

**IMPLEMENTASI MODEL *EDUTAINMENT*
DALAM PEMBELAJARAN DI MI MODERN AL-AZHARY
LESMANA KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**



TESIS

**Diajukan kepada Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

**SUSANTI
NIM. 1617631011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

**IMPLEMENTASI MODEL *EDUTAINMENT*
DALAM PEMBELAJARAN DI MI MODERN AL-AZHARY LESMANA
KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS**

SUSANTI

NIM: 1617631011

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan perubahan kurikulum di dunia pendidikan yang lebih bermakna. Pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* merupakan pembelajaran yang memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis. Sehingga aktivitas pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, siswa tidak mudah jenuh dan merasa bosan ketika di dalam kelas.

Fokus dari penelitian ini tentang bagaimana desain pembelajaran berbasis *edutainment*, bentuk terapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dan efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles dan Huberman yaitu melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya maka digunakan triangulasi teknik., triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: Desain pembelajaran yang dilakukan meliputi desain pembelajaran dan desain ruang kelas. Desain pembelajaran dengan bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, melakukan pembelajaran melalui game dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri. Sedangkan desain ruang kelas lebih banyak menerapkan desain lingkungan dan pengaturan bangku. yakni dengan menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah. Penerapan model *edutainment* yang dilakukan di MI Modern Al-Azhary Lesmana lebih mengarah ke bentuk *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Humanizing classroom* karena siswa tidak hanya diajarkan materi, tetapi juga berbagai ibrah dan hikmah yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. *Accelerating learning* yaitu pembelajaran yang dipercepat dimana dalam model ini menggunakan pendekatan belajar visual. Pembelajaran berbasis *edutainment* tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pengajaran yakni kecermatan penguasaan perilaku, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kualitas hasil akhir dan tingkat retensi.

Kata Kunci: Desain, Bentuk Terapan, Efektivitas, Pembelajaran, *Edutainment*

**THE IMPLEMENTATION OF THE MODEL EDUTAINMENT
IN THE LEARNING IN MI MODERN AL-AZHARY LESMANA
AJIBARANG DISTRICT, BANYUMAS REGENCY**

SUSANTI

NIM: 1617631011

**Program Of Study Teacher Education Elementary School Postgraduate
Purwokerto State Islamic Institute**

ABSTRACT

The background of this research is based on the change curriculum in the world education which is more meaningful. Curriculum 2013 is curriculum needed new corresponding with development education needs, and to develop the process of development quality potency of students. In its application, curriculum 2013 use thematic learning.

The focus of this research on how planning, implementation and evaluation of thematic learning integrative-based edutainment in MI Modern Al-Azhary Lesmana Ajibarang district, Banyumas Regency. The purpose of this study to describe and analyze in depth the planning, implementation and evaluation of thematic learning integrative-based edutainment in MI Modern Al-Azhary Lesmana Ajibarang district, Banyumas Regency.

The research held on MI Modern Al-Azhary Lesmana. The research method used descriptive qualitative with primer and secondary source. The sampling data is observation, interview and documentation. The data analysis is Miles Interactive and Huberman which is data reduction, showing the data and conclusion. To get the valid data the research is used triangulation technique, Triangulation source and triangulation time.

Based on the result of this research in MI Modern Al-Azhary Lesmana, the researcher concludes that: On learning planning, the teachers already make with appropriate instructions, includes: mapping competence, webs themes, syllabus, and implementation learning Plan (RPP). However in the RPP still not yet their enrichment program or remedial. On implementation learning, before start the teachers always prepare the material. The Activity of learning divided into three stage, that: early activity, the core, and final activity. In the core activity, teacher already use approach scientific as should be use in thematic learning, but sometimes teachers still separated between learning materials. On assessment thematic learning, the teacher uses assessment test and non-test. In the assessment teacher leads on domain affective, cognition, and psychomotor which is appropriate within core competence. For reporting results learning assessment the teacher used effective application and efficient time.

Keywords: Planning, Implementation, Evaluation, Thematic Integrative, Edutainment

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN DIREKTUR	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i>	15
1. Hakikat dan Pengertian <i>Edutainment</i>	15
2. Teori Belajar <i>Edutainment</i>	19
3. Prinsip-Prinsip <i>Edutainment</i>	24
4. Desain Ruang Kelas Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i>	27
5. Penerapan <i>Edutainment</i> dalam Proses Pembelajaran	29
B. Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah	37
1. Konsep dan Implementasi Kurikulum SD/MI 2013	37
2. Konsep Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah	40

3. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah	48
4. Desain Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah dalam Kurikulum 2013	52
5. Efektifitas Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah	55
6. Nuansa <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013	61
C. Penelitian Yang Relevan	67
D. Kerangka Berpikir	70
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	73
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	73
C. Data dan Subjek Penelitian	75
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	76
E. Teknik Analisis Data	80
F. Pengecekan Keabsahan Data	83
BAB IV SAJIAN DATA DAN ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DI MI MODERN AL-AZHARY LESMANA KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	86
B. Sajian Data Implementasi Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> di MI Modern Al-Azhary Lesmana.....	95
1. Desain Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> di MI Modern Al-Azhary Lesmana	95
2. Bentuk Terapan Metode Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> di MI Modern Al-Azhary Lesmana	107
3. Efektivitas Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> di MI Modern Al-Azhary Lesmana	120
C. Pembahasan	128
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	143

B. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia akan tumbuh dan berkembang terutama untuk menghadapi masa depannya. Pendidikan juga merupakan suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang mempengaruhinya, antara lain yaitu Kurikulum, fasilitas, siswa, dan guru. Dalam sistem pendidikan di sekolah kegiatan utamanya diselenggarakan oleh guru. Oleh karena itu untuk dapat menjalankan kegiatan pembelajaran secara baik, guru harus melakukan persiapan terlebih dahulu mulai dari perencanaan program pendidikan, perencanaan penggunaan strategi pembelajaran serta manfaat media sampai pada evaluasi.

Proses pembelajaran harus jauh dari upaya menjejalkan pengetahuan kedalam otak anak. Pengetahuan secara berlebihan akan mengganggu pemahaman dan melelahkan otak anak. Menjejali otak anak dengan sejumlah besar informasi dan pengetahuan malah akan mematikan kecerdasan. Anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi, bukan menjajalkan materi pelajaran atau memaksa agar anak dapat menghafal data dan fakta. Pendidik harus melibatkan siswa untuk aktif mengembangkan potensi dirinya. Setiap siswa merupakan makhluk yang aktif dan mempunyai potensi dasar untuk ditumbuhkembangkan. Tugas pendidik adalah mengaktifkan siswa, baik secara fisik, mental, intelektual, emosional, maupun sosialnya, sehingga potensi dirinya dapat tumbuh dengan lebih baik.¹

Sasaran pendidikan merupakan upaya memajukan dan meningkatkan sumber daya manusia siap memperbaiki kehidupannya, baik dalam skala pribadi, masyarakat maupun bangsa. Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

¹ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan operasionalnya*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2012), 40.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Dalam setiap proses pembelajaran, selalu akan mencakup tiga komponen penting yang saling terkait satu sama lain. Tiga komponen penting yang saling terkait itu adalah materi yang akan diajarkan, proses pembelajaran dan hasil proses pembelajaran tersebut. Ketiga aspek ini sama pentingnya karena merupakan satu kesatuan yang membentuk lingkungan pembelajaran. Satu hal yang selama ini dirasakan dan dialami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Namun, kenyataannya dewasa ini di berbagai sekolah para guru banyak yang hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan yang akan dicapai, menyusun materi apa saja yang perlu diajarkan, dan kemudian merancang alat evaluasinya, tetapi mereka sering dilupakan akan suatu hal yang sangat penting yaitu tata-cara atau metode untuk mendesain proses pembelajaran yang baik agar bisa menjadi penghubung antara materi dan hasil pembelajaran.

Begitu halnya, Eric Jensen, Penulis *Super Teaching* dan penemu *SuperCamp* menyatakan bahwa terdapat tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar, yaitu keadaan, strategi, dan isi. Keadaan adalah menciptakan suasana yang tepat untuk belajar; sedangkan strategi menunjukkan gaya belajar atau metode presentasi; dan isi adalah topiknya. Dalam setiap aktivitas pembelajaran yang baik, ketiga unsur ini harus ada. Namun banyak sistem pendidikan tradisional yang tidak memperhatikan “kondisi/situasi”, padahal kondisi/situasi merupakan hal yang terpenting dari ketiga unsur tersebut. Kondisi merupakan “pintu” masuk untuk memulai proses pembelajaran. Layaknya sebuah pintu ia pun senantiasa harus terbuka sebelum pembelajaran itu dimulai.³

² Undang-Undang RI No 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjasarannya, (Bandung: Citra Umbara, 2003), 3.

³ Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The World Learns* (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), 307.

Praktik pembelajaran yang terjadi selama ini adalah apabila guru mengajar maka dianggap bahwa pada saat itu peserta didik akan belajar, hal ini merupakan asumsi yang salah. Namun, adanya seorang guru dan peserta didik didalam kelas tidak berarti bahwa proses pembelajaran berlangsung secara otomatis. Demi tercapainya pembelajaran maka sepatutnya seorang guru harus menciptakan situasi pembelajaran yang dikonsentrasikan dan membangkitkan pikiran peserta didik terlebih dahulu. Dengan membangkitkan pikiran siswa sebelum proses belajar maka siswa akan lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam proses belajar.

Selama ini, proses pembelajaran dikelas kerap kali peserta didik hanya dianggap sebagai sebuah tempat kosong yang harus diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh guru. Tidak semua guru yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Praktik pembelajaran yang kerap terjadi apabila guru sudah masuk ke kelas kemudian siswa disuruh untuk duduk tenang dan diam, kemudian guru langsung mengajar tanpa melihat bagaimana kondisi siswa. Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan. Pembelajaran yang berlangsung memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan suasana yang menakutkan, dan bahkan bisa menjadikannya gagal. Belajar dalam suasana seperti ini sudah tidak efektif lagi jika dilihat dari hasil yang dicapai. Sebab, peserta didik yang dididik dengan metode dan strategi yang demikian justru akan menjadi generasi yang penuh ketegangan, mudah stres, dan tidak mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya. Sudah banyak siswa yang cerdas secara intelektual, tetapi tidak bisa mengendalikan sisi emosionalitas mereka, sehingga kehilangan kesempatan untuk hidup lebih bahagia dan menyenangkan. Maka dari itu, unsur kebahagiaan dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting.

Berangkat dari hal di atas, maka timbullah konsep pembelajaran yang berbasis menyenangkan yaitu disebut dengan pembelajaran berbasis *edutainment*. Konsep ini diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan dalam proses

pembelajaran yang sering terjadi. Hamruni menjelaskan bahwa dalam *edutainment* aktivitas pembelajaran tidak tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang *humanis* dan dalam interaksi edukatif terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.⁴ Konsep dasar *edutainment*, menurut Ratna Pangastuti, berusaha hadir untuk mampu memecahkan persoalan tersebut, yaitu suatu konsep yang memadukan dua unsur, pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*).⁵

Perpaduan antara hiburan dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya merupakan dunia bermain. Bagi anak, jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan model *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini menunjukkan bahwa peserta didik akan belajar efektif bila dalam keadaan *fun* dan bebas dari tekanan atau *revolution learning*, dimana pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga belajar tidak lagi membosankan dan kondisi tertekan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* merupakan pembelajaran yang memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis. Sehingga aktivitas pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah jenuh dan merasa bosan ketika didalam kelas. Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, tentu suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci

⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta:UIN Sunan kalijaga, 2008), hlm. 10

⁵ Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 13.

⁶ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta:Kencana PrenadaMedia Group, 2014), 4.

menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para siswa.⁷ Pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer, atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan sebagainya. Disamping itu *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.⁸ Dalam perjalannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *accelerated learning quantum learning*, *quantum teaching*, dan sebagainya.⁹

Pembelajaran *edutainment* ini berupaya mengajak peserta didik untuk menyenangi semua mata pelajaran. Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, tentu suasana pembelajaran di kelas akan berubah dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari suatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para peserta didik. Sehingga, mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas, karena dipengaruhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran. Karena konsep *edutainment* lebih menekankan cara guru dalam menjalankan fungsinya, maka ia harus melengkapi diri dengan kemampuan menerapkan konsep *edutainment* di dalam kelas. Hal ini tentu bukan pekerjaan gampang, sebab perubahan pengajaran dari konvensional, dimana guru sangat dominan di kelas, menjadi konsep *edutainment*.

Dari sekian banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari bermain, maka pembelajaran *edutainment* perlu digunakan sebagai metode pembelajaran. Pelajaran dikemas dalam suasana hiburan dan bereksperimen sehingga proses belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena hiburan yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan metode pembelajaran

⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 14.

⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 18.

⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 19.

edutainment ini diharapkan peserta didik mampu memahami konsep materi pelajaran.

Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan jenjang pendidikan dasar yang menjadi landasan pengembangan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Pada usia anak SD ataupun MI merupakan usia dini berjangka pendek yang sangat penting dalam kehidupan individu. Usia tersebut merupakan peletakan dasar berbagai hal termasuk penanaman karakter, pengembangan kedisiplinan, pengenalan berbagai disiplin ilmu, kemampuan dasar dan lain-lain. Tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mental serta proses perkembangan sebagai individu yang mandiri.¹⁰ Untuk menumbuhkembangkan kemampuan intelektual dan pengembangan siswa perlu dilatih sejak dini salah satunya melalui aktivitas berpikir sebagai pondasi mereka untuk memiliki kemampuan berpikir kritis. Sebab, kemampuan berpikir ternyata mampu mempersiapkan siswa pada berbagai disiplin serta dapat digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan intelektual dan pengembangan potensi siswa.¹¹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 23 Tahun 2006, SD/MI diharapkan mampu melaksanakan pelayanan pendidikan dasar yang mampu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan agar siswa mampu hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut. Sehingga diperlukan upaya agar seluruh potensi yang dimiliki anak pada masa tersebut dapat berkembang secara optimal. Dalam keseluruhan proses pendidikan, belajar merupakan aktivitas yang paling penting dan utama. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang efektif. Komponen pembelajaran yang terdiri atas tujuan, materi, metode, dan evaluasi serta penentuan guru dalam memilih media, metode, strategi, pendekatan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru sebagai sosok terdepan dalam proses

¹⁰ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 5.

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 121.

pendidikan dituntut profesional dalam mengemban tugasnya guna menghasilkan siswa yang tidak hanya memiliki kompetensi seimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, tetapi juga melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguasaan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.¹²

Memasuki pertengahan tahun 2013, pemerintah mengenalkan kurikulum baru, yaitu Kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum 2006 yang sudah dianggap kurang relevan dengan kondisi perkembangan masyarakat, bahkan dalam pelaksanaannya terlalu konvensional sehingga proses pembelajarannya dianggap jemu dan membosankan, kurikulum tersebut yang dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 6,5 tahun. Setelah melalui pembahasan panjang, DPR akhirnya menyepakati rencana pemerintah untuk melaksanakan kurikulum baru pada 15 Juli 2013 dalam sidang pengambilan keputusan panjang Kurikulum 2013 pada Senin, 27 Mei 2013. Menteri Pendidikan, Muhammad Nuh, menegaskan bahwa kurikulum 2013 dirancang sebagai upaya mempersiapkan generasi Indonesia 2045 yaitu tepatnya 100 tahun Indonesia merdeka, sekaligus memanfaatkan populasi usia produktif yang jumlahnya sangat melimpah agar menjadi bonus demografi dan tidak menjadi bencana demografi.¹³ Namun dengan banyaknya lembaga, organisasi maupun perseorangan yang terlibat dalam perubahan kurikulum 2013 ini, belum ada jaminan bahwa kurikulum tersebut mampu membawa bangsa dan negara ini ke arah kemajuan.¹⁴

Perubahan kurikulum tersebut merupakan suatu keniscayaan yang harus kita hargai. Pemerintah lewat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), merencanakan perubahan kurikulum mulai tahun ajaran 2013/2014. Seperti yang dikemukakan oleh Kemendikbud KTSP diubah dengan Kurikulum 2013, tepatnya pada bulan Juli 2013 yang diberlakukan secara

¹² M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 2-18.

¹³ Mida Latifatul Muzamiroh, *Kupas Tuntas Kurikulum 2013: Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Kata Pena, 2013), 111-112.

¹⁴ E. Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 37.

bertahap di sekolah. Kurikulum 2013 ini juga tidak lepas dari pro dan kontra dari seluruh masyarakat Indonesia karena menimbulkan beberapa masalah. Kurikulum 2013 mendapat sorotan dari berbagai pihak. Salah satunya dari segi persiapan, Kurikulum 2013 membutuhkan anggaran mencapai 2,5 triliun. Kurang optimalnya sosialisasi kepada seluruh pelaksana di lapangan membuat para guru masih banyak yang kebingungan terhadap Kurikulum 2013.¹⁵

Walaupun pemerintah menganggap kurikulum ini lebih berat dari pada kurikulum sebelumnya, sebagaimana dalam hal ini guru diposisikan sebagai ujung tombak implementasi kurikulum 2013, sedangkan guru yang tidak profesional hanya dilatih beberapa bulan saja untuk mengubah pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.¹⁶ Selain penguatan dan pendampingan terhadap guru, siswa juga membutuhkan penguatan dan pendampingan dalam mengembangkan sikap dan karakter siswa yang ditekankan dalam kurikulum 2013.¹⁷ Perubahan yang terdapat pada kurikulum 2013 salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran. Selain itu, pemerintah juga berencana menambah jam pelajaran agar pembelajaran lebih mengedepankan karakter siswa.¹⁸ Adanya pendekatan dan penilaian baru yaitu pendekatan saintifik dan penilaian autentik menuntut persiapan guru menerapkannya secara konsisten dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 yang dirancang sebagai pengembangan dari KTSP juga mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didiknya yang menggambarkan citra dan watak kepribadian bangsanya. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan penalaran induktif dibandingkan dengan penalaran deduktif. Dari sisi konten, materi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar ranah *attitude* harus lebih banyak atau lebih dominan

¹⁵ E. Mulyasa, *Pengembangan....*, 35-37.

¹⁶ Ester Lince Napitupulu, "Ujung Tombak Kurikulum Guru yang Selalu Kesepian", dalam bukunya A. Ferry T. Indratno (eds.), *Menyambut Kurikulum 2013* (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2013), 206-207.

¹⁷ Ester Lince Napitupulu, "Ujung Tombak....", 191.

¹⁸ Loeloek Endah Poerwanti dan Sofan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 282-283.

dikenalkan, diajarkan dan atau dicontohkan pada anak, kemudian diikuti ranah *skill*, dan ranah *knowledge* lebih sedikit diajarkan pada anak.¹⁹

Adapun realisasi kurikulum 2013 ini mengharuskan guru menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Aspek pedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung pada suatu lingkungan pendidikan. Karena itu, guru harus mendampingi peserta didik menuju kesuksesan belajar atau penguasaan sejumlah kompetensi tertentu. Aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa peserta didik pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda, yang menuntut materi yang berbeda pula. Selain itu, aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa proses belajar itu sendiri mengandung variasi, seperti belajar keterampilan motorik, belajar konsep, belajar sikap, dan seterusnya.²⁰

Asumsi-asumsi yang dibangun dalam kurikulum SD/MI 2013 yang telah dipaparkan di atas, digunakan peneliti untuk melihat seberapa jauh konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013. Tentunya dengan melihat lebih lanjut konsep pembelajaran yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui undang-undang yang tertera dalam kurikulum SD/MI 2013. Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* jika dilihat dalam kurikulum SD/MI 2013 cukup signifikan. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013, khususnya Kurikulum SD/MI sangat mengedepankan kreativitas guru, aktifitas peserta didik dan lingkungan yang kondusif akademik. Kreativitas guru sangat diperlukan agar mereka dapat menjadi fasilitator, dan mitra belajar bagi siswa. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka.

¹⁹ Kemendikbud RI., *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Badan Pengembangan SDM dan Penjaminan Mutu Pendidikan, 2014), 8.

²⁰ E. Mulyasa, *Pengembangan...*, 100.

Madrasah Ibtidaiyah Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat sekolah dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 dan menggunakan *Edutainment* sebagai metode pembelajarannya. Berdasarkan hasil wawancara awal Guru Kelas IV MI Modern Al-Azhary Lesmana pada hari Rabu tanggal 23 Mei 2018 dapat diketahui bahwa guru telah menerapkan metode *edutainment*. Terbukti guru menerapkan pembelajaran yang mencampurkan, memvariasikan dan menggabungkan beberapa metode dengan menampilkan objek dengan cara simulasi yang dibantu alat peraga. Penggabungan beberapa metode ini membuat peserta didik aktif, merasa senang dan nyaman ketika belajar. Tujuan menerapkan metode *Edutainment* adalah supaya pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan, dalam hal ini dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis *Edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik.²¹

Setelah menerapkan metode *edutainment* ini guru merasakan dampak yang positif terhadap siswa, karena siswa sendiri lebih senang dan nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode *edutainment*, dari segi pemahaman materi juga guru merasakan dampak yang besar, siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa juga lebih cepat dan mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di MI Modern Al-Azhary Lesmana tanggal 23 Mei 2018, bahwa madrasah tersebut sudah melaksanakan pengembangan kurikulum yaitu pengembangan pada mata pelajaran muatan lokal dan pengembangan kurikulum pada mata pelajaran agama. Madrasah ini juga berada satu kompleks dengan Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah

²¹ Wawancara dengan Husni Nur Aini, Guru Kelas IV MI Modern Satu Atap Al Azhary Ajibarang pada tanggal 23 Mei 2018.

Modern Al-Azhary Lesmana. Madrasah yang juga mempunyai pesantren ini memberikan ciri khas tersendiri dan sangat diminati masyarakat. Tetapi pesantren ini tidak diwajibkan, hanya diselenggarakan bagi siswa-siswi yang rumahnya berada diluar kecamatan Ajibarang. Tetapi tidak menutup kemungkinan bagi siswa yang dekat boleh ikut dalam pesantren. Keberlangsungan madrasah ini tidak akan lepas dari adanya kurikulum guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum seperti apakah yang dikembangkan di Madrasah tersebut sehingga mampu bersaing dengan Madrasah lain di sekitar wilayah Kabupaten Banyumas.²²

Dalam rangka mendorong aktivitas peserta didik maka guru harus mendisiplinkan diri siswa seperti yang sudah diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Kemudian guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti bagaimana Implementasi model *edutainment* yang terdapat dalam pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013, adapun judul dalam penelitian ini adalah **“Implementasi Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan diatas, maka peneliti dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas?”. Dari rumusan masalah tersebut terdapat tiga sub rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimana bentuk terapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas?

²² *Observasi Pendahuluan* pada tanggal 23 Mei 2018.

3. Bagaimana efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Adapun sub tujuan penelitian ini, adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam desain pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bentuk terapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya dalam pengembangan lembaga pendidikan.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:
 - a. Bagi Kepala Sekolah: Dapat dijadikan acuan untuk merumuskan kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Serta sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki sistem pembelajaran yang akan datang.
 - b. Bagi pendidik (guru): Penelitian ini dapat membantu pendidik dalam mengembangkan, memilih dan menggunakan metode pembelajaran

secara tepat dan menyenangkan serta memberikan masukan dalam menunjang mutu pendidikan di sekolah.

- c. Bagi peserta didik: Dapat menjadi salah satu tolak ukur untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih konseptual dalam membangun pemikiran yang matematis. Serta memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi sekolah khususnya penyelenggara pendidikan, dapat memberikan contoh terhadap kebijakan sekolah dalam pengembangan sekolah dengan menerapkan metode *edutainment*.
- e. Bagi peneliti selanjutnya: Bagi peneliti lain yang mengadakan sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam penyusunan desain penelitian selanjutnya yang relevan dengan pendekatan yang variatif.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam tesis ini dibagi menjadi lima bab, dan masing-masing bab disusun secara sistematis dan rinci, untuk mempermudah pembahasan dalam sebagai berikut:

Bab Pertama Pendahuluan. Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah yang menjadi alasan pentingnya penelitian ini, kemudian rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan sebagai kerangka dalam menyusun dan mengkaji tesis ini.

Bab Kedua Landasan Teori. Bab ini merupakan uraian deskripsi konseptual fokus dan sub fokus penelitian dari berbagai literatur dan beberapa teori dari para ahli yang relevan dengan judul penelitian, yaitu tentang *Edutainment* dan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, kajian pustaka digunakan untuk memandu peneliti agar fokus penelitiannya sesuai dengan realitas lapangan dengan penelitian yang relevan dan diakhiri dengan kerangka berpikir.

Bab Ketiga Metode Penelitian. Pada bab ini berisi tentang tempat dan waktu penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, data dan subjek penelitian,

teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

Bab Keempat Paparan Data dan Temuan Penelitian. Bab ini membahas tentang hasil temuan penelitian yang mencakup deskripsi lokasi penelitian; temuan penelitian tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana, yang memfokuskan pembahasan pada desain pembelajaran, bentuk terapan metode pembelajaran dan efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment*. Pada subbab selanjutnya dilakukan pembahasan hasil penelitian, untuk mengklasifikasikan dan memposisikan hasil temuan, kemudian peneliti merelevansikannya dengan teori-teori yang dibahas, dan yang telah dikaji secara sistematis berdasarkan metode penelitian. Kesemuanya dipaparkan pada pembahasan sekaligus hasil penelitian didiskusikan dengan kajian teori.

Bab Kelima Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah-masalah aktual dari temuan penelitian yang dikemukakan pada bab terdahulu. Masalah-masalah tersebut dapat dijadikan bahan wacana, renungan atau bahan kajian penelitian selanjutnya. Selain itu, dapat menjadi saran-saran atas berbagai permasalahan yang dihasilkan dari penelitian sehingga menjadi alternatif solusi pada berbagai permasalahan lainnya.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran berbasis *edutainment* yang dilakukan di MI Modern Al-Azhary Lesmana dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: membuat pemetaan kompetensi, menyusun jaring tema, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kemudian melakukan pengaturan ruang kelas. Desain pembelajaran berbasis *edutainment* terdiri atas berbagai teknik pembelajaran yakni bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, melakukan pembelajaran melalui game dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri. Desain ruang kelas lebih banyak menerapkan desain lingkungan dan pengaturan bangku. Desain lingkungan kelas yakni dengan menyediakan lingkungan belajar yang baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran. Sedangkan pengaturan bangku yakni dengan menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah.
2. Penerapan model *edutainment* yang dilakukan di MI Modern Al-Azhari Lesmana lebih mengarah ke bentuk: *Active Learning*, *Accelerating Learning*, dan *Humanizing classroom*. Dikatakan *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik itu bercerita, berkelompok, diskusi dan presentasi, pembelajaran melalui game, maupun membuat mini film. Dikatakan *accelerating learning*, pembelajaran yang dipercepat dimana dalam model ini menggunakan pendekatan belajar visual, yaitu cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Siswa menangkap materi pelajaran yang disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Dikatakan *humanizing classroom* karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar siswa baik

jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain. Maksudnya disini ialah terjadi keseimbangan antara muatan materi jasmani dan rohani, jadi saat proses pendidikan berlangsung, kegiatan dilakukan untuk mengisi otak dengan berbagai pengetahuan yang bersifat kognitif dan mengisi hati agar bisa memperkuat potensi keimanan dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mandiri. Pembelajaran di MI Modern Al-Azhari Lesmana, siswa tidak hanya diajarkan materi, tetapi juga berbagai ibrah dan hikmah yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran melalui model *edutainment* di MI Modern Al-Azhari Lesmana tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pembelajaran, yakni: (a) Kecermatan penguasaan perilaku; (b) Kecepatan unjuk kerja; (c) Kesesuaian dengan prosedur; (d) Kualitas hasil akhir; dan (g) Tingkat retensi. Pembelajaran melalui bercerita sudah memenuhi indikator kecermatan penguasaan dan kecepatan unjuk kerja. Kecermatan penguasaan ditunjukkan oleh jumlah kesalahan dalam unjuk kerja siswa. Sedangkan kecepatan unjuk kerja ditunjukkan oleh jumlah waktu yang diperlukan siswa dalam menampilkan unjuk kerja yang hanya membutuhkan waktu 1 minggu. Pembelajaran melalui menonton tayangan video, telah memenuhi kriteria keefektifan belajar yaitu tingkat retensi yang tinggi. Tingkat retensi yaitu jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu. Pembelajaran melalui belajar kelompok, dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi 2 kriteria keefektifan belajar yaitu kecermatan penguasaan perilaku dan kualitas hasil akhir.

Hambatan dan pendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana adalah alokasi waktu pembelajaran kurang sehingga guru mengatasi hambatan ini dengan memberikan pekerjaan rumah. Sumber belajar yaitu buku pegangan siswa dan guru dengan materi yang sedikit tetapi latihan soalnya yang banyak sehingga guru mengatasi hambatan ini dengan mencari materi dari sumber lain misalnya dari internet. Kurangnya tertarikan siswa dalam bertanya, penggunaan bahasa yang belum

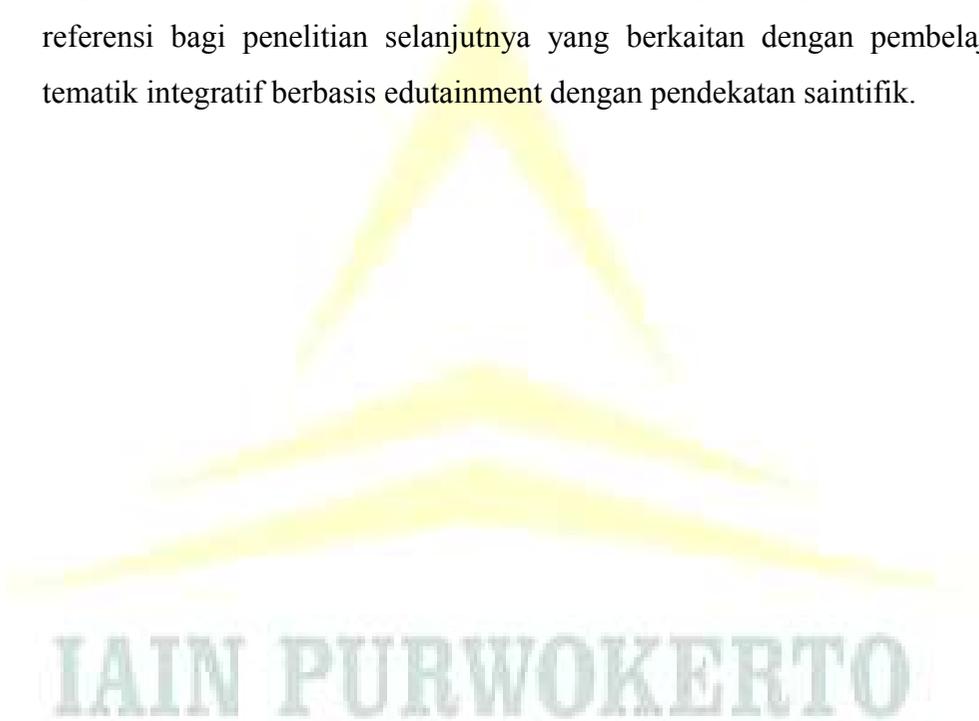
sesuai dengan ejaan EYD saat siswa mengkomunikasikan sehingga guru mencari solusinya dengan cara memberikan latihan membaca, menulis, dan tanya jawab agar siswa aktif dan terbiasa untuk bertanya. Media pembelajaran kurang bervariasi, solusi guru adalah dengan lebih kreatif dan lebih mempersiapkan lagi. Penilaiannya jadi tambah banyak karena menggunakan pertema tetapi penilaiannya akhir permata pelajaran solusi untuk mengatasi hambatan ini yaitu guru dapat mengikuti kegiatan KKG Kurikulum 2013 dan mendiskusikan kendala-kendala tersebut dalam kegiatan KKG dan kerja sama antara guru kelas dengan guru pelajaran olahraga.

B. Saran

Adapun saran dapat dikemukakan penulis dalam implementasi pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum 2013, khususnya bagi guru, sebagai berikut:

1. Adanya kepedulian guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran.
2. Mau dan berani melakukan inovasi dalam pembelajaran. Serta mau meng-*upgrade* pengetahuannya, apabila pendidik tidak pernah mau meng-*upgrade* pengetahuannya ibarat sebuah kaset yang terus-menerus diputar ulang tanpa ada revisi dan penambahan sama sekali.
3. Mampu menjadi motivator. Motivasi siswa akan terbangun manakala siswa memiliki keterkaitan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Hubungan emosional merupakan salah satu hal yang penting untuk membangkitkan motivasi siswa. Motivasi akan sulit dibangun manakala dalam diri siswa tidak terdapat ketertarikan sama sekali terhadap guru.
4. Mengembangkan kretivitasnya dalam mendesain proses pembelajaran. Sebagai seorang desainer pembelajaran, guru harus kreatif untuk membuat desain pembelajaran untuk menentukan tujuan pembelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar dan evaluasi belajar harus sesuai dengan kondisi peserta didiknya, baik dalam hal latar belakang sosialnya, kecerdasan intelektualnya, minat dan bakatnya serta gaya belajar peserta didik itu sendiri.

5. Bagi Pemerintah: Sebaiknya pemerintah menyiapkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran tematik integratif berbasis edutainment dengan pendekatan saintifik melalui pelatihan yang mendalam.
6. Bagi Kepala Sekolah: Sebaiknya menambah sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran tematik integratif berbasis edutainment dengan pendekatan saintifik.
7. Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah mereka dapat di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
8. Bagi Penelitian Selanjutnya: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran tematik integratif berbasis edutainment dengan pendekatan saintifik.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Agustia, Nanda Rahayu. "Nuansa *Edutainment* Dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013". *Jurnal Pendidikan Al-Hadi*. Vol. IV No. 02 Januari-Juni 2019.
- Alkin C., Malkin. *Encyclopedia Of Educational Research (Sixth Edition)*. Macmillan Library, 1992.
- Anikina, Oksana V. and Yakimenko, Elena V. *Edutainment as a Modern Technology of Education*. Russia: National Research Tomsk Polytechnic University, 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Berg, Euwe Van Den. *Miskonsepsi Fisika dan Remediasi*. Salatiga: UKSW, 1991.
- Bungin Burhan (Eds). *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis Ke Arah Model Aplikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003.
- Daryanto dan Sudjendro, Herry. *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- DePorter, Bobby & Hernaci, Mike. *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*. New York: Dell Publishing, 1992.
- Fadillah, M. dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Hadi, Sutrinno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- Hajar, Ibnu. *Panduan Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Halgan, Jill. *Designing Multidisciplinary Integrated Curriculum Units* (California: The California Center for College and Career, 2010).
- Hamalik, Oemar. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- _____. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

- Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2014.
- Hamruni. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Hidayat, Rakhmat. *Pengantar Sosiologi Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Indratno, A. Ferry T. (eds.). *Menyambut Kurikulum 2013*. Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2013.
- Kemendikbud RI. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan SDM dan Penjaminan Mutu Pendidikan, 2014.
- Kunandar. *Guru Professional Implementasi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.
- Kyriacou, C. *Effective Teaching in Schools: Theory and Practice*. Penerjemah: M. Khozim. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mamat SB., dkk. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005.
- Meier, Dave. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa, 2009.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remeja Rosdakarya, 2012.
- Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012.
- Mulyasa, E. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Mulyono. *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Muzamiroh, Mida Latifatul. *Kupas Tuntas Kurikulum 2013: Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kata Pena, 2013.
- Pangastuti, Ratna. *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 Tantang Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Poerwanti, Loeloek Endah dan Amri, Sofan. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Prihatin, Eka. *Konsep Pendidikan*. Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2008.
- Rachman, Maman. *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*. Semarang: IKIP Semarang, 1999.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Saefuddin, Asis H. & Berdiati, Ika. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014.
- Sherman, Chan (2007). *Edutainment*. <http://etec.cilt.ubc.ca/510wiki/Edutainment>, diakses 28 Februari 2019.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- _____. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Sukayati dan Wulandari, Sri. *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Sunhaji. *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Purwokerto: STAIN Press, 2013.
- Supardi. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Suprayogo, Imam. *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.

- Suyatno. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Svencer, B. D. *Edutainment: Entertainment in the K-12 Classroom*. Seattle, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.
- Thoyibah, Nura'inun dkk. *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Edutainment*. Bandung: Antologi UPI Volume Edisi No. Juni 2015.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- _____. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Uno, Hamzah B. & Muhammad, Nurdin. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran AKtif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Wardana, Yana. *Teori Belajar dan Mengajar*. Bandung: Pribumi Mekar, 2010.
- Zakiyah, Siti Nur. "Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga". *Tesis*. Purwokerto: IAIN Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Prodi IPDI Pasca Sarjana, 2017.



IAIN PURWOKERTO