur Hikmawati, S.Pd. pada 5 Agustus 2022 pukul 10.00 WIB.

Dalam kelas ekstrakurikuler, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok mahir dan pemula. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Maulida, terdapat pembagian dalam kelas ekstrakurikuler. Hal ini supaya pembelajaran dapat lebih maksimal. Bagi yang masih pemula, akan dilatih dasar-dasarnya. Sedangkan dalam kelas mahir, akan dilatih sesuai tingkat kemampuannya.

Pembagian kelas ini bertujuan dalam memaksimalkan potensi peserta didik. Tujuan akhir dalam kelas ekstrakurikuler selanjutnya adalah prestasi. Prestasi tentu diraih dengan ketekunan serta kedisiplinan. Sebagaimana berdasarkan pengamatan peneliti, kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan pada hari Sabtu pukul 08.00. Peserta didik secara disiplin langsung masuk ke masing-masing kelas ekstrakurikuler. Khusus untuk olahraga, dilaksanakan *outdoor* dan renang dilaksanakan di kolam renang Tirta Kencana. Sebelum pelaksanaan kegiatan, pendidik penanggung jawab akan melakukan absensi terlebih dahulu. Dalam pembelajaran ekstrakurikuler peserta didik mempraktikkan langsung.

Dalam ekstrakurikuler tari, peserta didik berlatih satu tari dari satu gerakan ke gerakan lain secara berulang-ulang, sehingga peserta didik mudah dalam menghafal gerakannya. Peserta didik dilatih tari tradisional hingga modern. Hal ini juga berlaku untuk kelas olahraga. Dalam satu pertemuan, difokuskan dalam satu atau dua teknik.

Kemudian peserta didik mempraktikkannya dan pendidik mengevaluasi ketepatan tekniknya.

Dalam ekstrakurikuler paduan suara, selain diajarkan teknik menyanyi, peserta didik juga diajarkan bermain pianica. Sedangkan dalam ekstrakurikuler *English* peserta didik diajarkan praktik komunikasi langsung dari mulai hal sederhana hingga *conversation* yang digunakan dalam keseharian.<sup>183</sup>

Hal yang berbeda ditampilkan di SD NU Master Sokaraja, yaitu pada ekstrakurikuler *cooking*. Hal ini disampaikan oleh Ibu Ika, selaku penanggung jawab dalam ekstrakurikuler *cooking*.

Dalam ekstrakurikuler *cooking*, kita bekerja sama wali murid yang memiliki bisnis di bidang kuliner dan *restaurant* tertentu. Beberapa stakeholder yang pernah bekerja sama yaitu, membuat ayam goreng dengan Rocket Chiken, membuat *toast egg* dengan Kopi Lain Hati, membuat minuman *jelly* dengan *Lemon's Kitchen*, dan membuat *pudding* dengan Umi Ais. Peserta didik secara langsung mengamati tata cara proses mengolah masakan dari bahan mentah hingga penyajian. Selanjutnya, peserta didik praktik langsung dan bisa menikmati hasil masakannya sendiri. Peserta didik saat antusias dalam setiap pelaksanaan kegiatan *cooking* ini. Ada perasaan bangga saat anak berhasil memasak menu tertentu dan menikmati hasil karya sendiri. Selain itu, kita juga memanfaatkan *skill* memasak pendidik pendamping dengan memasak menu sederhana seperti burger.<sup>184</sup>

Ekstrakurikuler *cooking* memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajarannya. Terlihat sederhana kegiatan memasak, namun ada pembelajaran *soft skills* yang didapatkan dalam ekstrakurikuler *cooking* ini. Sebagaimana visi SD

---

<sup>183</sup> Wawancara dengan Penanggungjawab ekstrakurikuler cooking SD NU Master Sokaraja Ibu Ika Nur Rizki, S.Pd, pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 11.00 WIB.

<sup>184</sup> Wawancara dengan penanggungjawab ekstrakurikuler *cooking* SD NU Master Sokaraja Ibu Ika Nur Rizki, S.Pd., pada 5 Agustus 2022 pukul 11.00 WIB.

NU Master dalam membentuk peserta didik memiliki jiwa *entrepreneur*.

Sebagai aktualisasi kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler SD NU Master Sokaraja mengikutkan peserta didik dalam ajang *event* dan lomba. Hal ini disampaikan oleh Ibu Maulida sebagai berikut: “Dari pembelajaran ekstrakurikuler ini *alhamdulillah* semakin memunculkan bakat peserta didik. Untuk melatih kepercayaan diri peserta didik, kita mengikutkan peserta didik dalam beberapa *event* lomba. Kalah menang menjadi bonus, yang terpenting peserta didik mampu percaya diri untuk menunjukkan bakatnya di depan khalayak umum. Namun, beberapa kali *alhamdulillah* peserta didik kami mampu meraih prestasi terbaik. Selain itu, setiap tahun kamu juga rutin mengadakan *education expo* yaitu pameran hasil karya peserta didik dalam proyek pembelajaran dan penampilan peserta didik sebagai hasil dari pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler.”

Proses pembelajaran sangatlah mempengaruhi mutu *output* suatu lembaga. *Output* merupakan hasil dari serangkaian proses pembelajaran yang dihasilkan di kelas. Oleh karena itu, SD NU Master Sokaraja memberikan aktualisasi peserta didik melalui aktif mengikuti lomba di luar sekolah serta pengadaan *education expo*. Hal ini membuat

peserta didik semakin percaya diri serta merasa berharga karena disaksikan langsung oleh orang tua mereka.<sup>185</sup>

**b. Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter Peserta Didik pada Kegiatan Intrakurikuler dan Ekstrakurikuler di SD Negeri 1 Piasa Somagede**

Pembentukan karakter peserta didik di sekolah membutuhkan upaya dari seluruh warga sekolah, hal ini karena setiap warga sekolah saling memberikan penguat. Di dalam sebuah sekolah terdapat dua kegiatan inti yaitu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Yang mana kegiatan tersebut saling berhubungan antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain serta saling melengkapi dalam pembentukan karakter peserta didik. Setiap kegiatan di sekolah, baik kegiatan yang intrakurikuler maupaun ekstrakurikuler sangat berpengaruh serta saling mendukung satu sama lainnya. Untuk membentuk karakter peserta didiknya, sekolah dituntut untuk kreatif dan inovatif.

Oleh karena itu, sekolah yang kreatif akan melakukan berbagai upaya dalam setiap kegiatan di sekolah, salah satunya dengan menerapkan strategi *edutainment* pada setiap kegiatan baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Strategi *edutainment* menjadi salah satu strategi yang disukai oleh hampir setiap peserta didik, karena

---

<sup>185</sup> Wawancara dengan Kesiswaan SD NU Master Sokaraja Ibu Maulida Nur Hikmawati, S.Pd pada Tanggal 5 Agustus 2022 Pukul 10.00 WIB.

jiwa mereka akan cenderung menyukai hal-hal yang berhubungan dengan yang namanya bermain. Bahkan sebenarnya, orang dewasa juga menyukai semua hal yang berhubungan dengan permainan, tidak hanya anak-anak saja. Maka kemudian, sekolah mengakomodir seluruh kegiatan sekolah yang dilakukan oleh semua warga sekolah terutama pendidik dan peserta didiknya dengan *edutainment* agar pendidikan mudah diterima oleh mereka. SD Negeri 1 Piasa Banyumas dalam membentuk karakter peserta didiknya, baik di dalam kegiatan intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler.

1) Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD N 1 Piasa Somagede dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Pembentukan karakter peserta didik di SD Negeri 1 Piasa Banyumas dalam kegiatan intrakurikuler sekolah dilakukan menggunakan strategi *edutainment*. Hasil penelitian yang dilakukan penulis di SD Negeri 1 Piasa Banyumas tentang proses pembentukan karakter peserta didik adalah sebagai berikut.

Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Proses pembentukan karakter peserta didik di SD Negeri 1 Piasa Banyumas dilaksanakan di semua jenjang kelas dari kelas I sampai dengan VI sesuai dengan visi dan misi sekolah. Hal ini dapat dilihat dalam dokumentasi sekolah tentang visi misi sekolah, yaitu:

Visi SD Negeri 1 Piasa yaitu “Unggul dalam Prestasi, Beriman, Bertaqwa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Peduli Dan Berbudaya Lingkungan Serta Berwawasan Global. Sedangkan misi SD Negeri 1 Piasa Meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Allah SWT/ Tuhan Yang Maha Esa; melaksanakan kegiatan yang bernuansa religius; Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, rapi, bersih, dan menyenangkan; Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien; Menumbuhkembangkan potensi ketakwaan sebagai landasan peningkatan kualitas sumber daya manusia; Menumbuhkan kedisiplinan peserta didik dan warga sekolah; Mengembangkan kreativitas peserta didik agar menjadi terampil dan mandiri; Mengembangkan kemampuan peserta didik melalui pengenalan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; Mengembangkan kepribadian yang santun dan berbudi luhur; Menumbuhkembangkan rasa peduli dan berbudaya lingkungan; Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif, dan berprestasi sesuai dengan perkembangan zaman; Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya masyarakat; Menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar peserta didik untuk mendukung perkembangan potensi peserta didik agar berkembang secara optimal; Memberikan jaminan pelayanan yang prima dalam berbagai hal untuk mendukung proses belajar dan bekerja yang harmonis dan selaras; Mewujudkan sekolah yang berwawasan global yang mampu bersaing dengan sekolah lokal dan nasional; Mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan menuju *Green School*.<sup>186</sup>

Hal tersebut juga dipertegas oleh kepala sekolah SD Negeri 1 Piasa Somagede bahwa:

“Pembentukan karakter peserta didik di sekolah kami, mengacu pada visi dan misi sekolah yang pelaksanaannya diserahkan kepada masing-masing wali kelas. Selain itu, di dalam muatan kurikulum 13 yang digunakan sekolah juga terkandung pendidikan karakter pada masing-masing tema di setiap kelas.”<sup>187</sup>

Kegiatan intrakurikuler sekolah dilakukan saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Di tingkat sekolah dasar, masing-

---

<sup>186</sup> Dokumentasi Profil SD Negeri 1 Piasa tahun 2022

<sup>187</sup> Wawancara dengan kepala SD Negeri 1 Piasa Bapak Sarjono, S.Pd pada tanggal 28 Juli 2022 pada pukul 10.25 WIB.

masing kelas memiliki satu wali kelas sebagai pendidik inti. Jadi semua pembelajaran mata pelajaran diampu oleh wali kelas kecuali mata pelajaran tertentu misalnya PAI dan olahraga.

Di SD Negeri 1 Piasa Banyumas dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan kurikulum 13, oleh karena itu pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik. Di dalam kurikulum 13 ini pendidikan karakter tidak hanya dibebankan kepada pendidik agama saja melainkan oleh wali kelas juga. Pendidikan karakter wajib dimasukkan atau diintegrasikan di dalam setiap tema-tema pelajaran. Proses pembentukan karakter peserta didik merupakan salah satu materi pendidikan karakter, dengan kata lain proses pembentukan karakter dilakukan sepanjang anak belajar tiap-tiap tema pembelajaran. Penerapan pembentukan karakter membutuhkan waktu yang tidak sebentar akan tetapi membutuhkan waktu yang berulang-ulang. Selain itu, proses pembentukan karakter memerlukan strategi yang tepat agar dapat tertanam dengan mudah oleh peserta didik. Maka, di SD Negeri 1 Piasa menggunakan strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didiknya. Hal ini disampaikan langsung oleh kepala sekolah SD Negeri 1 Piasa, bahwa:

“Sekolah kami dalam proses pembentukan karakter menggunakan strategi-strategi yang mudah diterima oleh anak, agar karakter tertanam di dalam hati para peserta didik. Sehingga, diharapkan karakter peserta didik akan terbentuk sampai mereka dewasa nantinya. Selain itu, kami juga ingin memiliki lulusan atau *output* yang tidak hanya cerdas, tetapi berkarakter sehingga mereka dapat berkembang serta berguna di masyarakat nantinya.”<sup>188</sup>

Di SD Negeri 1 Piasa kepala sekolah pada dasarnya memberikan kebebasan dalam membawakan materi pelajaran saat belajar mengajar. Akan tetapi tetap memberikan batasan untuk semaksimal mungkin dalam mengajar di dalam kelas. Pendidik

---

<sup>188</sup> Wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Piasa Bapak Sarjono, S.Pd. pada 28 Juli 2022 pada pukul 10.25 WIB.

diharapkan untuk kreatif dan inovatif agar peserta didik merasa gembira dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat membentuk karakter peserta didik dengan mudah.

Selain itu, hal ini juga dipertegas oleh wali kelas VI, bahwa:

“Dalam pembentukan karakter peserta didik kami lakukan dengan strategi yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena dengan metode-metode bermain anak-anak cepat hafal dan juga memahami pesan apa yang ingin disampaikan oleh pendidik. Dalam pembelajaran di dalam kelas, kami mengintegrasikan muatan pendidikan karakter pada setiap tema. Sebagai contoh dalam pembelajaran tema mata pelajaran matematika, kami gunakan permainan di dalam kelas. Meskipun materi yang dipelajari adalah angka-angka, pendidik memberikan penjelasan pesan karakter apa yang ingin diwujudkan. Karakter-karakter yang kami tanamkan mengacu kepada materi pendidikan karakter yaitu 18 muatan karakter.”<sup>189</sup>

Pembentukan karakter di dalam kegiatan intrakurikuler merupakan waktu yang sangat tepat, hal ini karena setiap materi pembelajaran yang dipelajari peserta didik setiap hari berbeda dan pendidik dapat selalu mengaitkan dengan pendidikan karakter. Dari 18 karakter nasional, pendidik dapat mengintegrasikan ke dalam materi pelajaran. Pembentukan karakter diperlukan waktu yang terus menerus, maka pendidik dituntut untuk konsisten serta kreatif agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan. Strategi *edutainment* yang diterapkan pendidik di SD Negeri 1 Piasa tidak hanya pada satu jenjang kelas saja, akan tetapi juga diterapkan pada semua kelas.

Pada kelas rendah, diterapkan pembelajaran yang menyenangkan, misalnya dengan menyanyi. Sebagaimana pendidik

---

<sup>189</sup> Wawancara dengan wali kelas VI Bapak Marwanto, S.Pd.SD pada tanggal 29 Juli 2022 Pukul 09.10 WIB.

kelas I di SD Negeri 1 Piasa, pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. Pendidik menanyakan kabar peserta didik dan mengabsennya. Pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan buku dan alat tulisnya. Pendidik mengulas pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

“Pendidik memulai pembelajaran dengan menyanyikan lagu Topi Saya Bundar. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengamati tanda panjang dan pendek bunyi pada lirik lagu. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi panjang dan pendek bunyi pada lagu Topi Saya Bundar. Pendidik berdiskusi dengan peserta didik terkait benda hidup dan tak hidup termasuknya topi. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengelompokkan benda hidup dan tak hidup yang ada di buku tema. Kemudian peserta didik menggunting dan menempel pada halaman buku tema. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengamati benda-benda yang ada di kelas. Peserta didik mengelompokkan benda hidup dan tak hidup dan menuliskannya di buku tema. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk melengkapi kalimat di buku tema. Peserta didik mengamati gambar Pancasila di buku tema. Pendidik mengenalkan lambang Pancasila sila ke-4. Peserta didik secara bergantian mendeklamasikan sila ke-4 Pancasila. Pembelajaran ditutup dengan pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami. Pendidik mengevaluasi dan refleksi pembelajaran hari ini.<sup>190</sup>

Salah satu strategi pembelajaran *active learning* yang digunakan yaitu demonstrasi dengan model pembelajaran kontekstual. Hasil observasi pembelajaran di kelas II di SDN 1 Piasa Banyumas.

Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. Pendidik menanyakan kabar peserta didik dan mengabsennya. Pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan buku dan

---

<sup>190</sup> Observasi pembelajaran kelas I SDN 1 Piasa Banyumas pada tanggal 22 Maret 2022.

alat tulisnya. Pendidik mengulas pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

Pendidik memulai pembelajaran dengan mendongeng “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan”. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik terkait isi dongeng dan mengerjakan pertanyaan tentang dongeng di buku tema. Selanjutnya pendidik mengenalkan konsep pecahan dengan sebuah roti yang dibagi dua sama besar. Satu roti lagi dibagi dua tidak sama besar. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik, tentang konsep pecahan  $\frac{1}{2}$  dari roti yang dibagi dua sama besar. Peserta didik berdiskusi kesimpulan dari pengamatan pecahan dengan roti, dilanjutkan dengan melengkapi pernyataan pada buku tema tentang pecahan dan mengarsir gambar yang dibagi dua.

Pembelajaran dilanjutkan dengan mengenal pola ketukan birama untuk membedakan bunyi kuat dan lemah melalui bunyi *duk* pada pukulan tangan ke meja dan tepuk tangan. Peserta didik menjawab pertanyaan pada buku tema tentang bunyi kuat dan lemah. Selanjutnya, peserta didik mempraktikkan bunyi kuat dan lemah pada lagu cicak.

Pembelajaran ditutup dengan pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami. Pendidik mengevaluasi dan merefleksikan pembelajaran hari ini.<sup>191</sup>

Selain itu, pendidik juga memanfaatkan media alam di sekitar sekolah sebagai media pembelajaran. Sebagaimana hasil observasi pembelajaran di kelas III, yaitu:

Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. Pendidik menanyakan kabar peserta didik dan mengabsennya. Pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan buku dan alat tulisnya. Pendidik mengulas pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

Pendidik menjelaskan salah satu wujud benda berupa benda padat. Pendidik juga mencontohkan benda-benda yang berwujud padat. Selanjutnya, pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk mencari lima benda padat di sekitar kelas.

---

<sup>191</sup> Observasi pembelajaran kelas II SDN 1 Piasa Banyumas pada tanggal 23 Maret 2022.

Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengamati wujud benda padat. Peserta didik memasukkan benda-benda padat ke dalam kantong plastik, kemudian ke dalam ember. Pendidik membimbing peserta didik untuk menemukan konsep sifat-sifat benda padat. Setelah mengamati, peserta didik menuliskan hasil pengamatan pada lembar kerja yang disediakan. Selanjutnya, secara bergantian peserta didik maju berkelompok untuk menyampaikan kesimpulan hasil diskusinya tentang sifat benda padat.

Pembahasan dilakukan dengan mengukur jarak. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berlatih menghitung pengukuran jarak yang ada di buku tematik. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan soal pada buku tema.

Pembahasan dilanjutkan dengan peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu barisan musik. Selanjutnya peserta didik menyanyi sambil menggerakkan kaki lemah dan kuat.

Pembelajaran ditutup dengan pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami. Pendidik mengevaluasi dan refleksi pembelajaran hari ini.<sup>192</sup>

Mengenalkan materi melalui nyanyian merupakan bagian dari strategi *edutainment* sebagaimana pembelajaran di kelas VI.

“Pendidik mengulas kembali materi sebelumnya dan mengaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pendidik membuka pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengamati teks bacaan Karnaval Mini di Sintang. Peserta didik mencari kata sulit, gagasan pokok pada setiap paragraf, dan informasi baru pada teks. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk maju membacakan hasil temuannya. Pendidik mengenalkan peserta didik lagu-lagu daerah di Indonesia dengan membaca tabel. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik lagu apa yang mereka tahu. Selanjutnya peserta didik diminta untuk maju menyanyikan lagu daerah yang diketahuinya secara bergantian. Pendidik meminta peserta didik untuk mengamati notasi lagu “Bubuy Bulan” dan “Ampar-Ampar Pisang”. Pendidik bersama peserta didik menyanyikan lagu “Bubuy Bulan” dan “Ampar-Ampar Pisang”. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.<sup>193</sup>

---

<sup>192</sup> Observasi pembelajaran kelas III SDN 1 Piasa Banyumas pada tanggal 2 Oktober 2022

<sup>193</sup> Observasi pembelajaran kelas III SDN 1 Piasa Banyumas pada tanggal 3 Oktober 2022.

Sedangkan untuk memudahkan peserta didik mengingat materi, pendidik juga menggunakan strategi menyenangkan dengan membuat lagu dari materi tersebut. Sebagaimana observasi pada pembelajaran kelas V, bahwa:

Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. Pendidik menanyakan kabar peserta didik dan mengabsennya. Pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan buku dan alat tulisnya. Pendidik mengulas pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk membacakan pantun pada buku tema. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik terkait isi pantun. Selanjutnya peserta didik mengamati gambar peredaran darah manusia. Pendidik bertanya jawab tentang bagian-bagian jantung yang terlibat dalam peredaran darah. Selanjutnya pendidik menjelaskan dua peredaran darah manusia yaitu peredaran darah besar dan kecil. Pendidik mengajak peserta didik mengenal sistem peredaran darah melalui lagu “Peredaran Darah Besar Dan Kecil. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu tersebut. Selanjutnya peserta didik diminta menuliskan organ-organ tubuh manusia yang terlibat dalam peredaran darah.

Pendidik mengajak peserta didik untuk mencoba merasakan dan menghitung denyut nadinya yang terjadi karena kinerja jantung selama 15 detik. Selanjutnya peserta didik menggambar dan menuliskan cara kinerja organ peredaran darah secara berkelompok. Selanjutnya peserta didik memaparkan hasil diskusinya di depan kelas.

Pendidik mengaitkan pembelajaran dengan materi pantun Kesehatan Peredaran Darahku. Peserta didik diminta membuat pantun secara berkelompok. Secara bergantian, masing-masing kelompok membacakan hasil pantunnya.

Pembelajaran ditutup dengan pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami.<sup>194</sup>

---

<sup>194</sup> Observasi Pembelajaran Kelas V SDN 1 Piasa Banyumas pada tanggal 5 November 2022.

Pada kelas VI, materi pembelajaran sudah kompleks. Oleh karena itu, pendidik di SDN 1 Piasa berusaha mengemas pembelajaran melalui diskusi sebaya.<sup>195</sup>

“Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. Pendidik menanyakan kabar peserta didik dan mengabsennya. Pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan buku dan alat tulisnya. Pendidik mengulas pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik terkait manfaat tumbuhan bagi kehidupan makhluk hidup. Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangkunya terkait manfaat tumbuhan bagi makhluk hidup pada diagram di buku tema.

Selanjutnya peserta didik membaca kembali diagram terkait perkebangbiakan jagung serta membaca ide pokok pada paragraf pertama dan kedua. Peserta didik memberikan pendapat terkait ide pokok yang ada di buku tema. Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangku untuk menemukan ciri-ciri kesimpulan yang baik dari tabel ide pokok yang disajikan.

Peserta didik mengamati kedua gambar yang ada di buku. Kemudian peserta didik menuliskan isi cerita dalam masing-masing gambar. Peserta didik juga mengaitkan isi cerita dengan nilai-nilai Pancasila pada sikap yang ditunjukkan pada gambar. Selanjutnya peserta didik menuliskan sikap yang sudah diterapkan sesuai dengan sila ke-3.

Peserta didik membaca teks terkait kentang sebagai sumber bahan makanan. Peserta didik menjawab soal terkait uang yang didapat dalam penjualan kentang pada teks. Selanjutnya peserta didik membaca kembali pengolahan kentang dan jumlah penduduk beberapa kota di Indonesia. Peserta didik mengerjakan evaluasi yang ada di buku tema.

## 2) Pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Sekolah Kreatif di SD N 1 Piasa Somagede dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

---

<sup>195</sup> Observasi Pembelajaran Kelas VI SDN 1 Piasa Banyumas pada tanggal 28 Juli 2022.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu kegiatan sekolah yang dilakukan di luar jam belajar di kelas. Kegiatan ini lebih mengarah pada pengembangan diri peserta didik. Di dalam kurikulum 13, kegiatan ekstrakurikuler masuk pada subbagian pengembangan diri yang terpisah dari materi inti kurikulum. Pengembangan diri berpengaruh pada pembentukan karakter peserta didik.

Pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diasah oleh pendidik. Pengembangan diri bertujuan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh konselor, pendidik, atau tenaga kependidikan yang dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling yang berkenaan dengan masalah diri pribadi dan kehidupan sosial, belajar, serta pengembangan karier peserta didik.

Pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat setiap peserta didik sesuai kondisi sekolah.

Kegiatan pengembangan diri yang dilakukan di SD Negeri 1 Piasa Somagede yakni sebagai berikut.

a) Kepramukaan

Berdasarkan Keputusan Presiden RI Nomor 104 Tahun 2004 tentang Pengesahan Anggaran Dasar Gerakan Pramuka dan Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. Gerakan Pramuka mempunyai tugas pokok melaksanakan pendidikan bagi kaum muda di lingkungan luar sekolah yang melengkapi pendidikan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah dengan tujuan (pasal 4 ART)

- i. Membentuk kader bangsa dan sekaligus kader pembangunan yang beriman dan bertakwa serta berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- ii. Membentuk sikap dan perilaku yang positif, menguasai ketrampilan dan kecakapan serta memiliki ketahanan mental moral, spiritual, emosional, sosial, intelektual dan fisik sehingga dapat menjadi manusia yang berkepribadian Indonesia yang percaya kepada kemampuan sendiri-sendiri, sanggup dan mampu membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan nasional.

b) Usaha Kesehatan Sekolah dengan Program Dokter Kecil

Dasar pelaksanaan UU nomor 23 tahun 1992. Tujuan UKS agar peserta didik memiliki pengetahuan, sikap dan ketrampilan untuk berperilaku hidup sehat. Sedangkan, tujuan dokter kecil agar peserta didik dapat menolong dirinya sendiri dan orang lain untuk hidup sehat, dapat membina temannya dan berperan sebagai promotor dan motivator dalam menjalankan usaha kesehatan terhadap diri masing-masing, serta dapat membantu pendidik, keluarga, dan masyarakat di sekolah, maupun di luar sekolah.

c) Kesenian

Tujuan melestarikan budaya Banyumasan sehingga peserta didik dapat menguasai seni budaya daerah sebagai bekal hidup mandiri.

d) Olahraga

Mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam bidang olahraga, baik permainan beregu maupun perorangan. Kegiatan pengembangan diri diberikan di luar jam pembelajaran (ekstrakurikuler) dibina oleh pendidik atau orang lain yang memiliki kemampuan sesuai dengan bidangnya berdasarkan Surat Keputusan Kepala Sekolah. Adapun jadwal kegiatan ekstrakurikuler, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler di SDN 1 Piasa

No.	Nama Kegiatan	Peserta	Hari	Waktu	Penanggung Jawab
1	Pramuka	Kelas I, II, III	Jumat	10.00--11.30	Suparni, S.Pd.SD.
		Kelas IV, V, VI	Jumat	14.00--16.00	Sayudi, S.Pd.SD.
2	UKS/Dokter Kecil	Kelas IV-VI	Kamis	13.30--15.30	Rani Budiarti, S.Pd.
3		Kelas III- VI	Rabu	14.00--16.00	
4	Tari	Kelas IV-VI	Selasa	14.00--16.00	Femi Widya A, S.Pd.
5	MTQ	Kelas III-VI	Senin	13.30--15.30	Sholikhah T, S.Pd.SD.

Kegiatan Ekstrakurikuler kepramukaan yang berpangkalan di SD Negeri 1 Piasa, berdasarkan Surat Keputusan Bersama antara Kementerian Pendidikan Nasional dengan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu perangkat operasional kurikulum yang disusun dan dituangkan dalam rencana kerja tahunan/kalender pendidikan satuan pendidikan. Implementasi kurikulum 2013 yang diatur dalam Permendikbud RI Nomor 63 Tahun 2014 tentang pendidikan kepramukaan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, yang dirancang dengan karakteristik untuk mengembangkan keseimbangan antara pengembangan spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama, kemampuan intelektual dan psikomotorik.

Sekolah merupakan bagian dari masyarakat dengan pengalaman belajar terencana di mana peserta didik di sekolah mempelajari apa yang dapat disumbangkan kepada masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar. Kurikulum sekolah mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik untuk diterapkan dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Kegiatan pramuka yang dilaksanakan di sekolah merupakan ekstrakurikuler wajib bagi peserta didik. Model pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka yaitu sebagai berikut.

(a) Model Aktualisasi.

Model aktualisasi adalah kegiatan kepramukaan yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik dalam setiap kelas, terjadwal, rutin, dan dilakukan penilaian secara formal. Materi diambil dari KD dalam tema.

(b) Model Blok.

Model blok bersifat wajib, berlaku untuk semua peserta didik di sekolah, terjadwal dan dilakukan penilaian secara umum. Pelaksanaan ekstrakurikuler kepramukaan dengan sistem blok dilaksanakan setahun sekali.

(c) Model Reguler.

Kegiatan kepramukaan dengan sistem reguler merupakan kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang wajib diikuti oleh semua peserta didik. Tingkatan kepramukaan ini terdiri dari pramuka siaga dan pramuka penggalang. Waktu pelaksanaan terjadwal, terencana, penilaian secara umum dan dimasukkan ke dalam nilai rapor sebagai unsur pengembangan diri. Model ini dipandang pas diterapkan di SD Negeri 1 Piasa.

(d) Pendidikan Kecakapan Hidup

Pendidikan kecakapan hidup di SD Negeri 1 Piasa adalah kecakapan komputer, dengan kompetensi dasar dibawah ini.

Pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Dasar kegiatan pengembangan diri berdasarkan Surat Keputusan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Somagede Nomor: 421.1/48.b/2020 tanggal 10 Juli 2020 tentang kegiatan pengembangan diri di SD Negeri 1 Piasa. Melihat kondisi objektif sekolah, maka kegiatan pengembangan diri dipilih dan ditetapkan.

(e) Seni Tari

Seni tari berupa seni tari daerah, seni tari nasional, dan menyanyi. Mekanisme pelaksanaan: dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler sore hari, pendidik/pembimbing mengundang pendidik seni tari yang berasal dari sanggar.

(f) Olahraga

Olahraga berupa bulu tangkis dan voli. Mekanisme pelaksanaan: dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler sore hari, pendidik/pembimbing adalah pendidik Penjasorkes SD Negeri 1 Piasa.

(g) Kepramukaan

- i. Sebagai wahana peserta didik untuk berlatih berorganisasi.
- ii. Melatih peserta didik untuk terampil dan mandiri.
- iii. Melatih peserta didik agar memiliki jiwa sosial dan peduli kepada orang lain.
- iv. Melatih peserta didik agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Mekanisme kegiatannya yaitu dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler sore hari, pendidik/pembina adalah para pendidik SD Negeri 1 Piasa.

(h) Kegiatan pendukung dan persiapan lomba-lomba akademik dan nonakademik serta keterampilan, yaitu:

- i. Permainan bola besar (sepak bola, voli, dll), dan pendukung POPDA.
- ii. Permainan bola kecil (tenis meja, dll), dan pendukung POPDA.
- iii. Lari, lompat, lempar, dan pendukung POPDA,
- iv. Seni suara, seni rupa/gambar, dan pendukung POPDA/Pekan Seni,
- v. Les mata pelajaran Agama, Bahasa Indonesia, IPA, Matematika, IPS, IPU dll, pendukung lomba peserta didik berprestasi, Olimpiade MIPA, MAPSI, dll,
- vi. Les khusus kelas VI, pendukung pencapaian standar kompetensi lulusan.

Mekanisme pelaksanaan kegiatan intrakurikuler yaitu pagi hari, pendidik atau pembina adalah para pendidik SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Kemudian, jika waktu pelaksanaan lomba sudah mendekati (khusus kelas VI sejak semester 1 sudah dileskan), maka kegiatan ini juga dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler keagamaan di SD Negeri 1 Piasa Banyumas dilaksanakan oleh mitra pihak kedua yaitu di TPQ (Taman Pendidikan Al Quran) atau madin

terdekat dengan sekolah. Setelah anak pulang sekolah wajib mengikuti pembelajaran keagamaan di TPQ (Taman Pendidikan Al Quran) depan sekolah. Kegiatan pembelajaran di kelola oleh TPQ (Taman Pendidikan Al Quran) tersebut.

## **2. Karakter yang Dibentuk dengan Menggunakan Strategi *Edutainment* pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede**

Pendidikan karakter yang dilaksanakan di sekolah akan berhasil membentuk karakter peserta didik bila dilakukan secara bersama-sama oleh warga sekolah, tidak terkecuali oleh pendidik yang langsung atau tidak langsung berinteraksi dengan peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas serta di dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Pendidik memegang peranan yang sangat strategis, terutama dalam membentuk karakter serta mengembangkan potensi peserta didik.

Lickona juga menjelaskan bahwa karakter yang tepat bagi pendidikan nilai yakni karakter yang terdiri dari nilai operatif dan nilai dalam tindakan. Kita berproses dalam karakter kita, seiring suatu nilai menjadi suatu kebaikan, suatu disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menggapai situasi dengan cara yang menurut moral itu baik. Karakter tersebut memiliki tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari

mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, melakukan hal yang baik, kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan.<sup>196</sup>

**a. Karakter yang Dibentuk dengan Menggunakan Strategi *Edutainment* pada Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja**

Adapun karakter yang dibentuk dengan menggunakan strategi *edutainment* pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja berdasarkan data lapangan, yaitu:

1) Karakter Religius

Berdasarkan data observasi dan wawancara, karakter religius yang ditanamkan di SD NU Master Sokaraja yaitu menanamkan ketakwaan kepada Allah Swt dengan melaksanakan ibadah, baik wajib maupun sunnahnya.

*Pertama*, pembiasaan ibadah. Pembiasaan ibadah yang diterapkan di SD NU Master berupa ibadah wajib dan sunnah. Ibadah wajib berupa pembiasaan salat Zuhur dan Asar. Sedangkan ibadah sunnah berupa pembiasaan salat Duha, pelaksanaan wirid setelah salat, pembiasaan tahlil saat hari Jumat, pembacaan selawat (saat rutinitas pagi, sebelum pelaksanaan shalat, dan setelah pembacaan tahlil), salat *qobliyah* dan *ba'diyah*. Pembelajaran praktik pengamalan ibadah biasanya dilaksanakan di kelas mengaji.

---

<sup>196</sup> Thomas Lickona, *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*, Terj. Juma Abdu Wamaungo (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h., 81-82.

*Kedua*, pendidikan Al-Qur'an. Pendidikan Al-Qur'an sangat penting diajarkan sedini mungkin, baik secara tekstual maupun kontekstual dalam pengintegrasian dengan materi pembelajaran. Adapun pendidikan Al-Qur'an di SD NU Master Sokaraja yaitu khususnya di kelas mengaji dan kelas asal. Kelas mengaji merupakan kelas yang berbeda dengan kelas asal yang dikelompokkan berdasarkan kemampuan tingkat membaca Iqra dan Al-Qur'an serta hafalan Juz 'amma. Dalam kelas mengaji peserta didik SD NU Master Sokaraja dibimbing membaca, menghafal, dan menulis dari mulai Iqra hingga Al-Qur'an. Selain itu, supaya peserta didik dapat membaca Al-Qur'an dengan cara yang baik dan benar juga diajarkan ilmu tajwid dan sharaf. Hafal juz 30 menjadi salah satu syarat kelulusan peserta didik di SD NU Master Soakaraja. Oleh karena itu, pendampingan hafalan dibimbing secara serius oleh pendidik ngaji yang kompeten yaitu beberapa pendidik merupakan hafidz (penghafal Al-Qur'an) dengan bekerja sama dengan orang tua di rumah.

*Ketiga*, integrasi nilai-nilai religius. Karakter religius bukan hanya ditunjukkan dalam taat beribadah dan mempelajari kitab suci-Nya. Namun, hal yang utama yaitu penanaman nilai-nilai karakter tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran. Wujud takwa kepada Tuhan yaitu dengan mensyukuri segala nikmat yang diberikan. Oleh karena itu, SD NU Master Sokara menanamkan rasa syukur yang

dibiasakan dalam pembiasaan *snack time* dan makan siang. Peserta didik bersyukur atas nikmat rizki berupa makanan yang diberikan oleh Allah hari ini dengan menerima dan menghabiskannya. Wujud rasa syukur lainnya yaitu melalui doa, baik sebelum dan sesudah melakukan aktivitas. Melalui doa inilah, baik peserta didik SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas memahami bahwa dalam memulai suatu aktivitas dimulai dengan mengingat Allah, diawali dengan *Bismillah* dan dilanjutkan doa aktivitas yang akan dimulai. Kemudian menyudahinya dengan *Alhamdulillah* atau memuji Allah sebagai bentuk syukur telah mampu melakukan hal tersebut.

*Keempat*, toleransi. Peserta didik di SD NU Master Sokaraja semua beragama Islam. Oleh karena itu, penanaman toleransi dan hidup rukun dengan agama lain di SD NU Master Sokaraja diintegrasikan dalam pembelajaran, sedangkan penerapannya diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

## 2) Karakter Jujur

Karakter jujur ditanamkan di SD NU Master Sokaraja dengan pembiasaan peserta didik mampu mengatakan apa yang dirasakannya atau ketidaknyamanannya belajar. Peserta didik juga ditanamkan untuk percaya dengan diri sendiri serta jujur terutama saat ulangan, PTS, dan PAS. Selain itu, kegiatan WIFFLE (*What I Feel*) yaitu kegiatan peserta didik mengungkapkan perasaan atau

pengalaman yang sedang dialaminya. Hal ini menanamkan sikap jujur dengan mengatakan apa yang dirasakan olehnya.

Selain itu, pendidik juga menekankan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pendidik sebagai suatu karakter jujur. Karakter jujur juga dibiasakan oleh SD NU Master Sokaraja dengan penjadwalan piket. Peserta didik dengan jujur melaksanakan tugas piket sesuai *job desk* yang disepakati di kelas. Sikap jujur terwujud dalam sikap peserta didik yang mampu berbicara dengan benar dan mengakui saat salah. Hal ini terlihat saat peserta didik mengerjakan tugas, peserta didik mengakui apabila masih ada jawaban yang belum benar. Saat peserta didik berbuat salah dengan temannya, ia akan mengakui kesalahannya dan menyelesaikannya dengan meminta maaf secara tulus. Selain itu, peserta didik juga membiasakan diri mengembalikan barang yang bukan haknya, seperti saat peserta didik meminjam barang temannya maka dikembalikan atau saat peserta didik menggunakan fasilitas sekolah.

### 3) Karakter Disiplin

Berdasarkan observasi dan wawancara, penanaman karakter disiplin di SD NU Master Sokaraja sukses terbentuk karena kuatnya keteladanan dari pendidik. Menjadi pribadi disiplin merupakan salah satu visi SD NU Master Sokaraja dalam mendidik peserta didiknya. Oleh karena itu, SD NU Master Sokaraja mengawali aktivitas pembelajaran pada pukul 06.50 WIB berupa ikrar dan rutinitas pagi.

Jam masuk ini berlaku untuk semua peserta didik dan pendidik. Pendidik sebagai teladan memberi contoh melalui penyambutan peserta didik di gerbang depan sekolah setiap pagi sesuai jadwal piket mulai pukul 06.30 WIB.

Bagian dari kedisiplinan yaitu pemberian konsekuensi bagi peserta didik yang belum mampu disiplin. Hal ini sebagai suatu langkah menumbuhkan kesadaran disiplin peserta didik secara positif. Sebagaimana yang dilakukan oleh SD NU Master Sokaraja memberikan konsekuensi bagi peserta didik yang terlambat untuk membaca istighfar 100x secara bertingkat hingga menulis suratan pendek. Begitupun dengan peserta didik yang terlambat mengikuti ikrar, maka peserta didik wajib membaca kembali ikrar di depan kelas sendiri. Konsekuensi tersebut terbukti efektif, sehingga peserta didik yang terlambat mulai berkurang. Konsekuensi ini juga berlaku saat anak melanggar peraturan atau kesepakatan kelas.

Dalam menanamkan karakter kedisiplinan, sekolah membangun mitra baik dengan orang tua supaya pembelajaran yang ditanamkan di sekolah juga menjadi kebiasaan kontinu di rumah. SD NU Master Sokaraja memiliki program buku penghubung yang bertujuan untuk mengomunikasikan pembiasaan maupun pembelajaran yang ada di sekolah dengan orang tua, termasuknya dalam penanaman karakter disiplin. Hal ini meliputi pembiasaan ibadah di rumah (salat fardhu dan sunnah), pencapaian mengaji dan

hafalan (Al-Qur'an, hadis, doa, dan selawat), serta pembiasaan membantu orang tua. Pendidik kelas secara aktif mendampingi peserta didik dan orang tua dalam mengkontinukan pembiasaan tersebut, baik dengan mengeceknya sebelum pembelajaran maupun secara langsung dengan orang tua.

SD NU Master Sokaraja menerapkan karakter disiplin juga dalam pembelajaran. Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran sesuai instruksi pendidik, mampu tertib dengan membudayakan antri, serta tidak mengganggu temannya yang sedang belajar maupun beribadah.

#### 4) Karakter Kerja Keras

Karakter kerja keras merupakan wujud perilaku dari kesungguhan dalam menyelesaikan tugas belajar dengan sebaik-baiknya. Sebagaimana pembelajaran, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan strategi *edutainment* dengan berbagai strategi implementasinya seperti *active learning*, *cooperative learning*, *experimental learning*, dan lain sebagainya. Peserta didik dengan antusias menyelesaikan tugasnya dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dengan antusias mengembangkan bakatnya sesuai dengan potensinya. Peserta didik juga semangat dalam berlatih menumbuhkan bakat hingga menghasilkan sebuah prestasi.

## 5) Karakter Kreatif

Penanaman karakter kreatif berdasarkan data lapangan, sudah terintegrasi dalam pembelajaran melalui proses berpikir kreatif dalam menemukan suatu konsep penyelesaian masalah. Strategi yang dipakai yaitu melalui pembelajaran berbasis proyek dan kooperatif. Peserta didik berpikir secara kreatif untuk menemukan cara mengaplikasikan suatu materi dalam bentuk karya. Proses kreatif inilah yang dikembangkan pendidik dalam mengaplikasikan pembelajaran yang bermakna. Sebagaimana dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik di kelas pendidik menggunakan strategi kreatif, sehingga materi yang disampaikan lebih bermakna. Seperti halnya di kelas I, pendidik menggunakan dadu dalam mengenalkan konsep nilai tempat. Pada kelas II, pendidik menggunakan media sedotan. Sedangkan di kelas VI, pendidik menggunakan media kotak pos dalam mengenalkan konsep nilai tempat. Karakter kreatif juga dikembangkan dalam pembelajaran melalui peserta didik menemukan konsep dengan eksperimen sebagaimana di kelas III peserta didik menemukan konsep perubahan wujud dengan eksperimen benda seperti es batu, coklat, dan kapur yang dijemur. Sedangkan di kelas V peserta didik melakukan eksperimen kinerja jantung melalui media permodelan peredaran darah.

SD NU Master Sokaraja menanamkan karakter kreatif pada ekstrakurikuler seni tari melalui tarian tradisional dan modern, paduan suara melalui penggunaan pianika secara koor, hadroh melalui kreasi variasi musik dan vokal selawat, dan *cooking* dengan bekerja sama dengan restoran sekitar serta orang tua sebagai *stakeholder* tempat peserta didik belajar langsung mengolah makanan.

#### 6) Karakter Mandiri

Karakter mandiri terwujud pada peserta didik yang mampu menyelesaikan masalah atau tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Peserta didik juga dilatih mandiri untuk menjaga kebersihan dan kerapian dirinya, seperti mencuci tangan setelah dan sebelum kegiatan, mengambil serta merapikan kembali alat tulis dan peralatan salat sendiri. Pembiasaan penyambutan peserta didik juga merupakan penanaman kemandirian anak yaitu anak hanya diantar sampai batas gerbang sekolah, khususnya pada kelas rendah.

Karakter mandiri juga telah terbentuk dalam kegiatan di rumahnya yaitu terbiasa menyiapkan perlengkapan sekolah seperti alat tulis, alat salat, serta bekal makanannya secara mandiri. Kemudian, di SD NU Master Sokaraja melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti *cooking class*, peserta didik secara mandiri mampu menyiapkan makanan sederhana di rumah sebagai bekal

sekolah. Selain itu, kepramukaan juga melatih kemandirian peserta didik melalui penanaman *life skills* dalam kegiatan berkemah.

#### 7) Demokratis

SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas menumbuhkan sikap demokratis kepada peserta didik melalui pemberian hak dan kewajiban yang sama terhadap peserta didik dalam hal layanan pembelajaran. Begitupun dengan hak kebutuhan peserta didik, seperti hak untuk memilih ekstrakurikuler sesuai bakat dan minatnya. Selain itu, SD NU Master Sokaraja juga membuka layanan calistung dalam rangka penguatan kemampuan peserta didik sehingga mampu setara dengan teman-temannya di kelas. Sikap tidak membeda-bedakan inilah yang menjadi pondasi dalam penanaman karakter demokratis peserta didik supaya peserta didik mampu bersikap adil sesuai kebutuhan.

Selanjutnya pembelajaran di dalam kelas juga mengajak peserta didik berani memberikan hak suaranya melalui pembelajaran berbasis saintifik. Peserta didik dibimbing untuk mampu menyampaikan gagasan dan idenya dalam pembelajaran di kelas tanpa diskriminasi. Penggunaan model kooperatif juga memacu peserta didik untuk saling bertukar pendapat dalam penemuan ide yang tepat guna penyelesaian masalah atau suatu proyek. Pemilihan ketua kelas juga merupakan suatu miniatur pelaksanaan pemilu dalam rangka penanaman karakter demokratis.

## 8) Karakter Rasa Ingin Tahu

Karakter ini terintegrasi sebagaimana kurikulum K 13 yang berbasis saintifik integratif yang digunakan oleh SD NU Master Sokaraja. Hal tersebut terwujud dari dibangunnya karakter rasa ingin tahu peserta didik dalam membangun konsep suatu materi. Oleh karena itu, pendidik menggunakan model pembelajaran *student center*, di mana peserta didik sebagai pembelajar utama dan pendidik sebagai fasilitator. Strategi yang digunakan yaitu tanya jawab dan diskusi dalam model pembelajaran kooperatif. Melalui strategi tersebut, peserta didik menyampaikan gagasan masing-masing secara terbuka sehingga ditemukanlah suatu konsep pemahaman materi yang *meaningfull*. Secara aplikatif, pembelajaran juga banyak dilakukan dengan cara praktik misalnya praktik perubahan wujud benda, pecahan dengan benda konkrit, pengolahan limbah lingkungan dalam pupuk cair, dan lain sebagainya.

Penanaman karakter rasa ingin tahu juga diimplementasikan dalam pembiasaan sehari-hari. Pembiasaan *snack time* di SD NU Master Sokaraja menjadi momen tepat untuk mengasah karakter rasa ingin tahu peserta didik dengan mencari tahu kandungan makanan dan tanggal kadaluarsa pada kemasan *snack* yang dibawa peserta didik. Hal ini bertujuan supaya peserta didik memahami konsep makanan *halalan thayyibah* atau halal dan bergizi untuk kesehatan peserta didik. Pembiasaan tersebut juga ditanamkan dalam proses

makan siang, peserta didik diajak berdiskusi tentang kandungan baik makanan yang dibutuhkan tubuh.

#### 9) Karakter Cinta Tanah Air

SD NU Master Sokaraja mewujudkan cinta tanah air yang diimplementasikan dalam pembiasaan ragam Bahasa Indonesia dan daerah pada hari tertentu. Pada SD NU Master Sokaraja penggunaan bahasa divariasikan dalam rutinitas pagi dan siang yaitu Senin bahasa Inggris, Kamis bahasa Jawa, dan Jumat bahasa Arab. Namun, dalam penguatan implementasinya di kelas menggunakan bahasa Indonesia dan khusus Kamis bahasa Jawa. Hal ini karena untuk membiasakan peserta didik menggunakan bahasa Indonesia dan daerah yang baik sebagai perwujudan karakter cinta tanah air.

Karakter cinta tanah air juga ditanamkan melalui penggunaan seragam sekolah. Sebagaimana di SD NU Master Sokaraja, pada hari Kamis peserta didik menggunakan seragam beskap lengkap dengan blangkonnya untuk peserta didik laki-laki dan kebaya batik untuk peserta didik perempuan.

SD NU Master Sokaraja dalam rangka menanamkan cinta tanah air selalu memperingati hari nasional, seperti Hari Kemerdekaan Indonesia, Hari Sumpah Pemuda, Hari Pahlawan, dan hari nasional lainnya dalam rangka menanamkan cinta tanah air. Pada momentum hari nasional tertentu, peserta didik memakai

pakaian adat misalnya hari pahlawan sebagai pengenalan ragam budaya dalam mewujudkan karakter cinta tanah air.

#### 10) Menghargai Prestasi

Karakter ini diimplementasikan dalam setiap pembelajaran di kelas dengan memberikan *reward*, baik berupa penghargaan tepuk tangan maupun *reward* berupa barang. Penanaman tersebut diimplementasikan di SD NU Master Sokaraja untuk menghargai dan memacu peserta didik untuk semangat berprestasi. Sekolah mendukung penuh kegiatan yang menunjang prestasi peserta didik, baik akademik maupun nonakademik.

Kegiatan ekstrakurikuler dibuka secara luas berdasarkan minat dan bakat peserta didik. Sekolah juga memfasilitasi penguatan pembelajaran ekstrakurikuler dan bimbingan lomba melalui pendampingan khusus oleh ahlinya. SD NU Master Sokaraja menghargai prestasi peserta didik dalam wujud pameran hasil proyek pembelajaran. Pameran ini dilelang dan dihadiri oleh orang tua dan juga Dinas Pendidikan sebagai ajang wujud apresiasi karya peserta didik. Dalam pameran tersebut, peserta didik mempresentasikan hasil karya pembelajaran dan melelangnya. Hasil lelang kemudian didonasikan pada bulan berbagi, seperti dalam bulan Muharam. Melalui apresiasi ini, peserta didik merasa bangga dan memiliki harga diri tinggi dalam mewujudkan prestasi belajar yang lebih tinggi.

Sebagai wujud penanaman karakter menghargai prestasi, SD NU Master Sokaraja membimbing peserta didik secara maksimal melalui ekstrakurikuler sebagai wadah bakat dan minat peserta didik. Sekolah mendorong bakat peserta didik untuk mampu berprestasi dengan diikutkan dalam berbagai ajang lomba, baik dalam kedinasan maupun luar kedinasan.

#### 11) Karakter Sahabat/Komunikatif

Karakter ini telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Karakter bersahabat/komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Peserta didik telah membentuk pribadi yang bersahabat dalam kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah. Keteladanan ini menjadi hal yang mampu menggugah peserta didik untuk saling bergaul secara baik dan sehat dengan teman-temannya. Peserta didik juga diarahkan untuk tidak membeda-bedakan sesama teman.

Strategi selanjutnya yaitu diintegrasikan melalui pembelajaran berbasis kooperatif, di mana peserta didik saling bertukar ide dan gagasan dalam bekerjasama menyelesaikan suatu tugas atau proyek dari pendidik. Peserta didik mampu bekerja sama dengan orang tua dalam kegiatan bazar dan publikasi hasil karya yang dimiliki peserta didik. Selain itu juga, pada masa pubertas

peserta didik telah mampu berkomunikasi melalui kegiatan seminar dengan ahli bertajuk mendampingi masa pubertas remaja.

## 12) Karakter Cinta Damai

Karakter cinta damai selalu ditanamkan dalam pembiasaan di kelas. SD NU Master Sokaraja membimbing peserta didiknya untuk saling berbuat baik, berbagi, dan menyayangi sesamanya sehingga terwujud karakter cinta damai. Ketika peserta didik menghadapi suatu masalah dalam lingkup pertemanan, peserta didik dibimbing pendidik untuk menyelesaikannya dengan baik tanpa kekerasan. Peserta didik dibantu untuk saling berunding dengan baik hal apa yang menjadi sebab suatu masalah tanpa memihak salah satunya. Selanjutnya, peserta didik saling mengakui kesalahannya dan meminta maaf. Pendidik juga tidak membeda-bedakan peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan perhatian sama. Penanaman karakter cinta damai ini juga menjauhkan peserta didik dari perundungan. Sehingga timbul rasa aman saat peserta didik satu sama lain saling bersosialisasi.

SD NU Master Sokaraja mengedepankan 3S (senyum, salam, dan sapa). Hal tersebut berlaku bagi semua anggota sekolah. Saat bertemu teman, pendidik, orang tua, dan masyarakat untuk saling menyapa dan memberikan senyum serta salam. SD NU Master memperkuat hal ini dengan adanya penyambutan peserta didik di depan gerbang sekolah saat pagi hari oleh pendidik. Pendidik

menyapa serta memberi salam kepada peserta didik dengan ramah dan tersenyum sehingga kesan pertama masuk sekolah peserta didik merasa nyaman. Hal tersebut menjadi keteladanan bagi peserta didik untuk saling beramah tamah dengan sesamanya. Karakter cinta damai tersebut diperkuat dengan penerapan hadis “*tabassamuka fi wajhi akhika shadaqah*” yang artinya senyum manismu di hadapan saudaramu adalah sodaqah, hadis tersebut sebagai wujud integrasi nilai-nilai karakter di kelas.

### 13) Karakter Gemar Membaca

Karakter gemar membaca yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Kemdikbud mengadakan gerakan membaca 15 menit sebelum pembelajaran menjadi suatu program literasi wajib yang dikembangkan di sekolah. Sebagaimana penanaman karakter gemar membaca di SD NU Master Sokaraja. Perpustakaan sebagai sumber belajar juga dimanfaatkan dengan baik. Secara terjadwal peserta didik mengadakan kunjungan perpustakaan sebagai suatu langkah pemanfaatan sumber belajar melalui buku. Pemanfaatan perpustakaan ini membuka cakrawala peserta didik, bahwa pengetahuan mampu didapatkan secara luas dan mendalam dengan membaca berbagai buku di perpustakaan.

Pojok baca di setiap kelas juga menjadi program unggulan penanaman karakter gemar membaca peserta didik di SD NU Master

Sokaraja. Sekolah bekerja sama POM (persatuan orang tua murid) dalam pengadaan fasilitas buku dan dihias semenarik mungkin, supaya peserta didik bersemangat untuk membaca buku. Penanaman karakter gemar membaca ini sangat efektif, karena peserta didik menjadi lebih dekat dengan buku sehingga minat membaca buku semakin meningkat.

#### 14) Karakter Peduli Lingkungan

Karakter peduli lingkungan yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. SD NU Master Sokaraja sama-sama melakukan strategi penghijauan sekolah, menyediakan tempat sampah, mendaur ulang serta mengolah sampah. Kegiatan tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran di masing-masing kelas.

Area penghijauan SD NU Master Sokaraja tidak begitu luas, sehingga fokus pada tanaman bunga yang ditanam di dalam pot yang ditata di halaman kelas. Tanaman tersebut dibawa masing-masing peserta didik dari rumah. Sedangkan perawatan tanaman dilakukan oleh petugas K3 sekolah. Program peduli lingkungan juga diterapkan dengan membawa bekal masing-masing dari rumah. Namun, seringkali peserta didik masih membawa makanan kemasan. Oleh karena itu, sekolah membuat program sehari tanpa sampah plastik di mana peserta didik membawa bekal makanan yang

tidak berkemasan sebagai wujud dari karakter peduli lingkungan. Pengolahan sampah menjadi program terintegrasi dengan pembelajaran di kelas. Pada kelas rendah, kegiatan mendaur ulang sampah plastik menjadi suatu kerajinan tangan yaitu pot bunga, sedangkan di kelas atas mengolah limbah organik menjadi pupuk cair kompos.

#### 15) Karakter Peduli Sosial

Karakter peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Strategi penerapan di SD NU Master Sokaraja yaitu melalui kegiatan keseharian di kelas dengan berbagi makanan pada peserta didik yang tidak membawa *snack*, meminjamkan alat tulis pada temannya, membagi kelompok secara merata sehingga teman yang lebih pintar bisa saling mengajari temannya, serta infak setiap hari Jumat. Selain itu, melalui pembelajaran di kelas, biasanya pendidik membuat proyek bertajuk karya. Saat acara pameran hasil karya peserta didik, karya peserta didik dilelang. Hasil lelang tersebut digunakan peserta didik bersama pendidik untuk berbagi ke lingkungan sekitar yang membutuhkan berupa sembako khususnya di bulan Muharam. Pembelajaran wajib zakat di sekolah dan berbagi pada masyarakat yang terkena bencana juga menjadi salah satu kegiatan penanaman karakter peduli sosial pada masyarakat sekitar.

## 16) Karakter Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan. Karakter tanggung jawab sangatlah penting untuk dikembangkan sejak dini. Anak yang memiliki tanggung jawab akan tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, tidak menyalahkan orang lain saat dirinya salah, serta lebih berhati-hati dalam berpikir dahulu sebelum bertindak. Oleh karena itu, menjadi pribadi yang bertanggung jawab dimulai dari tanggung jawab terhadap diri sendiri. Sebagaimana di SD NU Master Sokaraja, peserta didik diberi tanggung jawab dengan diterapkannya jam masuk sekolah lebih awal yaitu jam 06.50 WIB. Sedangkan di SDN 1 Piasa Banyumas pembelajaran dimulai pukul 07.00 WIB. Selain itu, peserta didik juga diberi tanggung jawab untuk membawa dan menjaga perlengkapan sekolahnya sendiri, seperti alat tulis dan seragam sekolah. Khusus di SD NU Master Sokaraja, peserta didik membawa bekal dan minum tanpa mengandung MSG serta pemanis buatan. Beberapa perlengkapan sekolah ditinggal di loker masing-masing peserta didik yang sudah ada namanya. Dalam hal ini peserta didik diberikan tanggung jawab untuk menjaga kerapian lokernya, seperti mengembalikan peralatan ibadah ke loker dan sandal ke rak.

Karakter tanggung jawab juga ditanamkan di SD NU Master Sokaraja supaya peserta didik mampu mengenali kebutuhannya. Hal ini ditanamkan melalui kegiatan makan siang, peserta didik diarahkan untuk mengambil makanan sesuai porsinya dan bertanggung jawab untuk menghabiskannya. Begitupun ketika peserta didik ingin menambah porsinya, sisa makanan dipiring harus dihabiskan terlebih dahulu.

SD NU Master Sokaraja menanamkan tanggung jawab pada orang lain supaya peserta didik mampu dipercaya serta memiliki jiwa sosial yang tinggi. Karakter ini diterapkan melalui tugas piket harian, peserta didik yang piket bertugas untuk memimpin ikrar dan rutinitas, membersihkan kelas, serta membagikan piring saat makan kepada temannya.

Tanggung jawab kepada lingkungan juga penting untuk dibentuk supaya peserta didik memiliki kepedulian dan kepekaan terhadap kebersihan serta kenyamanan lingkungannya. Hal ini diimplementasikan melalui kebersihan kelas menjadi tanggung jawab peserta didik. Oleh karena itu, setelah makan peserta didik wajib membereskan tempat bekal, sampah, serta remah-remah makanan di mejanya. Sebelum pulang, peserta didik juga wajib memeriksa laci apakah ada sampah atau barang yang tertinggal.

**b. Karakter yang Dibentuk dengan Menggunakan Strategi *Edutainment* pada Sekolah Kreatif di SD Negeri 1 Piasa Somagede**

Adapun karakter yang dibentuk dengan menggunakan strategi *edutainment* pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja berdasarkan data lapangan yaitu:

1) Karakter Religius

Karakter religius merupakan sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Pada SDN 1 Piasa, penanaman karakter religius ditanamkan lebih masif dalam pembelajaran PAI. Hal ini karena SDN 1 Piasa merupakan sekolah berbasis umum.

*Pertama*, pembiasaan ibadah dan pendidikan Al-Qur'an. Adapun pembelajaran praktik ibadah dilakukan oleh pendidik PAI di kelas berupa pembelajaran Al-Qur'an secara materi, dari tata cara membaca Al-Qur'an, menulis, hingga kandungan al-Qur'an dibimbing dalam pembelajaran PAI. Sedangkan dalam pembelajaran praktik, sekolah bekerja sama dengan TPQ di depan sekolah sehingga sore hari peserta didik wajib mengikuti kegiatan TPQ.

*Kedua*, integrasi nilai-nilai religius. SDN 1 Piasa memahami bahwa dalam memulai suatu aktivitas dimulai dengan mengingat Allah diawali dengan *Bismillah* dan dilanjutkan doa aktivitas yang akan dimulai. Kemudian menyudahinya dengan *Alhamdulillah* atau

memuji Allah sebagai bentuk syukur telah mampu melakukan berbagai aktivitas. Hal tersebut juga diimplementasikan di SDN 1 Piasa Banyumas dengan mengintegrasikan nilai-nilai religius dalam pembelajaran. Rasa syukur ditunjukkan saat pendidik memasuki kelas dengan mengajak peserta didik bersyukur telah diberi kesehatan hari ini, bisa belajar, dan bertemu teman-teman di sekolah.

*Ketiga*, toleransi. SDN 1 Piasa Banyumas terdapat beberapa peserta didik yang beragama Kristen. Pembelajaran toleransi diintegrasikan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Saat pembelajaran PAI, peserta didik beragama Kristen akan belajar pendidikan agama, namun dengan pendidik lain. Oleh karena itu, timbul sikap untuk saling menghormati dan menghargai agama lain. Selain itu, dalam aktivitas pembelajaran, peserta didik dapat hidup rukun dengan teman yang berbeda agama tanpa membeda-bedakannya.

## 2) Karakter Jujur

Karakter jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Karakter jujur ditanamkan di SDN 1 Piasa, terwujud saat peserta didik mampu mengatakan apa yang dirasakannya atau ketidaknyamanannya dalam belajar. Peserta didik juga ditanamkan untuk percaya dengan diri sendiri serta jujur, terutama saat ulangan, PTS, dan PAS. Selain itu, pendidik juga

menekankan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pendidik sebagai wujud dari karakter jujur. Karakter jujur juga dibiasakan oleh SDN 1 Piasa dengan penjadwalan piket. Peserta didik dengan jujur melaksanakan tugas piket sesuai *job desk* yang disepakati di kelas. Sikap jujur terwujud dalam sikap peserta didik saat mampu berbicara dengan benar dan mengakui saat salah. Hal ini terlihat saat peserta didik mengerjakan tugas, peserta didik mengakui apabila masih ada jawaban yang belum benar. Saat peserta didik berbuat salah dengan temannya, ia akan mengakui kesalahannya dan menyelesaikannya dengan meminta maaf secara tulus. Selain itu, peserta didik juga membiasakan diri mengembalikan barang yang bukan haknya, seperti saat peserta didik meminjam barang temannya maka dikembalikan atau saat peserta didik menggunakan fasilitas sekolah.

### 3) Karakter Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. SDN 1 Piasa Banyumas menerapkan karakter disiplin dalam pembelajaran. Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran sesuai instruksi pendidik, mampu tertib dengan membudayakan antre, serta tidak mengganggu temannya yang sedang belajar maupun beribadah. Karakter disiplin juga diterapkan melalui penumbuhan budaya antre peserta didik, misalnya saat akan masuk dan keluar kelas, cuci tangan, dan maju ke

depan kelas. Pendidik menerapkan strategi baris, supaya peserta didik dapat dengan tertib antri dan tidak berebut.

#### 4) Karakter Kerja Keras

Karakter kerja keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Penanaman karakter kerja keras di SDN 1 Piasa Somagede terwujud dalam pembiasaan serta terintegrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *active learning* sehingga menuntut peserta didik supaya lebih aktif di kelas dalam memaknai pembelajaran.

Wujud karakter kerja keras juga diwujudkan dalam pembelajaran di kelas, di SDN 1 Piasa Banyumas pembelajaran yang menyenangkan serta kelas yang kompetitif membuat peserta didik bekerja keras untuk tekun belajar dan menyelesaikan tugasnya dengan baik. Hal yang sama juga dialami dalam pembelajaran ekstrakurikuler, peserta didik berusaha bekerja keras supaya mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

#### 5) Karakter Kreatif

Karakter kreatif yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Penanaman karakter kreatif di SDN 1 Piasa Banyumas terintegrasi dalam pembelajaran melalui proses berpikir kreatif dalam menemukan suatu konsep penyelesaian masalah. Strategi yang

dipakai yaitu melalui pembelajaran berbasis proyek dan kooperatif. Peserta didik berpikir secara kreatif untuk menemukan cara mengaplikasikan suatu materi ke dalam bentuk karya. Sebagaimana observasi dalam pembelajaran di SDN 1 Piasa pada kelas I menggunakan media benda sekitar dalam mengidentifikasi benda hidup dan tak hidup. Pada pembelajaran di kelas II, siswa menggunakan media pembagian roti dalam mengenal pecahan. Pada kelas III, guru menggunakan model pembelajaran *experimental learning* yaitu siswa melakukan percobaan dengan benda sekitar yang berbentuk padat untuk mengidentifikasi sifat-sifat benda padat. Pada kelas V, guru menggunakan lagu “Peredaran Darah Besar dan Kecil” dalam memahami materi. Media pembelajaran lagu juga digunakan di kelas I dalam mengenal materi benda hidup, dan tak hidup serta kelas IV dalam mengenal lagu daerah. Pemanfaatan model pembelajaran tutor sebaya digunakan di SDN 1 Piasa, sebagaimana kelas VI saat observasi, guru menggunakan tutor sebaya berkaitan dengan cara menemukan kesimpulan yang baik dari tabel ide pokok yang disajikan.

Proses kreatif inilah yang dikembangkan pendidik dalam mengaplikasikan pembelajaran yang bermakna. SDN 1 Piasa Banyumas menanamkan karakter kreatif melalui berbagai ekstrakurikuler, seperti kegiatan kesenian bertajuk banyumasan yakni seni tari dan seni musik.

#### 6) Karakter Kemandirian

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Sikap mandiri diaplikasikan dalam keseharian peserta didik, supaya peserta didik mampu menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan berintegritas di masa mendatang. SDN 1 Piasa Somagede dalam penanaman karakter mandiri terwujud pada kegiatan peserta didik yang mampu menyelesaikan masalah atau tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Peserta didik juga dilatih mandiri untuk menjaga kebersihan dan kerapian dirinya, seperti mencuci tangan setelah dan sebelum kegiatan, mengambil kemudian merapikan kembali alat tulis dan peralatan salat sendiri. Karakter kemandirian juga ditanamkan dalam kepramukaan melalui kegiatan perkemahan, di mana peserta didik belajar *life skill* dengan kemandirian.

#### 7) Karakter Demokratis

Karakter demokratis yaitu cara berpikir, bersikap, serta bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. SDN 1 Piasa Banyumas menumbuhkan sikap demokratis kepada peserta didik melalui pemberian hak dan kewajiban yang sama terhadap peserta didik dalam hal layanan pembelajaran. Begitupun dengan hak kebutuhan peserta didik, seperti hak untuk memilih ekstrakurikuler sesuai bakat dan minatnya. Selain itu, SDN 1 Piasa juga membuka layanan calistung dalam rangka penguatan

kemampuan peserta didik, sehingga mampu setara dengan teman-temannya di kelas. Sikap tidak membeda-bedakan inilah yang menjadi pondasi dalam penanaman karakter demokratis peserta didik, supaya peserta didik mampu bersikap adil sesuai kebutuhan.

Selanjutnya pembelajaran di dalam kelas juga menanamkan peserta didik untuk berani memberikan hak suara peserta didik melalui pembelajaran berbasis saintifik. Peserta didik dibimbing untuk mampu menyampaikan gagasan dan idenya dalam pembelajaran di kelas tanpa diskriminasi. Penggunaan model kooperatif juga memacu peserta didik untuk saling bertukar pendapat untuk penemuan ide yang tepat dalam penyelesaian masalah atau suatu proyek. Pemilihan ketua kelas juga merupakan suatu miniatur pelaksanaan pemilu dalam rangka penanaman karakter demokratis.

#### 8) Karakter Rasa Ingin Tahu

Karakter rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Karakter ini terintegrasi sebagaimana kurikulum K13 yang berbasis saintifik integratif yang digunakan oleh SD N 1 Piasa. Hal tersebut terwujud dari dibangunnya karakter rasa ingin tahu peserta didik dalam membangun konsep suatu materi. Oleh karena itu, pendidik menggunakan model pembelajaran *student center*, di mana peserta didik sebagai pembelajar utama dan pendidik sebagai fasilitator. Strategi yang digunakan yaitu tanya

jawab dan diskusi dalam model pembelajaran kooperatif. Melalui strategi tersebut, peserta didik menyampaikan gagasan masing-masing secara terbuka sehingga ditemukanlah suatu konsep pemahaman materi yang *meaningfull*. Secara aplikatif, pembelajaran juga banyak dilakukan dengan cara praktik, misalnya praktik perubahan wujud benda; pecahan dengan benda konkret, pengolahan limbah lingkungan dalam pupuk cair; dan lain sebagainya.

#### 9) Karakter Cinta Tanah Air

Karakter cinta tanah air yaitu cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. SDN 1 Piasa mewujudkan cinta tanah air yang diimplementasikan dalam pembiasaan ragam bahasa Indonesia dan bahasa daerah pada hari tertentu. Setiap hari menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Khusus hari Kamis, menggunakan bahasa Jawa baik ngapak untuk sesama maupun bahasa Jawa *Krama* untuk yang lebih dewasa. Penggunaan seragam batik juga sebagai bagian dari warisan budaya cinta tanah air.

SDN 1 Piasa Banyumas dalam rangka menanamkan cinta tanah air selalu memperingati hari nasional, seperti Hari Kemerdekaan Indonesia, Hari Sumpah Pemuda, Hari Pahlawan, dan hari nasional lainnya. Pada momentum hari nasional tertentu, peserta didik

memakai pakaian adat, misalnya pada hari pahlawan sebagai pengenalan ragam budaya dalam mewujudkan karakter cinta tanah air.

#### 10) Karakter Menghargai Prestasi

Karakter menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, serta bias mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain. Karakter ini diimplementasikan dalam setiap pembelajaran di kelas dengan memberikan *reward*, baik berupa penghargaan tepuk tangan maupun *reward* berupa barang.

Sebagai wujud penanaman karakter menghargai prestasi, SDN 1 Piasa Somagede membimbing peserta didik secara maksimal melalui ekstrakurikuler sebagai wadah bakat dan minat peserta didik. Sekolah mendorong bakat peserta didik untuk mampu berprestasi dengan diikuti dalam berbagai ajang lomba, baik dalam kedinasan maupun luar kedinasan.

#### 11) Karakter Bersahabat/Komunikatif

Karakter bersahabat/komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Menjadi pribadi yang bersahabat merupakan strategi pendidik dalam melakukan pendekatan secara individual kepada peserta didik SDN 1 Piasa. Keteladanan ini menjadi hal yang mampu menggugah peserta didik untuk dapat bergaul secara baik dan sehat dengan teman-temannya. Peserta didik juga diarahkan untuk

tidak membeda-bedakan sesama teman. Strategi selanjutnya yaitu diintegrasikan melalui pembelajaran berbasis kooperatif di mana peserta didik saling bertukar ide dan gagasan dalam bekerja sama menyelesaikan suatu tugas atau proyek dari pendidik.

Wujud bersahabat yang sehat juga diberikan batasan-batasan khususnya pada kelas atas yang sudah mulai tumbuh *baligh*. Hal tersebut supaya peserta didik mampu menjaga hubungan baik dengan lawan jenis. Pembelajaran tersebut di SDN 1 Piasa Banyumas diperkuat oleh pendidik PAI dalam penyampaiannya di kelas.

#### 12) Karakter Cinta Damai

Karakter cinta damai yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. SDN 1 Piasa Banyumas membimbing peserta didiknya untuk saling berbuat baik, berbagi, dan menyayangi sesamanya sehingga terwujud karakter cinta damai. Pendidik menanamkan kepada peserta didik supaya melakukan penyelesaian masalah tanpa kekerasan. Menjunjung tinggi berunding dan saling meminta maaf. Pendidik mengedepankan 3S (senyum, salam, dan sapa). Hal tersebut berlaku bagi semua anggota sekolah. Saat bertemu teman, pendidik, orang tua, dan masyarakat untuk saling menyapa dan memberikan senyum serta salam. Hal ini akan menjadi contoh bagi peserta didik dalam bergaul untuk menjunjung tinggi karakter cinta damai.

#### 13) Karakter Gemar Membaca

Karakter gemar membaca yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Kemdikbud untuk mengadakan gerakan membaca 15 menit sebelum pembelajaran menjadi suatu program literasi wajib yang dikembangkan di sekolah sebagaimana di SDN 1 Piasa Banyumas. Pendidik secara rutin mengintegrasikan pembelajaran melalui kegiatan membaca di perpustakaan sebagai bahan ajar selain buku materi. Selain itu, di kelas juga terdapat pojok baca sebagai bagian dalam mendekatkan buku pada anak supaya gemar membaca buku.

#### 14) Karakter Peduli Lingkungan

SDN 1 Piasa Banyumas melakukan strategi penghijauan sekolah, menyediakan tempat sampah, mendaur ulang serta mengolah sampah. Kegiatan tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran di masing-masing kelas. Mewujudkan sekolah *green school*, menjadi salah satu misi SDN 1 Piasa. Di setiap halaman kelas, tersedia halaman taman yang menjadi tanggung jawab masing-masing kelas. Tugas pengadaan tanaman dan perawatan menjadi tanggung jawab peserta didik. Oleh karena itu, penanaman karakter peduli lingkungan diterapkan melalui program *green school* ini. Program pendukung lain yaitu tersedia tiga tempat sampah utama, bertujuan untuk melatih peserta didik agar mampu memilah sampah organik dan non organik. Pengolahan sampah juga ditanamkan kepada peserta didik yang

diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Pada kelas rendah dengan mendaur ulang sampah plastik menjadi suatu kerajinan tangan atau pot bunga. Sedangkan di kelas atas mengolah limbah organik menjadi pupuk kompos.

#### 15) Karakter Peduli Sosial

Di SD Negeri 1 Piasa, pendidik menanamkan karakter peduli sosial dalam pembelajaran di kelas seperti berbagi makanan pada peserta didik yang tidak membawa bekal atau uang jajan; meminjamkan alat tulis pada temannya; membagi kelompok secara merata sehingga teman yang lebih pintar bisa saling mengajari temannya; serta infak setiap hari Jumat. Karakter peduli sosial pada masyarakat yaitu wajib zakat di sekolah; mengadakan kegiatan berbagi setiap tahunnya pada bulan Muharam dengan masyarakat sekitar; serta berbagi pada masyarakat yang terkena bencana.

Karakter peduli sosial di SDN 1 Piasa Banyumas juga terwujud dalam Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dengan program ekstrakurikuler dokter kecil. Karakter sosial yang ditanamkan yaitu peserta didik mampu menolong orang lain ketika sakit, serta mengedukasi pembiasaan hidup sehat.

#### 16) Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan

Tuhan. Karakter tanggung jawab di SDN 1 Piasa selalu diintegrasikan melalui pembelajaran, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler berupa kesungguhan dalam belajar. Pada pembelajaran intrakurikuler, peserta didik bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dari pendidik. Sedangkan dalam pembelajaran ekstrakurikuler, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam mengembangkan bakatnya.

Peserta didik di SD Negeri 1 Piasa ditanamkan tanggung jawab kepada orang lain supaya mereka dapat dipercaya serta memiliki jiwa sosial yang tinggi. Karakter ini diterapkan melalui tugas piket harian. Peserta didik yang piket bertugas untuk memimpin ikrar dan rutinitas, serta membersihkan kelas dan membagikan piring saat makan kepada temannya.

### C. Deskripsi Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini berisi tentang beberapa hal pokok yang mengacu pada fokus penelitian, kerangka berpikir, dan rumusan masalah penelitian yang meliputi sebagai berikut: (1) Bagaimanakah pelaksanaan strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede?. (2) Apa sajakah karakter peserta didik yang dibentuk dengan menggunakan strategi *edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede?. Di bawah ini, penulis deskripsikan pembahasan hasil analisis sebagai berikut:

## 1. Pelaksanaan *Edutainment* dalam Membentuk Karakter pada Peserta Didik Sekolah Kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede

Sekolah memiliki tujuan untuk membentuk karakter peserta didiknya dengan menggunakan segala upaya dan strategi agar dapat tercapai. Kepala sekolah sangat berperan merencanakan proses pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik. Upaya yang dilakukan oleh pendidik dengan mempertimbangkan usia dan psikologis anak. Untuk sekolah dasar, pada umumnya dimulai dari usia 6 tahun hingga 12 tahun. Hal tersebut menjadi salah satu faktor penentuan pemilihan strategi yang tepat agar karakter dapat tertanam di dalam diri mereka. Pendidik menggunakan strategi *edutainment* dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan mempertimbangkan faktor di atas. Pada usia sekolah dasar, peserta didik secara psikologis masih dominan ingin selalu bermain. Oleh karena itu, pemilihan strategi *edutainment* untuk membentuk karakter peserta didik pada usia ini sangat relevan.

Pemilihan strategi *edutainment* dalam pembelajaran dilakukan oleh beberapa sekolah, baik di sekolah negeri atau swasta. Di kabupaten Banyumas, penulis menemukan dua sekolah dasar yang dalam pembelajarannya menggunakan strategi *edutainment* yaitu SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa. Penerapan strategi *edutainment* di sekolah menjadi salah satu indikator bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang kreatif. Disebutkan oleh Riana Nurhayati, bahwa

indikator sekolah kreatif memiliki enam aspek, antara lain: peran sekolah dalam membangun konsep diri; pembelajaran *edutainment*; aplikasi *edutainment*, pendidik, dan *shadow teacher* yang kreatif; aplikasi portofolio; tematik dan fasilitas \, serta teknik evaluasi.<sup>197</sup>

Pembentukan karakter peserta didik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa warga sekolah (kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik) memiliki pemahaman yang sama tentang pentingnya pendidikan karakter di sekolah dalam upaya membangun karakter peserta didik. Pendidikan karakter pada intinya merupakan kegiatan proses pembelajaran yang ingin membangun kembali harkat dan martabat warga sekolah terutama peserta didik agar potensi yang dimilikinya dapat ditumbuh kembangkan menjadi potensi yang bermanfaat bagi dirinya, orang lain, masyarakat, dan bangsanya.

Keefektifan proses pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah perlu mendapatkan dukungan seluruh warga sekolah (kepala sekolah pendidik, karyawan, dan peserta didik) dengan komitmen yang tinggi dan mengacu pada prinsip ABITA (Aku Bangga Indonesia Tanah Airku) yang memuat 18 (delapan belas) nilai karakter. Kedelapan belas nilai karakter dimaksud meliputi: (1) nilai karakter religius; (2) nilai karakter demokratis; (3) nilai karakter kejujuran; (4) nilai karakter tanggung jawab;

---

<sup>197</sup> Riana Nurhayati, "Indikator Sekolah Kreatif" *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, UNY 5, no 2, December (2017), h., 199--208

(5) nilai karakter disiplin; (6) nilai karakter peduli lingkungan; (7) nilai karakter peduli sosial; (8) nilai karakter kerja keras; (9) nilai karakter mandiri; (10) nilai karakter cinta tanah air; (11) nilai karakter semangat kebangsaan; (12) nilai karakter rasa ingin tahu; (13) nilai karakter gemar membaca; (14) nilai karakter menghargai prestasi; (15) nilai karakter cinta damai; (16) nilai karakter bersahabat/komunikatif; (17) nilai karakter toleran; dan (18) nilai karakter kreatif.

Dalam proses pembelajaran, seringkali pendidik mendapatkan kasus yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Pendidik harus mengamati kebutuhan serta perubahan dalam perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memilih strategi yang tepat dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, seringkali pendidik mendapatkan kasus yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Pendidik harus mengamati kebutuhan serta perubahan dalam perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memilih strategi yang tepat dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Muara tujuan pembelajaran di sekolah bukan hanya pada taraf kemampuan akademik saja. Namun, pembelajaran lebih mendalam mampu membangun karakter peserta didik. Karakter inilah yang akan menjadi kunci sukses peserta didik di masa mendatang. Sebagaimana pendapat Nana

Prasetyo, karakter menjadi nilai pembeda seseorang karena karakter merupakan sifat atau hal mendasar yang ada dalam diri seseorang. Karakter inilah sebuah sifat batin manusia yang akan mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perbuatan. Karakter juga merupakan jalan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, individu berkarakter akan dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan mampu mengolah diri dalam pribadi yang positif yang akan menjadi kunci kesuksesannya.

Karakter seseorang nampak pada kebiasaan-kebiasaan perilaku dalam kesehariannya. Karakter menjadi suatu potensi yang dikembangkan. Oleh karena itu, karakter bisa dibangun melalui interaksi dengan lingkungannya. Interaksi ini bertujuan untuk melakukan olah hati atau *spiritual and emotional development*; olah pikir atau *intellectual development*; olahraga dan kinestetik atau *physical and kinesthetic development*; dan olah rasa dan karsa atau *affective and creativity development*. Keempat proses psikososial tersebut, merupakan pondasi dalam proses pembentukan karakter.

Penanaman karakter sangat ditentukan oleh kondisi internal maupun eksternal seseorang. Pendidikan menjadi sarana yang paling efektif dalam menyadarkan individu dalam jati diri kemanusiaannya. Dengan pendidikan akan dihasilkan kualitas manusia yang memiliki kecemerlangan pikir, kecepatan raga, dan memiliki kesadaran penciptaan dirinya yang terwujud dalam karakter mulia. Dibanding faktor lain, pendidikan memberi dampak dua atau tiga kali lebih kuat dalam pembentukan kualitas manusia.

Hal tersebut sejalan dengan visi SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa. SD NU Master Sokaraja mengusung visi mencetak generasi Islam berpaham *ahlussunah wal Jama'ah an Nahdliyah* yang berkarakter, beradab, dan berjiwa entrepreneur. Sedangkan SDN 1 Piasa Banyumas mengusung visi unggul dalam prestasi, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, peduli, berbudaya lingkungan, serta berwawasan global. Kedua sekolah tersebut sama-sama memiliki visi dalam pembentukan karakter. Selanjutnya, visi tersebut dijabarkan dalam sebuah misi yang menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran di kelas.

Menurut Ratna Megawani, terdapat tiga tahap pembentukan karakter yaitu *moral knowing* (memberikan pemahaman arti nilai kebaikan), *moral feeling* (membangun kecintaan pada perilaku kebaikan), dan *moral action* (tindakan nyata dalam pengetahuan moral atau karakter). Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam rangka memberikan pemahaman nilai karakter dapat dimulai dengan membangun kecintaan peserta didik pada kebaikan tersebut. Rasa cinta akan timbul saat pendidik mampu merancang nilai-nilai karakter tersebut dalam serangkaian proses pembelajaran yang memberikan rasa senang dan nyaman. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui sejumlah strategi, salah satunya strategi pembelajaran *edutainment*.

Strategi *edutainment* sangat tepat dalam membangun pengetahuan karakter peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Saat peserta didik merasa senang, peserta didik akan lebih mudah menyerap pembelajaran yang disampaikan pendidik. Baik menyerap pengetahuan

maupun nilai karakter yang terselip di dalamnya. Sebagaimana pendapat Johan Huizinga menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan efektifitas yang esensial bagi semua manusia, khususnya anak-anak di masa usia sekolah dasar. Dengan demikian, Fadlillah menegaskan bahwa, *edutainment* merupakan suatu cara untuk memproses pendidikan dan pengajaran dapat menjadi sangat menyenangkan, sehingga peserta didik bisa dengan mudah memahami inti dari pembelajaran tanpa merasa tertekan bahwa mereka sedang dalam kondisi belajar. Langkah-langkah pembelajaran di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa terbagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan sekolah menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan dalam penerapan strategi sesuai dengan materi-materi setiap mata pelajaran. Hal-hal yang perlu disiapkan tidak hanya pada bahan-bahan secara material, akan tetapi juga kesiapan pendidiknya juga. Pada tahap perencanaan, pendidik harus memiliki keyakinan urgensi pembelajaran berbasis *edutainment*. Sebagaimana yang disampaikan oleh Dani Sistriani, bahwa sekolah kami mengusung lembaga yang berbasis ramah anak. Dimana kita sebagai pendidik harus memahami bagaimana kebutuhan peserta didik dan menyediakan layanan pembelajaran yang nyaman serta menyenangkan. Apalagi sekolah kami juga berbasis *full day school*, jadi kami mengutamakan layanan kenyamanan baik dari segi sarana prasarana. Selain itu, hal yang

utama yaitu desain pembelajaran yang menyenangkan di kelas supaya pembelajaran tidak membosankan namun tetap bermakna dan memiliki nilai-nilai karakter. *Treatment* pada masing-masing kelas juga berbeda tergantung kreativitas pendidik dan juga tingkatan kelas peserta didik.

SD NU Master Sokaraja mengusung sekolah ramah anak. Oleh karena itu, sekolah berusaha menyediakan sarana prasarana yang nyaman serta mendesain pembelajaran yang menyenangkan. Sekolah berbasis *full day* rentan menjadikan anak bosan. Pendidik di SD NU Master Sokaraja berusaha untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan melalui strategi berbasis *student center*.

Sejalan dengan perencanaan di SDN 1 Piasa yang disampaikan oleh Marwanto, bahwa pada tahap perencanaan secara garis besar sekolah melakukan persiapan fasilitas sekolah yang nyaman dan menyenangkan seperti sekolah yang luas untuk menjangkau berbagai pembelajaran. Tersedianya lingkungan yang luas memungkinkan pendidik untuk mengkreasikan pembelajaran, baik *indoor* maupun *outdoor*. Sekolah kami mengusung visi *green school* sebagai bagian dari kecakapan hidup peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran yang berkaitan dengan materi kecakapan hidup dapat dipraktikkan langsung di sekolah. Adapun untuk perencanaannya, pendidik menyusun perangkat pembelajaran dan menganalisis kompetensi dasar yang bisa diintegrasikan dengan karakter dan kecakapan hidup.

Pada tahap perencanaan, pendidik di SD Negeri 1 Piasa menganalisis kompetensi dasar yang berkaitan dengan kecakapan hidup untuk diintegrasikan melalui kegiatan praktik, seperti kebun sekolah dan apotek hidup sebagai wujud dari visi *green school*.

Perencanaan yang matang juga dilakukan di SD NU Master Sokaraja, sebagaimana yang disampaikan oleh Feny, bahwa pada awal tahun pembelajaran pendidik melakukan rapat awal tahun sebagai langkah persiapan perangkat pembelajaran berupa kalender pendidikan, silabus, program tahunan, program semester, RPP, dan perangkat pembelajaran harian di kelas. Perangkat pembelajaran di kelas seperti jurnal pembelajaran, absen, buku evaluasi kognitif, psikomotorik, serta afektif, dan lain sebagainya. Kami juga menyusun program pembelajaran dan kegiatan penunjang pembelajaran melalui analisis kompetensi dasar yang diintegrasikan dengan karakter dan kegiatan *life skill* peserta didik.

Sebagai langkah perencanaan pembelajaran, pendidik di SD NU Master Sokaraja menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran berupa kalender pendidikan, silabus, program tahunan, program semester, RPP, dan perangkat pembelajaran harian di kelas. Hal ini supaya saat pembelajaran berlangsung, pendidik fokus pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Selain itu, pendidik juga menyusun program pembelajaran dan kegiatan penunjang yang diintegrasikan dengan karakter dan *life skill* peserta didik.

Secara umum, perencanaan pembelajaran yang disiapkan yaitu secara administratif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa berupa RPP (Rencana Perangkat Pembelajaran), analisis karakteristik peserta didik, bahan ajar, media pembelajaran, serta pendukung lainnya. Pada setiap pembelajaran, pendidik juga mengungkap nilai-nilai karakter sebagai ranah afeksi. Proses perencanaan baik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas selalu dilaksanakan sebelum melaksanakan strategi *edutainment* untuk membentuk karakter peserta didik.

b. Pelaksanaan

Secara umum pelaksanaan pembelajaran di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa dalam pembelajaran di kelas menggunakan saintifik berbasis *student center*. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan 5M (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan). Pada pelaksanaannya baik di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa, pembelajaran tidak selalu kaku berpedoman dengan RPP, namun pendidik lebih mengembangkan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran yang dilaksanakan juga mengutamakan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran yang dijalankan lebih menyenangkan. Pembelajaran yang dilaksanakan mengungkap penanaman karakter peserta didik. Pendidik telah menyiapkan media pembelajaran, alat, serta sumber belajar yang telah direncanakan.

Kondisi peserta didik sangat dipengaruhi oleh seorang pendidik di dalam pembelajaran, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

c. Evaluasi

Berdasarkan observasi dan dokumentasi, evaluasi yang digunakan di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa yaitu evaluasi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif evaluasi berupa tes tertulis, lisan, dan penugasan praktik. Sebagaimana dalam observasi pembelajaran, rata-rata pembelajaran menggunakan tes tertulis atau mengkombinasikannya. Adapun berdasarkan observasi dan dokumentasi di SD NU Master Sokaraja dan Piasa Banyumas yaitu pada menggunakan tes tertulis melengkapi kalimat, menjawab pertanyaan pendek dan panjang, mengelompokkan gambar, menjodohkan, dan lain sebagainya. Sedangkan tes lisan berupa peserta didik menjawab pertanyaan langsung dari pendidik, bercerita, mendeskripsikan materi, mengajukan pendapat, dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi, di SD NU Master Sokaraja dan Piasa Banyumas evaluasi psikomotorik berupa praktik keterampilan menebalkan gambar, membuat kalimat, berdiskusi, melakukan pengamatan, menulis laporan, menggambar dengan garis, menyanyi, mempraktikkan simulasi materi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi, di SD NU Master Sokaraja dan Piasa Banyumas evaluasi afektif berupa observasi pendidik

terhadap peserta didik baik di kelas melalui anekdot, maupun berdasarkan keaktifan peserta didik di kelas.

Adapun langkah-langkah implementasi terapan strategi *edutainment* di SD NU Master Sokaraja terbagi dalam masing-masing strategi yaitu *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, dan *quantum learning*.

a. *Humanizing the Classroom*

Secara harfiah, *humanizing the classroom* berarti memanusiakan ruang kelas atau pengaturan ruang kelas. Hal ini berkaitan dengan perencanaan serta tata kelola ruang kelas atau tempat belajar. Sebagaimana observasi penataan ruang kelas di SD NU Master Sokaraja. Ruang kelas menjadi ruang utama peserta didik belajar, sehingga penataan ruang kelas menjadi hal yang sangat penting. Tata ruang kelas tersebut berupa penataan meja dan kursi, atribut ruang kelas, mading karya peserta didik, poster, dan lain-lain. Masing-masing ruang kelas didesain sesuai dengan kebutuhan saat pembelajaran, misalnya ada yang berbentuk U, berkelompok, klasikal, atau duduk lesehan di lantai. Di dalam ruang kelas, terdapat loker yang diberi nama sesuai dengan masing-masing peserta didik di kelas. Loker tersebut biasanya untuk menaruh barang-barang yang rutin dipakai setiap hari, seperti peralatan salat, buku Iqra dan Al-Qur'an. Terdapat pula rak sandal supaya peserta didik tetap menjaga kebersihan lingkungan saat di luar kelas.

Pada masing-masing pojok kelas terdapat pojok baca yang dihias semenarik mungkin sesuai kreativitas kelas. Sebagaimana yang disampaikan Yuyu, bahwa pendidik bekerja sama untuk mendesain ruang kelas dengan POM (persatuan orang tua murid) setiap awal tahun pembelajaran atau sekitar bulan Agustus. *Event* tersebut biasanya bertepatan dengan rangkaian lomba peringatan kemerdekaan RI. Hal ini sebagai langkah pelibatan orang tua dalam persiapan pembelajaran di kelas. Orang tua sangat senang dan antusias sekali saat perlombaan ini, karena sebagai langkah dalam membuat peserta didik senang dan nyaman belajar di kelas.

Sekolah bekerja sama dengan orang tua dalam menghias kelas sehingga orang tua memiliki peran penting dalam menyiapkan kelas yang nyaman dan menyenangkan. Ruang kelas yang nyaman menciptakan rasa senang saat pembelajaran berlangsung.

Ruang pendidik kelas khususnya berada di dalam ruang kelasnya masing-masing hal ini supaya pendidik kelas mampu melakukan pelayanan secara prima pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Dani Sistriani, yaitu khusus pendidik kelas, tidak ada ruangan di kantor namun berada di kelas masing-masing. Hal ini supaya pendidik kelas mampu memberikan layanan prima dalam mendampingi proses belajar peserta didik. Pendidik kelas melakukan pendampingan pada masing-masing kegiatan kelas sehingga kegiatan dapat berlangsung

sesuai dengan SOP sekolah yang mengedepankan karakter dalam setiap kegiatan.

Pendidik kelas memiliki tugas yang sangat penting dalam melakukan pendampingan, baik dalam pembelajaran maupun kegiatan pembiasaan rutin seperti pelaksanaan ikrar, rutinitas pagi dan siang, persiapan ibadah, *snack time*, dan makan siang. Hal ini di harapkan setiap kegiatan mampu terkontrol dengan baik dan sarat makna nilai-nilai karakter.

Berdasarkan observasi, penataan tata kelola kelas di SD Negeri 1 Piasa didesain berdasarkan kesepakatan wali kelas dan peserta didik. Penataan ruang kelas bervariasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seperti bentuk klasikal, bentuk U, dan berkelompok. Hal ini sejalan dengan wawancara Marwanto selaku pendidik SD Negeri 1 Piasa bahwa penataan ruangan disetiap kelas tergantung kreativitas pendidik. Ada yang klasikal, berbentuk U, melingkar, dan lain sebagainya. Pendidik juga menyesuaikan kebutuhan pembelajaran atau strategi yang digunakan. Pendidik juga biasanya belajar *outdoor*, supaya peserta didik belajar langsung mengobservasi benda sekitar terkait pembelajaran.

*Humanizing the classroom* digunakan di SD Negeri 1 Piasa sesuai kreativitas pendidik. Penataan kelas disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Pendidik juga memanfaatkan pembelajaran di *outdoor* dalam proses observasi pembelajaran peserta didik. Pada ruang kelas dihias dengan menarik supaya menambah nilai

estetika dan kenyamanan saat belajar. Hal ini dengan mempertimbangkan kebutuhan atribut kelas, seperti mading karya peserta didik, poster berkaitan dengan pembelajaran, dan lain sebagainya.

*Humanizing the classroom* secara lebih luas bisa diartikan sebagai cara memperlakukan para peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing dalam proses pembelajaran. Sebelum dilaksanakan masa pembelajaran, SD NU Master Sokaraja mengadakan OKUB (orientasi kematangan usia belajar), sebagaimana yang disampaikan Dani Sistriani, bahwa sekolah kami setelah peserta didik baru mengadakan OKUB (orientasi kematangan usia belajar). Ada tes psikologi dari ahli, baca tulis Al-Qur'an dan hafalan, calistung, serta wawancara terkait kepribadian peserta didik dengan orang tua. Hal ini untuk mengukur sejauh mana perkembangan belajar peserta didik, baik secara psikologis maupun akademik dan mengidentifikasi permasalahan belajar peserta didik. Sekolah juga inklusi, jadi tidak membeda-bedakan murid, hal tersebut dilakukan hanya untuk mengidentifikasi permasalahan peserta didik untuk menentukan rencana tindak lanjut. Tes ini bukan bersifat sebagai syarat diterimanya peserta didik, namun sebagai tahap awal observasi dalam menyusun rencana pemetaan kelas dan wali kelas, serta perencanaan pembelajaran oleh pendidik.

Tes OKUB merupakan langkah dalam memahami karakteristik peserta didik baik secara psikologis dan akademik. Secara psikologis,

memasuki usia sekolah dasar peserta didik harus siap dalam menerima tanggung jawab tugas secara mandiri. Selain sesi dengan ahli psikolog, sekolah juga mengadakan sesi wawancara dengan orang tua dalam memperkuat data karakteristik peserta didik. Secara akademik, di SD NU Master Sokaraja terdapat kelas klasikal dan kelas mengaji sesuai kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu mengetahui kemampuan peserta didik terkait baca tulis Al-Qur'an dan hafalan. Sedangkan tes calistung untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, dan berhitung. Selanjutnya, data tersebut diserahkan kepada semua pendidik sebagai acuan dalam menyusun rencana pembelajaran di kelas.

Prinsip dasar OKUB sesuai dengan prinsip *humanizing the classroom* yang disampaikan oleh Moh. Sholeh Hamid, yaitu proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang dengan menghormati nilai humanis yang lain. Dalam menghormati nilai humanis yang lain inilah OKUB sebagai langkah dalam menyeimbangkan pembelajaran yang mampu menjangkau semua peserta didik di kelas dengan tanpa mengesampingkan salah satu karakteristik peserta didik. Hal ini sesuai dengan prinsip pendidikan inklusi, bahwa semua peserta didik memiliki kesempatan belajar sama tanpa melihat keterbatasan kondisi yang dimiliki anak.

Sedangkan di SD Negeri 1 Piasa, sebelum memasuki awal pembelajaran pendidik mengadakan wawancara dengan peserta didik sebagai langkah dalam memahami karakteristik peserta didik. Wawancara diadakan oleh pendidik kelas I, bahwa untuk tes masuk peserta didik baru di SD Negeri 1 Piasa biasanya berupa calistung dan wawancara. Tes calistung untuk mengukur kemampuan baca tulis dan berhitung peserta didik, sedangkan wawancara untuk memahami psikologis dan karakter peserta didik.

*Humanizing the classroom* dalam pelaksanaannya John P. Miller mengatakan bahwa, ruangan kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilaksanakan, baik di dalam dan di luar maupun di alam bebas, pembelajaran masih tetap berlangsung. Sebagaimana yang disampaikan oleh Feny, bahwa dalam melaksanakan pembelajaran ruang, yang dipakai tidak terbatas, tergantung materi yang akan disampaikan. Saat diskusi dibentuk kelompok untuk duduk di kursi secara melingkar atau seringkali peserta didik meminta untuk lesehan. Saat klasikal, kelas ditata berbentuk U supaya dapat menjangkau peserta didik. Saat pembelajaran menggunakan strategi observasi maka pendidik belajar di luar kelas seperti di halaman sekolah dan di lapangan. Setiap bulannya kami juga menyusun kegiatan penunjang tema yang mencakup pembelajaran tematik yang dikemas dalam satu kegiatan di luar sekolah misalnya berkunjung ke Dinas Arsipusda, belajar menggunakan transportasi

umum dengan Bus Trans Banyumas, kunjungan museum, dan lain sebagainya.

Variasi penataan ruangan kelas disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Saat klasikal, pendidik menata ruang kelas berbentuk U atau biasa. Saat berkelompok, meja dan kursi ditata melingkar sesuai kelompoknya atau lesehan di lantai. Perbedaan pengaturan ruang kelas bertujuan dalam menyesuaikan karakteristik dan menjangkau variasi cara belajar peserta didik yang berbeda-beda. Hal ini membuat peserta didik merasa nyaman dan senang belajar karena pendidik menghargai pendapat atau keinginan peserta didik.

*Humanizing the classroom* diartikan sebagai tak terbatasnya ruang kelas, di manapun bisa menjadi tempat belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Feny, pembelajaran juga diadakan secara *outdoor* seperti di halaman sekolah dan lapangan. Selain pembelajaran di sekolah, SD NU Master Sokaraja juga rutin mengadakan pembelajaran di luar sekolah seperti berkunjung ke Dinas Arsipusda, belajar menggunakan transportasi umum dengan Bus Trans Banyumas, kunjungan museum, dan lain sebagainya. Hal ini merupakan aspek dalam memanusiakan ruang kelas, sehingga pembelajaran bukan hanya sebatas penyampaian materi namun bermakna.

Sama halnya dengan SD Negeri 1 Piasa yang mengusung sekolah *green school* sebagai misi sekolah. Berdasarkan observasi tersedia fasilitas sekolah yang lengkap dengan konsep ruang hijau yang luas

berupa taman sekolah, kebun sayur sekolah, kebun apotek hidup, kolam ikan, lapangan, serta taman bermain. Ruang hijau yang luas membuat pendidik mampu memanfaatkan ruang belajar secara variatif. Sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, SD Negeri 1 Piasa juga mengadakan kegiatan berupa kunjungan museum, *study tour* rutin, kunjungan industri, dan lain sebagainya.

Variasi penataan ruangan kelas bisa masuk dalam aspek *quantum learning*. Sebagaimana Erwin Widiaworo mengatakan aspek-aspek dalam *quantum learning* merupakan lingkungan belajar berupa pencahayaan, warna dinding, penataan tempat duduk, musik, dan sejenisnya. Sedangkan sarana prasarana yang sesuai dengan karakteristik dan kehendak peserta didik sesuai dengan *humanizing the classroom*.

Penerapan *humanizing the classroom* di dalam proses pembelajaran peserta didik memberikan perasaan nyaman dan bahagia dalam menerima materi pelajaran, hal ini memberikan dampak yang positif terhadap tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, aspek *humanizing the classroom* merupakan salah satu sarana dalam memaksimalkan penggunaan strategi *edutainment* dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik.

#### b. *Active Learning*

Perencanaan metode *active learning* dalam strategi *edutainment* secara administratif berbentuk RPP (Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran). Berdasarkan dokumentasi, RPP yang digunakan di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa mengacu pada RPP satu lembar atau yang lebih ringkas serta memuat identitas sekolah, materi pelajaran, materi pokok, kelas, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Biasanya pendidik menyusun RPP pada awal semester, sehingga dalam pelaksanaannya RPP yang digunakan dikembangkan berdasarkan karakteristik serta kondisi peserta didik.

Menurut Rusman, pembelajaran aktif yaitu pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Hal ini sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa. Pendidik berperan sebagai fasilitator atau perantara dalam memberikan materi pembelajaran. Melalui *active learning*, peserta didik mampu menemukan makna pemahaman dari sebuah materi bukan hanya penjelasan satu arah.

Kurikulum yang dipakai menggunakan kurikulum 2013, sehingga pembelajaran menggunakan prinsip pendekatan saintifik. Pendekatan ini meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Sejauh pengamatan peneliti, semua kelas menggunakan langkah-langkah pembelajaran saintifik. Sedangkan model dan strateginya beragam, salah satu strategi yang digunakan di SD

NU Master Sokaraja yaitu *discovery learning*, di mana peserta didik menemukan pemahaman materi melalui serangkaian kegiatan. Pada observasi kelas I, peserta didik membuat dua dadu puluhan dan satuan. Kemudian peserta didik melempar kedua dadu untuk menemukan dua angka yang akan membentuk angka puluhan. Peserta didik akan kemudian mengidentifikasi nilai tempat bilangan satuan dan puluhan. Pada observasi di kelas II, peserta didik menemukan konsep pecahan menggunakan media sedotan.

Pada observasi kelas III, pendidik menggunakan model pembelajaran *experimental learning* yaitu peserta didik melakukan percobaan pada materi mencair dengan menjemur benda seperti es batu, coklat, dan kapur. Kemudian peserta didik mengamati perubahan wujud dan membuat laporan. Pada kelas V peserta didik melakukan percobaan dengan membuat media pemodelan peredaran darah menggunakan botol bekas secara berkelompok. Selanjutnya peserta didik mengamati proses peredaran darah yang terjadi. Kreativitas pendidik sangat diperlukan dalam membangun pembelajaran yang aktif. Sebagaimana di kelas VI, pendidik menggunakan permainan kotak pos dalam mengenalkan konsep nilai tempat bilangan dan mengurutkan bilangan.

Sedangkan pembelajaran di SDN 1 Piasa, di kelas I menggunakan media benda sekitar dalam mengidentifikasi benda hidup dan tak hidup. Pada pembelajaran di kelas II, peserta didik menggunakan media pembagian roti dalam mengenal pecahan. Pada kelas III, pendidik

menggunakan model pembelajaran *experimental learning* yaitu peserta didik melakukan percobaan dengan benda sekitar berbentuk padat untuk mengidentifikasi sifat-sifat benda padat.

Pembelajaran di SD Negeri 1 Piasa menggunakan *active learning* dengan menggunakan lagu sebagai media pembelajaran. Sebagaimana di kelas V, pendidik menggunakan lagu “Peredaran Darah Besar dan Kecil” dalam memahami materi. Media pembelajaran lagu juga digunakan di kelas I dalam mengenal materi benda hidup dan tak hidup serta kelas IV dalam mengenal lagu daerah. Pemanfaatan model pembelajaran tutor sebaya digunakan di SD Negeri 1 Piasa, sebagaimana pada kelas VI saat observasi pendidik menggunakan tutor sebaya berkaitan dengan menemukan ciri-ciri kesimpulan yang baik dari tabel ide pokok yang disajikan.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa menggunakan pembelajaran berbasis peserta didik sesuai dengan pengertian *active learning*. Menurut Hosnan, *active learning* yaitu pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, dan untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka dapat belajar dan berlatih. Pendidikan adalah fasilitator, suasana kelas demokratis, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan pemberi arah, peserta didik merupakan objek sekaligus subjek dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif, dan kreatif.

Berdasarkan observasi pada beberapa kelas di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa, ditemukan juga pendidik menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Sebagaimana dalam pembelajaran di semua kelas. Model Pembelajaran *cooperative learning* digunakan di kelas supaya peserta didik mampu bertukar pikiran atau ide dengan teman sebaya sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, peserta didik juga belajar untuk menghargai pendapat serta kemampuan teman lainnya. Hal ini sesuai dengan penggunaan sumber daya di luar pengajar, menurut Hosnan salah satunya yaitu fokus grup untuk memperoleh informasi. Melalui *cooperative learning*, mereka dapat menunjukkan kemampuannya menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi melalui proyek, presentasi, eksperimen, simulasi, interships, praktikum, dan dokumen tertulis.

Penerapan metode *active learning* merupakan bagian dari penggunaan strategi *edutainment*. Strategi *edutainment* menjadi sebuah alat atau sarana mencapai tujuan pembelajaran yang penuh makna melalui metode *active learning*.

c. *The Accelerated Learning*

*Accelerated learning* didasarkan pada penelitian mutakhir mengenai otak dan belajar. Pendekatan ini menggabungkan gerakan secara fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Penggunaan indera ini membuat peserta didik bergerak aktif dalam pembelajaran, sehingga

timbulah perasaan menyenangkan dalam pembelajaran berbasis *edutainment*. Unsur-unsurnya disebut dengan istilah SAVI (somatis, auditori, visual, dan intelektual).

#### 1) Somatis

Somatis yaitu belajar dengan gerak dan perbuatan yaitu belajar dengan indra peraba, kinestetis, praktis, melibatkan fisik, serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Berdasarkan observasi pada beberapa kelas, pembelajaran bersifat dinamis tidak hanya duduk saja. Pendekatan somatis di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa digunakan pendidik melalui kegiatan demonstrasi, praktik, dan eksperimen. Sebagian besar pembelajaran melibatkan aktivitas gerak atau motorik.

Sebagaimana berdasarkan observasi di SD NU Master Sokaraja pembelajaran di kelas I, peserta didik membuat dadu dengan melibatkan kegiatan motorik menggambar pola, menggunting, melipat, dan menempel. Kegiatan tersebut juga melibatkan indra peraba dengan menyentuh tekstur halus dari kertas dan lengket dari lem. Selanjutnya kegiatan kinestik dilakukan saat peserta didik memainkan dadu untuk mendapatkan bilangan satuan dan puluhan pada materi nilai tempat.

Adapun kegiatan eksperimen ditemukan di kelas II SD NU Master Sokaraja, yaitu peserta didik melakukan kegiatan motorik dengan melakukan eksperimen pecahan menggunakan sedotan. Pada kelas III, peserta didik melakukan eksperimen dengan melibatkan aktivitas

motorik dan indera peraba terkait materi mencair dengan menjemur, beberapa benda seperti es batu, coklat, dan kapur.

Pada kelas IV SD NU Master Sokaraja peserta didik melakukan kegiatan kinestetik melalui praktik menggunakan gaya otot. Pada kelas V, peserta didik melakukan aktivitas menggunakan indera peraba dalam mengidentifikasi denyut nadi pada tubuh. Selanjutnya peserta didik praktik membuat media simulasi peredaran darah dari barang bekas dengan melibatkan aktivitas motorik. Pada kelas VI, pendidik melakukan permainan kotak pos dalam materi nilai tempat bilangan dan mengurutkan bilangan.

Adapun pembelajaran di SDN 1 Piasa pada kelas 1, pendidik menggunakan kegiatan bervariasi dalam menggunakan motorik peserta didik. Kegiatan motorik berupa menggunting dan menempel gambar pada materi mengidentifikasi benda hidup dan tak hidup. Pada kelas II, pendidik menggunakan metode praktik dalam kegiatan mempraktikkan bunyi kuat dan lemah pada lagu cicak. Pada kelas III, pendidik juga menggunakan metode praktik yaitu peserta didik mengenal lemah dan kuatnya suatu lagu menggunakan gerakan kaki.

Pendidik juga menggunakan metode eksperimen pada kelas III, yaitu mengamati benda-benda padat di sekitar kelas dan menemukan sifat-sifat benda padat. Pada kelas V, pendidik menggunakan indera peraba yakni dengan peserta didik mencoba

merasakan dan menghitung denyut nadinya yang terjadi karena kinerja jantung.

## 2) Auditori

Auditori yaitu belajar dengan bicara dan mendengar. Pikiran auditori kita lebih kuat dari yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 di SD NU Master Sokarja dan SD Negeri 1 Piasa berbasis pendekatan saintifik dengan pendekatan 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Melalui proses inilah, peserta didik secara aktif menggunakan auditorinya yaitu berbicara dalam kegiatan bertanya jawab serta mengomunikasikan hasil belajarnya kepada peserta didik lain. Peserta didik secara aktif juga saling menanggapi gagasan yang disampaikan oleh teman-temannya.

Pendidik berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* di kelas juga menjadikan peserta didik berbicara dan mendengarkan melalui bertukar gagasan dengan teman-temannya dalam satu kelompok. Hal tersebut mendorong peserta didik untuk menerjemahkan pengalaman mereka melalui berbicara. Selanjutnya, melalui rancangan pembelajaran peserta didik

belajar menemukan konsep secara bermakna melalui kegiatan memecahkan masalah, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

### 3) Visual

Visual yaitu belajar dengan pengamatan dan penggambaran. Pembelajaran disajikan bukan hanya secara abstrak namun konkret dengan menghadirkan objek nyata melalui bendanya langsung, gambar, dan video. Selanjutnya peserta didik melakukan pengamatan atau observasi secara langsung untuk menemukan kebermaknaan dari konsep materi. Sebagaimana pembelajaran di SD NU Master Sokaraja kelas I, dengan media gambar lambang Pancasila dan dadu pada materi benda hidup dan tak hidup. Pada kelas II, peserta didik belajar pecahan menggunakan media sedotan. Pada kelas III, peserta didik melakukan pengamatan materi mencair melalui media es batu, cokelat, dan kapur yang dijemur matahari. Pada kelas IV, peserta didik melakukan pengamatan melalui praktik pemanfaatan gaya otot. Pada kelas V, peserta didik melakukan pengamatan denyut nadi pada tubuhnya, membuat simulasi kerja peredaran darah dengan media barang bekas. Pada kelas VI, peserta didik belajar nilai tempat melalui media dadu.

Sedangkan pada pembelajaran di SD Negeri 1 Piasa, pendidik menggunakan visual dengan benda sekitar untuk mengidentifikasi benda hidup dan tak hidup. Pada kelas II, pendidik menggunakan roti

yang dibagi menjadi beberapa bagian dalam mengenalkan konsep pecahan. Pada kelas III, pendidik memvisualisasikan sifat-sifat benda padat melalui pengamatan pada benda sekitar. Pendidik juga memvisualisasikan materi melalui gambar seperti pada kelas IV pendidik memvisualisasikan notasi lagu “Bubuy Bulan” dan “Ampar-Ampar Pisang” melalui gambar, kelas V pada materi peredaran darah manusia, kelas VI, pada materi sikap nilai-nilai Pancasila.

Menurut Dave Meyer, peserta didik yang menggunakan pencitraan (atau simbol) untuk mempelajari informasi teknis dan ilmiah rata-rata memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 26% lebih baik untuk ingatan jangka panjang.

#### 4) Intelektual

Yaitu belajar memecahkan masalah, merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Kegiatan intelektual ini disajikan dalam bentuk suatu permasalahan dalam menemukan kebermaknaan konsep materi. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa berpusat pada peserta didik dalam mengembangkan intelektual peserta didik secara optimal melalui kegiatan pembelajaran. Pendidik berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik secara aktif melakukan observasi, bertanya jawab, mengasosiasi konsep materi, serta mengomunikasikan konsep yang mereka temukan.

Penggunaan konsep SAVI dalam strategi *edutainment* menurut Dave Meyer harus dimiliki agar proses belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini merupakan tersusun. Belajar yang baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Belajar dapat optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu proses pembelajaran. Peserta didik dapat belajar sedikit dengan hanya melihat presentasi (V); tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan suatu tindakan ketika presentasi sedang berlangsung (S); membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A); dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut pada pekerjaan mereka (I). Kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara satu arah dari pendidik, namun secara aktif peserta didik belajar melalui bergerak (somatis), auditori (berbicara dan mendengarkan secara aktif), visual (mengobservasi benda konkret atau melalui media pembelajaran), dan menggunakan intelektual dalam berkegiatan merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna pada suatu konsep materi.

d. *Quantum Learning*

*Quantum Learning* berakar dari upaya Georgi Lozanov yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai *sugestology* atau *suggestopedia*. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya

untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan pendidik-pendidik yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Aspek *quantum learning* telah terpenuhi dalam *humanizing the classroom* melalui penataan tata ruang kelas yang bersih dan rapi menjadikan kelas terasa nyaman. Ruang kelas bukan hanya sekedar ruang belajar, namun SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Pias menyeting ruang kelas dengan didukung fasilitas yang cukup lengkap. Ruang kelas menjadi tempat yang nyaman untuk segala aktivitas anak di sekolah. Ruang kelas dihias sedemikian rupa sehingga kesan estetik menambah kenyamanan belajar. Poster pendukung pembelajaran seperti tulisan hadis, poster pendukung pembelajaran, serta poster tokoh nama kelas dan literasinya sebagai langkah dalam menonjolkan informasi.

Sebelum memulai pembelajaran di SD NU Master Sokaraja peserta didik melakukan ikrar dan rutinitas pagi sebagai awal dalam menyiapkan diri, baik secara psikologis maupun fisik peserta didik sebelum memasuki pembelajaran. Rutinitas pagi juga sebagai momen pendidik dalam memahami karakteristik serta keadaan peserta didik, sehingga terbangun motivasi yang kuat sebagai bekal memasuki materi. Sedangkan di SD Negeri 1 Piasa pendidik melakukan baris di depan kelas sebelum masuk. Pendidik kemudian mengabsen, menanyakan kabar, dan

memberikan *ice breaking* sebagai langkah penyiapan diri peserta didik sebelum diberikan materi.

Penggunaan *active learning* merupakan langkah dalam membangun partisipasi aktif individu di kelas dalam *quantum learning*. Selain itu, diperlukan pendidik yang terlatih melalui serangkaian kegiatan diklat, pelatihan, dan *workshop* yang rutin diadakan di SD NU Master Sokaraja khususnya saat *upgrading* pendidik di awal tahun pembelajaran. Begitupun dengan SD Negeri 1 Piasa mendukung pengembangan diri pendidik dalam mengasah kreativitas pembelajaran.

Aspek-aspek dalam *quantum learning* di atas telah memenuhi langkah-langkah dalam pembelajaran berkonsep *quantum learning* menurut Miftahul Huda, yakni kekuatan ambak (motivasi) yang dibangun melalui persiapan fisik dan psikologis saat ikrar dan rutinitas pagi serta kegiatan *active learning* yang memotivasi peserta didik semangat belajar, penataan lingkungan belajar, memupuk sifat juara melalui pemberian *reward* dan memberikan bimbingan pada peserta didik yang belum menguasai materi, serta membebaskan gaya belajar dengan memvariasikan strategi dan model pembelajaran berbasis *student center*.

#### e. *Quantum Teaching*

Menurut Erwin Widiasworo, bahwa sejatinya aspek *quantum teaching* adalah memberikan sebuah gaya mengajar yang memberdayakan kemampuan peserta didik dengan memperhatikan

karakteristik mereka. Sebagaimana serangkaian tes OKUB di SD NU Master dalam mengidentifikasi karakteristik serta kemampuan peserta didik baik kognitif maupun psikologis. Selanjutnya pendidik memetakan kelas peserta didik secara heterogen. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi pendidik dalam mewujudkan kreativitasnya memvariasikan gaya belajar yang mampu memberdayakan bakat dan minat peserta didik. Sesuai dengan definisi *quantum teaching* secara lebih luas yaitu menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang meriah dan menyenangkan. Sedangkan di SD Negeri 1 Piasa, terdapat beberapa kelas paralel dan pemetaan peserta didik diacak secara heterogen. Hal ini supaya peserta didik mampu bersosialisasi dan pendidik mampu memvariasikan strategi pembelajaran yang memberdayakan peserta didik.

Melalui pemahaman karakteristik peserta didik, pendidik dengan mudah menerapkan asas utama *quantum teaching* yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antar dunia kita ke dunia mereka. Pendidik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dunia peserta didik mampu dibawa ke dalam dunia (apa yang disampaikan) pendidik. Saat peserta didik senang, dengan mudah pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran yang bermakna. Adapun langkah-langkah pembelajaran *quantum teaching* yaitu:

- 1) Tumbuhkan

Berdasarkan data observasi, pendidik SD NU Master Sokaraja menumbuhkan semangat peserta didik melalui kegiatan rutinitas pagi sebagai langkah awal pembelajaran menyiapkan fisik dan psikologis peserta didik. Sedangkan di SDN 1 Piasa peserta didik melakukan baris di depan kelas dan pendidik mengecek keadaan peserta didik sebelum pembelajaran di mulai. Pendidik di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa juga melakukan *ice breaking* supaya peserta didik lebih mendorong perasaan senang dan semangat peserta didik.

## 2) Alami

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis saintifik, peserta didik di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa belajar secara langsung dengan mengamati objek berupa gambar atau media pembelajaran yang disajikan pendidik. Sebagaimana dalam observasi, contohnya di kelas I pendidik menyajikan gambar Pancasila sebagai benda tak hidup. Begitupun dengan kelas lain, kegiatan awal yaitu mengamati gambar, video, atau objek benda terkait materi pembelajaran.

## 3) Namai

Dalam proses menamai pendidik bertanya jawab dengan peserta didik terkait hasil pengamatan yang telah dilakukan. Selanjutnya pendidik mengkonfirmasi jawaban peserta didik sesuai dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan observasi, pada semua kelas di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa pendidik telah melakukan proses menamai secara aktif di kelas.

#### 4) Demonstrasikan

Dalam tahap demonstrasi, peserta didik SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa mencoba langsung atau mempraktikkan materi pembelajaran. Sebagaimana di SD NU Master Sokaraja, peserta didik mencoba bermain dadu untuk menemukan konsep materi nilai tempat, mencoba membuat media simulasi peredaran darah, bermain kotak pos, dan praktik konsep pecahan dengan sedotan. Sedangkan di SD Negeri 1 Piasa, peserta didik melakukan pengamatan benda sekitar terkait materi benda hidup dan tak hidup, melakukan praktik mengenal pecahan melalui benda roti yang dibagi menjadi beberapa bagian, mempraktikkan kuat dan lemahnya bunyi, sifat-sifat benda padat, bernyanyi sambil menggerakkan kaki untuk mengenal lemah dan kuatnya nada, menyanyikan lagu daerah, mempraktikkan mengecek denyut nadi pada pergelangan tangan, dan menyanyikan lagu terkait peredaran darah besar dan kecil. Oleh karena itu, peserta didik mengalami langsung untuk menemukan suatu konsep materi melalui diskusi kelompok. Selanjutnya, peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

#### 5) Ulangi

Pendidik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa mengonfirmasi jawaban peserta didik dalam presentasi hasil diskusinya. Selanjutnya, pendidik mengulas kembali materi sebagai

bagian dari langkah ulangi. Pendidik juga menanyakan kesulitan atau materi yang belum dipahami peserta didik.

#### 6) Rayakan

Dalam langkah rayakan, pendidik di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa mengapresiasi hasil belajar peserta didik baik berupa tepuk tangan, pujian, maupun berupa materi atau hadiah. Hasil karya peserta didik di SD NU Master Sokaraja juga biasanya dipamerkan dalam gelar karya pembelajaran di setiap tahunnya.

## **2. Karakter Yang Dibentuk Menggunakan Strategi *Edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas**

Pendidikan karakter diambil dari sumber agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. Adapun nilai-nilai tersebut ada 18 nilai karakter yaitu, religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Dari nilai-nilai tersebut, hampir semuanya telah terbentuk pada proses pembelajaran dalam kegiatan intrakurikuler baik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Akan tetapi pada kegiatan ekstrakurikuler belum terbentuk secara maksimal, karena keterbatasan kegiatan dari alokasi waktu serta materi ekstrakurikuler yang terbatas. Di SD NU Master Sokaraja, memiliki banyak kegiatan ekstrakurikuler maka

pembentukan 18 nilai karakter dapat dilakukan secara optimal. Adapun di SD Negeri 1 Piasa Banyumas, karena kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan hanya pramuka dan PMR, serta jumlah waktu pembelajaran yang relatif sedikit dari sekolah dasar swasta, maka nilai-nilai karakter yang terbentuk belum dapat dilihat secara optimal. Nilai karakter yang terbentuk di SD Negeri 1 Piasa lebih sedikit dibandingkan dengan SD NU Master Sokaraja.

Adapun karakter yang dibentuk dari penerapan strategi *edutainment* adalah sebagai berikut:

a. Karakter Religius

Pembentukan nilai-nilai religius sangatlah kental, terutama di SD NU Master Sokaraja. Sekolah mengutamakan pendidikan karakter khususnya religius berbasis keteladanan. Pendidik menjadi teladan utama dalam penanaman pendidikan karakter religius. Adapun pembiasaan ibadah seperti salat wajib dan sunnah, tahlil, pembacaan selawat, dan pengamalan praktik ibadah. Oleh karena itu, pendidik di SD NU Master Sokaraja merupakan pendidik yang kompeten, seperti beberapa pendidik ngaji atau BTQ merupakan hafidz dan hafidzah. Basis keteladanan tersebut menjadikan pendidik ikut terlibat aktif dalam setiap pelaksanaan pembiasaan ibadah. Oleh karena itu, pendidik perlu menumbuhkan energi positif sebagai bagian dari strategi *edutainment*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ratna Pangestuti. Kegiatan pembiasaan ibadah bukan menjadi sebuah paksaan, namun

anak merasa senang dan gembira dalam melaksanakannya. Hal ini sejalan dengan data temuan observasi pada shalat Dhuhur, peserta didik dengan antusias dan tertib mengikuti shalat Dhuhur. Meskipun hari telah siang, namun peserta didik dengan lantang membaca shalawat sebelum pelaksanaan shalat dan membaca wirid setelah shalat.

Adapun dalam pelaksanaan pendidikan Al-Qur'an, SD NU Master Sokaraja melibatkan aspek *humanizing the classroom*. Pada aspek ini, sekolah mengadakan tes OKUB (orientasi kematangan usia belajar) sebagai bentuk layanan analisis kemampuan peserta didik baik, secara akademik dan psikologis berdasarkan karakteristik masing-masing. Selanjutnya, sekolah memetakan masing-masing peserta didik secara seimbang di kelas dan secara klasifikasi di kelas mengaji. Sejalan dengan ungkapan Moh. Sholeh Hamid, bahwa dalam *humanizing the classroom* bagian dari kebijakan kelas mengaji disesuaikan dengan daya kemampuan peserta didik sebagai langkah dalam mengarahkan, membimbing, dan mengembangkan daya potensi peserta didik. Selain itu, bagian dari klasifikasi kelas mengaji yaitu program mengaji menjadi salah satu program unggulan di SD NU Master Sokaraja. Bagian dari salah satu syarat kelulusan yaitu dapat menghafal minimal juz 30. Namun dalam pelaksanaannya, capaian berproses sesuai dengan kemampuan anak.

Bagian dari karakter religius yaitu integrasi nilai-nilai religius dalam pembelajaran. Ketakwaan pada Tuhannya diwujudkan dalam

pembelajaran *edutainment* yaitu melalui optimalisasi nalar anak melalui pelibatan indra. Sebagaimana dalam pembelajaran *snack time* dan makan siang di SD NU Master Sokaraja, pendidik melibatkan peserta didik untuk melihat dan mengamati makanan yang *halalan thayyibah*. Peserta didik bertanya jawab dengan pendidik kandungan gizi makanan, komposisi makanan, dan mengenal ciri-ciri makanan *halalan thayyibah* pada kemasan makanan dengan melibatkan indra pendengaran dan pengecap. Kemudian peserta didik menyentuh makanan dan merasakannya. Puncaknya pendidik menanamkan rasa syukur atas rezeki yang diberikan oleh Allah hari ini dengan menerima dan menghabiskan serta saling berbagi.

Nilai religius yang terbentuk di SD Negeri 1 Piasa Banyumas juga dilakukan dalam kegiatan intrakurikuler, yaitu pada awal masuk kelas pendidik memulai kegiatan dengan membaca do'a dilanjutkan dengan membaca asmaulhusna. Nilai religius dapat terbentuk dari peserta didik kelas satu hingga kelas enam. Selain itu, nilai religius juga diwujudkan dalam kegiatan ekstrakurikuler melalui kegiatan mengaji Al-Qur'an setelah pulang sekolah. Meskipun kegiatan ini dilakukan oleh pihak TPQ, akan tetapi pelaporan hasil belajar disampaikan dan diketahui oleh sekolah.

Wujud integrasi nilai-nilai religius yang dilaksanakan di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa yaitu setiap kelas senantiasa melaksanakan doa sebelum belajar yaitu dengan bertakwa memohon

kebaikan berupa doa dalam setiap memulai kegiatan serta bersyukur dengan mengucap *alhamdulillah* setelah kegiatan berakhir. Pada SD Negeri 1 Piasa pembentukan karakter religius dalam kegiatan pembiasaan di sekolah memang lebih sedikit, hal ini karena program sekolah lebih fokus pada kegiatan umum. Namun, pendidik mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang lebih berperan penting dalam penanaman karakter religius dengan membimbing dan mengajarkan praktik pengamalan ibadah seperti salat Zuhur berjamaah serta nilai-nilai religius lainnya.

b. Karakter Jujur

Karakter jujur digambarkan dengan seseorang yang dapat dipercaya dalam perkataan, perbuatan, dan tindakan. Berdasarkan data karakter ini diterapkan di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa dengan peserta didik berani mengatakan apa yang sedang dirasakan pada saat pembelajaran, sehingga pendidik mampu memberikan bantuan apabila dirasa sangat mengganggu. Hal ini juga bagian dari aspek strategi *edutainment*, yaitu dengan melakukan persiapan baik secara fisik maupun psikologis.

Sedangkan di SD NU Master Sokaraja, secara spesifik dalam rutinitas pagi terdapat kegiatan WIFFLE (*What I Feel*) atau apa yang aku rasakan. Kegiatan WIFFLE peserta didik mengungkapkan perasaannya baik senang, sedih, takut, kecewa, marah, dan lain-lain. Kemudian pendidik memvalidasi perasaan peserta didik dan teman-

temannya bertanya, memberikan saran atau tanggapan sebagai sikap rasa empati kepada temannya. Kegiatan WIFFLE merupakan salah satu jendela pendidik dalam mengkondisikan peserta didik secara fisik dan psikologis. Hal ini juga sesuai dengan konsep tumbuhkan semangat awal belajar dalam aspek *quantum teaching* menurut Erwin Widiasworo. Beliau mengatakan bahwa, *quantum teaching* merupakan gaya belajar yang memberdayakan karakteristik peserta didik sehingga aspek tumbuhkan sangat penting sebagai langkah awal memahami kondisi karakteristik peserta didik baik fisik dan psikologis.

c. Karakter Disiplin

Pembiasaan disiplin menjadi karakter utama yang ditanamkan di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa. Bagian dari *humanizing the classroom* yaitu pendidik melakukan pembiasaan penerapan disiplin khususnya saat awal masuk kelas. Sebagaimana di SD NU Master Sokaraja, pukul 06.30 WIB pendidik sudah berbaris di depan gerbang menyambut kedatangan peserta didik. Pendidik menyambutnya dengan sapa dan senyum serta menyalami peserta didik. Dalam hal ini, timbul sebuah perasaan positif dan merasa keberhargaan pada peserta didik sehingga secara psikologis rasa senang muncul. Kegiatan penyambutan juga sebagai sebuah komitmen penanaman karakter disiplin dengan keteladanan.

Sedangkan di SD Negeri 1 Piasa pembelajaran dimulai pukul 07.00 WIB dengan peserta didik berbaris di depan kelas. Sama halnya

dengan SD NU Master Sokaraja, sebelum masuk kelas peserta didik berbaris di depan kelas untuk melaksanakan ikrar. Kegiatan baris-berbaris termasuk dalam aspek *humanizing the classroom* yaitu dengan menyiapkan kondisi peserta didik.

Adapun dalam proses pembelajaran, aspek disiplin ditanamkan secara menyenangkan, sehingga peserta didik mampu disiplin mengikuti instruksi pendidik dalam pembelajaran. Peserta didik juga dibiasakan dengan budaya antri yaitu dengan menunggu giliran bertanya, mencoba pembelajaran, atau pengamatan.

d. Karakter Kerja Keras

Karakter kerja keras ini dapat terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas melalui strategi *edutainment* yaitu dapat dilihat dari upaya melaksanakan pembelajaran di dalam kelas saat pendidik menerapkan strategi *edutainment* pada semua mata pelajaran. Bentuk strategi *edutainment* yaitu berupa penggunaan pembelajaran berbasis pendekatan *active learning*. Pelaksanaan pendekatan *active learning* di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa Banyumas sejalan dengan pernyataan Rusman, bahwa kegiatan pembelajaran *active learning* melibatkan aktifitas fisik siswa secara aktif dalam mengakses pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya. Kurikulum 2013 digunakan dalam pembelajaran yang meliputi kegiatan 5M (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan). Aktivitas tersebut

dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang membentuk karakter kerja keras siswa dalam memperoleh pengetahuannya.

Karakter ini juga tercermin pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang secara khusus membina peserta didik untuk memiliki karakter kerja keras dalam setiap kegiatan kepramukaan. Karakter kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

e. Karakter Kreatif

Karakter kreatif telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas melalui strategi *edutainment* yaitu diwujudkan dengan meningkatnya kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Karakter kreatif yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Penanaman karakter kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas terintegrasi dalam pembelajaran melalui proses berpikir kreatif dalam menemukan suatu konsep penyelesaian masalah dalam pembelajaran tema.

Karakter kreatif tidak hanya terbentuk melalui kegiatan intrakurikuler, akan tetapi juga terwujud dalam kegiatan ekstrakurikuler di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. SD NU Master Sokaraja dapat membentuk karakter kreatif pada ekstrakurikuler

pramuka; seni tari peserta didik melalui tarian tradisional dan modern; paduan suara peserta didik melalui penggunaan pianika secara koor; hadroh melalui kreasi variasi musik dan vokal selawat; dan *cooking class*. Sedangkan di SD Negeri 1 Piasa Banyumas karakter kreatif dapat terbentuk melalui kegiatan kepramukaan serta pada berbagai ekstrakurikuler lainnya seperti, kegiatan kesenian bertajuk banyumasan yakni seni tari dan seni musik.

f. Karakter Mandiri

Karakter mandiri ini telah terbentuk pada diri peserta didik yang tercermin pada sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Pada SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas terbentuk karakter mandiri pada peserta didik, terwujud pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah atau tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain.

Peserta didik juga secara mandiri menjaga kebersihan dan kerapian di ruang kelas serta dirinya sendiri seperti mencuci tangan setelah dan sebelum kegiatan, mengambil serta merapikan kembali alat tulis dan peralatan salatnya sendiri. Pembiasaan penyambutan peserta didik oleh pendidik juga telah membentuk kemandirian peserta didik di dalam belajar.

Karakter mandiri juga telah terbentuk dalam kegiatan di rumahnya yaitu telah terbiasa menyiapkan perlengkapan sekolah seperti alat tulis, alat salat, serta bekal makanannya secara mandiri.

Kemudian di SD NU Master Sokaraja melalui kegiatan ekstrakurikuler *cooking class* peserta didik secara mandiri mampu menyiapkan makanan sederhana di rumah sebagai bekal sekolah. SD NU Master dan SD Negeri 1 Piasa, karakter mandiri juga terbentuk pada kegiatan kepramukaan yaitu kegiatan perkemahan serta perlombaan-perlombaan yang diikuti.

g. Karakter Demokratis

Karakter demokratis telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Demokratis merupakan cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa, peserta didik diberikan hak dan kewajiban yang sama dalam hal layanan kegiatan yang ada di sekolah. Begitupun dengan hak kebutuhan peserta didik, seperti hak untuk memilih ekstrakurikuler sesuai bakat dan minatnya.

Selanjutnya pembelajaran di dalam kelas juga telah terbentuk karakter demokratis dalam memberikan hak suara peserta didik melalui pembelajaran berbasis saintifik. Peserta didik telah mampu menyampaikan gagasan dan idenya dalam pembelajaran di kelas tanpa rasa takut. Penggunaan model kooperatif juga memacu peserta didik untuk saling bertukar pendapat dalam penemuan ide yang tepat ketika menyelesaikan masalah atau suatu proyek. Pemilihan ketua kelas juga dapat dilaksanakan secara demokratis seperti pelaksanaan pemilu.

#### h. Karakter Rasa Ingin Tahu

Karakter rasa ingin tahu merupakan tindakan yang berupaya mengetahui lebih mendalam. Karakter ini telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas melalui implementasi kurikulum K13 yang berbasis saintifik integratif.

Model pembelajaran *student center* dipilih dan digunakan oleh pendidik dalam membentuk karakter rasa ingin tahu, di mana peserta didik sebagai pembelajar utama dan pendidik sebagai fasilitator. Strategi yang digunakan yaitu tanya jawab dan diskusi dalam model pembelajaran kooperatif. Melalui strategi tersebut, peserta didik menyampaikan gagasan masing-masing secara terbuka, sehingga ditemukanlah suatu konsep pemahaman materi yang *meaningfull*. Secara aplikatif pembelajaran juga banyak dilakukan dengan cara praktik, misalnya praktik perubahan wujud benda, pecahan dengan benda konkrit, pengolahan limbah lingkungan dalam pupuk cair, dan lain sebagainya.

Selain itu karakter rasa ingin tahu juga telah terbentuk pada kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan, dan *cooking class*. Kemudian kegiatan *snack time* di SD NU Master Sokaraja telah membentuk karakter rasa ingin tahu, yakni peserta didik mencari tahu kandungan makanan dan tanggal kadaluarsa pada kemasan *snack* yang dibawa peserta didik. Karakter rasa ingin tahu telah membentuk peserta didik

mampu membedakan makanan yang halal dan juga haram serta yang bermanfaat untuk tubuhnya.

i. Karakter Cinta Tanah Air

Karakter cinta tanah air bersinergi dengan semangat kebangsaan telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Karakter cinta tanah air yaitu cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Cinta tanah air telah terbentuk pada diri peserta didik, salah satunya dengan selalu mengikuti kegiatan upacara bendera serta ikut melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan hari besar nasional.

SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas dalam rangka menanamkan cinta tanah air selalu memperingati hari nasional, seperti Hari Kemerdekaan Indonesia, Hari Sumpah Pemuda, Hari Pahlawan, dan hari nasional lainnya. Pada momentum hari besar nasional tertentu, peserta didik memakai pakaian adat, misalnya Hari pahlawan sebagai pengenalan ragam budaya dalam mewujudkan karakter cinta tanah air.

Karakter rasa cinta tanah air juga sejalan dengan karakter semangat kebangsaan. Pembentukan karakter semangat kebangsaan terintegrasi khususnya dalam pembelajaran tematik muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD NU Master Sokaraja dan SDN 1 Piasa

Banyumas. Pendidik membentuk karakter tersebut dalam semangat peserta didik belajar untuk meraih cita-citanya secara visioner. Selain itu, pemasangan foto-foto pahlawan bangsa serta ulama telah membentuk karakter berwawasan kebangsaan peserta didik. Pemasangan foto serta menuliskan cita-citanya telah memberikan semangat belajar peserta didik.

j. Karakter Menghargai Prestasi

Karakter menghargai prestasi dapat terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas dengan menggunakan strategi *edutainment*. Karakter menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Karakter ini telah terbentuk melalui pembelajaran di kelas dengan memberikan *reward*, baik berupa penghargaan tepuk tangan maupun *reward* berupa barang.

Sekolah mendukung penuh kegiatan yang menunjang prestasi peserta didik, baik akademik maupun non akademik. Kegiatan ekstrakurikuler dibuka secara luas berdasarkan minat dan bakat peserta didik. Sekolah juga memfasilitasi penguatan pembelajaran ekstrakurikuler dan bimbingan lomba melalui pendampingan khusus oleh ahlinya. Peserta didik mampu menghargai prestasi temannya dalam wujud pameran hasil proyek pembelajaran. Pameran ini dilelang dan dihadiri oleh orang tua dan juga dinas pendidikan sebagai ajang

wujud apresiasi karya peserta didik. Dalam pameran tersebut, peserta didik mempresentasikan hasil karya pembelajaran dan melelangnya. Hasil lelang kemudian didonasikan pada bulan berbagi seperti dalam bulan Muharram. Melalui apresiasi ini peserta didik merasa bangga dan memiliki harga diri tinggi dalam mewujudkan prestasi belajar yang lebih tinggi. Peserta didik melalui ekstrakurikuler telah mampu membentuk karakter menghargai prestasi yang dimiliki diri sendiri dan juga orang lain.

k. Karakter Bersahabat/komunikatif

Karakter ini telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Karakter bersahabat/komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Peserta didik telah membentuk pribadi yang bersahabat dalam kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah. Keteladanan ini menjadi hal yang mampu menggugah peserta didik untuk saling bergaul secara baik dan sehat dengan teman-temannya. Peserta didik juga diarahkan untuk tidak membeda-bedakan sesama teman.

Strategi selanjutnya yaitu diintegrasikan melalui pembelajaran berbasis kooperatif, di mana peserta didik saling bertukar ide dan gagasan dalam bekerja sama menyelesaikan suatu tugas atau proyek dari pendidik. Peserta didik mampu bekerja sama dengan orang tua dalam kegiatan bazar dan publikasi hasil karya yang dimiliki peserta

didik. Selain itu juga, pada masa pubertas peserta didik telah mampu berkomunikasi melalui kegiatan seminar dengan ahli bertajuk mendampingi masa pubertas remaja.

1. Karakter Cinta Damai

Karakter ini telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Karakter cinta damai yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Karakter cinta damai diwujudkan dengan peserta didiknya untuk saling berbuat baik, berbagi, dan menyayangi sesamanya. Peserta didik mampu menyelesaikan suatu masalah dalam lingkup pertemanan dengan baik tanpa kekerasan. Peserta didik saling berunding dengan baik hal apa yang menjadi sebab suatu masalah tanpa memihak salah satunya. Selanjutnya, peserta didik saling mengakui kesalahannya dan meminta maaf.

SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas mengedepankan 3S (senyum, salam, dan sapa). Hal tersebut berlaku bagi semua anggota sekolah. Saat bertemu teman, pendidik, orang tua, dan masyarakat untuk saling menyapa dan memberikan senyum serta salam.

m. Karakter Gemar Membaca

Karakter gemar membaca merupakan sikap membiasakan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Sebagaimana penanaman karakter

gemar membaca di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Perpustakaan sebagai sumber belajar juga dimanfaatkan dengan baik. Secara terjadwal, peserta didik mengadakan kunjungan perpustakaan sebagai suatu langkah pemanfaatan sumber belajar melalui buku. Pemanfaatan perpustakaan ini membuka cakrawala peserta didik, bahwa pengetahuan mampu didapatkan secara luas dan mendalam dengan membaca berbagai buku di perpustakaan.

Pojok baca di setiap kelas juga menjadi program unggulan penanaman karakter gemar membaca peserta didik baik di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas. Bekerjasama dengan POM (Persatuan Orang tua Murid) dalam pengadaan fasilitas buku dan dihias semenarik mungkin, supaya peserta didik bersemangat untuk membaca buku. Karakter gemar membaca menjadikan peserta didik lebih dekat dengan buku, sehingga minat membaca buku lebih tinggi.

n. Karakter Peduli Lingkungan

Karakter peduli lingkungan telah terbentuk pada peserta didik dengan kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Karakter peduli lingkungan yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Banyumas sama-sama melakukan strategi penghijauan sekolah,

menyediakan tempat sampah, mendaur ulang serta mengolah sampah. Kegiatan tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran di masing-masing kelas.

SD Negeri 1 Piasa berupaya mewujudkan *green school* sebagai salah satu misi sekolah. Di setiap halaman kelas, tersedia taman yang menjadi tanggung jawab masing-masing kelas. Tugas pengadaan tanaman dan perawatan menjadi tanggung jawab peserta didik. Oleh karena itu, pembentukan karakter peduli lingkungan dapat terbentuk melalui program *green school* ini. Karakter ini juga membentuk peserta didik peduli terhadap sampah yang ada di sekitarnya. Pengolahan sampah juga dilakukan peserta didik dengan mengintegrasikan ke dalam pembelajaran.

o. Karakter Sosial

Karakter sosial dapat terbentuk dengan menerapkan strategi *edutainment* di dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Karakter peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Strategi penerapan di SD NU Master Sokaraja yaitu melalui kegiatan keseharian di kelas dengan berbagi makanan pada peserta didik yang tidak membawa snack, meminjamkan alat tulis pada temannya, membagi kelompok secara merata sehingga teman yang lebih pintar bisa saling mengajari temannya, serta infak setiap hari Jumat. Selain itu, melalui pembelajaran di kelas biasanya pendidik membuat proyek

bertajuk karya. Saat acara pameran hasil karya peserta didik, karya peserta didik dilelang. Hasil lelang tersebut digunakan peserta didik bersama pendidik untuk berbagi ke lingkungan sekitar yang membutuhkan berupa sembako khususnya di bulan Muharram. Pembelajaran wajib zakat di sekolah dan berbagi pada masyarakat yang terkena bencana juga menjadi salah satu kegiatan penanaman karakter peduli sosial pada masyarakat sekitar.

Hal yang sama juga dilakukan di SD Negeri 1 Piasa Banyumas, pendidik menanamkan karakter peduli sosial dalam pembelajaran di kelas, seperti berbagi makanan pada peserta didik yang tidak membawa bekal atau uang jajan, meminjamkan alat tulis pada temannya, membagi kelompok secara merata sehingga teman yang lebih pintar bisa saling mengajari temannya, serta infak setiap hari Jumat. Karakter peduli sosial pada masyarakat yaitu wajib zakat di sekolah, mengadakan kegiatan berbagi setiap tahunnya pada bulan Muharam dengan masyarakat sekitar, serta berbagi pada masyarakat yang terkena bencana. Karakter peduli sosial di SD Negeri 1 Piasa juga terwujud dalam Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dengan program ekstrakurikuler dokter kecil. Karakter sosial yang ditanamkan yaitu peserta didik mampu menolong orang lain ketika sakit serta mengedukasi pembiasaan hidup sehat.

p. Karakter Tanggung Jawab

Karakter ini telah terbentuk pada diri peserta didik di kedua sekolah tersebut. Sikap dan perilaku peserta didik dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya. Karakter tanggung jawab tercermin pada peserta didik selalu datang sebelum jadwal yang ditentukan. Selain itu, peserta didik juga diberi tanggung jawab untuk membawa dan menjaga perlengkapan sekolahnya sendiri, seperti alat tulis, seragam sekolah. Khusus di SD NU Master Sokaraja peserta didik membawa bekal dan minum tanpa mengandung MSG dan pemanis buatan. Beberapa perlengkapan sekolah ditinggal di loker masing-masing peserta didik yang sudah ada namanya. Dalam hal ini, peserta didik diberikan tanggung jawab untuk menjaga kerapian lokernya, seperti mengembalikan peralatan ibadah ke loker dan sandal atau sepatu ke rak sepatu.

Karakter tanggung jawab juga telah terbentuk di SD NU Master Sokaraja supaya peserta didik mampu mengenali kebutuhannya. Melalui kegiatan makan siang, peserta didik diarahkan untuk mengambil makanan sesuai porsinya dan bertanggung jawab untuk menghabiskannya. Begitupun ketika peserta didik ingin menambah porsinya, sisa makanan di piring harus dihabiskan terlebih dahulu. Karakter ini diterapkan melalui tugas piket harian, peserta didik yang piket bertugas untuk memimpin ikrar dan rutinitas, membersihkan kelas, serta membagikan piring saat makan kepada temannya.

Karakter tanggung jawab di SDN 1 Piasa selalu diintegrasikan melalui pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Pada pembelajaran intrakurikuler, peserta didik bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dari pendidik. Sedangkan dalam pembelajaran ekstrakurikuler peserta didik belajar untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam mengembangkan bakatnya.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

Dari hasil penelitian yang sebelumnya telah dideskripsikan dan dilakukan analisis pada bab empat. Maka pada bab terakhir ini, penulis simpulkan seluruh hasil penelitian dan memberikan saran-saran kepada pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian tentang strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede.

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa strategi *edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD Negeri 1 Piasa Somagede telah dilaksanakan melalui pembelajaran di kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Pembentukan karakter menggunakan strategi *edutainment* di sekolah tersebut telah dilakukan, baik secara langsung ataupun tidak langsung serta terstruktur maupun tidak terstruktur di sekolah.

Adapun untuk lebih jelasnya, hasil penelitian dan analisis strategi *edutainment* dalam membentuk karakter pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD N 1 Piasa Somagede penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik di SD NU Master Sokaraja dan SD N 1 Piasa Somagede dilaksanakan dalam

pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler, yaitu (1) Pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler di SD NU Master Sokaraja dikemas secara kreatif melalui kegiatan penunjang pembelajaran yang mampu membentuk karakter serta *lifeskills* peserta didik berupa ikrar, rutinitas pagi dan siang, pembelajaran *snack time*, dan pembelajaran makan siang. Adapun kegiatan religiusitas ke-NU-an yang berupa program unggul yaitu tahfidz dan BTA, kegiatan praktik pengamalan ibadah wajib dan sunah, rutinitas tahlil, pembiasaan selawat dan wirid, peringatan hari besar Islam, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam pembelajaran inti, guru menggunakan strategi *active learning* dengan berbagai model pembelajaran seperti *discovery learning*, *experimental learning*, *cooperative learning*, dan sebagainya. (2) Pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler di SD N 1 Piasa Somagede dilaksanakan dengan menggunakan strategi kreatif dalam pembelajaran di kelas, didukung dengan kegiatan penunjang seperti pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *active learning* dengan berbagai model pembelajaran seperti *experimental learning*, *cooperative learning*, dan sebagainya. SD N 1 Piasa juga mengusung visi sekolah *green school* sebagai program unggulan dalam menanamkan *life skill* dan karakter cinta lingkungan peserta didik melalui kegiatan kebun sekolah dan apotek hidup, serta pengelolaan sampah. (3) Pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler di SD NU Master Sokaraja juga dikemas dengan beragam dan kreatif berupa renang, futsal, basket, catur, takraw, *cooking*, menggambar, seni tari, tilawah, English, paduan suara, hadroh, pramuka, dan silat. Hal ini untuk

mengoptimalkan bakat dan minat peserta didik dengan orientasi mengasah prestasi nonakademik. (4) Sedangkan pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler di SD N 1 Piasa Banyumas yaitu Pramuka, dokter kecil, kesenian (seni tari dan menyanyi), MTQ, dan olahraga seperti catur, bulu tangkis, voli, catur, bola).

Adapun langkah-langkah strategi *edutainment* dalam membentuk karakter peserta didik pada sekolah kreatif di SD NU Master Sokaraja dan SD N 1 Piasa Somagede yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. (1) Pada tahap perencanaan, guru menyetting lingkungan belajar, menyediakan sarana prasarana, mendesain kelas, serta menyiapkan perangkat pembelajaran. (2) Pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan kurikulum 2013 sehingga menerapkan pendekatan saintifik berupa 5M (mengamati, menanya mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan). Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada perangkat pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kondisi kelas. (3) Pada tahap evaluasi, terbagi menjadi tiga yaitu kognitif (tes tertulis, lisan, dan praktik), psikomotorik (praktik keterampilan), dan afektif (observasi dan anekdot). Sedangkan dalam langkah-langkah implementasi strategi terapan *edutainment* berupa *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, dan *quantum learning*. (1) pelaksanaan *humanizing the classroom* di SD NU Master Sokaraja dan SD N 1 Piasa berupa penataan ruang kelas yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran misalnya klasikal, lesehan, bentuk U, dan lain-lain. Selain itu, penataan *human* atau

diartikan manusia berupa pelaksanaan di SD NU Master Sokaraja berupa program OKUB (Orientasi Kematangan Usia Belajar Siswa) berupa tes psikologis, calistung, BTA, dan wawancara kondisi serta karakteristik siswa; serta pelaksanaan rutinitas pagi dan WIFFLE (*What I Fell*) sebagai langkah penyiapan psikologis dan fisik sebelum siswa belajar. Sedangkan di SD N 1 Piasa guru melakukan tes calistung sebagai langkah analisis kemampuan calistung peserta didik. (2) *active learning* berupa peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *discovery learning*, *experimental learning*, *cooperative learning*. (3) *The accelerated learning* yang terdiri dari SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual). Somatis berupa kegiatan yang melibatkan indra, gerak, kinetis, dan praktis seperti demonstrasi, praktik, dan eksperimen. Auditori berupa kegiatan mendengar dan berbicara saat siswa aktif bertanya jawab di kelas, menyampaikan pendapat, melakukan presentasi, dan berdiskusi. Visual berupa mengamati gambar, benda di sekitar, tubuh sebagai media pembelajaran, serta media pembelajaran lainnya misalnya dadu. Intelektual berupa pembelajaran yang disajikan melibatkan kegiatan yang berpusat pada peserta didik sehingga mereka aktif menggunakan intelektualnya. *Quantum learning* berupa penataan ruang kelas, menyediakan fasilitas pendukung yang lengkap, dihiasnya ruang belajar, menyediakan poster sebagai langkah dalam menonjolkan informasi, dan menyediakan guru yang kompeten. Kegiatan ikrar dan rutinitas pagi di SD NU Master Sokaraja serta di SD N 1 Piasa juga menjadi bagian menyiapkan psikologis peserta didik. (4) *Quantum Teaching*

yaitu berupa langkah awal dengan melakukan identifikasi karakteristik siswa dengan kegiatan OKUB di SD NU Master Sokaraja serta pembagian kelas yang didasarkan pada heterogenya karakteristik peserta didik. Sedangkan langkah-langkahnya berupa tumbuhkan (kegiatan awal pembelajaran seperti rutinitas pagi di SD NU Master Sokaraja dan berbaris di SD N 1 Piasa Somagede, serta *ice breaking*), alami (guru menggunakan *active learning* sehingga siswa secara aktif mengobservasi, praktik, dan mendemonstrasikan), namai (siswa menemukan makna pembelajaran), demonstrasikan (siswa melakukan praktik langsung seperti membuat media simulasi peredaran darah, bermain kotak pos), ulangi (guru mengonfirmasi pengetahuan siswa melalui kegiatan tanya jawab), dan rayakan (apresiasi berupa pujian, tepuk tangan, atau berupa materi yaitu hadiah, serta gelar karya siswa di SD NU Master Sokaraja).

2. Karakter peserta didik yang dibentuk dengan menggunakan strategi *edutainment* di SD NU Master Sokaraja dan SD N 1 Piasa Somagede sebagian besar dibentuk melalui kegiatan intrakurikuler. Hal ini karena kegiatan ekstrakurikuler berpusat pada pengembangan bakat secara khusus dan alokasi waktu yang terbatas. Adapun karakter yang terbentuk yaitu religius, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, sosial, dan tanggung jawab.

## **B. Saran**

Dari simpulan di atas, maka penulis dapat memberikan saran-saran yang dapat membangun bagi seluruh pelaksana strategi *edutainment* di sekolah adalah sebagai berikut:

### **1. Kepala Sekolah**

Hendaknya kepala sekolah memberikan fasilitas penunjang kepada para pendidik untuk mengembangkan diri melalui pelatihan-pelatihan. Pelatihan yang diperlukan dalam menunjang para pendidik untuk menumbuhkan jiwa kreativitasnya ketika proses pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah juga hendaknya memfasilitasi media-media yang dibutuhkan para pendidik dalam menerapkan strategi *edutainment* dalam pembelajaran di kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Kepala sekolah juga senantiasa memastikan insentif yang diterima para pendidik sebanding dengan kinerja yang telah dilakukan, agar para pendidik tetap konsisten dalam menerapkan strategi *edutainment* dalam setiap pembelajarannya.

### **2. Pendidik**

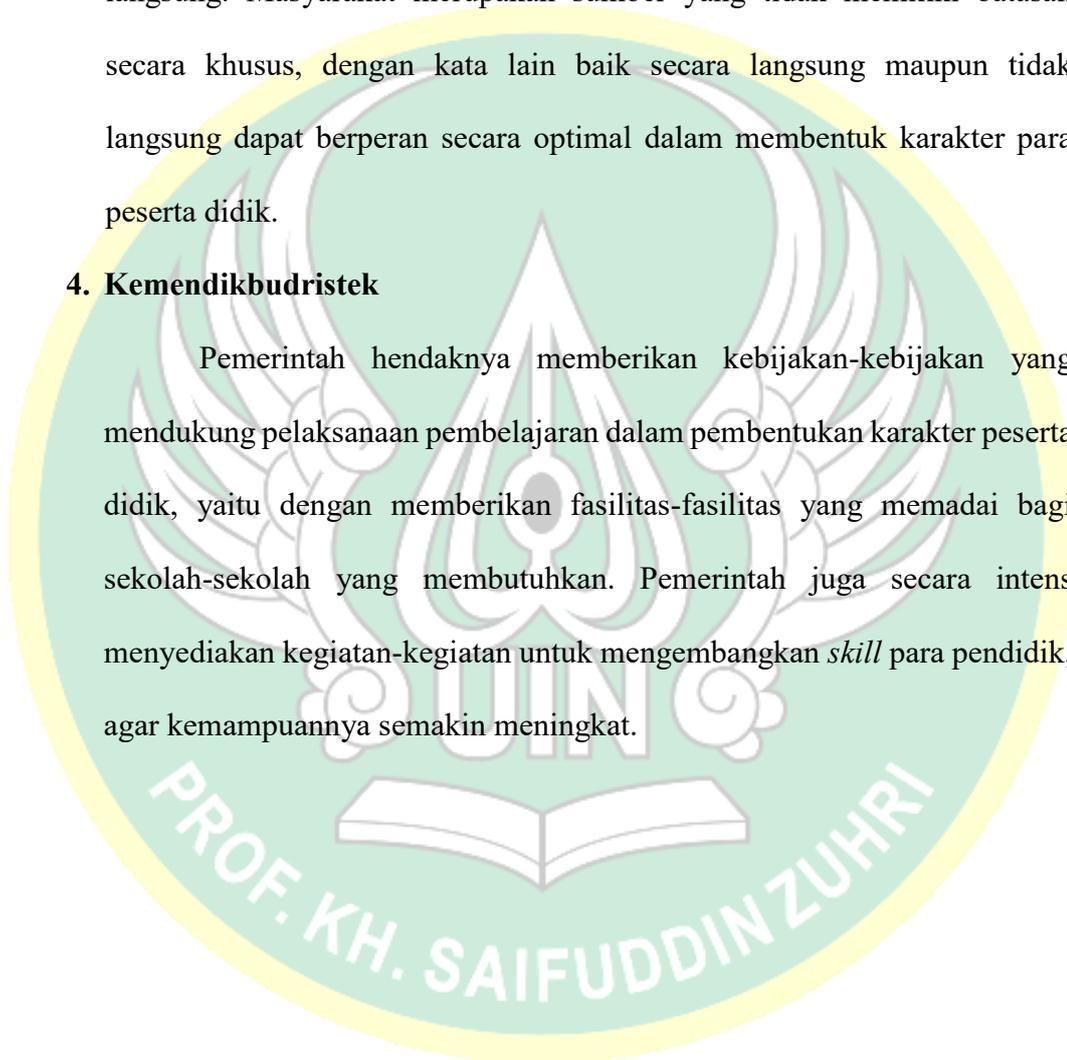
Pendidik hendaknya selalu menambah wawasan baru agar menumbuhkan ide-ide kreatif dalam melaksanakan strategi *edutainment* di dalam pembelajaran, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Selain itu, pendidik hendaknya konsisten dalam melaksanakan strategi *edutainment* di setiap pembelajaran, karena pendidik merupakan faktor kunci dalam keberhasilan setiap pembelajaran.

### 3. Masyarakat

Masyarakat diharapkan ikut berperan secara aktif di dalam penyelenggaraan sekolah di sekitarnya. Peran masyarakat juga sangat penting sebagai media pembelajaran bagi para peserta didik secara langsung. Masyarakat merupakan sumber yang tidak memiliki batasan secara khusus, dengan kata lain baik secara langsung maupun tidak langsung dapat berperan secara optimal dalam membentuk karakter para peserta didik.

### 4. Kemendikbudristek

Pemerintah hendaknya memberikan kebijakan-kebijakan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam pembentukan karakter peserta didik, yaitu dengan memberikan fasilitas-fasilitas yang memadai bagi sekolah-sekolah yang membutuhkan. Pemerintah juga secara intens menyediakan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan *skill* para pendidik, agar kemampuannya semakin meningkat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Dian Andayani. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Adhiwiguna, I Made Agus, Luh Putu Artini, and Luh Gede Eka Wahyuni. "Perceived Teaching Creativity and Observed Implementation of Creativity in Distance Learning Activities." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 11, no. 1 (2023): 42–48. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.32076>.
- Adnyani, Luh Diah Surya, G.A.P Suprianti, Ni Putu Era Marsakawati, and Putu Deby Agastya Narotama. "Powtoon as the Implementation of Edutainment for Young Learners." *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)* 540, no. Ictes 2020 (2021): 205–9. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.239>.
- Aksakal, Nalan. "Theoretical View to The Approach of The Edutainment." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 186 (2015): 1232–39. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>.
- Amirin, Tatang. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998.
- Armstrong, Thomas. *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-Nya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- . *Seven Kinds Of Smart: Menemukan Dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Bobbi DePorter, Mike Hernacki. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa, 2003.
- Budiman. "Metode Edutainment." <https://bioners.wordpress.com/2013/03/27/metode-edutainment/>, 2021.
- Costello, Bonnie. "The Future of Us." *The Plural of Us*, no. January (2017). <https://doi.org/10.23943/princeton/9780691172811.003.0009>.
- Creswell, J. W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2013.
- Creswell, J. W. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2012.
- . *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2010.

- Damon, W. *Bringing in a New Era in Character Education*. California: Hoover Institution Press, 2020.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran. Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- Dewantara, Nur Dhiny. "Kebahagiaan Sejati (Authentic Happiness) Remaja Dengan Latar Belakang Keluarga Broken Home: Studi Kasus Di Panti Asuhan Nurul Abyadh Malang." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2012.
- Dewi, Nesia Puspita. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment ( Edukasi Dan Intertainment ) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs Di Ma Nurul Islam Ragang Waru Pamekasan Dan Ma As-Salafiyah Sumber Duko Pakong Pamekasan)." IAIN Tulungagung, 2016.
- Fachruddin, Fuad. "Pengembangan Daya Kreatif (Creative Power) Melalui Dunia Sekolah: Identifikasi Isu." *Sukma: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 131–75. [https://doi.org/10.32533/011105\(2017\)](https://doi.org/10.32533/011105(2017)).
- Fossard, E.D. *Using Edu-Tainment for Distance Education in Community Work*. American: Sage Publications, 2008.
- Gardner, Howard. *Kecerdasan Majemuk: Teori Dalam Praktek*. Bandung: PT. Interaksa, 2013.
- Goleman, Daniel. *The Creative Spirit: Nyalakan Jiwa Kreatifmu Di Sekolah, Tempat Kerja, Dan Komunitas*. Bandung: Mizan Learning Center, 2005.
- Gunawan, Adi W. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. 3rd ed. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- . *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif Dan Nyaman Di Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011.
- Hamid, M. Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2014.
- Haryono, Amirul Hadi dan. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Hernowo. *Menjadi Pendidik Yang Mau Dan Mampu Mengajar Secara Kreatif*. 2nd ed. Bandung: Mizan Learning Center, 2006.

- Hosnan. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014.
- Huberman, Matthew B. Miles dan A. Michael. *Analisis Data Kualitatif*. Terj. Tjetep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press, 2009.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014.
- Jasmine, Julia. *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa, 2007.
- Kasmadi. *Membangun Soft Skill Anak-Anak Hebat: Pembangunan Karakter Dan Kreativitas Anak*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- King, Laura. *Experience Psychology*. New York: Mc. Graw Hill, 2010.
- Koesuma, Dony. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidikan Anak Di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Kurniasari, Dwi. "Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP Negeri 2 Sokaraja." Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2015.
- Kurniawan, Heru. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia: Kurikulum 13*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- . *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan Yang Menyenangkan Untuk Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Kurniawan, Syamsul. *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasinya Secara Terpadu Dilingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Lickona, Thomas. *Character Matters*. New York: Touchstone Rockefeller Center, 2004.
- . *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat Dan Bertanggung Jawab*, Terj. Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Louis Cohen, Lawrence Manion and Keith Morrison. *Research Methods in Education*. 5th ed. London And New York: Routledge Falmer Taylor & Francis Group, 2003.
- M.Fadillah, Lilif Mualifatul Khorida Filasofa, Wantini, Elliyil Akbar, Syifa Fauziyah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana, 2014.

- M, T Hasan. *Islam Dan Masalah Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Lantabora Press, 2003.
- Mahfud, M N, and S Utama. "Membangun Lingkungan Sekolah Kreatif Di Era Revolusi Industri 4.0." *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 11, no. 3 (2020): 240–50.
- Mansur. *Pendidikan AUD Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Maulida, Maulida Lida, and Nadiyah Nadiyah. "Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dan Tematik Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Aisyiah Mutiara Umami Kalasan Yogyakarta." *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 5, no. 2 (2019): 96–109. <https://doi.org/10.18592/jea.v5i2.3202>.
- Megawangi, Ratna. *Pendidikan Karakter, Solusi Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Gapprint, 2009.
- . *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Cetakan Ke. Bogor: Indonesia Heritage Foundation, 2007.
- Meier, Dave. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa, 2002.
- Moustakas, Clark. *Phenomenological Research Methods*. California: SAGE Publications, 1994.
- Mu'in, Fatchul. *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik Dan Praktik*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011.
- Muslich, Masnur. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi Dimensional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Musyayyadah, Umul, and Tutuk Ningsih. "Implementation of Character-Based Edutainment in Learning." *ICECEM: International Conference on Early Childhood Education In Multiperspective* 1, no. 1 (2022): 385.
- Nasional, Kementerian Pendidikan. "Desain Induk Pendidikan Karakter." 2010.
- . "Kerangka Acuan Pendidikan Karakter." 2010.
- Ningsih, Tutuk. *Pendidikan Karakter: Teori Dan Praktik*. Purwokerto: Penerbit Rumah Kreatif Wadas Kelir, 2021.
- Ningsih, Tutuk, Desi Wijayanti Ma'rufah, Risdianto Hermawan, M. Sugeng Sholehuddin, and Siti Fatimah. "Shaping Students' Character through Edutainment Strategies." *Journal of Educational and Social Research* 11, no. 6 (2021): 173–85. <https://doi.org/10.36941/jesr-2021-0138>.

- Nuha, Nur Sholeh & Ulin. *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab*. Yogyakarta: PT DIVA Press, 2013.
- Nurhayati, Riana. "Indikator Sekolah Kreatif." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 5, no. 2 (2017): 199–208. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/18702/10380>.
- Oza, Andri, and Badrus Zaman. "Edutainment Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2016): 117–44. <https://doi.org/10.18326/mdr.v8i1.117-144>.
- Pangastuti, Ratna. *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Pemerintah, and Republik Indonesia. "Buku Induk Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa 2010-2025." 2010.
- Prasetyo, Nana. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Priyanto, Dwi, and Abu Dharin. "Students Creativity Development Model and Its Implementation in Indonesian Islamic Elementary School." *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi* 11, no. 3 (2021): 81–87. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00>.
- Purnomo, Usman Husaini dan. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Purwanto, Setyoadi. "Unsur Pembelajaran Edutainment Dalam Quantum Learning." *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 21. <https://doi.org/10.30659/jspi.v2i2.5149>.
- Purwarini, Fritz Sumantri dan ratih. *Latihan Otak 10 Menit Dalam Sehari Selama 26 Hari Dengan Metode Fritz's Brain*. 2nd ed. Bandung: Medium, 2007.
- Ramadhan, Mochammad Rizal. "Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam." *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2020): 201–11. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114>.
- Ratnawati, Sintha. *Mencetak Anak Cerdas Dan Kreatif*. 2nd ed. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2001.
- RI, Departemen Agama. *Al Quran Dan Terjemahannya*. Bandung: Syamil, 2019.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran "Mengembangkan Profesionalisme Guru."* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Salim, Agus. *Teori Dan Penelitian Paradigma*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006.

- Samawi, Muchlas. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Santoso, Santoso. "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)." *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018): 61–68. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2376>.
- Saripudin, Aip, and Isnaeni Yuningsih Faujiah. "Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud (Studi Kasus Pada Tk Di Kota Cirebon)." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 129. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.2637>.
- Shodiqin, Rahmat. "Pembelajaran Berbasis Edutainment." *Jurnal Al-Maqoyis* 4, no. 1 (2016): 36–52. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>.
- Sudarma, M. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Afabeta, 2012.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sunhaji. "Character Education Strategy Through Integrated Islamic Religious Education In Junior High Schools In Banyumas Regency." *Dewantara: International Journal of Education* 2, no. 1 (2014): 13.
- . "Character Education Strategy Through Integrated Islamic Religious Education In Junior High Schools In Banyumas Regency." *Dewantara: International Journal of Education* 2, no. 1 (2014): 2014. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/dewantara/article/view/5184>.
- . *Pengembangan Berpikir Kritis Berbasis Konstruktivistik*. Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018.
- Suparno, Paul, Dkk. *Pendidikan Budi Pekerti Di Sekolah Suatu Tinjauan Umum*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.

- Surya, Sutan. *Melejitkkan Multiple Intelligences Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda Karya, 2010.
- Vos, Gordon Dryden & Jeannette. *The Learning Revolution; To Change The Way The Word Learns*. Selandia Baru: The Learning Web, 1999.
- Wang, Yan, Mingzhang Zuo, and Xiangyong Li. "Edutainment Technology - A New Starting Point for Educational Development of China." *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE 10*, no. 13 (2007): 5–8. <https://doi.org/10.1109/FIE.2007.4417994>.
- Widiasmoro, Erwin. *Strategi Pembelajaran Edutainment Bebrbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2018.
- Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Zuchdi. *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan Yang Manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- . "Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi Dalam Perkuliahan." Yogyakarta, 2010.
- . "Teori Perkembangan Moral Dan Pendidikan Nilai." Yogyakarta, 1995.

