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

T E S I S

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

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA
IAIN PURWOKERTO
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website : www.iainpurwokerto.ac.id, E-mail : pps.iainpurwokerto@gmail.com

PENGESAHAN

Nomor: 044 /In.17/D.Ps/PP.009/2/2020

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama	:	Susanti
NIM	:	1617631011
Prodi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	Implementasi Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di MI Modern Satu Atap Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Telah disidangkan pada tanggal **11 Februari 2020** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 27 Februari 2020
Direktur

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

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA
Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126 Telp. 0281-635624 Fax. 0281-636553
Website: www.iainpurwokerto.ac.id Email: pps.iainpurwokerto@gmail.com

PENGESAHAN

Nama : SUSANTI
NIM : 1617631011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Model *Edutainment* Dalam Pembelajaran Di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

No	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag. NIP. 19681008 199403 1 001 Ketua Sidang Merangkap Penguji		26/2-2020
2	Dr. M. Misbah, M.Ag. NIP. 19741116 200312 1 001 Sekretaris Sidang Merangkap Penguji		25/02-2020
3	Dr. Ahsan Hasbullah, M.Pd. NIP. 19690510 200901 1 002 Pembimbing Merangkap Penguji		26/2 2020
4	Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640916 199803 2 001 Penguji Utama		26/2-2020
5	Dr. Rohmat, M.Ag.,M.Pd. NIP. 19720420 200312 1 001 Penguji Utama		26/2.2020

Purwokerto, 11 Februari 2020
Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI,

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

HAL : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

Nama	:	SUSANTI
NIM	:	1617631011
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	Implementasi Model *Edutainment* Dalam Pembelajaran Di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 10 Desember 2020
Pembimbing,

Dr. Ahsan Hasbullah, M.Pd.
NIP. 19690510 200901 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: **"Implementasi Model *Edutainment* Dalam Pembelajaran Di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas"**, seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penelitian tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 6 Desember 2020
Hormat saya,

SUSANTI
NIM. 1617631011

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 Penelitan 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

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Keputusan Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 158 Tahun 1987 No. 0543 b/u/1987 Tanggal 10 September 1987 tentang Pedoman Transliterasi Arab-Latin dengan beberapa penyesuaian menjadi sebagai berikut:

1. Konsonan

Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	sa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	ż	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zak	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	za’	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
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 karena *Syaddah* ditulis rangkap

مُتَعَدِّدَة	ditulis	*muta’addidah*
عِدَّة	ditulis	‘*iddah*

3. *Ta’ Marbutah* di akhir kata Bila dimatikan tulis *h*

حِكْمَة	ditulis	*ḥikmah*
جِزْيَة	ditulis	*jizyah*

(Ketentuan ini diperlakukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali jika dikehendaki lafal aslinya)

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

كَرَمَة الأَوْلِيَاء	ditulis	*Karamah al-auliya*

b. Bila *ta’marbutah* hidup atau dengan harakat *fatḥah* atau *kasrah* atau *ḍammah* ditulis dengan *t.*

زَكَاة الفِطر	ditulis	*Zakat al-fiṭr*

4. Vokal Pendek

َ	*fatḥah*	ditulis	a
ِ	*kasrah*	ditulis	i
ُ	*ḍammah*	ditulis	u

5. Vokal Panjang

1.	*Fatḥah* + alif	ditulis	ā
	جاهلية	ditulis	*jāhiliyah*
2.	*Fatḥah* + ya’ mati	ditulis	ā
	تنسى	ditulis	*tansā*
3.	*Kasrah* + ya’ mati	ditulis	ī
	كريم	ditulis	*karīm*
4.	*Ḍammah* + wawu mati	ditulis	ū
	فروض	ditulis	*furūd’*

6. Vokal Rangkap

1.	*Fatḥah* + Ya' mati	ditulis	ai
	بينكم	ditulis	*bainakum*
2.	*Fatḥah* + wawu mati	ditulis	au
	قول	ditulis	*qaul*

7. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	ditulis	*a`antum*
أعدت	ditulis	*u'iddat*
لئن شكرتم	ditulis	*la`in syakartum*

8. Kata sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*
b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el) nya

السماء	ditulis	*As-Samā`*
الشمس	ditulis	*Asy-Syams*

9. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوى الفروض	ditulis	żawīal-furūḍ
اهل السنة	ditulis	ahl as-sunnah

MOTTO

وَلَا تُفۡسِدُواْ فِي ٱلۡأَرۡضِ بَعۡدَ إِصۡلَٰحِهَا وَٱدۡعُوهُ خَوۡفٗا وَطَمَعًاۚ إِنَّ رَحۡمَتَ
ٱللَّهِ قَرِيبٞ مِّنَ ٱلۡمُحۡسِنِينَ ٥٦

"Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah Amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik".

(QS. Al-A'rāf [07]: 56)

PERSEMBAHAN

***Al-Ḥamdulillāh*, atas Rahmat dan Hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan Tesis ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:**

- **Bapak H. Abas Rosadi dan Ibu Hj. Aminah Tercinta, yang selalu merestui dan mendo'akan setiap langkah dalam kehdupanku.**
- **Bapak H. Muslihudin (Alm.)dan Ibu Hj. Siti Khopsah Tercinta, yang selalu merestui dan mendo'akan setiap langkah dalam kehdupanku.**
- **Suamiku Tercinta Haqi Mabrur, yang selalu setia mendamping dan memotivasi penuh daam kehidupanku.**
- **Anak-Anakku, Rizqia 'Aini Zulfa Al Haq dan Shabrina Talita Az Zahra Al Haq, yang selalu menjadi penyemangat hidupku.**

KATA PENGANTAR

Al-Ḥamdulillâh, segala puji syukur ke-Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi akhir zaman Muḥammad SAW, keluarga, sahabat dan kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul: "IMPLEMENTASI MODEL *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN DI MI MODERN AL-AZHARY LESMANA KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS". Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun tesis ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada, yang terhormat:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Dr. Ahsan Hasbulah, M.Pd., Penasehat Akademik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, dan Dosen Pembimbing, terimakasih atas bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini.
5. Muakhiroh, S.Pd.I., Kepala MI Modern Satu Atap Al-Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, beserta Dewan Guru dan Karyawan, terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya, sehingga penulis mudah untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan.
6. Segenap dosen dan staf administrasi Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan Tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mohon kepada Allah SWT, semoga jasa-jasa beliau akan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Penulis juga memohon atas kritik dan saran terhadap segala kekurangan demi kesempurnaan tesis ini di masa mendatang.

Purwokerto, 6 Desember 2020

Penyusun,

SUSANTI

NIM. 1617631011

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 *Edutainment* 15
1. Hakikat dan Pengertian *Edutainment* 15
2. Teori Belajar *Edutainment* 19
3. Prinsip-Prinsip *Edutainment* 24
4. Desain Ruang Kelas Pembelajaran Berbasis *Edutainment* 27
5. Penerapan *Edutainment* 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 *Edutainment* 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 *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana..... 95
1. Desain Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana 95
2. Bentuk Terapan Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana 107
3. Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Edutainment* 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 kehidupanya, 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, kenyataanya 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 Penjelasannya, (Bandung: Citra Umbara, 2003), 3.

[3] Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The Word 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 *edutainmen*t 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 menfasilitasi 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]

Pembelajaram *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 perkembang masyarakat, bahkan dalam pelaksanaanya terlalu konvensional sehingga proses pembelajarannya dianggap jumud 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 pada15 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 kearah 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 professional 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 Kementrian 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 Kementrian Agama Republik Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 dan menggunakan *Edutaiment* 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 bebasis *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 penelitan 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 dilembaga 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

IAIN PURWOKERTO

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 pembelajran 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 II
LANDASAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

1. Hakikat dan Pengertian *Edutainment*

Edutainment merupakan akronim dari kata *education* dan *entertainment*, diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi "pendidikan" dan "hiburan". E*dutainment*, menurut Bobby DePorter & Mike Hernaci, didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas belajar berlangsung dengan menyenangkan. Belajar yang menyenangkan menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara lain, seperti menggunakan metode bermain peran, demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar siswa bisa mengikuti dan mengalami aktivitas pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang "*learning how-to-learn*" (belajar tentang "bagaimana belajar") yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan rangking mereka di sekolah.[23]

Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* awalnya dikenalkan diperkenalkan di *SuperCamp* tahun 1980-an, oleh Eric Jensen, Greg Simmons, dan Bobbi Deporter yang mengembangkan penumbuhan percaya diri, keterampilan belajar dan kemampuan berkomunikasi dalam suasana yang menyenangkan melalui program pembelajaran selama sepuluh hari di musim gugur tahun 1981. Pada musim panas 1982, kelompok pertama terdiri dari enam puluh remaja tiba diperkemahan. Sebagian besar dari mereka enggan, curiga, dan tidak mau bekerja sama. Bahkan pengagas dan para mitranya juga merasa cemas tentang program ini. Tetapi setelah beberapa saat berjalan, pengagas dan para mitra mulai melihat terobosan-terobosan

[23] Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* (New York: Dell Publishing, 1992), 12.

mengagumkan yang mengatakan bahwa kami menuju arah tepat. Akhirnya program ini lebih berhasil daripada yang diharapkan para penggagas kegiatan, dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para remaja yang mengikutinya. Kegiatan S*uperCamp* telah memberikan dampak positif pada kehidupan ribuan murid dan orang-orang di sekitar mereka. Di dalam *SuperCamp*, semua kurikulum secara harmonis merupakan kombinasi dari tiga unsur; keterampilan akademis, prestasi fisik dan keterampilan dalam hidup.[24] Yang mendasari dalam kurikulum ini adalah filsafat dasar. Keyakinan bahwa, agar efektif, belajar dapat dan harus menyenangkan. Keyakinan bahwa belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan menyenangkan dan berhasil.

Menurut Moh. Soleh Hamid, "*edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan". Lanjut Hamid:

> Dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. [25]

Oleh sebab itu, garis besar dari *edutainment* adalah pembelajaran yang dapat menyenangkan anak. Menurut Hamid, pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan sebagainya. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.[26]

Selanjutnya *edutainment* menurut Pangastuti:

> Dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya

IAIN PURWOKERTO

[24] Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning*..., 8.
[25] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Pres, 2011), 17.
[26] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 18.

sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai-nilai *(value)* setiap individu.[27]

Dalam perkembangannya *edutainment* lebih dikenal dalam dunia teknologi modern, sesuai dengan sebuah jurnal dimana Oksana V. Anikina and Elena V. Yakimenko, mengemukakan:

> Perkembangan pesat teknologi menyediakan aktivitas baru yang menyenangkan, di samping memudahkan kita mendapat informasi dalam waktu sekejap. Sebagai tambahan, proses kognitif tidak diwajibkan dalam lingkungan formal (yang biasanya membosankan) yang mana mampu berubah menjadi hiburan bermanfaat dimana kita juga bisa memperoleh pengetahuan sekaligus. Nyata adanya bahwa keadaan yg telah dijelaskan sebelumnya berdampak pada munculnya teknologi pembelajaran *Edutainment* yang berbasis pada konsep "pendidikan (pendidikan) + hiburan/ *entertainment* (hiburan)".[28]

Jadi, segala hal yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi yang selain bertujuan menghibur dan mendidik dapat dikatakan berkonsep *edutainment*. Kurshinov (2009) dalam Anikina dan Yamenko (2014) mengatakan:

> Teknologi *Edutainment* mencakup kondisi motivasi emosional. Sekarang ada istilah baru, yaitu "*edutainment*". Proses pembelajaran ditransformasikan ke dalam sebuah kasus, bukan hanya satu aktor (guru), namun semuanya terlibat dalam pelaksanaannya. Itulah *Edutainment*.[29]

Menurut MacDonald (tanpa tahun) dalam Chan, manfaat *edutainment*, antara lain:

a. Menciptakan lingkungan yang afektif yang lebih positif untuk belajar.
b. Perhatian, bunga dan memori dapat meningkat media multi-indera.
c. Meningkatkan afektif juga dapat mengakibatkan motivasi meningkat dan kemampuan berpikir.
d. Semoga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih konstruktif.[30]

Menurut Magic, rumusan manfaat *edutainment*, sebagai berikut:

---

[27] Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 60.

[28] Oksana V. Anikina, and Elena V. Yakimenko, *Edutainment as a Modern Technology of Education* (Russia: National Research Tomsk Polytechnic University, 2014).

[29] Oksana V. Anikina, and Elena V. Yakimenko, *Edutainment*...,

[30] Chan Sherman, (2007). *Edutainment*. http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Edutainment, diakses 28 Februari 2019.

IAIN PURWOKERTO

a. Perasaan positif seperti senang maupun gembira akan mampu mempercepat proses pembelajaran.
b. Bisa menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar karena emosi anak/peserta didik terkendali dan bisa mengembangkan nalar anak/peserta didik.
c. Pembelajaran yang menyenangkan bisa meningkatkan minat dan motivasi anak/peserta didik dalam pembelajaran.
d. Mencapai hasil belajar yang optimal.[31]

Pembelajaran berbasis *edutainment* menurut Hamruni, memiliki beberapa karakteristik, antara lain sebagai berikut:

a. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.
b. Konsep dasar *edutainment* seperti halnya akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
c. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
d. Dalam konsep *edutainment* proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.[32]

Jadi, metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang mengemas *education* ke dalam *entertainment* dengan memanfaatkan berbagai medium terutama teknologi (media hiburan) sebagai upaya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar. Dengan pengertian lain,

---

[31] Win Com Magic (tanpa tahun), "*Apa itu Edutainment*". http://www.wincompmagic.com/apa-itu-edutainment/, diakses 28 Februari 2019.

[32] Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Sunan Kalijaga, 2008), 199-201.

edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

2. Teori Belajar *Edutainment* dan Bentuk Terapannya

Teori belajar berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah sebagaimana dikutip M. Fadillah, dkk., disebutkan bahwa teori adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal. Selain itu, teori dapat juga didefinisikan sebagai suatu ide atau gagasan seseorang yang telah teruji secara ilmiah.[33]

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologis. Teori ini berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Melalui teori yang ada, seseorang dapat memilih teori mana yang tepat untuk pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan.

Adapun untuk teori pembelajaran berbasis *edutainment*, Menurut Fadillah, dkk.,[34] sebagai berikut.

a. Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar dengan bekerjasama (kooperatif) merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerjasama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Belajar kooperatif prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini masing-

[33] M. Fadillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana, 2014), 7.

[34] M. Fadillah, dkk., *Edutainment*..., 7-11.

masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerjasama antara satu dengan yang lain.

b. Teori Otak Triun

Otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari tiga bagian dasar diantaranya, batang atau otak reptile, otak limbic atau mamalia, dan otak neokorteks. Ketiga otak di atas adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik. Olek karenanya, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan, sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan 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 aman, nyaman, dan menyenangkan.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang pemimpin Project Zero Harvard University pada 1983. Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.

IAIN PURWOKERTO

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *Humanizing The Classroom*, *Active Learning*, *The Accelerated Learning*, *Quantum Teaching*, *Quantum Learning*, dan sebagainya. Menurut Moh. Soleh Hamid, teori dan bentuk terapan *edutainment*, antara lain:

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi secara harfiah, *humanizing the classroom*

bermakna memanusiakan ruang kelas.[35] Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa berlangsung.

John P. Miller, pencetus *Humanizing The Classroom*, menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif (pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai). Tawaran ini bertumpu pada dorongan siswa untuk: (1) Menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang; (2) Mencari konsep dan identitas diri; dan (3) Memadukan keselarasan hati dan fikiran.[36] Jadi, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistis yang lain. Oleh karena itu pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang.

b. *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Active berarti aktif, *learning* adalah pembelajaran. Jadi, *active learning* adalah pembelajaran aktif. Menurut Melvin L. Silberman, belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Sebab pada dasarnya, belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan. Pada saat aktif belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Ia mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang ia pelajari. Dan inilah sebenarnya yang menjadi dasar dari pembelajaran aktif.[37]

---

[35] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 37-38.
[36] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 46.
[37] Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia, 2013), 3.

Menurut Bonwell dalam Moh. Soleh Hamid, pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, di antaranya:

1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.[38]

Jadi, dapat dikatakan bahwa pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.

IAIN PURWOKERTO

c. *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi, *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan.

[38] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 49.

Pemilik konsep ini Dave Meier menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI yang terdiri dari empat unsur, yaitu Somatic (belajar dengan bergerak dan berbuat), Auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), Visual (belajar dengan mengamati dan menggambar), dan Intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung).[39] Melalui model pembelajaran SAVI menggabungkan empat unsur dalam belajar dengan memanfaatkan indera selama proses pembelajaran, pembelajar tipe somatis, auditori, dan visual dapat terpenuhi kebutuhannya dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan intelektual mereka.

d. *Quantum Learning*

Deporter & Hernacki menyatakan bahwa *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Geologi Lozanov, bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai "*sugestology*" atau "*sugestopedia*". Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negative. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukkan siswa secara nyaman, memasang musik latar dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.[40] *Quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NPL dengan teori keyakinan dan metode yang spesifik, termasuk di antaranya konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain.

Quantum learning sebenarnya merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang

---

[39] Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Progam Pendidikan dan Pelatihan* (Bandung: Kaifa, 2004), 90.

[40] Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning*..., 14.

mengubah energi menjadi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi hubungan dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.[41]

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dari metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik.

3. Prinsip-Prinsip *Edutainment*

Prinsip dasar *edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Ada pendapat yang menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu :

a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *edutainment* berusaha memadukan

[41] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 75.

antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.

c. Apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Prinsip *edutainment* menurut M. Fadillah, dkk., adalah

> Pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar.[42]

Menurut Purwanto, ada 4 (empat) prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment* dalam pembelajaran, antara lain:

a. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar.

b. Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi:

   1) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.

   2) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.

   3) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan.

c. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.

---

[42] M. Fadillah, dkk., *Edutainment*..., 4.

IAIN PURWOKERTO

d. Pembelajaran yang lebih humanis.[43]

Sedangkan menurut Thoyibah, dkk., beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutainment*,[44] yaitu:

a. Konsep *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
b. Konsep dasar *Edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
c. Konsep *Edutainment*menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang "menakutkan", tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Prinsip *edutainment* pada dasarnya menjembatani proses belajar mengajar dengan mennempatkan siswa sebagai pusat sekaligus subyek dengan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

4. Desain Ruang Kelas Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Dalam hal ini, hal yang paling penting adalah bagaimana mengatur posisi tempat duduk sesuai dengan metode dan cara pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus memberikan kesan yang nyaman, indah, dan bersahabat, supaya siswa merasa nyaman dan senang saat kegiatan belajar-mengajar.

a. Lingkungan Kelas

[43] Setyoadi Purwanto, (2014). "Menggali Prinsip Edutainment dalam Teori Quantum Learning". (http://adikitana.com/article/150504/prinsip-edutainment.html, diakses, 28 Februari 2019).

[44] Nura'inun Thoyibah, dkk., *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Edutainment* (Bandung: Antologi UPI Volume Edisi No. Juni 2015).

Lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Bila suasana dan kondisi didalam kelas berantakan, kumuh, kotor, dan tidak menarik bagi para siswa, maka mereka akan menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan dan kuno. Sebaliknya bila lingkugan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, maka mereka memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasikkan. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain lingkungan kelas yang ideal dan mendukung bagi pembelajaran siswa adalah sebagai berikut:

1) Menyediakan gambar: Sebuah gambar lebih berarti daripada seribu kata. Jika guru menggunakan alat peraga dalam situasi belajar, maka akan terjadi hal yang menakjubkan pada pembelajaran. Dalam hal ini beberapa ide yang dapat diakukan oleh guru adalah sebagai berikut:
   a) Gambar poster ikon/simbol;
   b) Poster afirmasi atau poster penegasan diri;
2) Gunakan warna untuk memperkuat pengajaran dan belajar siswa, karena otak berpikir dalam warna. Gunakan warna hijau, biru, ungu dan merah untuk kata-kata penting. Sedangkan untuk menggaris bawahi, gunakan warna jingga dan kuning, serta warna hitam dan putih untuk kata-kata penghubung.

IAIN PURWOKERTO

b. Pengaturan Bangku

Pengaturan bangku berperanan penting dalam konsentrasi belajar siswa. Pengaturan bangku dapat dilakukan secara fleksibel dengan memosisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dilakukan agar semua siswa mampu menangkap pelajaran yang diberikan dengan merata, seksama, menarik, tidak monoton, dan mempunyai sudut pandang bervariasi terhadap pelajaran yang tengah diikuti. Pengaturan bangku dilakukan untuk memenuhi empat tujuan pembelajaran, yaitu aksesibilitas yang membuat siswa mudah menjangkau alat/sumber belajar yang tersedia, mobilitas

yang membuat siswa danguru mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain, interaksi yang memudahkan terjadinya komunikasi antara guru, siswa meupun antar siswa dan variasi kerja siswa yang memungkinkan siswa bekerja sama secara perorangan, berpasangan atau berkelompok.

c. Pemberian Aroma Terapi

Menurut beberapa penelitian, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan aroma wangi bunga tertentu.[45] Oleh karena itu, menyemprotkan aroma tertentu yang biasanya berasal dari aroma bunga akan memberikan ketenangan dan relaksasi pada siswa, sehingga konsentrasi belajarnya akan tetap terjaga dengan baik.

d. Pengaturan tanaman

Pengaturan tanaman untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, pengaturan tanaman juga sangat penting. Disadari atau tidak tanaman memberikan manfaat yang pentng bagi dunia pendidikan. Penelitian menyatakan bahwa tanaman mampu menyediakan oksigen. Dalam hal ini, otak berkembang karena oksigen. Semakin banyak oksigen yang didapat, akan semakin baik pulakinerja otak. Jika kinerja otak semakin baik maka para siswa akan mampu mengikuti dan mencerna pelajaran yang diberikan di kelas dengan baik.[46] Tentu hal ini akan sangat membantu mereka dalam berpendidikan, sehingga kesuksesan mereka dalam dunia pendidikan bisa dicapa dengan baik.

e. Alat Bantu Pendidikan

Alat bantu adalah benda yang dapat membantu sesuatu, sehingga tujuannya bisa dicapai dengan lebih mudah dan gampang. Dengan demikian, alat bantu pendidikan adalah benda atau alat yang mampu membantu insan pendidikan dalam memenuhi segala tujuan pembelajaran atau tujuan besar dari pendidikan itu sendiri. Alat bantu pendidikan bisa juga dinamakan dengan media pendidikan.

---

[45] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 141.
[46] Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*..., 145.

Media adalah alat penghubung yang mampu menghubungkan atau mengomnikasikan antara keduanya. Oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran pembelajaran. Semakin baik media atau alat bantu pendidikan sebagai penyampai pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik, maka akan semakin baik dan maksimal kemampuan siswa untuk menerima dan mencerna materi atau pesan dalam pembelajaran. Alat bantu atau media pembelajaran yang bisa digunakan dalam KBM diantaranya penggunaan kata-kata, bunyi, gambar, alat peraga (seperti radio, televisi, OHP, Film) dan lain sebagainya. Pada intinya, media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan (guru) agar bisa diterima oleh anak didik atau penerima pesan dengan baik.

5. Penerapan *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran

Edutainment, menurut Ratna Pangasuti,[47] dalam proses pembelajaran diterapkan dengan memenuhi (memperhatikan) aspek berikut:

a. Memberikan kemudahan dan suasana gembira: Prinsip memberikan kemudahan dan menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, kehalusan dan kelembutan, memperlakukan dengan kasih sayang, dan bercengkrama dengan anak.

b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif: Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah lingkungan yang releks (tanpa stress), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi.

c. Menarik minat: Dalam menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat supaya mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pengajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang

[47] Ratna Pangastuti, *Edutainment*..., 63.

telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang akan diajarkan oleh guru.

d. Menyajikan materi yang relevan: Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan sangatlah penting karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Pembelajaran yang berdasarkan prinsip bermakna, menjadikan anak didik menyukai dan bergairah untuk mempelajari bahan pengajaran yang diberikan oleh guru. Dengan perasaan suka tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, karena anak didik menyadari bahwa yang dipelajari dari gurunya terdiri dari bahan-bahan ilmu pengetahuan yang akan memberikan makna bagi hidupnya lebih lanjut.

e. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran: Apabila informasi baru disampaikan dalam cara yang menyenangkan (positif), maka seseorang dapat belajar dan mengingat dengan baik. Jika hal yang dipelajari memasukkan unsur warna, ilustrasi, permainan dan iringan lagu, maka emosi akan terlibat secara positif sehingga anak akan belajar lebih baik.

f. Melibatkan indera dan pikiran: Dalam belajar, siswa hendaknya memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

g. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa: Proses pembelajaran bukan hanya mengalihkan pengetahuan kepada siswa, tetapi yang lebih penting lagi adalah bagaimana mereka bisa membuat makna bagi diri mereka sendiri dalam memahami materi. Agar hal ini bisa terwujud, maka dalam proses pembelajaran, seorang guru hendaknya memilih materi dan metode yang digunakan sesuai tingkat kemampuan siswa.

h. Memberikan pengalaman sukses: Ada dua faktor utama yang menentukan kesuksesan belajar siswa setiap saat yaitu, kesulitan pelajaran dan derajat resiko pribadi. Untuk membentuk siswa meraih sukses dalam setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan guru. *Pertama*, pada saat menyampaikan materi pelajaran, sajikan dengan melibatkan unsur visual, audiotorial, dan kinestetik. *Kedua*, buat kelompok-kelompok kecil

IAIN PURWOKERTO

untuk pemantapan belajar. *Ketiga*, selesaikan secara perseorangan. Dengan demikian, pada saat mereka tampil sendiri-sendiri, meraka masih mengambil resiko besar, tetapi mereka dapat mengatasinya karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

i. Merayakan hasil: Mengadakan perayaan bagi siswa akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab dan mengawali proses belajar mereka sendiri. Perayaan akan mengajarkan kepada mereka mengenai motivasi hakiki. Siswa akan menanti kegiatan belajar, sehingga pendidikan mereka lebih dari sekedar mencari nilai tertentu. Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, dan salah satunya adalah dengan memberikan hadiah, apapun jenis dan bentuknya, baik dalam bentuk materi, doa dan juga pujian.

Selain itu, seperti yang telah disinggung Svencer menjelaskan lebih lanjut bahwa contoh praktek yang memanfaatkan tekologi (media hiburan) untuk *education* siswa di kelas, antara lain:

a. Video Musik**:** Menurut Rodesiler, "Guru dengan mudah dapat menggabungkan video musik berbasis kurikulum dalam peajaran merekan untuk meningkatkan instruksi, melibatkan siswa, memacu diskusi, dan membantu siswa dalam membuat koneksi dengan apa yang diajarkan".[48]

b. Kunjungan Lapangan: Menurut Tuthill & Klemm (2002) dalam Svencer, menjelaskan:

> "...program editing film gratis dan intuitif seperti *windows movie maker* dan *iMovie*, rekaman nantinya bisa diedit untuk membuat perjalanan lapangan virtual untuk digunakan di dalam kelas. Kunjungan lapangan adalah cara yang menarik dan efektif untuk membantu siswa mengaitkan apa yang ada di dunia nyata dengan apa yang diajarkan".[49]

c. Koreografi Karaoke**:** Samuelsson, et.al. dalam Svencer, mengemukakan:

> "Gerakan, posisi, musik dan lirik bergulir dapat menyediakan guru kesempatan untuk menjangkau semua gaya belajarserta

[48] dalam B. D. Svencer, *Edutainment: Entertainment in the K-12 Classroom* (Seattle, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013), 32.

[49] B. D. Svencer, *Edutainment*..., 33.

memberikan para siswa titik acuan yang dapat direnungkan atau diingat untuk mencari informasi serupa di masa depan. Tari dan gerakan telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif di antara anak-anak dan mahasiswa".[50]

d. Panggilan Konfrensi *(Conference Call)*: Proses ini dapat dilakukan dengan *by call* (melalui panggilan telepon). Berkaitan dengan panggilan konfrensi ini dikemukakan bahwa: Guru dapat menciptakan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam percakapan yang penting dengan para ahli khusus dengan melakukan panggilan konferensi. Selama dekade terakhir, membawa ponsel menjadi rutinitas bagi para profesional. Oleh karena itu, sangat mungkin bagi pendidik untuk terhubung dengan seorang ahli di hampir setiap bagian dari dunia setiap saat. Menghubungi seorang ahli di bidang apa yang diajarkan membuat pembelajaran terasa nyata, menyenangkan dan relevan bagi siswa.[51]

Berdasarkan uraian aspek-aspek penerapan metode *edutainment* yang dikemukakan Harmuni dalam Pangastuti dan gambaran praktek *edutainment*, maka dapat dirumuskan langkah-langkah penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:[52]

a. Ciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar

Mengatur lingkungan merupakan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara keseluruhan. Sebelum pembelajaran dimulai, ruang kelas hendaknya ditata sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu tempat di mana siswa akan merasa nyaman, terdorong, dan mendapat dukungan. Suasana kelas yang nyaman dan kondusif bisa diciptakan dengan berbagai cara, misalnya dengan membuat pola komunikasi yang ramah dan akrab, serta mendasari setiap aktivitas pembelajaran dengan nilai kasih sayang. Selain itu, suasana yang nyaman dan kondusif bisa juga pula diciptakan dengan melantunkan alunan musik, menyelingi pembelajaran dengan permainan *(games)* dan kuis.

b. Ciptakan minat belajar yang tinggi

[50] B. D. Svencer, *Edutainment*..., 33.
[51] B. D. Svencer, *Edutainment*..., 34.
[52] Hamruni, *Konsep Edutainment*..., 275-282.

IAIN PURWOKERTO

Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas belajar, disarankan untuk mengajukan pertanyaan pada diri sendiri, "apa manfaatnya bagiku?". Dengan siswa mengetahui manfaatnya maka akan menumbuhkan minat pada diri siswa. Dalam rangka menumbuhkan minat ini, maka upaya guru menjelaskan kompetensi dari materi pelajaran yang disampaikannnya menjadi sangat penting, karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu.

c. Kenali gaya belajar siswa

Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Konsep gaya belajar ini menyebutkan bahwa setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial atau kinestetik. Siswa tipe visual akan menyerap pengetahuan dengan apa yang mereka lihat, siswa auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Salah satu contoh gaya belajar adalah SAVI, yaitu:

1) Cara Belajar Somatic: Pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan atau berbuat. Pembelajar somatis (kinestetik) belajar terutama dengan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka cederung impulsif dan kurang sabaran. Selama pembelajaran mungkin saja gelisah bila tidak dapat leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu. Cara belajar pembelajar somatis boleh jadi tampak sembarangan dan tidak karuan.[53]
2) Cara Belajar Auditori: Dikenal dengan istilah *"Learning by Talking and Learning*", yaitu cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Penerapan cara belajar auditori, yaitu mengajak siswa membicarakan apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta untuk menterjemahkan pengalaman dengan suara, atau dengan membaca

[53] Melvin L. Silberman, *Active Learning*..., 28.

keras-keras secara dramatis.[54] Dengan cara ini, setidaknya siswa lebih mudah mengingat dan dapat belajar dengan cepat jika materinya disampaikan secara belajar auditori. Karena dengan belajar auditori dapat merangsang kortes (selaput otak), indera dan motor (serta area otak lainnya) untuk memadatkan dan mengintegrasikan siswa.

3) Cara Belajar Visual: Dikenal dengan istilah "*Learning by Observing and Picturing*". Cara belajar *Visual* adalah belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dengan cara mengamati dan menggambarkan, menekankan pada aspek penglihatan. Siswa akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Visual mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.[55]

4) Cara Belajar Intelektual: Intelektual juga disebut dengan *"Learning By Program And Reflecting"*, maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi, cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.[56] *Intelektual* berarti belajar dengan menggunakan kemampuan berfikir *(minds-on)* yakni dengan cara memecahkan masalah dan merenung atau belajar dengan memecahkan masalah dan mencerminkan. Tindakan pembelajar yang menggunakan kecerdasan dan pikiran mereka secara internal untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, dan nilai dari pengalaman.

d. Terapkan pembelajaran berbasis aktivitas

---

[54] Dave Meier, *The Accelerated*..., 95.
[55] Dave Meier, *The Accelerated*..., 97-98.
[56] Dave Meier, *The Accelerated*..., 99.

Belajar bukan sekedar menggunakan otak, tetapi juga melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya. Oleh karena itu disarankan agar siswa bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

e. Rancang pembelajaran kolaboratif

Aktivitas belajar terjadi karena adanya interaksi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Lewat kegiatan kolaboratif atau belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif.

f. Gunakan pendekatan *inquiry discovery*

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu kegiatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh diri siswa sendiri. Proses belajar bukan semata kegiatan menghafal. Banyak hal yang diingat akan hilang dalam beberapa jam. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolah dan memahaminya.

Berdasarkan penjelasan penerapan di atas, Hamruni kemudian menjabarkan menjadi beberapa langkah,[57] sebagai berikut:

a. Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar.

Proses belajar tidaklah selalu berjalan mulus, dan selalu dihadang oleh berbagai rintangan, baik yang bersumber dari diri pembelajar atau dari luar. Dari sisi pembelajar, rintangan-rintangan itu bisa muncul karena tidak merasakan adanya manfaat pribadi, takut gagal, tidak peduli atau bahkan benci pada topik pelajaran, terpaksa hadir, punya masalah dan gangguan pribadi, merasa bosan, dan merasa tidak mampu. Menghilangkan atau mengurangi rintangan ini akan menghasilkan kemampuan belajar yang semakin meningkat setiap saat.

[57] Hamruni, *Konsep Edutainment...,* 285-287.

IAIN PURWOKERTO

b. Membangun minat belajar.

Pembelajar dapat belajar dengan baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan bahwa pembelajaran itu mempunyai relevansi dan nilai bagi diri mereka secara pribadi. Oleh karena itu, penting sekali untuk sejak awal memunculkan manfaat agar pembelajar merasa terkait dengan topik pembelajaran.

c. Melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran.

Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasilnya menjadi lebih permanen. Tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak berkurang dan tidak bisa merekatkan materi pembelajaran ke dalam ingatan.

d. Memberikan selingan permainan *(games)* dalam pembelajaran.

Kesenangan dalam bermain akan melepaskan segala macam *endorfin* positif dalam tubuh, membuat siswa menjadi bersemangat, dan menyehatkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu pertama menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, sikap positif siswa harus dikembangkan agar berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Langkah kedua membangun minat belajar, menciptakan minat dalam belajar merupakan hal penting supaya siswa dapat belajar dengan baik. Maka sebelum melakukan aktivitas belajar untuk mengajukan pertanyaan "Apa Manfaatnya Bagiku?". Ketiga melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran, emosi siswa sangat penting diperhatikan saat proses pembelajaran, emosi seperti senang, gembira dan bersemangat merupakan emosi positif yang dapat mempercepat proses belajar. Terakhir memberikan selingan permainan dalam proses pembelajaran. Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan kedua jenis permainan yang digunakan semata-mata hanya sebagai permainan murni.[58] Jika permainan pendidikan untuk

[58] Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra* (Jakarta: Grasindo, 2005), 13.

penyampaian materi atau topik pembelajaran, sedangkan permainan murni hanya pembangkit semangat.

B. Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

1. Konsep dan Implementasi Kurikulum SD/MI 2013

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam sistem pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan. Kurikulum merupakan inti dari proses pendidikan, sebab di antara bidang-bidang pendidikan yaitu manejemen pendidikan, kurikulum, pembelajaran, dan bimbingan siswa, kurikulum pengajaran meupakan bidang yang paling langsung berpengaruh terhadap hasil pendidikan.[59]

Definisi kurikulum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, bahwa: "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu".[60] Begitu juga dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, nampak bahwa kurikulum ini memuat rencana-rencana dan prosedur tentang tujuan, isi, materi, dan cara dalam penyelenggaran kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, termuat komponen-komponen kurikulum yaitu tujuan, isi, bahan pelajaran, metode, dan evaluasi.

Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovatif dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Implementasi kurikulum dapat diartikan sebagai aktualisasi tertulis dalam bentuk pembelajaran.[61] Implementasi kurikulum adalah pelaksanaan program kurikulum yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya, kemudian

---

[59] Nana Syaodih Sukmadinata, *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 31.

[60] Dalam Sunhaji, *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains* (Purwokerto: STAIN Press, 2013), 30.

[61] Kunandar, *Guru Professional Implementasi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), 211.

IAIN PURWOKERTO

diuji coba dengan pelaksanaan dan pengelolaan sambil senantiasa dilakukan penyesuaian terhadap situasi lapangan dan karakteristik peserta didik, baik perkembangan intelektual, emosional, serta fisiknya.[62]

Implementasi kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter siswa. Hal itu menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan sesui dengan rencana yang telah diprogramkan. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika siswa belum dapat membentuk kompetensi dasar.

Kurikulum 2013 memuat delapan paradigma pembelajaran baru yang mesti dimiliki setiap guru, manajemen sekolah, dan pengawas sebelum mengimplementasikannya di lapangan. Kedelapan paradigma itu adalah:

a. Fokus pembelajaran yang paradigmanya ke materi atau isi bergeser ke proses. Paradigma ini meminta setiap pembelajaran di kelas agar dapat menghasilkan siswa yang berkompetensi. Bukan seperti yang banyak terjadi saat ini, ketuntasan pembelajaran siswa di kelas lebih diukur dari penyelesaian materi yang diajarkan.
b. Hak mengajar yang selama ini paradigmanya dimiliki guru bergeser ke siswa. Paradigma ini menegaskan bahwa siswalah yang akan belajar. Dialah yang menentukan apakah hak mengajar tersebut diberikan pada gurunya atau tidak. Ini sejalan dengan apa yang dikatakan Galileo Galilei 400 tahun lalu, "tidak ada manusia yang mau diajari, mereka hanya bisa belajar dengan cara menggali dari dirinya sendiri".
c. Ekspektasi pembelajaran yang paradigmanya tentang apa akan bergeser ke seperti apa dan bagaimana. Pembelajaran yang memberikan pengetahuan belaka, hanyalah akan menghasilkan siswa yang pandai berkomentar tanpa tahu bagaimana bersikap dan berbuat. Siswa seperti ini akan mengandalkan hapalan dan pandai menjawab soal-soal ujian tulis seperti yang banyak terjadi saat ini.

[62] Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 238.

d. Pengajaran guru yang selama ini paradigmanya bagaikan seorang *expert* akan bergeser ke fasilitator. Sebagaimana diketahui bersama. Sumber belajar saat ini, tentu bukan hanya guru. Alam, internet, buku bisa menjadi sumber belajar, bahkan mungkin lebih efektif. Guru zaman sekarang hanya diminta untuk secara kreatif mengajari siswanya mau dan bisa belajar menguasai materi-materi. Bukan lagi guru yang mengajari materi-materinya.
e. Siswa yang selama ini paradigmanya pasif akan bergeser ke siswa yang aktif mengkontruksi pengetahuannya sendiri. Yaitu paradigma yang menjelaskan bahwa siswalah yang belajar, sehingga dialah yang akan melakukan sesuatu sampai apa yang ingin diketahuinya dan dicapainya. Bukan belajar dengan hanya mendengarkan penjelasan guru dan berikutnya menjawab soal.
f. Paradigma kesalahan dalam pembelajaran yang selama ini tabu, akan bergeser menjadi kesalahan sebagai *tools* pembelajaran. Siswa yang *notabene* lagi belajar, ya tentulah banyak melakukan kesalahan. Namun apakah belajar selalu harus dari yang benar. Bisa saja guru menjadikan sebuah kesalahan untuk menjadi pembelajaran yang tidak boleh dicontoh atau tidak boleh dilakukan (lagi) oleh siswanya.
g. Kelas yang paradigmanya selama ini diprogram secara kaku akan bergeser ke kelas yang fleksibel dan mengakomodasi fenomena terkini. Bahwa belajar harus berada di kelas, dengan aturan yang "mengkotakkan" siswa untuk mengikuti materi seperti dalam buku, menjadi tidak membumi. Tantangan perkembangan zaman yang begitu cepat, harus dijawab oleh guru agar para siswanya bisa berperan menjadi manusia seutuhnya dalam mengikuti modernisasi dunia.
h. Penekanan pembelajaran yang selama ini lebih menonjolkan teori, akan bergeser ke pembelajaran yang lebih menekankan bagaimana siswa bisa melakukan. Untuk itu, tepatlah bila jam pembelajaran dalam kurikulum baru akan memerlukan waktu yang lebih lama. Karena dalam kurikulum

IAIN PURWOKERTO

baru kompetensi yang harus dicapai siswa tidak hanya tentang pengetahuan (teori), tetapi juga sikap dan keterampilan.[63]

2. Konsep Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Berkenaan dengan pembelajaran itu sendiri, menurut Mayer dalam Sunhaji, pembelajaran pada dasarnya merupakan sesuatu yang dilakukan oleh guru dan tujuan pembelajaran dengan cara memajukan belajar peserta didik.[64] Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran Psikologi Kognitif-Wholistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar, menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar. [65]

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas atau perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.[66] Rumusan tersebut tidak terbatas dalam ruang saja. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan, untuk membelajarkan siswa.

---

[63] E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015), 87-89.

[64] Sunhaji, *Pembelajaran*..., 17.

[65] Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana, 2008), 78.

[66] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 57.

Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam proses transformasi sejumlah pengetahuan, dimana keberhasilan dari kegiatan pembelajaran sangat tergantung pada faktor yang saling mempengaruhi serta saling terkait sehingga akan tercapai proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah merupakan suatu proses yang lebih menekankan bagaimana upaya membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempunyai apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pembelajaran yang direkomendasikan oleh kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan saintifik dan tematik-integratif.

a. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruk konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomoikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ”ditemukan”. Pendekatan saintifik yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diharapkan

untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.[67]

Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang mengadopsi langkah-langkah para saintis dengan penemuan-penemuannya dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Model pembelajaran yang diperlukan adalah yang memungkinkan terbudayakannya kecakapan berfikir sains, terkembakannya "*sense of inquiry*" dan kemampuan berfikir kreatif siswa. Model pembelajaran yang dibutuhkan adalah yang mampu menghasilkan kemampuan untuk belajar, bukan saja diperolehnya sejumlah pengetahuan dan keterampilan, dan sikap, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana pengetahuan, keterampilan, dan sikap itu diperoleh siswa.[68]

Pembelajaran saintifik tidak hanya memandang hasil belajar sebagai muara akhir, namun proses pembelajaran dipandang sangat penting. Oleh karena itu, pembelajaran saintifik menekankan pada keterampilan proses. Pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan proses sains ke dalam sistem penyajian materi secara terpadu. Model ini menekankan pada proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan, peserta didik dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, guru hanyalah seorang fasilitator yang membimbing dan mengkoordinasikan kegiatan belajar. Dalam model ini peserta didik diajak untuk melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan (*scientist*) dalam melakukan penyelidikan ilmiah, dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya. Fokus proses pembelajaran diarahkan pada pengembangan

[67] M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik*...,.hlm. 34.

[68] Kemendikbud RI., *Dasar Hukum Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemendikbud RI., 2013), hlm. 8.

keterampilan siswa dalam memproseskan pengetahuan, menemukan dan mengembangkan sendiri fakta, konsep, dan nilai-nilai yang diperlukan. Model ini juga mencakup penemuan makna (*meanings*) organisasi, dan struktur dari ide atau gagasan, sehingga secara bertahap siswa belajar bagaimana mengorganisasikan dan melakukan penelitian. Pembelajaran berbasis keterampilan proses sains menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menemukan sendiri (*discover*) pengetahuan yang didasarkan atas pengalaman belajar, hukum-hukum, prinsip-prinsip dan generalisasi, sehingga lebih memberikan kesempatan bagi berkembangnya keterampilan berfikir tingkat tinggi. Dengan demikian peserta didik lebih diberdayakan sebagai subjek belajar yang harus berperan aktif dalam memburu informasi dari berbagai sumber belajar, dan guru lebih berperan sebagai organisator dan fasilitator pembelajaran.

b. Pendekatan Tematik Integratif

Pembalajaran di Madrasah Ibtidaiyah dalam implementasi kurikulum 2013 menerapkan pendekatan pembelajaran tematik integratif, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan.

Secara lebih rinci, pembelajaran tematik integratif dijelaskan sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan semua kompetensi mata pelajaran kedalam satu tema, integrasi yang dilakukan meliputi dua hal, yang pertama yaitu integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam pembelajaran. Sedangkan yang kedua dengan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Keterpaduan dalam pembelajaran tematik dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.[69]

Menurut Rusman, pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.[70] Sedangkan menurut Sunhaji, pembelajaran tematik meniadakan batas-batas antara berbagai bidang studi dan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk keseluruhan. Di samping itu, masih menurut Sunhaji, pembelajaran tematik juga memiliki tujuan agar pembelajaran mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki pribadi yang *integrated*, yakni manusia yang sesuai dan selaras hidupnya dengan sekitarnya.[71] Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

Integrasi dalam pembelajaran dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.[72] Secara istilah, integrasi memiliki sinonim dengan perpaduan, penyatuan atau

---

[69] Mamat SB, dkk., *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), 3.

[70] Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangakan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.

[71] Sunhaji, *Pembelajaran*..., 51.

[72] Mulyono, *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 118.

penggabungan dari dua objek atau lebih. Hal ini sejalan dengan pengertian yang dikemukankan oleh Poerwardarminta, sebagaimana dikutip Trianto, integrasi adalah penyatuan supaya menjadi satu kebulatan atau menjadi utuh.[73]

Pembelajaran integrasi merupakan pendekatan penting dalam konteks pembelajaran kurikulum 2013. Dengan model integratif ini, maka siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna, maksudnya siswa secara tidak langsung mempelajari dan memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antara konsep dan mata pelajaran masing-masing yang diintegrasikan.[74]

Adapun kurikulum integrasi dijelaskan oleh Jill Halgan:

> *"The term "integrated curriculum" has many different, sometimes conflicting, meanings to educators. In this manual, integrated curriculum refers to the materials and pedagogical strategies used by multidisciplinary teams of teachers to organize their instruction so that students are encouraged to make meaningful connections across subject areas. English, mathematics, science, social studies, arts, world language, physical education, and career technical teachers can all collaborate to plan and present related lessons that center around a central, career–themed issue or problem".*[75]

Jadi, menurut Jill Halgan, kurikulum integrasi secara terminologi mempunyai banyak perbedaan, dari segi penyajian materi, proses pembelajaran, dan evaluasi. Kurikulum integrasi ini menggabungkan beberapa konsep dalam satu tema yang bermakna (tematik).

Pengertian lain tentang pembelajaran tematik integratif, menurut Sukayati dan Sri Wulandari, bahwa:

> Pembelajaran tematik integratif merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dari

[73] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 35.
[74] Sunhaji, *Pembelajaran*..., 55-56.
[75] E-Book: Jill Halgan, *Designing Multidisciplinary Integrated Curriculum Units* (California: The California Center for College and Career, 2010), 1.

IAIN PURWOKERTO

> kurikulum/ Standar Isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna disini memberikan arti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan keseluruhan dan perkembangan usia peserta didik.[76]

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.

Dalam pembelajaran tematik setiap pendidik dituntut mengenal beberapa karakteristik pembelajaran tematik agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar. Menurut Ibnu Hajar, ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik, adalah sebagai berikut:[77]

1) Berpusat Pada Peserta Didik: Ketika menyelenggarakan pembelajaran berdasarkan kurikulum tematik, guru harus menempatkan para peserta didiknya sebagai pusat dari semua aktivitas pembelajaran. Sehingga, para peserta didik mampu memperkaya pengalaman belajar mereka.
2) Memberikan pengalaman langsung: Berikutnya, dalam kegiatan belajar dan mengajar yang berdasarkan pada kurikulum tematik, guru harus memberikan pengalaman langsung kepada peserta didiknya (*direct experiences*).
3) Tidak terjadi pemisaham materi pelajaran secara jelas. Ketika seorang guru mengadakan pembelajaran tematik atau kegiatan belajar dan mengajar berbasis kurikulum tematik, maka guru tidak memisahkan antarmata pelajaran secara jelas. Pasalnya, salah satu karakteristik pembelajaran berbasis kurikulum tematik adalah ketidakjelasan

[76] Sukayati dan Sri Wulandari, *Pembelajaran Tematik di SD* (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009), 13.

[77] Ibnu Hajar, *Panduan*..., 44.

IAIN PURWOKERTO

pemisahan antar mata pelajaran, namun bukan berarti menghilangkan esensi mata pelajaran dan mengaburkan tujuan pembelajaran.

4) Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik, guru harus menyajikan konsep-konsep dari berbagai materi pelajaran. Tujuannya adalah agar pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tidak persial (sepotong-sepotong).
5) Bersifat fleksibel. Karakteristik lain dari pembelajaran berbasis kurikulum tematik adalah bersifat fleksibel. Maksudnya, guru tidak bolah kaku ketika mengadakan kegiatan belajar dan mengajar.
6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Sesuatu yang diperoleh para peserta didik dari kegiatan belajar adalah sesuatu yang memang sangat berguna bagi mereka, sangat dibutuhkan, sangat digemari, serta sangat mempengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.
7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
8) Mengembangkan komunikasi peserta didik.
9) Pembelajaran tematik juga menekankan adanya kemampuan interaksi antara satu individu dengan individu yang lain. Kemampuan interaksi ini juga sebagai indikator keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus sebagai karakteristik dari pembelajaran berbasis kurikulum tematik.
10) Mengembangkan kemampuan metakognisi peserta didik.
11) Lebih menekankan proses daripada hasil. Ketika guru mengadakan kegiatan belajar dan mengajar, ia harus benar-benar mendorong para peserta didiknya agar terlibat langsung dan aktif secara penuh dalam seluruh rangkaian pembelajaran, serta berupaya mendapatkan pemahaman secra mandiri dengan bantuan guru sebagai fasilitator dari materi pelajaran yang dipelajari.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik integratif, yaitu berpusat kepada siswa, memberikan

IAIN PURWOKERTO

pengalan langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

3. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

a. Perencanaan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar isi.[78] Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan RPP dan penyiapan media, dan sumber media, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Peyusunan silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1) Silabus

Silabus merupakan acuan peyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat: (a) Identitas Mata Pelajaran; (b) Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas; (c) Kompetensi Inti; (d) Kompetensi Dasar; (e) Tema; (f) Materi Pokok,ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaia kompetensi. (g) Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. (h) Penilaian, yaitu pencapaian hasil belajar peserta didik. (i) Alokasi Waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun. (j) Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar. RPP disusun

[78] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

IAIN PURWOKERTO

berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih. Komponen RPP terdiri atas:

a) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
b) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
c) Kelas/Semester.
d) Materi pokok
e) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
f) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
g) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
h) Materi Pembelajaran
i) Metode Pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
j) Media pembelajaran
k) Sumber Belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
l) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, penutup
m) Penilaian hasil Pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.[79]

1) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

a) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.

[79] Sunhaji, *Pembelajaran*..., 69-70.

IAIN PURWOKERTO

b) Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.
c) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
d) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
e) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti difokuskan pada kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam rangka pengembangan sikap, maka seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas melalui menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Untuk kompetensi pengetahuan dilakukan melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi hingga mencipta. Untuk kompetensi keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta. Seluruh isi materi mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendororng peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu menggunakan model pembelajaran saintifik (ilmiah), yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan untuk semua mata pelajaran.

3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

a) Menyimpulkan materi dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.
b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

IAIN PURWOKERTO

c) Melakukan kegitan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas invidual maupun kelompok.
d) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

c. Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Evaluasi proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah pada kurikulum 2013 menggunakan penilaian otentik yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar siswa yang mampu menghasilkan dampak instruksional. Hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (remedial) pembelajaran, pengayaan atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: Lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan diakhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran yang baik itu bukan sekedar memberi pemahaman saja namun juga memberi pengetahuan kepada siswa, pendidik juga harus mengetahui konsep yang dimiliki siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran dengan melibatkan lingkungan sekitar, sehingga tercipta kebermaknaan dari pembelajaran yang dilakukan untuk memadukan berbagai konsep pembelajaran. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik integratif siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik integratif tampak lebih menekankan pada keterlibatkan

peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.[80]

Pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan. Untuk itu, pendidik dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan pengalaman belajar dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat, dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar di sekolah. Oleh sebab itu, pengalaman belajar di sekolah sedapat mungkin memberikan bekal bagi peserta didik dalam mencapai kecakapan untuk berkarya. Kecakapan ini disebut dengan kecakapan hidup yang cakupannya lebih luas dibandingkan hanya sekedar keterampilan.

4. Desain Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah dalam Kurikulum 2013

Pembelajaran yang diterapkan di SD/MI dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan, bahwa: "Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu".[81] Kegiatan pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013, dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik dan tematik integratif. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan kemudian mengolah data, menyajikan dilanjutkan menganalisis, menalar kemudian menyimpulkan dan mencipta. Pendekatan yang dimaksud meliputi, mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan untuk semua mata pelajaran. Untuk lebih jelasnya yakni:

---

[80] Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 85.

[81] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 Tantang Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

IAIN PURWOKERTO

a. Mengamati

Kegiatan mengamati menggunakan kebermaknaan proses pembelajaran. Kegiatan ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang dan mudah pelaksanaannya. Dalam kegiatan mengamati lebih menekankan pada kebermaknaan proses pembelajaran. Dengan metode observasi siswa mampu mengetahui hubungan antara objek yang diamati dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.[82]

Kegiatan Mengamati siswa diberikan kebebasan oleh guru dalam kegiatan mengamati melalui berbagai cara, baik dengan cara melihat objek, meyimak, mendengarkan serta membaca materi ajar. Hal tersebut tidak menjadi masalah apabila peserta didik menggunakan metode yang berbeda, hanya saja dalam mengamati tetap diberikan batasan agar tidak menyimpang dari materi pembelajaran. Pengamatan yang cermat harus dilakukan oleh peserta didik agar mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Menanya

Guru harus mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan ranah sikap, ketrampilan dan pengetahuannya. Pada saat guru-guru bertanya, pada saat itu pulan dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik. Fungsi bertanya yakni membangkitkan rasa ingin tahu, minat dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran, mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dirinya sendiri, mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan rancangan untuk mencari solusinya.

c. Mencoba

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencpoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi

[82] Abdul Majid, *Pembelajaran*..., 210.

atau substansi yang sesuai. Pada mata pelajaran IPA dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari. Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Aktivitas pembelajaran yang yata untuk ini adalah:

1) Menentukan tema atau topik esuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum;
2) Mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan;
3) Mempelajari dasar teorotis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya;
4) Melakukan dan mengamati percobaan;
5) Mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis dan menyajikan data;
6) Menarik kesimpulan atas hasil percobaan;
7) Membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan.

d. Menalar

Menalar adalah salah satu istilah dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dinut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif dari pada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta yang empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.[83] Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, walau penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.

e. Mengkomunikasikan

[83] Abdul Majid, *Pembelajaran*..., 223.

Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok dan atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama. Kegiatan komunikasi ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar peserta didik mengetahui secara benar apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki. Hal ini dapat diarahkan pada kegiatan konfirmasi sebagaimana pada standar proses.[84]

5. Efektifitas Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Triatna dalam Supardi mendefinisikan efektivitas dengan ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah dicapai.[85] Supardi juga mendefinisikan efektivitas sebagai usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan rencana baik dalam penggunaan data ataupun sarana secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.[86] E. Mulyasa menyatakan hal yang sejalan dimana efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.[87]

Efektifitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang ingin dicapai. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan secara garis besar bahwa efektivitas merupakan tingkat kesesuaian antara hasil dengan tujuan yang ditetapkan.

Dalam pembelajaran, efektivitas adalah ukuran sejauh mana proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Oemar Hamalik, mengungkapkan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika memberikan

---

[84] Abdul Majid, *Pembelajaran*..., 224.

[85] Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 2.

[86] Supardi, *Sekolah Efektif*..., 163.

[87] E. Mulyasa, *Pengembangan*..., 82.

kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar.[88] Menurut Saefuddin & Berdiati, pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran dimana tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat diterapkan dalam pembelajaran.[89]

Pembelajaran efektif terdiri dari kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, perlengkapan, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dunne & Wragg, sebagaimana dikutip dalam Supardi, menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah sekolah yang berhasil mencapai tujuannya. Kualitas hasil pendidikan bergantung pada kualitas kegiatan belajar mengajar.[90]

Menurut Uno & Muhammad, prinsip pembelajaran efektif meliputi perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan atau penguatan, perbedaan individual.[91] Selanjutnya secara rinci dijelaskan lebih lanjut dengan beberapa poin, di antaranya adalah:

a. Pembelajaran yang berpusat pada siswa;
b. Pembalikan makna belajar, dimana belajar diartikan sebagai proses aktivitas dan kegiatan siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman oleh siswa dengan potensinya;
c. Belajar dengan melakukan;
d. Mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, dan emosional;
e. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah bertuhan;
f. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah;
g. Mengembangkan kreativitas siswa;

IAIN PURWOKERTO

---

[88] Oemar Hamalik, *Kurikulum*..., 171.

[89] Asis H. Saefuddin & Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014), 32.

[90] dalam Supardi, *Sekolah Efektif*..., 165.

[91] Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran AKtif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 191.

h. Mengembangkan kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi;
i. Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik;
j. Belajar sepanjang hayat; dan
k. Perpaduan kemandirian dan kerja sama.[92]

Dalam pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran ditinjau berdasarkan faktor internal siswa dan pendekatan belajar. Faktor internal siswa meliputi aspek fisiologis yang merupakan kondisi fisik siswa yang mempengaruhi semangat dan konsentrasi belajar, serta aspek psikologis yang meliputi intelegensi siswa, sikap siswa, dan bakat siswa. Faktor pendekatan belajar meliputi proses transfer ilmu pengetahuan dari sumber belajar kepada siswa melalui pengorganisasian belajar yang terkonsep dan sistematis. Disamping itu hambatan-hambatan dalam pembelajaran yang dialami siswa dalam belajar turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran dalam kelas.[93]

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik yang dapat membawa perubahan positif pada dirinya. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan.[94] Pembelajaran efektif dapat tercapai jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik dan menghantarkan mereka pada tujuan yang ingin dicapai secara optimal.[95] Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi lulusan, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran.

Selanjutnya, pembelajaran atau pengajaran yang efektif dirumuskan sebagai pengajaran yang berhasil mewujudkan pembelajaran oleh para murid sebagaimana dikehendaki oleh guru. Terdapat dua elemen sederhana dalam pengajaran efektif, yaitu:

---

[92] Supardi, *Sekolah Efektif*..., 173-180.
[93] Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, *Belajar dengan*..., 198-202.
[94] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), 34.
[95] Asis H. Saefuddin & Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*..., 22-24.

a. Guru harus secara pasti memiliki ide yang jelas terkait pembelajaran yang akan disampaikan; dan
b. Pengalaman belajar dibangun dan diberikan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif.[96]

Dalam penelitian tentang pembelajaran yang efektif, menurut Kyriacou, terdapat konsensus tentang kerangka dasar bagi pemikiran tentang pengajaran efektif yang diakibatkan dari penelitian-penelitian sejak tahun 1960, dimana terbagi dalam tiga kelas variabel terpokok yaitu:

a. Variabel Konteks: mengacu pada seluruh karakteristik konteks aktivitas belajar yang biasanya berbasis pada pembelajaran di kelas yang menunjang keberhasilan belajar;
b. Variabel Proses: mengacu pada yang sebenarnya berlangsung di dalam kelas, membahas persepsi, strategi dan perilaku guru dan murid, dan karakteristik tugas belajar dan aktivitas yang berkaitan. Variabel proses meliputi antusiasme pendidik, kejelasan penjelasan, penggunaan pertanyaan, penggunaan pujian dan kritik, manajemen strategi, teknik-teknik disipliner, iklim ruang kelas, organisasi pembelajaran, kesesuaian tugas belajar, tipe umpan balik yang didapat peserta didik, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, interaksi dengan guru yang diprakarsai peserta didik, dan strategi belajar peserta didik; dan
c. Variabel Produk: mengacu pada semua hasil pendidikan yang diinginkan oleh pendidik dan menjadi dasar dalam merencanakan pembelajaran dan kriteria yang digunakan untuk menilai efektivitas. Hasil pendidikan tersebut yang terpenting bagi peserta didik adalah meningkatnya pengetahuan dan keahlian, meningkatnya minat terhadap materi pembelalaran, meningkatnya motivasi intelektual, meningkatnya penghargaan diri, kepercayaan diri akademis, meningkatnya otonomi, dan meningkatnya perkembangnya sosial.[97]

IAIN PURWOKERTO

---

[96] C. Kyriacou, *Effective Teaching in Schools: Theory and Practice*, Penerjemah: M. Khozim (Oxford: Oxford University Press,2011), 15.
[97] C. Kyriacou, *Effective Teaching*..., 16-18.

John Carroll, dalam Supardi, menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* tergantung pada lima faktor: 1) *Attitude*; 2) *Ability to understand instruction*; 3) *Perseverance*; 4) *Opportunity*; 5) *Quality of instruction*.[98] Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Apabila kelima indikator tersebut tidak ada, maka kegiatan belajar mengajar anak tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan anak untuk membantu mengembangkan daya pikir anak dengan tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman anak sesuai dengan usia perkembangannya. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari aktivitas selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep.

Beberapa aspek penting yang menentukan keefektifan pembelajaran dijabarkan oleh Guntur dalam Supardi, di antaranya:

a. Kejelasan (*Clarity*): pendidik harus dapat menyampaikan informasi dengan cara-cara yang mudah diterima oleh peserta didik agar informasi dapat diterima dengan jelas, hal ini dapat berupa kejelasan pendidik melalui pendekatan tertentu dalam berkomunikasi agar peserta didik lebih mudah menerima materi pembelajaran;
b. Variasi (*Variety*): pendidik juga harus dapat melakukan berbagai variasi di dalam pembelajaran seperti merencanakan metode belajar, penggunakan strategi bertanya, memberikan reinforcement, membimbing aktivitas belajar siswa, dan menggunakan media pembelajaran;
c. Orientasi tugas (*task orientation*): Karakteristik dari pengajaran langsung adalah pengorganisasian lingkungan belajar yang baik untuk mencapai tujuan belajar, dan orientasi tugas guru terkait dengan bantuan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar yang spesifik, memungkinkan siswa

[98] Supardi, *Sekolah Efektif*..., 169.

IAIN PURWOKERTO

untuk belajar mengenal informasi yang relevan, mengajukan pertanyaan yang membuka pemikiran siswa, mendorong siswa berfikir kreatif, dan keberhasilan tujuan kognitif siswa, selanjutnya orientasi tugas menekankan pada penentuan sasaran belajar yang jelas, pembelajaran aktif, monitoring siswa, dan tanggung jawab guru terhadap siswa;

d. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran (*Engagement in Learning*): Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh waktu yang dihabiskan siswa untuk mengerjakan tugas akademik yang sesuai, penggunaan waktu yang sesuai oleh guru dapat memaksimalkan waktu siswa, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat lebih efektif; dan
e. Pencapaian kesuksesan siswa yang tinggi (*Student succes rates*): Pembelajaran yang sukses menghasilkan prestasi siswa yang tinggi., serta laju pencapaian belajar berdasarkan tugas-tugas belajar memungkinkan siswa untuk menerapkannya dalam aktivitas pembelajaran yang berkualitas. Di samping itu, proses pembelajaran yang bermutu harus didukung oleh personalia yang bermutu, sarana-prasarana yang memadai, media dan sumber belajar yang cukup, biaya yang cukup, serta manajemen dan lingkungan yang mendukung.[99]

Berdasarkan pendapat Uno & Muhammad, variabel hasil pengajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 aspek yaitu: (1) keefektifan (*effectiveness*); (2) efisiensi (*efficiency*); dan (3) daya tarik (*appeal*). Aspek keefektifan diukur dengan tingkat pencapain siswa. Untuk mengukur keefektivan, Reigeluth menyebutkan ada 4 (empat) aspek penting untuk mendeskripsikan keefektivan pengajaran: (1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari/ tingkat kesalahan; (2) kecepatan unjuk kerja; (3) tingkat alih belajar; dan (4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.[100]

Dari uraian di atas, efektivitas pembelajaran tidak hanya terfokus pada hasil yang diperoleh siswa, namun dapat diketahui dengan meninjau pembelajaran dari segi guru dan siswa. Dari segi guru, dapat ditinjau dari tiga

[99] dalam Supardi, *Sekolah Efektif*..., 166-168.
[100] Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, *Belajar dengan*..., 156.

aspek seperti pendapat Kyriacou yaitu aspek konteks, proses, dan produk. Aspek proses meliputi perencanaan dan strategi pembelajaran, penggunaan pendekatan, metode, dan model pembelajaran, lingkungan dan sarana prasarana pembelajaran, dan materi pembelajaran. Aspek produk adalah hasil pembelajaran. Untuk meninjau pembelajaran dari segi siswa, dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek proses dan produk. Aspek proses meliputi pelaksanaan proses pembelajaran, pengembangan kompetensi siswa, dan perilaku/keaktifan siswa. Sedang aspek produk adalah hasil pembelajaran.

6. **Nuansa *Edutainment* dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013**

Nuansa e*dutainment* dalam konsep pembelajaran kurikulum SD/MI 2013. Dalam hal ini akan dijelaskan berdasarkan kebijakan-kebijakan pemerintah dalam proses pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013, sebagaimana dikutip Nanda Rahayu Agustia,[101] sebagai berikut.

a. Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif

Iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam kaitannya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar; pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, penerangan, suhu, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari. Upaya menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang kondusif ini dalam kurikulum 2013, ditunjukkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni:

1) Memperhatiakan keadaan peserta didik. Hal ini dilakukan guru pada saat tahap praintruksional dalam proses pembelajaran.
2) Penyampaian materi pelajaran kerap kali disampaikan dengan cara menggunakan nyanyian, misalanya mengajak peserta didik untuk bernyayi yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Misalnya dalam pelajaran fiqih materi Islam agamaku. Di mana dalam buku

[101] Nanda Rahayu Agustia, "Nuansa *Edutainment* Dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013", *Jurnal Pendidikan Al-Hadi*, Volume IV No. 02 Januari-Juni 2019.

siswa terdapat bahan pelajaran tentang rukun Islam dan penyampaiannya menggunakan irama lagu balonku.[102]

b. Menarik Minat Peserta Didik

Upaya menarik minat peserta didik dapat dilakukan pada saat di awal proses pembelajaran, dalam kurikulum 2013, upaya menarik minat peserta didik, ditunjukkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni:

1) Melakukan Komunikasi Terbuka dengan Peserta didik: Pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 guru dan peserta didik akan melakukan komunikasi terbuka. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik peserta didik akan melakukan aktivitas menanya, aktivitas menanya merupakan salah satu cara guru untuk melakukan komunikasi terbuka antara peserta didik dan guru.
2) Memberikan Pengetahuan Baru: Pemberian pengetahuan baru bagi peserta didik dapat dilakukan guru pada saat proses mengamati atau mengobservasi bahan pelajaran yang akan dipelajari. Aktivitas mengamati dapat dilakukan guru dengan berbagai cara, misalnya menayangkan sebuah video dan meminta siswa untuk melakukan pengamatan tentang hal-hal tertentu serta membuat catatan, misalnya menayangkan video tentang tingkah laku hewan, kegiatan gotong royong, Praktek sholat dan lain sebagainya.

IAIN PURWOKERTO

c. Mengutamakan Emosi Peserta didik

Mengunggah emosi dapat dilakukan lewat pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengamati (*Observasing)*, proses mengamati akan mendorong dan menantang peserta didik untuk mengetahui hal-hal yang baru terhadap objek yang akan diamati atau diobesrvasi. (2) menanya (*Questioning*), aktivitas menanya ini sangat penting untuk meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) dalam diri siswa dan mengembangkan kemampuan mereka

[102] Kementrian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Fikih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2014), 1

untuk belajar sepanjang hayat. (3) mencoba (*Experimenting*), aktivitas mencoba dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide dan membantu siswa berfikir secara mendalam. (4) menalar (*Associating*), Aktivitas menalar dapat mendorong peserta didik untuk mencari suatu hubungan atau kesimpulan berupa pengetahuan yang telah didapatkan melalu proses mencoba. (5) dan mengomunikasikan (*Comunicating*).

d. Melibatkan Semua Indera dan Pikiran

Belajar yang melibatkan semua semua alat indera dan pikiran merupakan salah satu dari prinsip pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, dan Intelectual* (SAVI) yang yang terdapat dalam teori *accelerated learning* yang ciptakan oleh Dave Meier. Pembelajaran pada Kurikulum SD/MI 2013 akan melibatkan seluruh alat indera dan pikiran juga sudah terlihat dalam proses belajar yang menekankan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang melibatkan seluruh alat indra dan pikiran peserta didik. Hal ini dapat diidentifikasi melalui proses belajar dengan menggunakan pendekatan saintifik yang melalui langkah-langkah sebagai berikut: mengamati (*Observasing)*, guru membuka secara luas kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar dan membaca. Tentunya dalam proses mengamati peserta didik menggunakan indera mata dan telinga; menanya (*Questioning*) kegiatan menanya Tentunya peserta didik akan melibatkan pikiran dan indera mulutnya; mencoba (*Experimenting*) kegiatan mencoba dalam proses belajar sebagaimana disampaikan dalam. dalam proses eksperimen peserta didik akan melibatkan pikiran beberapa alat indra seperti mata, lisan, tangan, telinga dan lain-lain, bahkan proses ini dapat mengajak peserta didik untuk bergerak dan beraktivitas; menalar (*Associating*) kegiatan menalar dalam proses ini peserta didik akan melibatkan kemampuan berfikir (*Minds-on*); dan yang terakhir mengomunikasikan (*Comunicating*), kegiatan mengomunikasikan dalam proses belajar, peserta didik akan melibatkan beberapa alat indera seperti

IAIN PURWOKERTO

lisan untuk menyampaikan atau tangan untuk menuliskan kesimpulan serta kemampuan berpikir, mengomunikasikan juga merupakan kemampuan siswa membuat kerangka pemikiran secara visual.

e. Memberi Suasana Menyenangkan Dan Kemudahan Bagi Peserta Didik

Prinsip memudahkan dan menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain: Kurikulum 2013 menganut bentuk pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran peserta didik aktif dan kritis, peserta didik tidak kosong tetapi sudah ada pengertian awal tertentu yang harus dibantu untuk berkembang, maka dalam pembelajaran ini modelnya adalah model dialogis. Model dialogis adalah model mencari bersama antara guru dan peserta didik." Dengan model dialogis ini maka peserta didik dan guru diharapkan harus membina hubungan baik antar sesama.

Selanjutnya Prinsip memberi suasana menyenangkan dan kemudahan bagi siswa ini dijabarkan dalam konsep pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 yang menerapkan pendekatan tematik integratif pada proses pembelajaran. Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu. Pembelajaran tematik terpadu dianggap mampu mewadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik.

Nilai-nilai *Edutainment* dalam proses pembelajaran pada Kurikulum SD/MI 2013, yaitu menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar. Dalam upaya menciptakan iklim belajar yang menyenangkan di setiap ruang kelas diperlukan adanya variasi (susuanan bangku), kejutan, imajinasi dan tantangan. Selain itu, ruang kelas hendaknya di desain dengan membuat selogan-selogan positif serta poster-poster yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. Selanjutnya itu, disarankan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif diruang-ruang kelas. Intinya adalah anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, seluruh atmosfer kelas haruslah bersahabat dan tidak mengancam, suasana sejak peserta didik memasuki

IAIN PURWOKERTO

ruang kelas haruslah benar-benar menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih siap dalam melaksanakan kegiatan belajar.

f. Memahami Modalitas atau Gaya Belajar Peserta Didik

Memahami gaya belajar yang berbeda ini dapat membantu guru dimanapun untuk mendekati semua atau hampir semua siswa hanya dengan meyampaikan informasi dengan gaya berbeda-beda. Sehingga tujuan dari proses belajar tersebut akan tercapai sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Secara umum ada dua kategori utama tentang bagaimana seseorang belajar; *Pertama,* bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas) dan. *Kedua*, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak).

g. Melakukan Kegiatan Pembelajaran Aktif

Proses pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013, praktik pembelajarannya dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart, dan lain-lain). Selanjutnya, pembelajaran aktif dapat dilakukan dengan cara belajar secara bekerjasama (*cooperative learning*), menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas dan pikiran SAVI: *Somatic* (belajar dengan bergerak dan berbuat); *Auditori* (belajar dengan bicara dan mendengarkan); *Visual* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan); *Intellectual* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).[103]

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 diselenggarakan secara interaktif, insfiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, krativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini senada dengan nilai-nilai pembelajaran berbasis *edutainment*. Nuansa

[103] Dave Meier, *The Accelarated Leraning Handbook* (New York: McGraw Hill, 2002), 90

e*dutainmen*t dalam konsep pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013 adalah upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif. Kepala sekolah dan guru dapat menggunakan bunga segar untuk menciptakan aroma dan aneka warna. Dinding dihiasi dengan berbagai poster berwarna, menyuguhkan seluruh poin penting yang harus dipelajari, dalam bentuk kata-kata maupun gambar dan dianjurkan memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif di ruang kelas. Proses pembelajaran harus juga harus mementingkan minat, emosi serta melibatkan semua indera dan pikiran siswa dalam aktivitas belajar. Sehingga siswa merasa relaks dan tidak menegangkan dan dapat menikmati setiap proses yang terjadi dalam pembelajaran.

Implementasi konsep pembelajaran berbasis e*dutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013 dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar, hal ini dapat dilakukan dengan membuat variasi, kejutan, imajinasi serta mendisain ruang kelas dengan membuat poster-poster yang dapat membangkitkan semangat peserta didik; (2) Mengenali gaya belajar peserta didik, dalam hal ini dapat dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada peserta didik pada proses pendahuluan dalam kegiatan belajar; (3) Menerapkan pembelajaran aktif hal ini dapat dilakukan dengan cara mengimplementasikan pendekatan saintifik sesuai dengan kebijakan pemerintah; (4) Menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas dan pikiran. Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran inquri, kontekstual, dan pembelajaran berbasis masalah.

C. Penelitian yang Relevan

Kajian teoritik diperlukan dalam penelitian untuk mencari teori-teori, konsep, dan generalisasi yang dapat dijadikan dasar pemikiran dalam penyusunan laporan penelitian serta menjadi dasar pijakan bagi penulis dalam memposisikan penelitiannya.

Dengan kajian teoritik, penulis mendalami, menelaah, dan mengidentifikasi penemuan-penemuan yang telah ada yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan untuk mengetahui apa yang sudah ada dan yang

IAIN PURWOKERTO

belum ada. Diantara penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah:

Tesis Siti Nur Zakiyah berjudul *Pengembangan Sekolah Ramah anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*. Pada penelitaian tersebut menjelaskan metode *Edutainment* yang fokus terhadap pengembangan sekolah ramah anak pada proses kegiatan belajar mengajar yang mencakup pembelajar (peserta didik), pendidik (guru) serta metode dan lingkungan pembelajaran. Sekolah Ramah Anak yang dimaksud adalah memperlakukan anak sesuai dengan karakteristik anak, karena anak-anak mempunyai karakteristik yang beragam, sehingga karakter tersebut harus diwadahi dengan memberikan pendidikan yang ramah. Penelitian tersebut fokus pada pengembangan sekolahnya.[104]

Moh. Sholeh Hamid dalam bukunya yang berjudul *Metode Edutaiment* secara spesifik membahas metode edutaiment dalam proses pembelajaran, yang pasti sangat berkaitan dengan penelitian yang akan saya kaji, yaitu bagaimana menerapkan metode *edutaiment* pada mata pelajaran IPS.[105]

Harmuni dalam disertasinya yang berjudul *Konsep Edutaiment Dalam Pendidikan Islam*, di dalamnya menjelaskan mengenai konsep pendidikan Islam yang menurut hasil penelitiannya memiliki nilai dan prinsip yang relevan dengan edutaiment. Selian itu beliau mengatakan bahwa mengimplementasikan konsep edutaiment dalam proses pembelajaran ada beberapa langkah yang dapat dilakukan. *Pertama*, menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. *Kedua* membangun minat pembelajar. *Ketiga* melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran. *Keempat* memberikan selingan permainan (games) dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara

[104] Siti Nur Zakiyah, "*Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga (*Tesis) (Purwokerto: IAIN Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Prodi IPDI Pasca Sarjana, 2017).

[105] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2014).

muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, dapat memunculkan aktifitas pembelajaran yang menyenangkan.[106]

Berdasarkan hasil penelusuran litaratur baik berupa buku desertasi dan tesis sebagaimana yang penulis paparkan di atas belum ditemukan penelitian yang secara sepesifik melakukan analisis terhadap Metode *Edutaiment* Dalam Pembelajaran Tematik.

A. Darmawan (2014) dengan judul "Keefektifan *Collaborative Learning* Berbasis *Quiz Edutainment* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar" (Jurnal Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Kimia). Model *collaborative learning* melibatkan partisipasi aktif siswa dan meminimalisasi perbedaan antar individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model *Collaborative Learning* berbasis *Quiz Edutainment* pada pembelajaran kimia. Pada peneitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *collaborative learning* berbasis *quiz edutainment* terbukti efektif untuk pembelajaran kimia. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil analisis uji ketuntasan hasil belajar yang menunjukan ketuntasan belajar siswa mencapai lebih dari kriteria ketuntasan klasikal.

Fatikhatul Maghfuro dan Febrita Ardianinsih (2014). Jurnal Pendidikan Khusus; "Metode *Edutainment* Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya". Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "Ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *edutainment* bermedia video terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya." Rata-rata nilai hasil belajar IPA meningkat dari 45 menjadi 75 setelah pemberian perlakuan berupa penerapan metode *edutainment* bermedia video dalam proses pembelajaran.

Tungga Purnama Sari (2013). Fakultas Ilmu Pendidikan PG PAUD Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Pancasila I Karangpilang Surabaya". Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian, kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK

[106] Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Disertasi, 2008).

Pancasila I Karangpilang Surabaya mengalami peningkatan dalam hal Kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan menunjuk benda-benda) sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20 (menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-20), dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Metode *edutainment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di TK Pancasila I Karangpilang Surabaya.

Taufik Dwi Santoso (2013). Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang dengan judul Penelitian Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/Servis Engine dan Komponen-Komponennya melalui Metode Pembelajaran *Edutainment* pada Siswa Tingkat X SMK Negeri 4 Kendal. Simpulan dari penelitian ini bahwa melalui metode pembelajaran *Edutainment* dapat meningkatkan aktivitas siswa sebesar (37,04%), hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai sebesar (13,06), dan ketuntasan secara klaksikal sebesar (29,42%).

Rebecca Anrini Sianturi (2013) Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia. Judul penelitian" "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita". Kemampuan menulis teks berita siswa kelas X-7 SMA Negeri 4 Bandung sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* masih dalam kategori kurang dengan nilai ratarata kemampuan siswa adalah 54,5. Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *edutainment,* hasil tes akhir siswa dalam menulis teks berita adalah 73,4 dengan kategori baik. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis siswa dengan selisih antara tes awal dan tes akhir, yaitu 18,9.

Aprilia Rezki Qurnialita (2013). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian deskriptif: "Penerapan Konsep *Edutainment* Dalam Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri 1 Sleman Yogyakarta".

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang maksimal jika tidak didukung oleh lingkungan dan suasana belajar. Oleh karenanya, guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang dapat menanamkan pandangan pada peserta didik bahwa sekolah dan ruang kelas bukan merupakan tempat yang hanya dapat memberikan beban pada peserta didik melainkan sebuah taman siswa.

Pada hakikatnya manusia tidak terlepas dari harapannya untuk bahagia dan identik dengan hal-hal yang menyenangkan, terlebih pada anak-anak. Untuk itu kehadiran hiburan begitu penting bagi kehidupan. Perkembangan media hiburan yang kian pesat sangat berdampak pada perkembangan anak. Media hiburan dewasa ini membawa berbagai pengaruh negatif walaupun kita tidak menutup mata terhadap pengaruh positif yang dibawa oleh media hiburan. Oleh karenanya tugas seorang pendidik adalah bagaimana memanfaatkan seoptimal mungkin media hiburan untuk mendorong efek positif yang dapat diperoleh pada media hiburan.

Entertaiment (hiburan) dapat diarahkan pada dunia pendidikan *(education)* tujuannya untuk memanfaat hiburan tersebut untuk memudahkan individu mencapai sasaran daripada proses pendidikan. Dengan hiburan peserta didik akan memperoleh pembelajaran yang jauh dari kesan yang membebani dan menciptakan kondisi dan suasana belajar yang lebih mengurangi perasaan tertekan karena proses belajar yang tidak menyenangkan.

Tidak terkecuali pada pembelajaran tematik integratif, sebagai mata pelajaran yang menekankan pada pengetahuan sosial dengan tujuan yang berorientasi kecapakan sosial, pembelajaran tematik integratif tidak dapat disajikan dalam pembelajaran yang pasif yang hanya berhenti pada capaian mendengar. Pemahaman dan emosional harus dibangun pada peserta didik agar nilai-nilai yang terkandung dalam tiap materi bahkan dalam kehidupan dapat meninggalkan kesan pada diri peserta didik.

Pembelajaran tematik integratif yang pasif dan mengabaikan keadaan psikologis peserta didik akan menghambat kualitas hasil belajar. Karena itu tematik integratif hendaknya diajarkan mengacu pada realitas sosial budaya yang

terjadi di lingkungan sehingga tidak dapat dilakukan tanpa proses pembelajaran berbasis pengalaman yang bermakna, bukan hanya dilakukan melalui metode ceramah maupun melalui tugas-tugas tulisan *(teacher centered)* tanpa partisipasi aktif dan antusias dari peserta didik maka pembelajaran tematik integratif akan menjadi sangat tidak menarik bagi pesrta didik terutama pada usia sekolah dasar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengolah pembelajaran di kelas semenarik mungkin seperti yang telah diuraikan adalah dengan menyajikan pembelajaran yang dibalut dengan hiburan; metode *edutainment*. Perasaan senang dan nyaman (rileks), hiburan dan belajar merupakan poin-poin *treatment* dari metode *edutainment*. Melalui metode *edutainment* kita dapat menciptakan pembelajaran aktif yang memanfaatkan multiindera dengan medium hiburan baik itu hiburan aktif (bermain) maupun media hiburan lainnya dalam belajar, karena dengan berbagai media hiburan proses belajar akan semakin menarik dan bermakna.

Selain itu, lingkungan belajar haruslah menantang sekaligus merangsang sehingga emosi positif yang dihasilkan dalam proses pembelajaran memiliki peran dalam menguatkan kinerja otak dan emosi negatif yang diminimalisir menghindarkan peserta didik dari kondisi-kondisi psikis negatif kedepannya yang dengan demikian dapat menyentuh beberapa ranah hasil belajar yang diharapkan terutama pada domain kognitif yang selama ini menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada jalur pendidikan formal.

Proses pembelajaran dengan menerapkan metode *edutainment* dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek: memberi kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, memberi pengalaman sukses, dan merayakan hasil. Karena itu, aktivitas pembelajarannya dapat digunakan berbagai media hiburan. Berlandaskan hal tersebut maka dirumuskan langkah-langkah penerapan metode *edutainment*. Konsep belajar dengan media hiburan (*edutainment*) tersebut dapat

mengakomodir proses belajar dan mempengaruhi hasil belajar terkhusus pada pelajaran tematik integratif.

IAIN PURWOKERTO

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, yang telah menerapkan model *edutainment* dalam pembelajaran, sejak tahun 2017. MI Modern Al-Azhary Lesmana beralamat di Jalan Pancurendang No. 15 RT. 02/ RW. 04 Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas Kode Pos 53163. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, tepatnya sejak bulan 12 Maret 2019 sampai dengan 10 Juni 2019.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana. Penelitian ini lebih menekankan pada desain pembelajaran berbasis *edutainment*, bentuk terapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dan efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment*. Proses yang dimaksud adalah kegiatan identifikasi masalah, pengumpulan dan penganalisis data, pembuatan alternatif-alternatif kebijakan, pemilihan salah satu alternatif terbaik, pelaksanaan keputusan, pemantauan dan pengevaluasian hasil pelaksanaan keputusan. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang merencanakan, merancang, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan menyusun laporan penelitian. Berdasarkan karakteristik tersebut maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Karakteristik penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Biklen ada lima, yaitu: (1) Dilakukan pada kondisi yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) langsung ke sumber data dan peneliti sebagai instrumen kunci; (2) Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif; (3) Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka; (4) Penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses dari pada hasil (*outcome*); (5) Penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif; (6) Penelitian kualitatif lebih

menekankan makna (data dibalik yang diamati).[107] Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yng dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik (utuh), dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfatkan berbagai metode ilmiah.[108] Berarti, di lokasi penelitian terdapat berbagai ucapan dan bahasa tubuh informan, rangkaian peristiwa, berbagai sarana dan prasarana pendidikan, berbagai dokumen yang dibuat untuk keperluan madrasah. Menurut Imam Gunawan, penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan analisis proses dari proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antara fenomena yang diamati dan senantiasa menggunakan logika ilmiah.[109]

Sesuai dengan topik yang peneliti angkat yakni implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana, maka penelitian ini menghendaki adanya eksplorasi langsung ke lokasi penelitian. Untuk itu, peneliti akan menggunakan jenis penelitian lapangan *(field research)* yang dilakukan melalui pengamatan langsung ke lokasi yang dijadikan obyek penelitian yang berorientasi pada temuan atau gejala alami. Sedangkan berdasarkan sifatnya penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yang berusaha menggambarkan situasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini menggambarkan suatu kejadian atau penemuan dengan disertai data yang diperoleh di lapangan. Dalam hal ini gambaran tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana, meliputi desain pembelajaran berbasis *edutainment*, bentuk terapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dan efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment*.

C. Data dan Subjek Penelitian

[107] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), 9-10.
[108] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remeja Rosdakarya, 2012), 4.
[109] Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 80.

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut informan, yaitu orang yang menginformasikan atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu, dalam penelitian ini adalah terkait dengan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data, sedang isi catatan subjek penelitian atau variabel penelitian.[110]

Di dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian disebut sebagai narasumber atau informan dalam penelitian. Dalam pengumpulan data, peneliti menentukan beberapa informan berdasarkan kriteria Spradly, sebagai berikut: (1) Informan merupakan orang yang cukup lama menyatu dengan kegiatan yang sedang diteliti; (2) Informan masih berstatus aktif secara penuh selama masa penelitian berlangsung; (3) Informan benar-benar mempunyai cukup banyak waktu pada topik yang sedang diteliti; (4) Informan cenderung tidak dipersiapkan dalam wawancara; (5) Informan masih merasa asing dengan peneliti.[111]

Adapun narasumber yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowballing sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan data tertentu, sedangkan *snowballing sampling* merupakan teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit dan lama-lama menjadi besar. Hal ini karena sumber data yang sedikit belum mampu memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data.

Dalam penelitian ini subjek yang diambil menjadi sampel adalah:

---

[110] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 129

[111] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 289.

1. Kepala MI Modern Al-Azhary, sebagai sumber informasi data secara menyeluruh mengenai kebijakan yang diterapkan dalam implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran dan implementasi kurikulum 2013.
2. Guru MI Modern Al-Azhary, sebagai sumber informasi data secara menyeluruh mengenai implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran.
3. Siswa MI Modern Al-Azhary, sebagai sumber informasi data secara menyeluruh mengenai respon siswa terhadap implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran.

Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, yang difokuskan pada 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.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Teknik yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan data, ialah: observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi dan gabungan ketiganya.

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan dengan sistematis atas fenomena yang diteliti baik langsung maupun tidak langsung.[112] Menurut psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunkan seluruh panca indra. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, peraba, dan pengecap. Apa yang dikatakan ini sebenarnya adalah pengamatan langsung. Dengan

[112] Sutrino Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 151.

demikian penelitian observasi dapat dilakukan dengan rekaman gambar dan rekaman suara.

Observasi dilakukan sebelum penulis mengadakan penelitian. Observasi dilakukan agar penulis mendapatkan gambaran awal tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran yang ada di madrasah tersebut. Karena sebelum mengadakan kegiatan evaluasi penulis harus mengerti terlebih dahulu tentang program yang akan dievaluasi. Dengan observasi ini penulis telah terbantu dengan adanya gambaran awal tentang program yang berasal dari pengamatan di madrasah dengan pendampingan dari kepala madrasah. Observasi yang dilakukan di madrasah ini berupa tanya jawab singkat tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kepala madrasah maupun pihak-pihak yang terkait merasa nyaman dan tidak terganggu karena akan diadakan penelitian terhadap implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di madrasah tersebut.

Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik langsung yakni observasi yang dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke tempat tujuan observasi dengan menentukan kesepakatan dengan sumber informasi tentang waktu, tempat, dan alat apa saja yang boleh digunakan dalam observasi. Peneliti melaksanakan observasi untuk melihat pembelajaran berbasis *edutainment*, sehingga memudahkan peneliti mengetahui secara langsung implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary tersebut.

IAIN PURWOKERTO

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.[113] Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan secara mendalam. Teknik pengumpulan data ini

[113] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 135.

mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report*, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakianan pribadi.

Menginterview bukanlah pekerjaaan yang mudah. Dalam hal ini pewawancara harus dapat menciptakan suasana santai tetapi serius, artinya bahwa *interview* dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, tidak main-main, tetapi tidak kaku. Suasana ini penting dijaga, agar responden mau menjawab apa saja yang dikehendaki oleh pewancara secara jujur. Peneliti dalam hal ini berkedudukan sebagai *interviewer*, mengajukan pertanyaan, menilai jawaban, meminta penjelasan, mencatat dan menggali pertanyaan lebih dalam. Di pihak lain, sumber informasi (*interview*) menjawab pertanyaan, memberi penjelasan dan kadang-kadang juga membalas pertanyaan. Metode ini dilakukan untuk menggali persepsi responden terhadap implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Wawancara juga digunakan untuk mengecek data lain yang sudah lebih dahulu diperoleh.

Peneliti menggunakan teknis wawancara bebas dan mendalam (semi-terstruktur), dan tidak dalam bentuk formal ketika melakukan wawancara. Beberapa para ahli menyebutkan bahwa wawancara ini dinamakan dengan wawancara bebas terpimpin, wawancara berjalan dengan bebas tapi terpenuhi kapabilitas persoalan penelitian atau tetap terkait dengan pokok-pokok pewawancara. Di samping itu, sebagai bentuk pertanyaannya digunakan wawancara terbuka, yaitu terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang sedemikian rupa bentuknya, sehingga informan diberi kebebasan untuk menjawabnya. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi dari kepala madrasah, guru dan siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana adalah orang yang paling esensial untuk dimintai keterangan atau informasi tentang permasalahan yang akan dikaji. Selain itu, informan lebih mengetahui berbagai informasi tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary, karena terlibat secara langsung dalam proses pendidikan sehingga informasinya lebih akurat dan terpercaya.

3. Dokumentasi

IAIN PURWOKERTO

Dokumentasi adalah suatu metode untuk memperoleh informasi mengenai barang-barang tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.[114] Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh teori, konsep, preposisi, dan data lapangan. Data dimaksud kemudian dipilah dan dipilih, untuk kemudian diambil intisarinya dan disajikan.

Dalam penelitian kualitatif, teknik ini merupakan alat pengumpulan data yang utama karena pembuktian hipotesis yang dianjurkan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori atau badan hukum yang diterima baik mendukung atau menolak hipotesis tersebut.[115] Adapun dokumen yang dikumpulkan dan dianalisis peneliti dalam penelitian ini adalah dokumen yang berkaitan dengan kondisi lembaga sebagai lokasi penelitian dan dokumen yang berkaitan dengan fokus dan masalah penelitian. Data-data yang dihasilkan peneliti tersebut diharapkan mampu menjawab pertanyaan tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana, seperti: profil madrasah, kurikulum pengembangan diri, dan dokumen lainnya yang terkait dengan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana, seperti Silabus, RPP, promes, protas, dan lembar penilaian.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Sebagaimana dinyatakan Moleong, kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif cukup rumit. Ia sekaligus merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya. Pengertian instrumen atau alat penelitian di sini tepat karena ia menjadi segalanya dari keseluruhan proses penelitian.

Ciri umum manusia sebagai instrumen mencakup segi *responsive*, dapat menyesuaikan diri, menekankan keutuhan, mendasarkan diri atas pengetahuan, memproses data secepatnya, dan memanfaatkan kesempatan mencari respon yang

---

[114] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 131.

[115] Maman Rachman, *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian* (Semarang: IKIP Semarang, 1999), 96.

tidak lazim atau idiosinkratik.[116] Pada penelitian ini, untuk memperoleh data yang mendalam sesuai dengan fokus penelitian, peneliti sendiri yang menyusun rencana, mengumpulkan data, menganalisis serta melaporkannya, sehingga diperoleh data yang representatif.

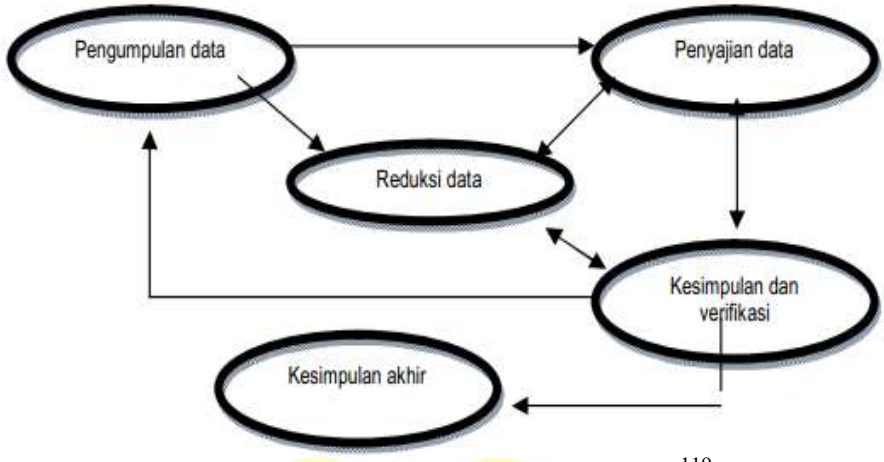
E. Teknik Analisis Data

Analisis Data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Namun dalam penelitian kualitatif, analisa data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data dalam penelitian kualitatif, hendaknya diuraikan proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkip-transkip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain agar peneliti dapat menyajikan bahan temuannya. Analisis data ini melibatkan pengerjaan, pengorganisasian, pemecahan dan sintesis data serta pencarian pola, pengungkapan hal penting dan menentukan apa yang dilaporkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis transkip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain yang dipahami oleh peneliti. Kegiatan analisis dilakukan dengan menelaah data, menata data, membagi menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari pola, menemukan apa yang bermakna dari apa yang diteliti dan dilaporkan secara sistematis pula.

Bogdan dan Biklen seperti yang dikutip oleh Lexy J. Moleong dalam bukunya mengatakan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain [117] Menurut Miles dan Huberman analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersama-sama yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/

[116] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 165-166.
[117] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 248.

verifikasi.[118] Analisis data berlangsung secara *stimulant* yang dilakukan secara bersamaan dengan proes pengumpulan data dengan alur tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi. Tehnik analisis data model interaktif tersebut dapat dibagankan sebagai berikut:



Gambar 2. Interaksi Data Kualitatif [119]

1. **Reduksi Data**

   Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, mengarahkan dan membuang yang tidak perlu. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi data, kemudian diklasifikasikan menjadi beberapa kategori.[120] Adapun kategori itu sebagai berikut: implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajarannya. Selanjutnya membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, dan menulis memo. Data yang sudah diperoleh disederhanakan dan diseleksi relevansinya dengan masalah penelitian, sedangkan data yang tidak diperlukan dibuang. Proses ini berlanjut sampai proses pengumpulan data di lapangan berakhir, bahkan pada saat pembuatan laporan sehingga tersusun secara lengkap.

2. ***Display* (Penyajian Data)**

---

[118] Sugiyono, *Metode*..., 247.

[119] Burhan Bungin (Eds), *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis Ke Arah Model Apliksi* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), 69.

[120] Imam Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 194.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengorganisasikan data yang sudah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah antara satu tahap dengan tahapan yang lain, tetapi setelah kategori terakhir direduksi, maka keseluruhan data dirangkum dan disajikan secara terpadu. Dengan melihat penyajian data, maka dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Adapun data yang akan disajikan adalah data yang menyajikan tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, meliputi desain pembelajaran berbasis *edutainment*, bentuk terapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dan efektifitas pembelajaran berbasis *edutainment*.

3. Menarik Kesimpulan (Verifikasi)

Kegiatan penyimpulan merupakan langkah lebih lanjut dari kegiatan reduksi dan penyajian data. Data yang sudah direduksi dan disajikan secara sistematis akan disimpulkan sementara. Kesimpulan yang diperoleh pada tahap awal biasanya kurang jelas, tetapi pada tahap-tahap selanjutnya akan semakin tegas dan memiliki dasar yang kuat. Kesimpulan sementara perlu diverifikasi. Teknik yang dapat digunakan untuk memverifikasi adalah trianggulasi sumber data dan metode, diskusi teman sejawat serta konsultasi dengan dosen pembimbing.[121]

4. Kesimpulan Akhir

Kesimpulan akhir diperoleh berdasarkan kesimpulan sementara yang telah diverifikasi. Kesimpulan final ini dapat diperoleh setelah pengumpulan data selesai. Dan kesimpulan ini akan menjawab dari pertanyaan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini. Dalam tahap ini, penulis mengambil kesimpulan dari penyajian data berupa analisis data yang memberikan hasil lebih jelas mengenai implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Analisis yang dilakukan peneliti dalam tahap verifikasi ini merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian ini.

[121] Sugiyono, *Metode...*, 338-339.

IAIN PURWOKERTO

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data sangat perlu dilakukan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah. Pengecekan keabsahan data merupakan suatu langkah untuk mengurangi kesalahan dalam proses perolehan data penelitian yang tentunya akan berimbas terhadap hasil akhir dari suatu penelitian. Moleong menyebutkan ada empat kriteria,[122] yaitu:

1. Kredibilitas (Validasi Internal)

Peneliti yang berperan sebagai instrument utama dalam penelitian kulaitatif banyak berperan dalam menentukan dan menjustifikasikan data, sumber data, kesimpulan dan hal-hal penting lain yang memungkinkannya berprasangka atau membias. Untuk menghindari hal tersebut maka data yang diperoleh perlu diuji kredibilitasnya. Uji kredibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan data yang diamati dan berhasil dikumpulkan sesuai fakta yang terjadi secara wajar di lapangan. Derajat kepercayaan data dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memenuhi kriteria kebenaran yang bersifat *emic*, baik bagi pembaca maupun bagi subyek yang diteliti. Menurut Lincoln dan Guba bahwa untuk memperoleh data yang valid dapat ditempuh teknik pengecekan data melalui: (a) observasi yang dilakukan secara terus-menerus; (b) triangulasi sumber, meteode dan peneliti lain; (c) pengecekan anggota, diskusi teman sejawat; dan (d) pengecekan kecukupan referensi, keterlibatan dalam penelitian kualitatif dapat dicapai dengan cara "uraian rinci".[123]

Pengujian terhadap kredibilitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi sumber data dan pemanfaatan metode, serta *member check*. Dalam pengecekan keabsahan data mutlak diperlukan dalam penelitian kualitatif agar supaya data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dengan melakukan verifikasi terhadap data. Verifikasi terhadap data tentang implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana, dilakukan dengan langkah, sebagai berikut:

---

[122] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 326.
[123] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 289-331.

a. Mengoreksi metode yang digunakan untuk memperoleh data. Dalam hal ini peneliti telah melakukan cek ulang terhadap metode yang digunakan untuk menjaring data, yaitu wawancara, pengamatan, dan dokumentasi.
b. Mengecek kembali hasil laporan penelitian yang berupa uraian data dan hasil interpretasi peneliti. Peneliti telah mengulang-ulang hasil laporan yang merupakan produk dari analisis data diteruskan dengan *cross check* terhadap subyek penelitian.
c. Triangulasi untuk menjamin obyektifitas dalam memahami dan menerima informasi, sehingga hasil penelitian akan lebih obyektif dengan didukung *cross check* dengan demikian hasil dari penelitian ini benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Triangulasi ini merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian kualitatif. Dalam pandangan Moleong, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dalam teknik triangulasi ada empat macam sebagai teknik pemeriksaan yang menggunakan beberapa sumber, metode, peneliti, dan teori.[124]

Dalam penelitian ini trianggulasi yang digunakan untuk mencapai nilai kredibilitas data dalam penelitan ini, peneliti menggunakan tehnik trianggulasi sumber data dan metode, diskusi teman sejawat dan konsultasi dengan pembimbing. Adapun triangulasi sumber data dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan informasi yang diperoleh dari satu informan dengan informan lainnya. Misalnya dengan membandingkan kebenaran informasi tertentu yang diperoleh dari kepala madrasah dengan yang diperoleh wakil kepala madrasah, atau dari guru ke guru lainnya. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan beberapa metode yang berbeda untuk mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi. Misalnya dari metode observasi dibandingkan dengan *interview* kemudian dicek lagi melalui dokumen yang relevan dengan informasi tersebut. Sedangkan diskusi teman dan pembimbing adalah

[124] Lexy J. Moleong, *Metode...*, 324 & 330.

mendiskusikan hasil temuan dengan teman sejawat dan pembimbing agar dapat dideskripsikan dan mudah dipahami oleh pembaca hasil penelitian ini.

2. **Transferabilitas (Validasi Eksternal)**

Standar *transferability* ini merupakan pertanyaan empirik yang tidak dapat dijawab oleh peneliti kualitatif sendiri, melainkan dijawab dan dinilai oleh pembaca laporan penelitian. Hasil penelitian kualitatif memiliki standar *transferability* yang tinggi bilamana para pembaca laporan penelitian ini memperoleh gambaran dan pemahaman yang jelas tentang konteks dan fokus penelitian. Dalam prakteknya peneliti meminta kepada beberapa rekan akademisi dan praktisi pendidikan mengenai arah hasil penelitian. Pada dasarnya penerapan keteralihan merupakan suatu upaya berupa uraian rinci, penggambaran konteks tempat penelitian, hasil yang ditemukan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

3. **Dependabilitas (Reliabilitas)**

Pemeriksaan kualitas proses penelitian. Cara ini dilakukan oleh peneliti dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana kualitas proses penelitian yang dikerjakan oleh peneliti mulai dari mengkonseptualisasi penelitian, menjaring data penelitian, mengadakan interpretasi temuan-temuan penelitian hingga pada pelaporan hasil penelitian.

4. **Konfirmabilitas (Obyektivitas)**

Untuk menentukan kepastian data, peneliti mengkonfirmasikan data dengan para informan dan/atau informan lain yang berkompeten. Konfirmabilitas ini dilakukan bersamaan dengan pengauditan dependabilitas. Perbedaannya terletak pada orientasi penilaiannya. Konfirmabilitas digunakan untuk menilai hasil penelitian yang didukung oleh bahan-bahan yang tersedia, terutama berkaitan dengan deskripsi, temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian. Sedangkan dependabilitas digunakan untuk menilai proses penelitian. Mulai pengumpulan data sampai pada bentuk laporan yang sudah terstruktur dengan baik.

IAIN PURWOKERTO

BAB IV

SAJIAN DATA DAN ANALISIS

PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DI MI MODERN AL-AZHARY LESMANA KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

Madrasah Ibtidaiyah Modern Satu Atap Al-Azhary Ajibarang merupakan sekolah di bawah naungan Yayasan Aji Yumika. Yayasan Aji Yumika sudah berdiri sejak tahun 1997 didirikan oleh KH. Yusuf Azhary Al-Hafidz. Aji Yumika merupakan singkatan dari Ajibarang Yusuf Umi Kaltsum. Umi Kaltsum adalah istri KH. Yusuf Azhary Al-Hafidz. Pengelolaan yayasan pada awalnya dipimpin oleh salah seorang putra beliau yaitu Almarhum Drs. H. Slamet Effendy Yusuf, M.Si., Amarhum Drs. H. Slamet Effendy Yusuf, M.S.i meninggal pada tanggal 16 Desember 2015 Sekarang yayasan Aji Yumika dipimpin oleh Drs. H. Khoerul Fuad Yusuf, M.Si. adik dari Almarhum Drs. H. Slamet Effendy Yusuf, M.Si. Sebelum Madrasah Ibtidaiyah Modern Satu Atap Al Azhary berdiri, sejak tahun 1950-an, di lingkungan masyarakat sekitar telah ada pesantren atau lembaga pengajian Al-Qur'an. Kegiatan ini bersifat sangat sederhana. Namun demikian karena ketekunan dan keikhlasan dalam pengelolaannya, lembaga pengajian itu diminati oleh masyarakat dan ratusan santri telah menjadi alumni dari kegiatan ini. Pada tahap awal, yayasan telah menyelenggarakan pendidikan berupa pesantren Tahfidzul Qur'an. Fokus dari pesantren adalah menghasilkan santri yang memiliki kompetensi hafal Al Qur'an. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang terjadi di lingkungan pesantren adalah pembelajaran ilmu Al Qur'an.[125]

Pondok pesantren yang akan dikembangkan berlokasi di Kampung Karang Cengis Desa Lesmana, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas Propinsi Jawa Tengah. Secara geografis, lokasi pengembangan berada di

[125] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

daerah yang strategis karena dilalui oleh kendaraan umum dari Jakarta menuju Purwokerto dan terus ke daerah-daerah lain di Jawa Tengah, Jawa Timur dan DI Jogjakarta. Di samping itu, jalan ini juga dilalui oleh kendaraan angkutan lokal, sehingga memudahkan bagi masyarakat sekitar untuk menjangkau lokasi pesantren. Secara umum, mata pencaharian masyarakat di sekitar lokasi pesantren adalah petani, pengrajin, pegawai negeri, dan pedagang.

Lokasi pesantren di kecamatan Ajibarang merupakan bagian dari Kabupaten Banyumas yang beribukota di Purwokerto. Kota Purwokerto saat ini telah berkembang menjadi kota jasa, perdagangan, dan pendidikan. Hal ini ditandai dengan pertumbuhan pedagang tingkat grosir, retail hingga toko-toko kelontong, tersedianya lembaga jasa dan pelayanan umum seperti angkutan kota dan luar kota. Perkembangan di bidang pendidikan, juga ditandai munculnya sekolah-sekolah unggulan baik yang berstandar propinsi maupun standar lokal. Di tingkat universitas Purwokerto juga berkembang dengan baik. Beberapa perguruan tinggi yang ada di sini, antara lain: Universitas Jendral Sudirman (Unsoed), IAIN Purwokerto, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Akademik Telkom dan lain-lain.

Meskipun demikian, lembaga pendidikan yang bermutu di wilayah Kabupaten Banyumas dan sekitar masih sangat terbatas, sehingga tidak dapat mengakomodasi peningkatan jumlah peserta didik dan orang tua yang menghendaki memperoleh pendidikan yang bermutu. Berangkat dari kondisi dan kerangka berpikir semacam inilah, maka Yayasan Aji Yumika bermaksud mengembangkan pesantren yang telah ada selama ini menjadi lebih besar dan mencakup dimensi yang lebih luas, yang terdiri atas:

a. Pendidikan persekolahan dalam bentuk madrasah maupun sekolah umum;
b. Perguruan tinggi yang lebih berfokus pada menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di bidang keterampilan melalui pendirian politeknik.

IAIN PURWOKERTO

c. Pendidikan pesantren yang berfokus pada pendidikan tahfidzul Qur'an maupun pendidikan yang ada di berbagai pesantren yang ada di Indonesia.
d. Pengembangan dakwah yang tidak berfokus pada penyampai dakwah sebagai da'i, tetapi juga mengarah pada pemberian bantuan pada masjid dan lembaga pengajian setempat dalam pengembangan organisasi, manajemen, dan program.
e. Pengembangan masyarakat melalui pendidikan non formal, baik yang diarahkan pada program-program keaksaraan, persamaan, maupun pemberian keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
f. Pengembangan usaha dan kerjasama. Aktivitasnya diarahkan pada membangun basis ekonomi masyarakat sekitar, membangun *holding company* yang sebagian keuntungannya digunakan membantu pembiayaan pendidikan di lingkungan Yayasan Aji Yumika. Sedangkan kerjasama diarahkan pada membangun jaringan, baik dalam upaya pengembangan bisnis, maupun pendidikan.[126]

Karena alasan tersebut di atas, Yayasan Aji Yumika memiliki tekad untuk membuat madrasah yang berkualitas. Dengan harapan agar siswa-siswinya menjadi anak yang sholeh dan sholekhah, mempunyai wawasan keilmuan yang dalam. Pada Tahun 2009 Yayasan Aji Yumika yang diketuai oleh Bapak KH. Slamet Effendy Yusuf, M.Si meresmikan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Aji Yumika yaitu MI Al-Azhary. Madrasah tersebut langsung beroperasi di tahun 2009 dengan murid pertama berjumlah 13 anak. Itulah sejarah singkat Madrasah Ibtidaiyah Modern Satu Atap Al-Azhary di Desa Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas dan berdiri sampai sekarang dengan jumlah murid yang terus bertambah.[127]

Di Madrasah Ibtidaiyah Modern Al-Azhary Lesmana ini, mereka akan belajar banyak keilmuan baru, baik agama maupun dunia, yang tentunya

[126] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.
[127] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.

sangat bermanfaat bagi mereka dimasa yang akan datang. Mereka juga akan dibekali dengan kemampuan-kemampuan khusus dalam ekstra kurikuler seperti: qiraah, pildacil, *marching band*, olah raga dan lain sebagainya. Mereka diharapkan mampu bersaing dalam ketatnya dunia pendidikan maupun dunia usaha atau ketrampilan. Sehingga nantinya diharapkan menjadi khalifah (pemimpin) yang mau membantu kepada sesamanya sehingga dapat tercapai tatanan masyarakat madani yaitu generasi *khoiru ummah.*

2. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Modern Al-Azhary Lesmana, maka diperlukan visi dan misi lembaga. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah tersebut adalah sebagai berikut:[128]

a. Visi

MI Modern Al-Azhary Lesmana sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam perlu mempertimbangkan harapan murid, orang tua murid, lembaga pengguna lulusan madrasah dan masyarakat dalam merumuskan visinya. MI Modern Al-Azhary Lesmana ingin mewujudkan harapan dan respon masyarakat dalam visi berikut:

"MENGEMBANGKAN POTENSI SISWA BERWAWASAN LUAS, MODERAT, INKLUSIF, DAN TOLERAN DENGAN BEKAL ILMU PENGETAHAN YANG MENDALAM, KETRAMPILAN HIDUP (*LIFESKILL*) DAN KEMULIAN AKHLAK".

b. Misi

1) Mengelola pendidikan modern terpadu yang mencakup aspek keislaman, keindonesiaan, keilmuan, ketrampilan, dan kemandirian;
2) Mengembangkan managemen dan kurikulum sekolah berbasis Al-Qur'an, Bahasa, dan Teknologi Informasi.
3) Memberdayakan seluruh potensi secara optimal serta menolong warga sekolah untuk belajar sepanjang hayat dan proaktif terhadap perubahan sosial.[129]

c. Tujuan

Tujuan didirikannya MI Modern Al-Azhary Lesmana merupakan penjabaran dari visi dan misi madrasah agar komunikatif dan mudah

[128] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.
[129] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.

IAIN PURWOKERTO

dalam melakukan penilaian serta terukur, maka dibuatlah indikator. Indikator dari tujuan tersebut adalah:

1) Madrasah dapat memenuhi Standar Isi dan Standar Proses;
2) Madrasah mengoptimalkan proses pembelajaran PAIKEM/CTL;
3) Madrasah memiliki sarana dan prasarana yang memadai;
4) Madrasah memiliki Tenaga Pendidik dan Kependidikan berstandar Nasional;
5) Madrasah mencapai nilai rata-rata UN = 7,5;
6) Madrasah mampu meningkatkan jumlah siswa 20 %;
7) Madrasah memiliki tim olimpiade MIPA yang menjadi juara tingkat Kabupaten;
8) Madrasah mengembangkan program kecakapan siswa melalui Pramuka, Teknologi Informasi dan komunikasi;
9) Madrasah mengembangkan program kecakapan kesenian melalui kegiatan qiro'ah.[130]

Dari tujuan dan indikator yang telah dibuat, maka di dalam mewujudkannya Madrasah Ibtidaiyah Modern Satu Atap Al-Azhary Ajibarang menerapkan pembiasaan-pembiasaan di sekolah. Pembiasaan tersebut wajib dipatuhi dan dijalankan oleh seluruh peserta didik. Adapun kegiatan pembiasaan tersebut adalah:

1) Pembiasaan Rutin**:** Proses pembentukan akhlaq dan penanaman/ pengamalan ajaran Islam Adapun kegiatan pembiasaan rutin meliputi:
   a) Mengucapkan salam (Assalamu'alaikum)
   b) Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran
   c) Tadarus Al-Qur'an
   d) Hafalan Doa sehari hari
   e) Sholat Dhuhur berjama'ah
   f) Sholat Dhuha
   g) Upacara Bendera
2) Pembiasaan Terprogram: Proses pembentukan akhlaq dan penanaman/ pengamalan ajaran Islam. Adapun kegiatan pembiasaan terprogram meliputi:
   a) Peringatan Hari-Hari Besar Islam
   b) Peringatan Hari Besar Nasional

[130] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.

IAIN PURWOKERTO

c) Pesantren Ramadhan
d) Santunan insidental bencana alam/tanggap bencana

Berikut kegiatan peserta didik dalam rangka pembinaan keagamaan di MI Modern Al-Azhary Lesmana:

a) *Muhadloroh* (latihan berpidato dalam tiga bahasa Arab, Inggris, Indonesia).
b) *Muhadatsah* (penambahan kosa kata bahasa melalui latihan percakapan sehari-hari).
c) *Tasji'ullughoh* (peningkatan bahasa melalui pembelajaran bahasa).

Tidak hanya pendidikan yang berorientasi pada pelatihan rohani saja, melainkan juga mencakup kesehatan jasmani. Banyak pilihan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa, di antaranya:

a) Pramuka
b) Kerja Bakti
c) Halaqoh/Kajian Dienul Islam
d) Marching Band
e) Olah raga: sepak bola, sepak takraw, bulu tangkis, volley ball, tenis meja, dan karate.
f) Kegiatan Ekstrakurikuler: memberikan pelajaran komputer, memberikan latihan olahraga (antara lain sepak bola, atletik), mengadakan pembinaan keorganisasian MI Modern Al-Azhary.

IAIN PURWOKERTO

3. Keadaan Guru dan Karyawan

Guru adalah sosok orang yang menjadi teladan bagi para siswanya. Melalui guru pulalah siswa dapat belajar banyak tentang berbagai macam ilmu pengetahuan. Dikarenakan guru mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar mengajar di lembaga pendidikan, maka dari itu seorang guru harus mampu membawa siswa-siswanya kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut ini adalah data guru dan tenaga kependidikan di MI Modern Al-Azhary Lesmana.

Tabel 4.1

Daftar Nama Pendidik dan Tenaga Kependidikan[131]

No	Nama	Pendidikan	L/P	Lahir	Jabatan
1.	Muakhiroh, S.Pd.I	S1	P	15/08/1982	Kepala
2.	Nur Izzah, S,Pd.I	S1	P	18/02/1975	Guru
3.	Lulu Nafisah,S.Pd.I	S1	P	16/03/1979	Guru
4.	Yuli Rohayati,S.Pd.I	S1	P	07/02/1986	Guru
5.	Khusni Nur Aini,S.Pd.I	S1	P	28/03/1984	Guru
6.	Efien Happy Nursita, S.Pd.	S1	L	06/09/1979	Guru
7.	Irham Rohim, S.Pd.I	S1	L	25/03/1983	Guru
8.	Shobirin, S.Pd	S1	L	14/10/1991	Guru
9.	Lili Sugiani, S.Pd.I	S1	P	07/07/1988	Guru
10.	Retnoningsih, S.Pd.I	S1	P	02/09/1989	Guru
11.	Yuli Setiana Aji, S.Pd.	S1	P	14/07/1990	Guru
12.	Dwi Anisti, S.Pd.	S1	P	4/12/1989	Guru
13.	EkaNuraiyan,S.Pd.SD	S1	P	17/09/1982	Guru
14.	Sugini, S.Pd.SD	S1	P	14/08/1989	Guru
15.	Winarti,S.Pd.I	S1	P	04/06/1990	Guru
16.	Edi Surinto,S.Pd.I	S1	L	11/04/1976	Guru
17.	Ice Kosiyanti, A.Md.	D2	P	27/3/1984	Guru
18.	Junipah, A.Ma. Pus	D2	P	13/06/1985	Pustakawan
19.	Susilo	SMA	L	03/09/1989	Tata Usaha
20.	Linnatul Khalisah	SMA	P	23/05/1993	Bendahara
21.	Mursid	SMA	L	05/09/1972	Kebersihan

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah guru di MI Modern Al-Azhary Lesmana ada 21 orang dengan latar belakang pendidikan S-1 berjumlah 17 orang (81%), pendidikan SMA/Sederajat 4 orang (19%). Adapun tenaga kependidikan di MI Modern Al-Azhary Lesmana berjumlah 4 orang, yaitu Linnatul Khalisah sebagai Bendahara, Susilo sebagai Tata Usaha, Junipah sebagai Pustakawati, dan Mursid sebagai tenaga kebersihan.

4. Keadaan Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar di antara komponen-komponen lainnya. Tanpa adanya siswa, sesungguhnya tidak akan terjadi proses belajar mengajar. Adapun jumlah siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tahun ajaran 2018/2019 ini adalah 273 siswa, dengan jumlah rombongan belajar (rombel) sebanyak 12 rombel. Untuk keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2

[131] Dokumentasi Profil MI Modern Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.

Kondisi Peserta Didik MI Modern Al-Azhary Ajibarang[132]

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1	Kelas IA	17	12	29
2	Kelas IB	19	11	30
Jumlah Kelas I		**36**	**23**	**59**
3	Kelas IIA	14	12	26
4	Kelas IIB	15	9	24
Jumlah Kelas II		**29**	**21**	**50**
5	Kelas IIIA	14	8	22
6	Kelas IIIB	13	9	22
Jumlah Kelas III		**27**	**17**	**44**
7	Kelas IVA	14	10	24
8	Kelas IVB	16	9	25
Jumlah Kelas IV		**30**	**19**	**49**
9	Kelas VA	9	9	18
10	Kelas VB	7	11	18
Jumlah Kelas V		**16**	**20**	**36**
11	Kelas VIA	7	13	20
12	Kelas VIB	10	5	15
Jumlah Kelas VI		**17**	**18**	**35**
Jumlah Total		**155**	**118**	**273**

5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah alat penunjang pembelajaran yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, penyediaan sarana dan prasarana yang maksimal secara tidak langsung akan menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat sehingga masyarakat antusias untuk mempercayakan anaknya menjalani pembelajaran pada lembaga pendidikan tersebut. Oleh karena dengan kesadaran ini, pengelola madrasah menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran seperti:[133]

a. Masjid 1 (satu) lokal
b. Ruang belajar 12 (duabelas) lokal ukuran 7 x 8 m
c. Ruang guru 1 (satu) lokal ukuran 7 x 8 m
d. TU (satu) lokal ukuran 3 x 5 m
e. Ruang Kepala Sekolah 1 (satu) lokal
f. Kamar kecil 20 (dua puluh) lokal
g. Ruang perpustakaan 1 (satu) lokal ukuran 7 x 8 m
h. Ruang Olah Raga 1 (satu) lokal ukuran 7 x 8 m
i. Laboratorium komputer 1(satu) lokal ukuran 7 x 8 m

[132] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.
[133] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019

j. Koperasi 1 (satu)
k. Meja 250 buah
l. Kursi 250 buah
m. Loker 250 buah

Tabel 4.3
Kondisi Sarana dan Prasarana MI Modern Al Azhary Ajibarang[134]

No	Letak	Jenis Barang	Jumlah	Asal Dari
1	Ruang kelas	Papan tulis	11	Swadaya
		Meja guru	17	Swadaya
		Kursi guru	17	Swadaya
		Papan absensi siswa	11	Swadaya
2	Ruang guru/TU	Papan monografi	3	Swadaya
		Almari	1	Donator
		Meja kecil	1	Donator
		Monitor/CPU	3/3	Swadaya
		Printer	2	Pinjaman
		Buku pelajaran	121	Donatur
		Penghapus	1	Swadaya
		Spidol	5 bok	Swadaya
		Ballpoint	5 lusin	Swadaya
		Kertas HVS	1 rim	Swadaya
		Kertas buram	1 rim	Swadaya
		Penggaris	2	Swadaya
		Foto copy kurikulum	2	Swadaya
		CD pendidikan	5	Donatur
3	Ruang Kepsek	Papan kegiatan	1	Swadaya
		Meja	1	Donatur
		Kursi	5	Donatur
		Jam dinding	1	Donatur

IAIN PURWOKERTO

Sekolah berusaha mengadakan penambahan sarana dan prasarana serta meningkatkan usaha pemeliharaan yang sudah ada.

a. Penambahan dan perbaikan
   1) Penambahan ruang kelas baru
   2) Pembuatan rak-rak buku
   3) Penambahan buku-buku perpustakaan
   4) Pengadaan alat-alat dan bahan-bahan praktikum komputer
   5) Pengadaan alat-alat olah raga

[134] Dokumentasi Profil MI Moderen Al-Azhary Lesmana dikutip pada tanggal 29 Maret 2019.

6) Pengadaan meja dan kursi sekolah
7) Pengadaan meja dan kursi guru

b. Pemeliharaan/perawatan
1) Gedung, Pengecatan bagian dalam maupun luar gedung
2) Alat kantor, service komputer, printer dan alat elektronika lainnya.
3) Mebeler sekolah, perbaikan dan perawatan meja, kursi, lemari dan bangku.
4) Halaman dan taman, perawatan halaman dan taman sekolah secara berkesinambungan.
5) Perbaikan pagar sekolah

B. Sajian Data Implementasi Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana

Peneliti akan memaparkan secara lengkap mengenai data yang ditemukan dari proses penelitian. Di dalam poin ini juga akan digambarkan mengenai temuan selama proses penelitian. Di mana data yang dipaparkan berupa cuplikan wawancara dengan informan dan pengamatan mendalam yang diterjemahkan oleh peneliti dalam bentuk teks naratif. Serta dokumentasi yang berguna sebagai pendukung deskripsi laporan penelitian ini, yakni dokumen dari sekolah, disajikan oleh peneliti dalam teks naratif.

Di dalam pemaparan data dan penemuan fenomena ini, peneliti akan mengungkapkan dengan cara deskripsi teks. Di samping itu peneliti juga akan menggunakan referensi berbagai sumber sebagai bahan triangulasi data. Sedangkan alur pemaparan data, peneliti sajikan sesuai urutan fokus penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Desain Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh kepala sekolah, diperoleh data yakni MI Modern Al-Azhary Lesmana telah menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* mulai tahun ajaran 2015/2016, madrasah tersebut sudah

berjalan 4 (empat) tahun dalam menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment*, pernyataan ini diperoleh dari kepala madrasah, yakni:

> "Kami sudah hampir 3 tahun dalam menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* mbak, madrasah kami menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun pelajaran 2015/2016. Sebenarnya belum siap, tapi mau tidak mau harus mencoba tuntutan itu. Sekarang seluruh kelas telah menggunakan pendekatan saintifik dan pembelajaran tematik integratif yang itu merupakan bagian dari pembelajaran berbasis *edutainment*, pas awal hanya kelas 1,2,4,5. Jadi maklum sekali banyak guru yang belum siap menghadapi pembelajaran ini".[135]

Selain itu, pernyataan kepala madrasah juga diperkuat dengan data hasil observasi yang peneliti lakukan. Ternyata memang benar adanya bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* telah diterapkan di MI Modern Al-Azhary Lesmana menggunakan pendekatan saintifik dan pembelajaran tematik integratif. Mulai diterapkan pembelajaran kurikulum 2013 yaitu pada tahun 2015/2016 dan sudah berjalan selama 4 tahun. Tetapi banyak guru yang belum siap dan belum mampu dalam melaksanakan pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013. Madrasah tersebut belum mempunyai buku tematik untuk siswa jadi siswa belajar menggunakan buku tematik pengayaan, sedangkan guru menggunakan buku tematik pegangan guru dan buku pengayaan.

Dalam setiap pembelajaran berbasis *edutainment* menggunakan pendekatan saintifik dan tematik integratif, mempunyai waktu penyelesaian materi satu hari, namun setelah observasi di dalam kelas, ternyata waktu untuk menjelaskan materi dari satu pembelajaran melampaui satu hari karena adanya siswa yang berbeda potensi setiap pemahaman materi di dalam pembelajaran, oleh karena itu membutuhkan waktu satu hari, namun terkadang juga lebih dari satu hari untuk menjelaskan materi kepada peserta didik. Dari jadwal pembelajaran tematik yang membutuhkan waktu yang banyak, akan dikurangi dengan muatan lokal dan agama yang ada di sekolah, jadi gurupun harus profesional sekali dalam melaksanakan pembelajaran tematik integratif agar siswa cepat paham dalam menerima pembelajaran dan

[135] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

tidak melewati waktu yang telah ditentukan dan tidak mengganggu pelajaran yang berdiri sendiri seperti muatan lokal bahasa jawa dan agama.

Untuk pembelajaran agama dan bahasa banyumas yakni diajarkan secara terpisah jadi tidak dalam satu pembelajaran ditematikan, semua menggunakan pedoman dari buku masing-masing pelajaran, bahasa jawa dan agama. Berdasarkan dari data hasil penelitian bahwa menunjukkan MI Moderen Al-Azhary Lesmana telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis *edutainment*, muatan lokal diajarkan secara terpisah, namun PJOK dilakukan dengan menganut tema di pembelajaran tematik tetapi dengan guru yang berbeda khusus guru olahraga.

Dari pemaparan data-data di atas dan berdasarkan dokumen terkait dengan desain pembelajaran tahap-tahap perencanaan pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment*, maka dapat dijelaskan bahwa desain pembelajaran berbasis *edutainment* yang telah dihimpun dari hasil penelitian di MI Moderen Al-Azhary Lesmana.

a. Pemetaan Kompetensi

Berdasarkan wawancara dalam pemetaan kompetensi guru kelas V Moderen Al-Azhary Lesmana mengacu pada aturan dari pusat yang sudah tertera di silabus karena menurutnya silabus adalah kunci dalam pemetaan kompetensi. Dalam kaitannya guru hanya sekedar memilih kompetensi yang ada untuk disesuaikan kepada tema-tema yang telah termuat. Selain itu pada muatan lokal seperti pelajaran PLH guru harus membuat kompetensi tersendiri karena merupakan muatan pengembangan di setiap daerah, seperti yang ia ungkapkan dalam kutipan berikut ini:

> "Sebenarnya dalam pemetaan kompetensi itu merujuk dengan aturan pusat yang telah dibuat, sehingga sudah ada patokannya. Terkadang hanya harus memilah milah mana kompetensi yang sesuai dengan materi. Namun dalam kompetensi muatan lokal harus membuat sendiri dengan kebutuhan yang ada pada sekolahan masing-masing".[136]

[136] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

Berdasarkan observasi dalam pembuatan perangkat pembelajaran terkait pemetaan kompetensi yang dipersiapkan guru ialah memilih kompetensi yang ada pada acuan dari pusat. Di situ guru membuat tabel yang bertujuan agar lebih mudah mengumpulkan kompetensi menjadi satu tema dan lebih mudah untuk memilah-milah. Selanjutnya setelah dibuat tabeh guru melihat tema yang tertera, apabila kompetensi itu sesuai dengan tema yang akan dipelajari maka akan dicentang.[137] Dari observasi tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi bahwa guru sudah membuat pemetaan kompetensi dengan menggabungkan kompetensi yang ada (terlampir). Guru kemudian mengkaji kompetensi yang akan disesuaikan dengan tema yang sudah ditetapkan oleh pemerintah, dan menyusun kompetensi yang ada. Hal ini bertujuan dalam pemetaan kompetensi tidak menyimpang terhadap petunjuk dari pusatnya. Langkah selanjutnya setelah pemetaan kompetensi yaitu dengan membuat jaring tema.

b. Penyusunan Jaring Tema

Berdasarkan wawancara jaring tema yang disusun sudah sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Buku pegangan guru merupakan acuan pokok dalam pembauatan jaring tema, namun harus disesuaikan juga dengan silabus yang dibuat dikarenakan antara kegiatan pembelajaran dan kompetensi saling berkaitan. Seperti yang diungkapkan guru kelas IV dalam kutipan berikut:

> "Iya, saya membuatnya berbentuk bagan yang mengambil dari buku pegangan guru. Terus saya cocokan dengan silabus. Dalam penyusunannya juga disesuaikan dengan program dan materi pembelajaran agar lebih mudah dalam memadukan".[138]

Berdasarkan observasi dalam pembuatan perangkat pembelajaran tematik terkakait dengan menyusun jaring tema, disini guru membuat sebuah bagan-bagan yang berisi kompetensi-kompetensi yang sesuai di dalam satu tema. Jaring tema tersebut dibuat dengan sebuah bagan yang

IAIN PURWOKERTO

[137] *Observasi* penulis saat pembelajaran di Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 11 April 2019.

[138] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

saling berkaitan selanjutnya dihubungkan dengan garis, dimana garis itu berpusat pada satu bagan tema yang sesuai. Guru menyusun jaring tema dengan simpel yang mengacu pada buku guru.[139] Dari observasi tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi menunjukkan bahwa guru menyusun jaring tema dalam bentuk bagan terlampir.

Dalam kaitannya guru berpendapat bahwa penyusunan jaring tema merupakan proses yang memudahkan dalam menyatukan kompetensi yang akan diajarkan nanti. Diharapkan dalam pembelajaran adanya keterpaduan antar kompetensi pada materi pelajaran.

c. Penyusunan Silabus

Berdasarkan wawancara guru mengemukakan bahwa dalam penyusunan silabus mengacu pada silabus dari dinas namun seperti pada tahap sebelumnya pada indikator sebagian disusun oleh guru sendiri dengan disesuaikan pada kondisi yang ada, guru dalam menyusun silabus hanya kegiatan belajarnya saja sebagaimana dalam dalam kutipan berikut:

> "Begini mba, kalau untuk penyusuan silabus itu sudah ada pedomannya dari pusat sehingga saya mengembangkan silabus tersebut. Cara saya untuk mengembangkan dengan menyesuaikan kegiatan belajar yang saya harapakan. Tetapi harus mengacu kepada KI dan KD kurikulum sekolah yang ada".[140]

Berdasarkan observasi terkait penyusunan silabus ini guru membuat dengan acuan dari pusat. Terlihat bahwa guru membuka file dari pusat dan meneliti/melihat apakah dalam silabus itu sudah sesuai dengan tema dan pelajaran yang akan diajarkan. Di sini guru selalu mengeceknya dengan tujuan untuk menyesuaikan pembelajaran yang akan diajarkan, selain itu guru akan mengembangkan silabus tersebut. Dari observasi, guru membuat silabus ini sangat diperhatikan komponen-komponennya, bahkan dalam kegiatan pembelajaran sudah diberikan pendekatan saintifik yang lebih memudahkan ketika penjabaran kegiatan

[139] *Observasi* penulis pada saat pembelajaran di Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 16 April 2019.

[140] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

pembelajaran pada penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) nanti.[141]

Dari observasi tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi guru telah membuat silabus sudah sesuai prinsip yang ada (terlampir). Secara keseluruhan silabus yang disusun guru sudah sesuai dengan prinsip pengembangan silabu, komponen-komponen yang tersaji sudah lengkap dan disusun dengan rinci. Dengan ini memang silabus sebagai tindak lanjut acuan dalam pembuatan rencana pembelajaran.

d. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembalajaran (RPP) Tematik Integratif Berbasis *Edutainment*

Berdasarkan observasi dalam pembuatan RPP ini guru membuat RPP yang acuannya dari pusat. Terlihat guru membuka file dari dokumen pusat, namun guru melihat/mengecek untuk menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Disini guru mengembangkan RPP ini dengan menambahkan metode, sumber belajar, media ajar, dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai. Selain itu tidak lupa guru menambahkan atau mengkaji dalam kegiatan pembelajaran ini untuk memasukkan pendekatan saintifik, karena pendekatan saintifik merupakan aspek penting dalam pembelajaran tematik. Namun dalam hasil pembuatan RPP ini terlihat guru belum menambakan progam pengayaan atau remidial.[142]

IAIN PURWOKERTO

Sebelumnya dalam wawancaranya terkait penyusunan RPP yang harus diperhatikan adalah kegiatan intinya karena adanya pendekatan saintifik (menanya, mengamati, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan) sehingga harus sesuai dengan kegiatan belajar yang dibuat oleh guru sebagaimana dalam kutipan berikut:

> "Yang diperhatikan dalam penyusunan RPP itu adalah memasukkan pendekatan saintifik tersebut, namun tidak semuanya harus dimasukkan, yang penting ada. Pemilihan kegiatan belajar

[141] *Observasi* penulis saat pembelajaran di Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 11 April 2019.

[142] *Observasi* penulis pada tanggal 17 April 2019.

juga diperhatikan sesuai runtutan dan tidak menyimpang dari materi yang sudah terpaparkan".[143]

Selain pendekatan saintifik, guru juga menekankan pada penekanan yang kegiatan belajar yang mengacu pada KI-1 sampai KI-4, sebagaimana kutipan berikut:

> "Sebetulnya dalam pembuatan RPP ini sudah ada pedomannya asalkan membuat dan mengacu pada komponen-komponen yang telah berlaku. Kalau saya sendiri sebenarnya dalam pembuatan RPP saya tekankan pada aspek KI-2 dan KI-3 karena dalam KI-2 menanamkan aspek sosial dan KI-3 lebih ditekankan pada pengetahuan. Saya rasa dengan menekankan pada KI-2 dan KI-3 maka siswa mampu mengetahui KI-1 tentang agama dengan pembiasaan yang dilakukan pada keseharian di sekolah. Namun untuk KI-4 penekanannya hanya rendah, maksudnya praktek tetap ada tetapi sesuai kondisi dan waktu. Menurut saya dalam KI-4 pada tingkat SD/MI ini masih pengenalan saja karena masih dasar tingkatannya".[144]

Adanya penetapan KI juga sangat berpengaruh dalam pembuatan RPP yang tepat. Terkait itu sebagai guru semestinya juga harus melakukan pengembangan RPP yang ada dengan tujuan RPP tersebut bisa berjalan dalam proses pembelajarannya. Hal ini dalam menyikapi pernyataan tersebut sebagaimana dalam kutipan guru berikut:

> "Memang betul, disini setiap guru harus mampu mengembangkan RPP yang telah ada dengan tujuan terkadang RPP yang sudah ada dari pusat itu belum tentu sesuai dengan penerapannya disini. Oleh sebab itu, seorang guru harus pintar-pintar menyesuaikan dengan pembelajaran di sekolah tersebut. Menurut saya yang terpenting ialah sumber belajarnya, dan target waktu harus sesuai. Sumber belajar memang penting, terkadang beda sekolahan atau beda kota bahkan provinsi itu kan kondisi lingkungannya berbeda, sehingga saya menyimpulkan bahwa sumber belajar untuk siswa itu kan tidak terpacu pada buku semata saja namun saya mengajak untuk keluar mengamati keseharian di lingkungan sekolah baik itu masyarakatnya, lingkungan alam, bahkan budayanya juga. Sebenarnya dalam pembuatan RPP ini tidak ada rambu-rambunya,

[143] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[144] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

> yang pasti setiap guru harus membuat RPP yang sesuai dengan kebutuhannya masing-masing".[145]

Hal ini juga didukung oleh selaku Kepala MI Moderen Al-Azhary Lesmana, bahwa dalam pembuatan RPP ini harus dilakukan. Sebagaimana kutipan dari kepala madrasah sebagai berikut:

> "Ya, setiap guru harus membuat RPP karena hukumnya wajib. Apabila ada yang tidak membuat RPP maka akan ada teguran. Apabila membutuhkan biaya dalam pembuatan perangkat pembelajaran bisa minta sekolahan. Biasanya kalau sudah selesai membuat akan dikoreksi oleh waka kurikulum".[146]

Dari wawancara waka kurikulum juga mengungkapkan bahwa dalam pembuatan perangkat pembelajaran terutama RPP harus dikerjakan/dibuat. Sebagaimana kutipan waka kurikulum sebagai berikut:

> "Setiap guru harus membuat perangkat pembelajaran mba, saya ditugasi kepala madrasah selaku waka kurikulum harus mengingatkan setiap guru harus membuat RPP tersebut. Biasanya kalau sudah selesai begitu sebelum pembelajaran dimulai saya mengoreksi RPP tersebut apa sudah sesuai komponen-komponennya".[147]

Berdasarkan hasil dokumentasi RPP tematik di Moderen Al-Azhary Lesmana dibuat per-semester, komponen RPP yang dibuat guru sudah cukup lengkap dan memuat komponen yang seharusnya ada, namun pada komponen tindak lanjut guru tidak menjabarkannya secara lebih lajut mengenai rancangan penilaian yang digunakan (terlampir).

Dalam RPP yang dibuat guru, pada kegiatan pembelajaran sudah nampak kegiatan yang mengembangkan budaya menanya, mengamati dan menalar akan tetapi jika dilihat dari segi keterkaitan dan keterpaduan komponen dalam RPP masih kurang nampak. Hal ini dapat dilihat dari komponen RPP masih ada yang berdiri sendiri, misalnya pada aktivitas pembelajaran dalam RPP belum menunjukkan kesinambungan. Dalam proses pembelajaran yang dirancang oleh guru sudah cukup baik hanya

IAIN PURWOKERTO

---

[145] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[146] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

[147] *Wawancara* dengan Nur Izzah, Waka Kurikulum MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

saja lebih ditekankan lagi pada kegiatan yang mendorong keaktifan siswa misalnya melalui diskusi. Selain itu, juga dalam RPP belum menunjukkan mengenai adanya penerapan teknologi informasi. Selain itu pada RPP belum adanya program pengayaan dimana program tersebut sebagai tindak lanjut dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil dokumentasi RPP tematik intergratif berbasis *edutainment* di Moderen Al-Azhary Lesmana.

e. Pengaturan Ruangan Kelas

Desain pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana diterapkan dengan cara bercerita, menonton video, membuat proyek mini film dengan cara bermain peran, menyanyi, presentasi dan berkelompok.[148] Kemudian, berdasarkan hasil wawancara lainnya dapat dijelaskan:

> "Desain pembelajaran yang terkait dengan RPP dibuat dengan model yang berbeda-beda tergantung dari jenis materi dan kebutuhan siswa. Jika materinya lebih padat, maka pembelajaran dilakukan dengan cara bercerita. Masing-masing siswa melakukan unjuk kerja di depan kelas untuk menceritakan hal-hal terkait materi. Jika materinya terkait tokoh-tokoh bersejarah yang masyhur atau tentang peristiwa penting, kegiatan pembelajaran dibuat dengan cara menampilkan video terkait materi. Jika materinya lebih banyak menghafal nama-nama seperti menghafal nama-nama, maka pembelajaran dipadukan dengan lagu. Untuk materi tentang kisah, kegiatan pembelajaran di desain dengan menugaskan siswa untuk bermain peran atau *roll playing*. Siswa diminta bermain peran sesuai tokoh kemudian dijadikan sebuah film sederhana".[149]

Adapun desain ruang kelas pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhari Lesmana berupa: "Desain ruang kelas terkait dengan pengaturan bangku menggunakan formasi tradisional

[148] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[149] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

(konvensional), formasi meja pertemuan, formasi pengelompokan terpisah".[150]

Berdasarkan hasil observasi peneliti dilingkungan kelas terkait pemberian aroma terapi, penyediaan gambar, penggunaan warna, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan diperoleh data sebagai berikut.

> "Penggunaan warna pada semua kelas sama yakni warna cream, tidak ada beda antara kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan metode yang lain, untuk pemberian aroma terapi tidak semua kelas menggunakannya. Terkait pemberian aroma terapi tidak ada beda antara kelas yang menerapkan model *edutainment* dengan model pembelajaran yang lain. Terkait penyediaan gambar, dan pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan tidak ada beda antara kelas yang menerapkan model *edutainment* dengan model yang lain, artinya masing-masing kelas diberikan kebebasan untuk mengatur hal tersebut".[151]

Berdasarkan observasi, sebelum pembelajaran dimulai guru melakukan persiapan dengan menyeting suasana kelas. Dalam penyetingan tata letak tempat duduk dibuat 5 baris satu meja untuk 1 siswa.[152] Menurut guru kadang juga dilakukan rotasi tempat duduk pada tiap minggu, berdasarkan keterangan guru hal tersebut dilakukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Sebagaimana kutipan guru berikut:

> "Memang iya, penyetingan tempat duduk memang saya setting sebegitu rupa agar siswa itu mempunyai pengalaman yang berbeda. Selain itu, yang belakang identik dikenal tempat duduk yang nakal/usil atau tidak memperhatikan sehingga dengan dirolling tempat duduk semua siswa merasakan tempat duduk di depan, tengah, dan belakang. Namun dalam kerja kelompok pastinya tempat duduknya digabung sesuai dengan kebutuhan kelompok. Terkadang juga ada yang nyamannya duduk di bawah ya saya suruh duduk di bawah, harapan saya pokoknya dalam

---

[150] *Wawancara* dengan Nur Izzah, Waka Kurikulum MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[151] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

[152] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

> pembelajaran itu antar siswa tidak saling mengganggu temannya dan kegiatan pembelajaran berlangsung tenang".[153]

Pada observasi tertampang di dinding kelas terpasang gambar presiden dan wakil presiden, gambar pahlawan serta lambang negara. Selain itu, pada dinding belakang kelas terpasang papan bank data yang berisikan informasi data guru, program kelas, daftar nama siswa, dan data lain yang berkaitan dengan kelas tersebut. Disana juga terdapat satu tiang bendera yang diletakkan di pojok depan ruangan kelas, selanjutnya nampak beberapa hasil karya siswa yang terpajang di atas almari kelas.[154]

Kelas memang sudah dipersiapkan dengan matang, dengan kelas yang bersih serta tertata sumber dan media membuat di dinding membuat siswa lebih mudah dalam proses pembelajaran nanti. Selain itu ada juga persiapan guru sebelum memulai pelajaran yang akan diajarkan. Berdasarkan wawancara mengenai persiapan gurunya sendiri menyatakan bahwa semuanya harus dipersiapkan dari segala hal. Sedangkan apabila tidak masuk atau berhalangan harus diberikan tugas di kelas. Sebagaimana dalam kutipan guru berikut:

> "Sebelum mengajar biasanya saya selalu mengecek keperluan-keperluan dalam pembelajaran, seperti: siap perangkat pembelajaran, sumber belajar, media, dan catatan apabila diperlukan. Namun terkadang apabila saya berhalangan untuk masuk atau ada tugas dari sekolah biasanya saya memberikan tugas yang saya titipkan ke guru piket saja, menurut saya yang terpenting diberi pelajaran dan anak-anak tidak ramai sendiri".[155]

Dari ulasan tersebut peneiliti juga melakukan wawancara terhadap Waka Kurikulum terkait bagaimana kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru nanti, apabila berhalangan masuk harus memberikan tugas ke kelasnya. Sebagaimana kuripan waka kurikulum sebagai berikut:

> "Dalam kegiatan pembelajaran itu dari sekolahan tidak memberikan batasan harus begini-begini, namun sesuai dengan kreatifitas guru dalam mengolah pembelajaran. Dari pihak kepala

---

[153] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[154] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

[155] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

> madrasah maupun waka kurikulum terkadang hanya mengamati dan melihat dari perangkat pembelajaran (RPP) yang dibuat sudah bisa diterapkan dengan pas atau sudah dikembangkan atau belum. Dari pihak sekolah hanya memberikan saran apabila gurunya berhalangan mengajar maka harus memberikan tugas pada kelasnya, disini bertujuan agar pembelajaran terhadap siswa tetap berlangsung".[156]

Selaian itu wawancara dari Kepala madrasah menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran harus tetap dilaksanakan. Sebagaimana kutipan kepala madrasah sebagai berikut:

> "Pembelajaran itu ya harus ada lah. Biasanya saya saja tiap pagi berkeliling melihat kelas-kelas. Terkadang juga saya mengamati sepintas bagaimana guru-gurunya mengajar, apakah sudah sesuai begitu. Apakah ada kreatifitasnya juga. Hal seperti itu harus ada demi kemajuan penerapan pembelajaran tematik ini".[157]

Berdasarkan uraian di atas, desain model pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhari Lesmana dilakukan dengan melakukan pemetaan kompetensi, penyusunan jaring tema, penyusunan silabus dan RPP, serta pengaturan ruang kelas, tergantung dari bentuk pembelajaran yang dilakukan. Jika model pembelajarannya bercerita, maka ruang kelas atau bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), jika tidak begitu maka pembelajaran dialihkan ke Masjid. Jika model pembelajarannya kerja kelompok, maka bangku didesain dengan formasi meja pertemuan dan kelompok terpisah. Jika model pembelajarannya menyimak video, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), karena dimasingmasing kelas sudah terdapat LCD proyektor. Khusus untuk bermain peran, maka ruang kelas atau bangku didesain bebas sebagaimana kebutuhan siswa, hanya saja untuk melihat tampilan dari mini film yang sudah dibuat, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi).

2. Bentuk Terapan Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana

---

[156] *Wawancara* dengan Nur Izzah, Waka Kurikulum MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[157] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru MI Modern Al-Azhari Lesmana Kecamatan Ajiabarang Kabupaten Banyumas terkait dengan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhari Lesmana dapat dijelaskan:

> "Kami dalam menerapkan model pembelajarna *edutainment*, tidak terlepas dari kurikulum yang kami gunakan, yaitu kurtilas, jadi pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik dan juga pembelajarannya tematik integratif. Jadi prinsip-prinsip dari model pembelajaran *edutainment* ada beberapa model pembelajaran yang dilakukan, yaitu bercerita, berkelompok, presentasi, mini film dengan bermain peran, menyanyi, menonton video, dan sesekali menjodohkan melalui sebuah *game*".[158]

Berdasarkan hasil wawancara lainnya dengan siswa di MI Modern Al-Azhari Lesmana dapat dijelaskan:

> "Banyak model pembelajaran yang biasa diterapkan dalam pembelajaran yang diterapkan guru, kadang kita (siswa) diminta ntuk bercerita, kelompokan, presentasi, membuat film dan yang paling saya sukai ialah menonton video terkait materi pelajaran".[159]

Hasil wawancara lain dengan siswa MI Modern Al-Azhari Lesmana dijelaskan:

> "Bu Guru selalu memberikan bentuk pembelajaran yang bermacam-macam, sehingga membuat siswa tidak bosan, kadangkala beliau bercerita, kadang siswa yang bercerita, kadang menonton video Islam, kadang berkelompok dan lain-lain".[160]

Adapun berdasarkan hasil observasi terkait implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhari Lesmana, akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Penerapan model *edutainment* dengan bentuk bercerita

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru meminta siswa untuk bercerita didepan kelas terkait materi yang dipelajari sebagaimana yang sudah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya. Sebelum siswa maju guru

---

[158] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

[159] *Wawancara* dengan Siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 8 Mei 2019.

[160] *Wawancara* dengan Siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 8 Mei 2019.

IAIN PURWOKERTO

memberikan contoh kepada siswa untuk bercerita, sambil bercerita guru memberikan penjelasan kepada siswa. Setelah itu, guru meminta siswa untuk maju satu persatu. Masing-masing siswa mendapatkan jatah untuk bercerita didepan kelas. Siswa diberi kebebasan untuk bercerita. Ada siswa yang mampu bercerita panjang lebar, ada yang singkat namun padat, ada yang tanpa media dan adapula yang menggunakan media untuk bercerita. Dalam sekali pertemuan ada sekitar 10-15 siswa yang mampu bercerita didepan kelas. Penilaian dilakukan dengan cara melihat bagaimana penampilan siswa dan seberapa baik materi mampu disampaikan dengan bahasa sendiri.

b. Penerapan model *edutainment* dengan bentuk berkelompok

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru meminta siswa untuk membentuk kelompok, masing-masing kelompok diberi materi untuk dipecahkan bersama. Sambil mengerjakan tugas, siswa disuguhi dengan alunan musik yang sengaja diputar oleh guru dengan tujuan untuk mencairkan suasana dan menghilangkan kebosanan dalam hati siswa. kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikannya di depan kelas. Penilaian dengan model ini dilakukan dengan cara melihat bagaimana kekompakan kelompok dalam menyelesaikan masalah dan seberapa lama waktu yang digunakan dalam mengerjakan soal yang diberikan.

c. Penerapan model *edutainment* dengan bentuk menonton video

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru meminta siswa untuk menyaksikan video yang akan ditayangkan terkait materi. Siswa tampak senang dan bersemangat saat memperhatikan pemutaran video, namun ada beberapa siswa yang justru tidur didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Penilaian dengan model ini dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait video yang ditayangkan dan meminta

siswa untuk menuliskan beberapa ibrah yang dapat diteladani dari pemutaran video tersebut. Terkadang guru juga menanyakan "apa yang akan siswa lakukan jika siswa berada dalam posisi demikian?".

d. Penerapan model *edutainment* dengan bentuk pembuatan mini film melalui bermain peran

Pada bentuk ini, guru menugaskan siswa untuk bekerja secara berkelompok dan menyelesaikan proyek yang telah diberikan, yaitu dengan menugaskan membuat mini film melalui bermain peran. Masing-masing kelompok diberikan tema untuk dituangkan menjadi sebuah mini film. Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi, namun guru hanya memberikan waktu beberapa minggu saja untuk menyelesaikan proyek ini. Jika sudah selesai, maka mini film karya siswa diputar di depan kelas untuk dianalisis bersama-sama. Melalui tayangan itu, siswa diminta untuk mengambil ibrah untuk diteladani dan diamalkan dalam kehisupan sehari-hari. Semakin bagus dan semakin jelas peristiwa yang disajikan, maka semakin bagus pula nilainya.

e. Penerapan model *edutainment* dengan bentuk menyanyi

Penerapan metode *edutainment* dengan bentuk menyanyi dilakukan dengan tujuan agar siswa mampu menghafal nama-nama atau istilah dalam materi pelajaran dan lain-lain.

f. Penerapan model *edutainment* dengan bentuk *mini game*

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru membagikan potongan-potongan keterangan materi kepada siswa. guru menjelaskan jika siswa harus mampu mencari pasangan dari potongan materi yang telah diberikan pada siswa yang lain. Kemudian secara berhamburan siswa berlarian untuk menceri pasangan materi dari kertas yang dibawanya. Jika sudah, maka guru membahasnya secara bersama-sama. Tak lupa, guru selalu menanyakan ibrah apa yang bisa diambil dan diterapkan dala kehidupan

IAIN PURWOKERTO

sehari-hari dalam materi ini. Siswa nampak bahagia bisa belajar sambil bermain seperti ini.

Dari pemaparan data-data diatas dan berdasarkan hasil observasi terkait dengan implementasi *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhari Lesmana, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *edutainment* lebih mengarah ke *Active Learning*, *Accelerating learning*, dan *Humanizing Classroom*. Dimana penerapan model *edutainment* dalam keenam bentuk model pembelajaran tersebut mengarah ke *active learning* dan *humanizing classroom*. Dikatakan *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dikatakan *humanizing classroom*, karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain. Penerapan model *edutainment* dalam bentuk menonton tayangan video juga banyak mengarah ke *Accelerating learning* yang menggunakan pendekatan dengan cara belajar visual, dimana cara belajar siswa yang menekankan pada aspek penglihatan. siswa menangkap materi pelajaran yang disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Secara umum pada pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment di MI Moderen Al-Azhary Lesmana menggunakan pendekatan saintifik dan tematik integratif, dengan paduan enam bentuk metode pembelajaran berbasis *edutainment*, terbagi menjadi tiga tahap. Adapun tahap tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada proses kegiatan pembelajaran di kelas VB MI Moderen Al-Azhary Lesmana dalam kegiatan awal sudah sesuai dengan pedoman pembelajaran tematik integratif yang ada. Guru dalam tahap awal ini masuk ke kelas langsung disambut baik oleh semua siswa serta berjabat tangan semua kepada guru. Langkah guru dalam memulainya dengan mengucap salam selanjutnya dilakukan berdo'a bersama membaca juzama dan asma'ul husna. Di sini

guru membimbing siswa dan berkeliling apabila ada anak yang tidak membaca do'a maka akan ditegur. Setelah membaca do'a selesai, guru memberikan arpresepsi seperti menanyakan kabarnya anak-anak atau menanyakan PR sekaligus memberikan motivasi apabila ada anak yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk memancing daya fokus anak, guru memberikan pertanyaan mengenai pelajaran yang telah diajarkan kemarin. Hal ini bertujuan untuk menyambungkan pelajaran yang lalu dengan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan pada saat ini.[161]

Dari observasi diatas sebelumnya peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru mengenai persiapan atau langkah apa saja yang dilakukan seorang guru dalam kegiatan awal. Sebagaimana kutipan guru sebagai berikut:

> "Begini lo mba, setiap mulai mengajar pasti diawali dengan salam lalu berdoa yang mana juga di madrasah ini sudah dibiasakan membaca juz 'ama sampai selesai dan dilanjutkan membaca asma'ul husna. Selain itu hal yang terpenting kita harus bisa membangunkan semangat anak dulu sebelum memasuki pelajaran, kalau tidak begitu masak pagi-pagi sudah loyo. Kan gak baik to mba! Maka dari itu arpresepsi dan pemberian motivasi itu sangat penting untuk dilakukan pada kegiatan awal ini. Strategi saya biasanya untuk memberikan semangat pagi ada beberapa macam, seperti: bernyanyi, bercanda cerita, dan sapaan ke semua siswa. Untuk menanyakan pelajaran yang lalu itu pasti karena itu sebagai tahap untuk menyampaikan pelajaran yang akan dipelajari".[162]

Wawancara dengan guru kelas IV, menyatakan bahwa:

> "Untuk mengawali pembelajaran dengan pembukaan biasanya saya berdoa, mengabsen, menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa kita dan tujuan yang kita capai, apersepsi untuk menunjang pembelajaran yang kita laksanakan dan mengingatkan pembelajaran kemarin tujuannya untuk mengingatkan kembali".[163]

Pernyataan di atas, ditegaskan juga oleh guru mata pelajaran Fiqih yang memberi semangat dan memancing beberapa pertanyaan untuk

---

[161] *Observasi* di kelas VB MI Moderen Al-Azhary Lesmana.

[162] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

[163] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

memfokuskan kembali siswa agar bisa fokus mengikuti pelajaran. Sebagaimana kutipan wawancara berikut:

> "Setiap masuk selalu diberi support atau semangat, menanyakan keluarga nanti kalau masih memikirkan keluarga jadi tidak fokus, difokuskan mau pembelajaran apa, saya pancing-pancing dengan pertanyaan. Kemudian berdoa, karena dengan berdoa menentukan satu langkah kedepannya satu hari itu. Kalau tidak memfokuskan anak dengan nyanyian dan tepukan, menyampaikan tujuan pembelajaran supaya anak *dong* (mengerti) hari ini yang akan dipelajari apa".[164]

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bahwa kegiatan awal dilakukan guru dengan memberi semangat, menanyakan keluarga siswa, guru memberikan pertanyaan pancingan ke siswa mengenai materi yang akan dibahas, berdoa, guru memfokuskan siswa dengan nyanyian dan tepukan, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebagai penguat observasi dan wawancara guru di atas, peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu murid kelas VB mengenai kegiatan awal yang sudah dilakukan guru apakah sudah sesuai yang dialami murid. Sebagaimana kutipan salah satu murid sebagai berikut:

> "Iya bu, ketika sudah memasuki kelas bu guru selalu mengucapkan salam kepada kami terus dilanjutkan dengan berdo'a. Apabila ada anak yang tidak membaca do'a pasti akan ditegur oleh bu guru. Beliau juga sering memberikan sapaan atau bercerita, itu membuat kami senang dan bersemangat. Tiap pagi juga menanyakan PR serta menjelaskan pelajaran yang akan dipelajari".[165]
>
> "Sebelum masuk kelas biasanya baris di depan kelas dulu bu. Terus ada bacaan pengantar, berdoa, pak guru tanya yang tidak masuk, terus pak guru jelasin tema bu".[166]
>
> "Baris, berdoa, dijelasin temanya apa".[167]

Dari hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa guru telah menyampaikan kegiatan awal dengan dikemas sebaik mungkin. Bahkan guru mempunyai dedikasi di kegiatan awal ini harus

---

[164] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[165] *Wawancara* dengan Siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 8 Mei 2019.

[166] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[167] *Wawancara* dengan Siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 8 Mei 2019.

IAIN PURWOKERTO

dimaksimalkan tindakannya karena untuk memberikan semangat belajar dalam pembelajaran tersebut.

b. Kegiatan Inti

Edutainment merupakan salah satu model pembelajaran yang di desain dengan hal yang berbeda dan dikemas dalam bentuk hiburan sehingga dapat mengubah proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan maka siswa dapat lebih kreatif dalam mengekspresikan perasaan mereka dan mengekplorasikan pemahaman mereka. Dalam mendukung adanya pembelajaran yangb menyenangkan, madrasah modern, yaitu MI Modern Al-Azhary Lesmana memberikan kebebasan penuh kepada siswa dalam belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing, yaitu ada yang belajar dengan menggunakan pendekatan belajar somatic, auditorial, visual maupun intelektual (SAVI), yang juga terreduksi ke dalam pendekatan saintifik yang menekankan aktivitas belajar siswa pada mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasikan/mengolah informasi, mengkomunikasikan setiap proses belajar di depan kelas.

Dari hasil observasi tampak bahwa guru selalu berupaya agar siswa aktif menjadi antusiasme dalam pembelajaran, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa kemudian peserta didik menjadi lebih aktif lagi. Saat itu guru mengajarkan materi tentang Perpindahan Energi Panas (Sains), Tanggung jawab (PKn), Memahami Teks Cerita (Bahasa Indonesia) dengan latar belakang tema “Energi Panas”. Tema tersebut secara logis sudah sesuai dengan materi dan karakter dan dekat dengan kehidupan siswa. Guru di MI Moderen Al-Azhary Lesmana sudah menggunakan media pembelajaran yang berupa gambar-gambar walaupun media itu termasuk dalam kategori cukup sederhana. Media

yang digunakan telah diperisiapkan guru sebelumnya itu digunakan untuk menyampaikan materi tanggung jawab dan contoh perpindahan panas.[168]

Dalam observasi menyampaikan materi guru juga selalu tampak komunikatif, guru sesekali menggunakan bahasa jawa yang santun agar siswa mudah memahami penjelasan dari guru. Pada saat akan menyampaikan materi guru memulainya dengan bertanya terlebih dahulu tentang kegiatan tanggungjawab yang ada di lingkungan siswa dan sesekali guru menuliskan materi tersebut di papan tulis, tidak hanya itu saja pada saat pembelajaran sains guru juga menuliskan di papan tulis tentang contoh perpindahan energi panas. Selain itu jika dilihat dari materi yang disampaikan secara logis sudah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Guru hanya menggunakan metode tanya jawab, diskusi, ceramah dan pemberian tugas.[169]

Dalam kegiatan inti di pembelajaran tematik integratif berbasis *edutainment* ini menggunakan pendekatan sainstifik, maka dalam observasi akan disajikan sebagai berikut:

1) Mengamati

   Pada kegiatan mengamati yang tertera dalam observasi bahwa guru sudah meminta siswa untuk mengamati beberapa contoh gambar terkait perpindahan energi panas. Semua siswa juga disuruh untuk membaca pula, agar nanti diharapkan ada pertanyaan yang muncul apabila ada yang kurang dipahami.

2) Menanya

   Pada kegiatan menanya, setelah guru meminta siswa untuk mengamati mengenai perpindahan energi panas. Strategi guru ialah memberikan pancingan mengenai pemberian sekilas contoh yang terjadi disekitar lingkungan sehingga membuat siswa menjadi penasaran dan mulailah aktif untuk bertanya.

3) Mengumpulkan Informasi/Eksperimen

IAIN PURWOKERTO

[168] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.
[169] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

Pada kegiatan ini dilakukan ketika murid-murid melakukan kegiatan praktek mengenai perpindahan energi panas yang mana prakteknya salah satunya membuat produk yaitu gulali. Dalam kegiatan ini guru menyetting tempat duduk siswa secara kelompok dan semua siswa harus mencoba. Dari materi yang sudah dipelajari kemudian dilanjutkan dengan praktek yang sesuai agar siswa belajar langsung dari pengalaman.

4) Mengasosiasikan/Mengolah Informasi

Pada kegiatan ini setelah praktek, siswa kemudian disuruh untuk menulis hasil prakteknya di selembar kertas. Tujuannya dalam praktek yang telah dilaksanakan siswa mampu menalar dari apa yang telah dikerjakan dan dikaitkan ke dalam materi yang telah diajarkan sebelumnya. Pada kegiatan ini guru berkeliling memfasilitasi siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dimengerti.

5) Mengomunikasikan

Pada kegiatan akhir ini dari kegiatan menalar tadi, kemudian siswa diminta untuk membacakan hasil apa yang mereka kerjakan selama praktek tersebut. Dalam kegiatan ini guru meminta angkat tangan untuk siswa yang berani maju ke depan membacakan hasil kerjanya. Suasana yang tercipta sangatlah atraktif hampir semuanya ingin membacakan hasilnya ke depan kelas.

IAIN PURWOKERTO

Selanjutnya dari hasil observasi juga upaya yang dilakukan oleh guru sendiri dalam pencapaian kompetensi secara maksimal yaitu memberikan contoh materi tidak hanya dari buku saja namun juga dari sumber-sumber lain yang relevan. Pada saat pembelajaran siswa diberikan tugas untuk menuliskan pada buku mereka masing- masing mengenai manfaat tanggungjawab dan siswa mencari informasi sendiri dari buku paket yang ada, terkadang guru juga memberi pentunjuk atau bimbingan jika ada siswa yang merasa kesulitan, guru selalu mengingatkan jika ada siswa yang ramai di kelas maka ia akan menegurnya dengan tutur kata

yang sopan akan tetapi siswa juga masih nampak ada yang bingung dengan tugas apa yang mereka kerjakan dikarenakan masih banyak siswa yang bertanya-tanya. Misalnya ada saat guru meninggalkan kelas ada salah satu siswa yang menanyakan tugas tersebut kepada peneliti. Dalam memberikan tugas-tugas bermakna kepada siswa guru sudah melakukannya, guru juga menghimbau kapada siswa apabila ada yang kurang dimengerti untuk bertanya pada temannya.

Selain itu, berdasarkan observasi terlihat antara siswa dan guru mempunyai hubungan yang penuh keakraban dan harmonis nyaris tanpa sekat, meski tetap berlangsung dalam batas-batas saling menghormati. Guru di sini sama halnya dengan sahabat siswa. Di sinilah siswa bisa belajar tentang proses pembelajaran yang tidak ada rasa takut, terhadap apapun yang mengganjal di hati siswa. Siswa di sini bebas mengeluarkan ide, pendapat maupun dalam berekspresi, sehingga siswa dapat belajar lebih enjoy, penuh semangat dan lebih berarti.[170]

Berdasarkan hasil wawancara guru ketika melakukan kegiatan inti memang dalam kegiatan ini merupakan pusat kegiatan pembelajaran. Apa yang ada di RPP harus diterapkan pada kegiatan ini bahkan kalau bisa dalam prakteknya guru harus bisa mengembangkan. Pendekatan saintifik pada kegiatan inti ini juga harus dimunculkan karena sebagai aspek penting dalam pembelajaran tematik. Sebagaimana kutipan guru sebagai berikut:

> "Pusat kegiatan itu ya ada di kegiatan inti mba. Harus sesuai dengan di dalam RPP, bahkan kalau waktu kondisi tak memungkinkan begitu harus bisa mengembangkan RPP agar pelajaran yang disajikan tidak menyimpang dari materi yang ada. Misalnya dalam RPP disebutkan untuk memberikan contoh perpidahan panas, apabila di kelas tidak ada yang bisa dicontohkan sehingga saya harus memutar otak untuk mencari yang sekiranya bisa dibuat sebagai contoh yang konkret. Selain itu juga dalam pembelajaran tematik itu juga menggunakan pendekatan sainstifik yang 5M itu (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan). Sebenarnya kalau

[170] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

IAIN PURWOKERTO

> untuk saya dalam satu kegiatan pembelajaran minimal harus memunculkan 3M itu, jangan sampai tidak. Namun saya terkadang juga tidak urut dalam penyajian 5M itu, ya disesuaikan dengan materi yang ada itu saja mas. Sekaligus dalam satu pembelajaran juga harus memunculkan penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut saya pembelajaran yang aktif itu siswa itu mampu belajar dengan aktif, maksudnya memperhatikan ketika saya menerangkan, mampu mengerjakan tugas yang saya berikan, dan apabila disuruh maju ke depan itu berebut begitu saya senang. Biasanya dalam kegiatan ini saya itu ngajarnya berkeliling dari tiap bangku ke bangku lain agar saya bisa mengetahui mana siswa yang merasa kesulitan dalam memahami pelajaran, kalau tidak begitu terkadang siswa itu malu untuk bertanya.[171]

Berdasarkan observasi penulis, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru lebih banyak menekankan pada praktek, bukan hanya ke materi saja. Namun biarpun begitu materi-materi yang sudah ada tidak diabaikan begitu saja, di madrasah modern ini menekankan ke praktek dikarenakan agar anak-anak bisa selalu ingat dan terbiasa dengan yang sudah diajarkan. disini guru sudah mempersiapkan segala macam alat peraga dan materi yang akan disampaikan untuk membantu siswa dalam mengingat tanpa harus diingatkan terlebih dahulu.[172]

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu siswa kelas IV sebagai penguat data dalam kegiatan inti tersebut. Sebagaimana kutipan murid sebagai berikut:

> "Memang betul bu, bu guru selalu membuat kelas ini menjadi aktif. Terkadang guru menyampaikan pelajaran itu dengan lantang dan keras agar semuanya mendengar sekaligus tidak ramai sendiri. Apabila ada yang ramai langsung ditegur. Bu guru juga biasanya meminta kami untuk melihat gambar danmembacanya terlebih dahulu sebelum mengajukan pertanyaan. Biasanya juga disuruh untuk maju ke depan kelas membacakan hasil tugas kami bu. Kalau waktu praktek bu guru membagi muridnya menjadi berkelompok-kelompok, kemudian guru memberikan contoh terlebih dahulu sebelum dipraktekkan dengan begitu kami lebih paham. Bu guru sering berkeliling di kelas untuk melihat kami kalau tidak mengerti materi yang kami baca".[173]

IAIN PURWOKERTO

---

[171] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

[172] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

[173] *Wawancara* dengan Siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 8 Mei 2019.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut pada kegiatan inti, guru berupaya mengemas pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah ia buat. Guru juga harus mampu mengembangkan kegiatan juga agar pembelajaran berlangsung bermakna dan tidak menyimpang dari materi yang tertera. Guru juga sudah cukup baik mengemas pendekatan saintifik pada kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga berkeliling memutari tiap bangku untuk melihat apa saja kendala yang menjadi kesulitan anak didiknya agar bisa memahami pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian kegiatan inti di atas, penerapan pembelajaran tematik integratif berbasis *edutainment* mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi. Siswa juga telah terbiasa dengan unsur hiburan yang dimasukkan dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan cerita dan diadakannya permainan, mengadakan permainan tangkap telunjuk disela-sela proses pembelajaran tengah berlangsung merupakan hal yang efektif untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mengurai rasa jenuh siswa yang ditimbulkan dari belajar. Sehingga setelah siswa selesai melakukan permainan mereka menjadi semangat kembali. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* telah memberikan kemudahan dalam belajar dan menjadikan suasana gembira saat belajar, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan melakukan berbagai aktivitas belajar yang bermacam-macam.

IAIN PURWOKERTO

c. Kegiatan Akhir

Berdasarkan observasi nampak bahwa guru pada saat kegiatan penutup memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran kemudian guru juga memberikan pertanyaan kepada para siswa terkait materi. Pada saat itu nampak guru juga memberikan nasehat kepada siswa misalnya dalam bertanggung-jawab siswa harus berani melakukan setiap tugas-tugasnya dengan baik tidak hanya itu saja guru juga memberikan nasehat agar siswa rajin belajar. Selanjutnya guru juga menyampaikan saran agar siswa mempersiapkan diri untuk pelajaran yang akan datang. Selain itu untuk

mengukur pemahaman siswa sesudah mengikuti pembelajaran guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang sudah disampaikan. Guru juga memberikan PR untuk dikerjakan dirumah yang diambil dari buku paket. Tidak lupa juga guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama dan di akhiri dengan mengucapkan salam.[174]

Dari ulasan observasi di atas peneliti sebelumnya melakukan wawancara terkait kegiatan penutup yang dilakukan guru dalam mengakhiri pembelajaran. Sebagaimana kutipan guru sebagai berikut:

> "Untuk mengakhiri pembelajaran kita harus menanyai terlebih dahulu apakah semua siswa sudah paham akan pembelajaran yang telah dipelajari? Menurut saya ini sebagai evaluasi saya sendiri dalam memberikan pelajaran, apa murid paham atau tidak begitu mba. Sekaligus saya memancing siswa agar bertanya mengenai pelajaran yang mana sekiranya belum dimengerti. Nah, apabila ada yang tanya saya akan mengulangi secara singkat pelajaran yang telah dipelajari sebagai penguat siswa untuk memahami. Sebagai bekal belajar di rumah terkadang saya juga memberikan pekerjaan rumah sebagai latihan belajar di rumah dengan tujuan siswa mengulangi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Setelah pelajaran sudah selesai, saya meminta siswa untuk merapikan semua alat tulis untuk dimasukkan ke dalam tasnya masing-masing. Tak lupa diakhiri dengan berdo'a bersama dan mengucapkan salam".[175]

Sebagai penguat observasi dan wawancara di atas, hal senada juga diungkapkan salah satu siswa kelas VI dalam kegiatan penutup. Sebagaimana kutipan siswa, sebagai berikut:

> "Waktu akhir pembelajaran bu guru selalu menanyakan hal yang belum paham bu. Sering bu guru bolak-balik tanya "yang mana belum mengerti anak-anak". Ya dengan begitu banyak anak yang angkat tangan berebut bertanya kak, dan sama bu guru di ulangi dengan cerita singkat. Terkadang juga bu guru memberikan PR mengenai pelajaran yang telah diajarkan serta memberi saran agar selalu belajar di rumah. Sebelum pulang bu guru menyuruh untuk memasukkan alat tulis di tas dan membersihkan ruangan kelas, dan diakhiri dengan membaca do'a serta mengucapkan salam".[176]

IAIN PURWOKERTO

---

[174] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

[175] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[176] *Wawancara* dengan Siswa MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 8 Mei 2019.

Dengan demikian dalam kegiatan penutup guru telah melakukan kegiatan yang sesuai dengan pedoman pembelajaran tematik yang ada. Guru selalu memberikan arahan khusus serta memberikan pesan positif terhadap siswa agar siswanya meski di rumah harus tetap belajar.

3. Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana

Impelementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana mendapat hasil yang positif, dimana "Nilai siswa menunjukkan angka yang cukup bagus, dengan rata-rata masing-masing siswa memperoleh nilai diatas KKM. Adapun KKM yang diterapkan dalam pembelajaran berbeda-beda".[177]

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru MI Modern Al-Azhari Lesmana, didapatkan keterangan bahwa.

> "Penerapan model *edutainment* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rata-rata siswa menyukai pembelajaran dengan berbagai model yang diterapkan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang menyukai pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* hanya memiliki sedikit hambatan, dimana hambatannya hanya berasal dari faktor siswa sendiri. Terkait dengan nilai juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai diatas KKM. Dengan mempelajari berbagai ibrah dari peristiwa yang dipelajari menjadikan siswa memiliki rambu-rambu dalam bersikap. Tidak ada satupun siswa yang menunjukkan perilaku negatif".[178]

Berdasarkan hasil wawancara yang lain didapatkan keterangan bahwa: "Pembelajaran berbasis *edutainment* yang diterapkan dalam berbagai macam bentuk pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa jarang bosan saat pembelajaran berlangsung".[179] Hasil wawancara lain menyatakan bahwa: "Pembelajaran dengan cara dipadukan dengan hiburan sangat efektif. Siswa lebih bersemangat mengikuti

---

[177] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

[178] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[179] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

IAIN PURWOKERTO

pembelajaran, tidak hanya itu saya merasa bahwa melalui cara tersebut saya lebih mampu memahami materi dengan cepat".[180]

Berdasarkan observasi pada saat kegiatan pembelajaran, data yang diperoleh peneliti bahwa guru dalam melakukan penilaian dengan cara mengamati karakter siswa tersebut melalui pendekatan saintifik. Terlebih juga guru meminta mengerjakan soal-soal yang ada di buku paketnya selanjutnya akan dikoreksi bersama. Bentuk penilaian jenis tulis yang digunakan biasnya isian, uraian, dan pilihan ganda. Terkadang untuk penilaian jenis nontes guru memberikan penilaian pengamatan dan portofolio yang mana nanti di kumpulkan di meja guru. Disitu guru mengambil penilaian pengetahuan dari masing-masing KD yang ada. Dalam tahap pembelajaran praktek, langkah guru dengan mengamati atau berkeliling melihat anak didiknya membuat suatu produk sesuai KD yang ada. Tahap penilaian ini guru hanya mempunyai buku/catatan penilaian siswa yang sudah dibuat serangkum mungkin.[181]

Berdasarkan wawancara juga dalam melakukan penilaian pembelajaran, guru membagi beberapa hal dalam mengambil penilaian dari KI-1 sampai KI-4. Sebagaimana kutipan guru sebagai berikut:

> **"**Dalam penilaian pembelajaran tematik ini memang banyak sekali mas. Dari penilaian agama, sikap, pengetahuan, dan keterampilan harus ternilai semuanya tanpa terkecuali. Penilaian diambil melalui tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Penilaian agama saya ambilkan dari rutinan kebiasaan sehari-hari, kan biasanya disuruh membaca do'a, melakukan sholat dhuha dan dzuhur, terkadang sebagai pertimbangan juga saya ambilkan dari materi pelajaran agama yang dipelajari. Dari kegiatan tersebut saya mengamati dan mengambil nilai agama. Penilaian sikap saya ambilkan ketika proses pembelajaran berlangsung, pada proses pembelajaran itu kan menggunakan pendekatan saintifik, nah disitulah saya mulai mengambil penilaian sikap. Ya terkadang saya hanya melihat anak didikku saja sudah ngerti kok mas bagaimana sikapnya. Penilaian pengetahuan ini saya ambilkan ketika anak setelah pembelajaran pasti saya berikan soal-soal dan saya minta untuk

[180] *Wawancara* dengan Nur Izzah, Waka Kurikulum MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[181] *Observasi* pada tanggal 11, 15, 16, 18 April 2019, dan 8, 10 Mei 2019.

> mengerjakan. Untuk penilaian pengetahuan ini memang tiap hari saya ambil soalnya kan dalam pembelajaran tematik itu penilaiannya tiap perKD, jadi kalau tiap hari tidak saya ambil, pasti di akhir tema nanti saya kesulitan untuk merekap semua nilainya. Itu merupakan strategi saya dalam penilaian pengetahuan. Terakhir penilaian keterampilan, sebenarnya dalam penilaian ini saya jarang melakukan praktek. Soalnya banyak menyita waktu, oleh sebab itu saya mengakali dengan mempelajari semua materi pada satu tema dan melihat seberapa banyak materi prakteknya selanjutnya saya gabung menjadi satu sesuai dengan kesinambungan waktu materi yang diajarkan. Dalam penilaian keterampilan ini saya membuat desain bahwa dalam praktek harus membuat produk, seperti halnya dalam praktek materi perpindahan panas itu saya suruh anak membuat gulali. Begitulah mas cara saya untuk mengambil nilai dari masing-masing KI".[182]

Selain itu, dalam wawancaranya guru juga mengulas mengenai tata cara memasukkan pelaporan hasil nilai pembelajaran tematik yang sebegitu banyaknya. Pada MI Moderen AL-Azhary Lesmana ini sudah menggunakan aplikasi mengenai pemasukan nilai raport pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013. Sebagaimana kutipan guru sebagai berikut:

> **"**Kita sudah lebih dipermudah mba dalam memasukkan nilai, dulu awalnya kita juga kesusahan dalam memasukkan nilai yang sebegitu banyaknya. Akhirnya ada juga aplikasi itu yang diberikan saat pelatihan penilaian pembelajaran tematik yang dahulu. Namun dengan adanya aplikasi itu saya juga mempunyai strategi bahwa setiap hari atau setiap minggunya harus memasukkan/menginput nilainya ke aplikasi tersebut agar nanti waktu akhir semester tidak keteteran begitu mba".[183]

Hal serupa juga diungkapkan Waka Kurikulum dalam wawancaranya mengenai penilaian pembelajaran tematik tersebut. Setiap waktu waka memberikan arahan untuk segera memasukkan nilai tersebut. Sebagaimana kutipan waka kurikulum sebagai berikut:

> "Memang betul, semua guru harus mempunyai aplikasi tersebut. Setiap guru harus bisa mengaplikasikan aplikasi itu, dengan begitu akan mempermudah guru dalam mengisi nilai di raport nantinya.

[182] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

[183] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

IAIN PURWOKERTO

> Setiap waktu ada rapat saya minta juga untuk menyicil untuk memasukkan nilainya tiap hari, minggu atau persub tema".[184]

Dalam wawancaranya kepala madrasah juga menjelaskan bahwa setiap guru harus membuat penilaian karena penilaian menjadi tolok ukur dalam pencapaian murid pada suatu pembelajaran. Karena sudah ada aplikasi maka dihimbau semua guru harus menguasai aplikasi tersebut. Sebagaimana kutipan kepala madrasah sebagai berikut:

> "Pembelajaran itu kan adalah suatu proses, jadi ya harus ada hasilnya. Penilaian ini nanti akan menjadikan sebuah ukuran dalam peningkatan suatu lembaga. Oleh sebab itu setiap guru harus membuat penilaian dengan lebih mudah karena adanya aplikasi juga. Semuanya harus bisa mengoperasikan aplikasi itu. Harapannya dengan adanya penilaian ini kan juga bisa mengukur seberapa besar keberhasilan dari pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 juga".[185]

Dalam hasil uraian diatas bahwa dalam penilaian tematik guru sudah melakukan penilaian secara runtut pada beberapa KI yang ada melalui ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selaian itu pihak sekolah juga sudah memberikan fasilitas aplikasi dalam penilaian tematik sehingga guru tidak repot lagi memasukkan nilai yang sebegitu banyaknya dalam satu tema bahkan dalam satu semester.

Kegiatan evaluasinya di MI Moderen Al-Azhary sudah menggunakan penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal ini terbukti dengan adanya hasil wawancara peneliti dengan kepala madrasah, sebagai berikut:

> "Evaluasi menggunakan suatu mengetahuan ketrampilan sikap kalau istilah di dalam pembelajaaran ada bait satu, bait dua, bait tiga dan bait empat yang langsung ke penilaian yaitu bait ke tiga dan ke empat pengetahuan dan sikap, sedangkan bait ke dua bisa serentak langsung kita amati semua jadi *poin the poin* sehingga anak dengan anak dari guru sendiri atau dengan rekanrekan yang lain yang lain masuk kita catat nanti terkumpul dari satu pembelajaran kita imput. Namun dalam pengetahuan dan keterampilan kan langsung ranahnya sesuai dalam pembelajaran yang ada yaitu menggunakan RPP mempunyai tujuan. Sehingga tujuan dengan tema bisa singkron, tujuan dengan

---

[184] *Wawancara* dengan Nur Izzah, Waka Kurikulum MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[185] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

kesimpulan bisa singkron sejauh mana hasil yang kita capai sudah tercapai atau belum".[186]

Hasil wawancara di atas diperkuat dengan adanya hasil penilaian guru, sebagai berikut:

"Kami menggunakan evaluasi sistem terpadu, kami tidak menggunakan sistem yang lama. Penilaiannya menggunakan penilaian keterampilan, penilaian sikap seperti tingkah laku anak, dan penilaian pengetahuan seperti tes. Gitu mba".[187]

a. Penilaian Sikap

Dalam penilaian sikap di MI Moderen Al-Azhary Lesmana, guru akan mengamati bagaimana sikap siswa saat berlangsung. Misalnya saja saat guru memberi pertanyaan pancingan ke siswa, apakah siswa kembali bertanya atau tidak. Guru akan menilai sikap siswa dalam rasa keingin tahuan terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu, guru juga menilai sikap siswa saat berdiskusi, apakah siswa saling menghargai pendapat dari teman yang lain atau tidak. Selain itu, penilaian sikap juga dilakukan oleh guru dengan menilai siswa melalui observasi. Guru mengamati tingkah laku siswa yaitu kecermatan siswa saat pembelajaran, ketelitian dan rasa ingin tahuan siswa dalam pembelajaran.

b. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan ini guru menilai siswa menggunakan tes tertulis melalui hasil kerja siswa baik individu maupun kelompok. Soal evaluasi yang diberikan guru ke siswa berupa uraian.

Penilaian pengetahuan di MI Moderen Al-Azhary Lesmana menggunakan tes tertulis dan tes lisan. Guru memberikan tes ke siswa berupa tertulis dan siswa menjawabnya dengan tertulis. Tes tertulis ini dikerjakan secara individu maupun kelompok yang berupa uraian atau isian. Sedangkan tes lisan guru memberikan pertanyaan berupa kuis. Tes ini, guru memberikan secara lisan dan siswa menjawabnya juga secara lisan. Guru memberikan tes lisan saat kegiatan akhir pembelajaran

IAIN PURWOKERTO

[186] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

[187] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

tepatnya sebelum pulang. Pertanyaan yang diberikan ke siswa mengenai materi yang telah mereka pelajari di hari itu. Bagi siswa yang menjawab pertanyaan dengan cepat maka akan pulang lebih cepat.

c. Penilaian Ketrampilan

Penilaian ketrampilan di MI Moderen Al-Azhary, dilakukan guru dengan menilai siswa saat proses pengamatan gambar, apakah siswa saat mengamati gambar dan melihat setiap komponennya teliti atau tidak. Selain itu, guru juga menilai ketrampilan siswa saat mengkomunikasikan, apakah siswa saat menjelasan itu mudah dipahami atau tidak. dan pemilihan kata sesuai dengan bahasa Indonesia yang baku atau tidak.

Adapun terkait dengan hambatan yang dialami guru MI Moderen Al-Azhary Lesmana dalam pelaksanaan pembelajaran tematik integratif berbasis *edutainment* dengan pendekatan saintifik, dapat dilihat dari petikan wawancara dengan beberapa guru, sebagai berikut:

> "Sebenarnya ada hambatan, seperti alat peraga kita harus menyiapkan sedini mungkin dalam arti maksimal harus mempersiapkan itu, kemudian kesulitan juga pada siswa bisa berkomunikasi dengan cepat kalau nampaknya siswa berani maju sebagian siswa sudah berani maju, kalau mengkomunikasikan dalam arti menggunakan bahasa yang baku dan lancar itu masih ada kendala karena kurang latihan terus terang aja, dalam pembuatan kalimat ada anak yang belum biasa menerapkan sesuai dengan EYD. Kadang kalau tidak dikasih tau sering lupa, mbak. Selain itu, dalam melakukan penilaian pada pembelajaran tematik integratif itu juga hambatan mbak. Penilaian jadi tambah banyak. Intinya itu".[188]
>
> "Hambatannya ada di penilaian, buku materi yang terlalu tinggi materi sedikit tetapi latihan soalnya banyak. Kurikulum 2013 kendalanya pembimbingnya tidak ada media pembelajaran membuat anak tidak jenuh karena itu, anak-anak merasa keberatan karena bacaannya sedikit".[189]
>
> "Ada mbak, hambatannya itu penilaiannya terlalu banyak pembelajarannya per tema tetapi penilaiannya permata pelajaran mbak itu sangat memberatkan guru, indikatornya banyak sekali. Kemudian keaktifan siswa dalam bertanya itu sangat kurang mbak. Keberanian siswa dalam mengkomunikasikan itu saya harus menunjuk siswa dulu

[188] *Wawancara* dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 19 April 2019.

[189] *Wawancara* dengan Sugini, Guru Kelas IVB MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

supaya mau maju kedepan. Selain itu apa lagi mbak? sudah seperti itu kalau di sini seperti itu kalau pendalaman jika kurang pendalaman ya mencari sumber lain".[190]

Pernyataan di atas, kemudian dipertegas oleh kepala MI Moderen Al-Azhary Lesmana, sebagai berikut:

"Administrasi jadi tambah banyak, terus walaupun guru tidak aktif anak yang seharusnya siswa aktif di sini belum guru hanya mengamati itu tidak jalan, dan waktunya saya kira hanya terbuang hanya untuk mencari sendiri itu. Karena tidak dijelaskan siswa malah tidak dapat apa-apa. Penilaiannya lebih banyak dari pada yang sebelumnya. Sumber belajar hanya menggunakan buku itu saja belum mencari perpustakaannya belum lengkap. Alat peraga sudah ada tetapi belum dimaksimalkan. Keluar juga jarang karena pinggir jalan besar pinggir sungai rawan".[191]

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala MI Moderen Al-Azhary Lesmana dapat disimpulkan bahwa hambatan pembelajaran tematik integratif berbasis edutainment dengan pendekatan saintifik, yaitu segi penilaian yang terlalu rumit, buku panduan siswa dengan materi yang sedikit tetapi latihan soalnya banyak, kedalaman materi terlalu sulit sehingga guru harus memberi pengetahuan dasar lagi dan berdampak pada waktu menjadi tambah lama dan kurangnya media pembelajaran. Dari segi penilaian terlalu banyak pembelajarannya pertema tetapi penilaiannya permata pelajaran itu sangat memberatkan guru, indikator banyak, siswa di MI Moderen Al-Azhary Lesmana belum bisa aktif, sumber belajar seperti buku masih kurang, alat peraga belum dimaksimalkan, melakukan proses pembelajaran di luar masih jarang.

IAIN PURWOKERTO

Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan diperoleh data bahwa:

a. Melalui kegiatan bercerita, siswa menunjukkan keantusiasan yang tinggi, siswa bersemangat untuk menceritakan kisah-kisah yang ada dalam materi pelajaran di depan kelas, bahkan diantara siswa ada yang sangat bagus dalam bercerita, ada yang bercerita menggunakan media bantu ada

[190] *Wawancara* dengan Khusni Nur Aini, Guru Kelas VIA MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 10 April 2019.

[191] *Wawancara* dengan Muakhiroh Kepala MI Modern Al-Azhary Lesmana pada tanggal 6 April 2019.

juga yang langsung secara lisan tanpa bantuan media. Ada siswa yang bercerita melalui bantuan *mind mapping* yang ia buat sendiri. Dari hasil pengamatan juga diketahui bahwa siswa menunjukkan keberanian yang tinggi. Dari hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan cara bercerita menjadikan siswa semakin bersemangat dalam belajar dan menunjukkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui cerita siswa sudah mampu melewati indikator dan KD yang sudah ditetapkan.

b. Kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan menonton video memperlihatkan bahwa siswa dengan serius memperhatikan tayangan video yang disampaikan. Tak jarang diantara siswa ada yang menunjukkan ekspresi yang sangat berlebihan seolah-olah siswa merasakan apa yang terjadi. Saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait video, siswa pun mampu menjawab dengan penuh semangat. Melalui kegiatan menonton tayangan video ini siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan, terbukti pada saat guru menanyakan materi pada pertemuan yang telah lalu dan saat guru mengajukan pertanyaan, siswa mampu menjawabnya dengan baik.

c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok menunjukkan bahwa seluruh siswa ikut berpartisipasi untuk bekerja secara berkelompok. Meskipun ada beberapa siswa yang kurang aktif. Terlihat benar siswa merasa *enjoy* saat belajar secara berkelompok. Ada beberapa siswa yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam waktu yang cepat, meskipun ada satu dua kelompok yang berjalan agak lambat. Dalam mempresentasikan hasil diskusinya, menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikannya dengan hasil yang cukup bagus.

d. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *game* menunjukkan bahwa siswa semakin berantusias mengikuti pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini ditunjukkan dengan mau dan mampunya siswa memenuhi arahan dari guru. Jenis game yang

IAIN PURWOKERTO

dilakukan oleh guru adalah game mencari pasangan dari kartu yang dipegang oleh siswa. Secara serentak siswa langsung berlarian kesana kemari mencari pasangannya. Siswa merasa sangat *enjoy* saat belajar melalui *game* ini.

e. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan membuat mini film menunjukkan keseriusan siswa dalam menyelesaikan proyek yang telah ditugaskan. Siswa terlihat menikmati dan menghayati perannya. Hasil dari mini film pun bisa dikatakan cukup bagus. Siswa mampu menceritakan dan memainkan perannya sesuai dengan kronologi cerita.

Dari pemaparan data-data diatas dan berdasarkan hasil observasi terkait dengan efektivitas pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model *edutainment* memberikan dampak positif bagi siswa dalam belajar dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Tak heran jika selama pembelajaran berlangsung jarang sekali siswa yang tidak hadir dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran *edutainment* dinilai efektif.

C. Pembahasan

Edutainment tumbuh seiring perkembangan metode pendidikan yang mengindentifikasi aspek-aspek pembelajaran dalam bermain. Dengan semakin banyak orangtua yang harus meninggalkan rumah untuk bekerja mencari nafkah, ditambah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka *edutainment* semakin berkembang dan bahkan menjadi lahan bisnis yang menguntungkan. Tentu saja, dengan berbagai implikasinya terhadap konsep *edutainment* itu sendiri.

Edutainment sebenarnya bukan konsep yang baru muncul belakangan. Ia berkembang seiring wacana masa anak-anak (*childhood*), pembelajaran (*learning*) dan bermain (*play*). Konsep "*learning is fun*" (belajar itu asyik) sudah dikenal sejak zaman baheula melalui visualisasi (gambar, lukisan, komik).

Bentuk *edutainment* yang paling awal antara lain: ilustrasi visual, komik, alat peraga, bermain peran (*role-play*), drama, kunjungan ke lapangan, permainan, dan alat peraga. J. A. Komenský (1592-1670), salah seorang pemikir pendidikan mengajukan konsep "*school as play*". Dalam metode pedagogisnya, Komensky menyediakan waktu untuk bermain melalui dramatisasi materi pelajaran untuk membuka ruang pengalaman bagi aspek emosi dan fisik. Jean Piaget dan Friedrich Froebel meyakini adanya potensi pendidikan dalam bermain. Waktu bermain anak-anak perlu diarahkan menjadi bagian dari proses belajar. Karena itu, mainan anak-anak perlu didesain untuk tujuan pendidikan.

Konsep *edutainment* dalam metode pembelajarannya. merupakan konsep pembelajaran yang revolusioner dengan memanfaatkan teknologi multimedia, di mana ruangan kelas dibuat dengan suasana seperti pada aslinya sesuai materi yang disampaikan. Mengajarkan cara belajar, berpikir, dan mengelola masa depan. Dari situ, diharapkan anak didik memiliki keterampilan hidup (*life skills*), meliputi kemampuan berkomunikasi, berhitung, didik diajak menganalisis, teknologi informasi, dan kecerdasan emosional. Di samping itu, anak untuk terbiasa berpikir.

Berdasarkan hasil penelitian yang dihasilkan dari berbagai wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti semua sumber informasi tentang perencanaan, kegiatan, serta penilaian dari implementasi pembelajaran tematik integratif dalam kurikulum 2013 berbasis *edutainment* terdapat temuan yang dikemukakan pada bagian ini berdasarkan paparan data yang diperoleh di lapangan. Penyajian temuan tersebut bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian yang dikemukakan pada bab pendahuluan atas dasar fokus penelitian dan paparan data yang disajikan sebelumnya. Hasil temuan-temuan di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajiabarang Kabupaten Banyumas, sebagai berikut:

1. Desain Pembelajaran berbasis *Edutainment*

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab dua terkait dengan desain pembelajaran dengan model pembelajaran *edutainment.* Dalam model *edutainment* dijelaskan bahwa desain yang dimaksud adalah desain ruang

kelas. Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Dalam model *edutainment* desain ruang kelas terdiri atas desain lingkungan kelas, pengaturan bangku, pemberian aroma terapi, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan dan alat bantu pendidikan.

Dari penjelasan di atas, secara garis besar desain yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis *edutainment* yang diterapkan di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajiabarang Kabupaten Banyumas dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Pertama, desain lingkungan kelas. Sebagaimana dijelaskan dalam bab dua bahwa lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Bila suasana dan kondisi didalam kelas berantakan, kumuh, kotor, dan tidak menarik bagi para siswa, maka mereka akan menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan dan kuno. Sebaliknya bila lingkugan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, maka mereka memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasikkan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain lingkungan kelas yang ideal dan mendukung bagi pembelajaran siswa adalah menyediakan gambar dan menggunakan warna yang menarik.[192]

Berdasarkan data-data yang diperoleh dilapangan terkait dengan desain lingkungan kelas, menunjukkan bahwa penggunaan warna di MI Modern Al-Azhary Lesmana pada semua kelas sama, tidak ada perbedaan yang menonjol antara kelas yang menerapkan model *edutainment* maupun tidak. Penggunaan warna diseragamkan semua yakni warna cream. Begitu juga dengan penyediaan gambar, tidak ada yang spesial, masing-masing kelas dibebaskan dalam menyediakan gambar. Ada yang menempelkan poster, gambar-gambar kaligrafi dan lain-lain. Dalam hal ini tidak ada perbedaan yang menonjol antara kelas yang menerapkan model *edutainment* maupun tidak. Namun terkait dengan kondisi di dalam kelas menggambarkan bahwa

[192] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 118-125.

lingkugan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar dan memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasikkan. Artinya dalam hal desain lingkungan kelas dengan model *edutainment* belum sepenuhnya diterapkan di MI Modern Al-Azhary Lesmana ini.

Kedua, pengaturan bangku. Sebagaimana yang dijelaskan dalam bab dua bahwa Pengaturan bangku mempunyai peranan penting dalam konsentrasi belajar siswa. Pengaturan bangku dilakukan untuk memenuhi empat tujuan pembelajaran, yaitu aksesibilitas yang membuat siswa mudah menjangkau alat atau sumber belajar yang tersedia, mobilitas yang membuat siswa dan guru mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain, interaksi yang memudahkan terjadinya komunikasi antara guru, siswa maupun antar siswa dan variasi kerja siswa yang memungkinkan siswa bekerja sama secara perorangan, berpasangan atau berkelompok.[193]

Berdasarkan data-data yang diperoleh dilapangan terkait dengan pengaturan bangku, menunjukkan bahwa selama berlangsungnya pembelajaran, pengaturan bangku hanya menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah. Formasi tradisional adalah formasi yang biasa ditemui dalam kelaskelas tradisional yang memungkinkan para siswa duduk berpasangan dalam satu meja dengan dua kursi. Formasi meja pertemuan adalah formasi yang digunakan dengan cara membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok memiliki meja pertemuannya sendiri-sendiri. Sedangkan formasi pengelompokan terpisah adalah formasi untuk kerja kelompok dimana kelompok kecil dapat melakukan aktifitas belajar yang dipecah menjadi beberapa tim.[194]

Pengaturan bangku dilakukan secara fleksibel dengan memosisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pengajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dilakukan agar semua siswa mampu menangkap pelajaran

[193] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 126.
[194] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 127-136.

yang diberikan dengan merata, seksama, menarik, tidak monoton, dan mempunyai sudut pandang bervariasi terhadap pelajaran yang tengah diikuti.

Berdasarkan hasil pengumpulan data didapati bahwa pembelajaran yang dilakukan di MI Modern Al-Azhary Lesmana dibuat dalam bentuk bercerita, menonton video, membuat proyek mini film dengan cara bermain peran, menyanyi, presentasi dan berkelompok. Jika bentuk pembelajaran dan penataan bangku dipadukan, maka data yang diperoleh di lapangan terkait desain model pembelajaran *edutainment* dan pengaturan bangku, tergantung dari bentuk pembelajaran yang dilakukan. Jika model pembelajarannya bercerita, maka ruang kelas atau bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), jika tidak begitu maka pembelajaran dialihkan ke Masjid. Jika model pembelajarannya kerja kelompok, maka bangku didesain dengan formasi meja pertemuan dan kelompok terpisah. Jika model pembelajarannya menyimak video, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), karena di masing-masing kelas sudah terdapat LCD proyektor. Khusus untuk bermain peran, maka ruang kelas atau bangku didesain bebas sebagaimana kebutuhan siswa, hanya saja untuk melihat tampilan dari mini film yang sudah dibuat, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi). Jika dianalisis, maka pengaturan bangku yang dilakukan MI Modern Al-Azhary Lesmana dalam menerapkan model *edutainment* sudah sangat tepat, mengingat berbagai macam bentuk pengajaran yang dilakukan.

Ketiga, pemberian aroma terapi dan pengaturan tumbuh-tumbuhan. Menurut beberapa penelitian, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan aroma wangi bunga tertentu, begitu pula pengaturan tumbuh-tumbuhan. Berdasarkan penelitian menyatakan bahwa tumbuh-tumbuhan dan tanaman mampu menyediakan oksigen. Dalam hal ini, otak berkembang karena oksigen. Semakin banyak oksigen yang didapat, akan semakin baik pula kinerja otak.

Jika kinerja otak semakin baik maka para siswa akan mampu mengikuti dan mencerna pelajaran yang diberikan dikelas dengan baik.[195]

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan terkait dengan pemberian aroma terapi dan pengaturan tumbuh-tumbuhan dijelaskan bahwa belum sepenuhnya lingkungan sekolah memberikan aroma terapi di masing-masing kelas. Masing-masing kelas diberikan kebebasan dalam menggunakan aroma terapi, atau dalam maksud lain masing-masing kelas tidak diwajibkan memakai aroma terapi, semua itu tergantung dari keinginan kelas itu sendiri. Sedangkan terkait dengan pengaturan tumbuhtumbuhan hanya disediakan diluar kelas tidak didalam kelas. Di halaman sekolah ditatakan tumbuhan secara rapi dan indah serta dilengkapi dengan gazebo untuk duduk-duduk siswa. Dalam hal desain ruang kelas yang terkait dengan pemberian aroma terapi dan pengaturan tumbuh-tumbuhan belum sepenuhnya diterapkan di MI Modern Al-Azhary Lesmana ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran berbasis *edutainment* di MI Modern Al-Azhary Lesmana belum sepenuhnya diterapkan mengigat penerapan desain pembelajaran hanya terletak pada aspek pengaturan bangku, sedangkan pemberian aroma terpi, pengaturan tumbuh-tumbuhan, pemberian warna dan gambar belum diterapkan secara maksimal.

2. Bentuk Terapan Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam bab dua, bahwa *edutainment* dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, the *accelerated learning*, *quantum teaching*, *quantum learning*, dan sebagainya. Berdasarkan teori, pemaparan data dan berdasarkan hasil observasi terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis *Edutainment*, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *edutainment* yang dilakukan di MI Modern Al-Azhari Lesmana lebih mengarah ke bentuk *active learning, accelerating learning, dan humanizing classroom.*

[195] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 141-145.

Peneliti akan memaparkan terlebih dahulu mengenai *active learning*. Dikatakan *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bonwell dalam M. Sholeh Hamid, pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:[196]

a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
b. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
d. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik diatas, berikut akan dibahas dari masing-masing model pembelajaran yang dilakukan. *Pertama,* pembelajaran dengan bercerita. Dalam bercerita semua siswa menunjukkan keantusiasan yang besar untuk maju ke depan, semua siswa aktif melakukan unjuk cerita di depan kelas, hal itu terbukti dengan berbagai macam model cerita yang dilakukan. Ada yang menggunakan media dan ada yang tanpa media. Ini menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam mempersiapkan diri untuk bercerita di depan kelas. Sebagaimana pernyataan guru MI Modern Al-Azhari Lesmana bahwa: "Ada siswa yang mampu bercerita panjang lebar, ada yang singkat namun padat, ada yang tanpa media dan adapula yang menggunakan media untuk bercerita". Tidak hanya itu, siswa juga tidak tidur dikelas saat temannya maju ke depan kelas untuk bercerita, siswa yang tidak majupun ikut menyimak dan mengikuti jalannya cerita. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang aktif, dimana Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik

[196] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 49-50.

atau permasalahan yang dibahas, serta siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Kedua, pembelajaran secara berkelompok. Dalam berkelompok menunjukkan bahwa siswa juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini terbukti dimana siswa terlibat diskusi dengan teman sekelompoknya secara aktif. Pada saat akan berbagi info dengan kelompok lain menunjukkan pula kesungguhan dalam membagi informasi yang diperoleh. Siswa nampak senang dalam melakukan kegiatan ini. Semua siswa ikut menyimak dan mencatat hal-hal yang penting.

Ketiga, pembelajaran melalui presentasi. Dalam presentasi siswa juga bergerak aktif. Hal ini terbukti dimana, sebagai pihak presentator siswa berusaha menjelaskan sebaik mungkin materi yang mereka peroleh dengan tampilan yang tidak kalah menarik. Sebagai pendengar siswa juga sesekali melakukan tanya jawab terkait materi. Dari pernyataan tersebut dapat dianalisis bahwa kegiatan presentasi dan diskusi berjalan aktif dengan suasana diskusi yang hidup.

Model pembelajaran kedua dan ketiga juga mengindikasikan karakteristik pembelajaran yang aktif dimana, pembelajaran lebih menekankan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran serta siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi. Melalui belajar berkelompok serta presentasi, siswa lebih mampu memahami materi dan siswa akan mengingat hal tersebut dalam memori yang lebih lama.

Keempat, pembelajaran melalui kegiatan menonton video. Pembelajaran yang dilakukan dengan mempertontonkan video juga menunjukkan bahwa siswa turut terlibat secara aktif. Hal ini dibuktikan dengan siswa nampak serius memperhatikan tayangan video. Bahkan terkadang siswa menunjukkan ekspresi yang berlebihan seakan-akan siswa terlibat langsung dalam peristiwa itu. Pada pembelajaran dengan bentuk ini tidak ada satupun siswa yang tidur di kelas.

IAIN PURWOKERTO

Kelima, pembelajaran melalui game. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui game menunjukkan bahwa siswa juga aktif mengikuti jalannya game'. Sebagaimana hasil observasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru membagikan potongan-potongan keterangan materi kepada siswa. guru menjelaskan jika siswa harus mampu mencari pasangan dari potongan materi yang telah diberikan pada siswa yang lain. Kemudian secara berhamburan siswa berlarian untuk menceri pasangan materi dari kertas yang dibawanya. Jika sudah, maka guru membahasnya secara bersama-sama. Tak lupa, guru selalu menanyakan ibrah apa yang bisa diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam materi ini. Siswa nampak bahagia bisa belajar sambil bermain seperti ini. Dari penjelasan tersebut dapatlah dianalisis bahwa pembelajaran melalui game dikatakan pula sebagai pembelajaran yang aktif.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran dengan bentuk pembuatan mini film melalui bermain peran. Pada bentuk ini, guru menugaskan siswa untuk bekerja secara berkelompok dan menyelesaikan proyek yang telah diberikan, yaitu dengan menugaskan membuat mini film melalui bermain peran. Masing-masing kelompok diberikan tema untuk dituangkan menjadi sebuah mini film. Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi, namun guru hanya memberikan waktu beberapa minggu saja untuk menyelesaikan proyek ini. Jika sudah selesai, maka mini film karya siswa diputar didepan kelas untuk dianalisis bersama-sama. Melalui tayangan itu, siswa diminta untuk mengambil ibrah untuk diteladani dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bentuk ini siswa juga memperlihatkan keaktifannya dalam belajar. Hal ini terbukti dari aktif dan seriusnya siswa dalam memerankan tokoh yang dimaksudkan, begitu pula dalam mempertontonkan drama menunjukkan keseriusan siswa dalam menggarap proyek mini film ini. Tidak hanya itu, keaktifan siswa juga ditunjukkan dari waktu pengerjaan yang dilakukan siswa.

IAIN PURWOKERTO

Pembahasan selanjutnya terkait dengan *humanizing classroom*. Dikatakan *humanizing classroom* karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain.[197] Maksudnya di sini ialah 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. 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. Proses pendidikan dengan pemberian pengetahuan dapat berbentuk penyampaian materi pelajaran dikelas, sekolah atau di manapun. Sementara proses pendidikan yang bertujuan mengisi hati bisa berupa pendidikan yang bermuatan normatif religius.

Begitu pula pada pembelajaran yang diterapkan di MI Modern Al-Azhari Lesmana. Selain diberikan materi pengetahuan, siswa juga diberikan materi yang bertujuan untuk mengisi hati. Setiap selesai pembelajaran, guru selalu memberikan penjelasan mengenai ibrah atau hikmah yang dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penyampaian ibrah ini diharapkan mampu mengubah pribadi siswa menjadi lebih baik lagi dan mampu diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dari paparan dan penjelasan di atas, maka itulah yang dinamakan dengan *humanizing classroom* sebagai penerapan dari model pembelajaran *edutainment.*

Selanjutnya peneliti akan membahas terkait *accelerated learning. Accelerated Learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan

[197] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 37-38.

memuaskan.[198] Penerapan model *edutainment* dalam bentuk menonton tayangan video juga banyak mengarah ke *Accelerating learning* yang menggunakan pendekatan dengan cara belajar visual, dimana cara belajar siswa yang menekankan pada aspek penglihatan. siswa menangkap materi pelajaran yang disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Melalui tayangan video ini siswa lebih cepat menangkap materi pembelajaran dan siswa lebih mampu memahami secara langsung karena siswa melihatnya bukan sekedar membayang-bayanginya saja. Bahkan melalui tayangan video daya ingat siswa lebih tajam dari sekedar membaca buku. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa: "Pembelajaran SKI dengan cara dipadukan dengan hiburan sangat efektif. Khususnya saat melihat tayangan video. Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, tidak hanya itu saya merasa bahwa melalui cara tersebut saya lebih mampu memahami materi dengan cepat."

Dari berbagai penjelasan di atas, dapatlah peneliti analisis bahwa implementasi model *edutainment* menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik karena berbagai bentuk pembelajaran yang dilakukan. Tidak hanya itu, siswa lebih aktif, enjoy dan senang mengikuti pembelajaran, sehingga materi pembelajaran bisa ditangkap dengan baik.

3. Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Efektivitas pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Berarti yang dimaksud dengan efektifitas pembelajaran, yaitu hasil yang diperoleh setelah siswa menyelesaikan pembelajaran. Ada beberapa kriteria yang digunakan untuk mengukur keefektifan suatu pembelajaran, Reigeluth dan Merrill menetapkan keefektifan pengajaran ada 7 indikator, sebagai berikut: (a) Kecermatan penguasaan perilaku; (b) Kecepatan unjuk kerja; (c) Kesesuaian dengan prosedur; (d) Kuantitas unjuk kerja; (e) Kualitas hasil akhir; (f) Tingkat alih belajar; dan (g) Tingkat retensi.

[198] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 59.

Berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model *edutainment* tergolong efektif. Adapun hasilnya akan peneliti jabarkan sebagai berikut: *Pertama*, pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bercerita. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki keantusiasan yang tinggi untuk bercerita, siswa juga bersemangat untuk menceritakan kisah di depan kelas, bahkan diantara siswa ada yang sangat bagus dalam bercerita. Melalui bercerita siswa sudah mampu melewati indikator dan KD yang sudah ditetapkan. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai materi dengan baik, hal ini terbukti dari berbagai macamnya cara yang digunakan oleh siswa dalam bercerita, ada yang menggunakan media, ada yang lancar bercerita tanpa media dan macam-macam cara lain. Dalam teknik bercerita ini dapat dikatakan bahwa belajar melalui model *edutainment* dapat dikatakan efektif, karena telah memenuhi 2 (dua) kriteria keefektifan belajar, yaitu kecermatan penguasaan perilaku 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.

Kedua, kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan menonton video. Berdasarkan hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa dengan serius memperhatikan tayangan video yang disampaikan. Tak jarang di antara siswa ada yang menunjukkan ekspresi yang sangat berlebihan seolah-olah siswa merasakan apa yang terjadi. Tidak ada siswa yang tertidur saat penayangan video ini, semua siswa turut memperhatikan tayangan video. Bahkan saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait video, siswa pun mampu menjawab dengan penuh semangat. Melalui kegiatan menonton tayangan video ini siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan, terbukti pada saat guru menanyakan materi pada pertemuan yang telah lalu dan saat guru mengajukan pertanyaan, siswa masih mampu mengingatnya dan menjawabnya dengan baik.

IAIN PURWOKERTO

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapatlah peneliti simpulkan bahwa dengan teknik menonton tayangan video, belajar melalui model *edutainment* dapat dikatakan efektif, karena telah memnuhi kriteria keefektifan belajar yaitu tingkat retensi yang tinggi. Tingkat retensi yaitu jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu.

Ketiga, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh siswa ikut berpartisipasi untuk bekerja secara berkelompok. Meskipun ada beberapa siswa yang kurang aktif. Terlihat benar siswa merasa *enjoy* saat belajar secara berkelompok. Ada beberapa siswa yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam waktu yang cepat, meskipun ada satu dua kelompok yang berjalan agak lambat. Dalam mempresentasikan hasil diskusinya, juga menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikannya dengan hasil yang cukup bagus.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapatlah peneliti simpulkan bahwa dengan teknik belajar kelompok, belajar melalui model *edutainment* dapat dikatakan efektif, karena telah memenuhi 2 (dua) kriteria keefektifan belajar yaitu kecermatan penguasaan perilaku dan kualitas hasil akhir. Kecermatan penguasaan ditunjukkan oleh keseriusan siswa dalam belajar bersama yang membuat minusnya jumlah kesalahan dalam unjuk kerja siswa. Siswa mampu mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh guru. Sedangkan kualitas hasil akhir ditunjukkan oleh hasil diskusi yang dipresentasikan didalam kelas yang menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikannya dengan hasil yang cukup bagus.

Keempat, kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui game. Berdasarkan hasil observasi yang telah dibahas dalam bab IV menunjukkan bahwa siswa semakin berantusias mengikuti pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini ditunjukkan dengan mau dan mampunya siswa memenuhi arahan dari guru. Game yang biasa dimainkan oleh guru adalah game mencari pasangan. Lewat game ini siswa

terlihat enjoy dan sibuk mondar mandir kesana kemari mencari pasangan dari kertas yang dibawanya hingga cocok dan sesuai dengan kertas yang dibawanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi kriteria kecermatan penguasaan perilaku, dimana siswa mampu mengikuti arahan dan mampu menemukan pasangan dari kertas yang dibawanya. Bahkan saat diminta presentasi siswa mampu menyampaikannya dengan baik.

Melalui observasi, peneliti juga dapatkan bahwa siswa mampu melalakukan game tersebut dalam waktu yang cepat. Saat guru meminta siswa untuk mencari pasangan dari kertas yang dipegangnya, lantas siswa langsung berlarian kesana kemari dan dengan berbagai macam cara mencari pasangan kertasnya. Kreatifitas siswa dalam mencari pasangan membuat siswa cepat menemukan pasangan kertasnya. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa malalui game, siswa mampu memahami materi pelajaran dengan mudah dan cepat. Pernyataan ini memenuhi indikator efektifitas pembelajaran yakni kecepatan unjuk kerja.

Kelima, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan membuat mini film menunjukkan keseriusan siswa dalam menyelesaikan proyek yang telah ditugaskan. Siswa terlihat menikmati dan menghayati perannya. Hasil dari mini film pun bisa dikatakan cukup bagus. Siswa mampu menceritakan dan memainkan perannya sesuai dengan kronologi cerita. Bahkan melalui bermain peran ini, siswa lebih memahami cerita yang mereka mainkan seperti bagaimana karakteristik tokoh, apa yang terjadi pada saat itu, kapan peristiwa itu berlangsung dan lain-lain.

Berdasarkan teori efektifitas, maka penjelasan tersebut sudah sangat sesuai dengan indikator pembelajaran yang efektif, yaitu kecermatan penguasaan perilaku, kualitas hasil akhir, tingkat retensi dan kecepatan unjuk kerja. Dikatakan sesuai dengan kecermatan penguasaan perilaku karena siswa mampu memainkan jalannya cerita sesuai dengan peristiwa yang benar terjadi atau sesuai dengan naskah yang ada. Hal ini terlihat dari bagaimana cara siswa menikmati dan menghayati peran yang dimainkan. Siswa mampu memainkannya dan menceritakannya sesuai dengan kronologi cerita. Tidak

hanya itu hasil yang ditampilkan juga cukup bagus dan memuaskan, sehingga ini juga sesuai dengan indikator efektifitas yaitu kualitas hasil akhir. Kualitas hasil akhir juga ditunjukkan dengan mampunya siswa menguasai jalannya cerita. Jumlah waktu yang diperlukan siswa dalam membuat mini film ini terbilang cukup cepat yakni satu minggu. Dalam waktu tersebut, siswa sudah mampu memahami karakter yang diperankan, memahami jalannya cerita dan melengkapi segala keperluan yang dibutuhkan. Keterangan tersebut sudah mampu menjawab bagaimana kecepatan unjuk kerja siswa. Sedangkan tingkat retensi ditunjukkan dengan jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu. Hal ini terbukti pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait yang dimainkan, siswa pun mampu menjawab dengan penuh semangat. Proyek membuat mini film ini membuat siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan, terbukti pada saat guru menanyakan materi pada pertemuan yang telah lalu dan saat guru mengajukan pertanyaan, siswa masih mampu mengingatnya dan menjawabnya dengan baik.

Meskipun tidak ketujuh indikator efektifitas pembelajaran terpenuhi, namun dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model *edutainment* tergolong efektif, karena ketujuh indikator tersebut dalam kenyataannya jarang digunakan seluruhnya untuk menetapkan keefektifan pengajaran. Ketujuh indikator dipilih dan dibuat berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai serta disesuaikan dengan isi materi. Jika sudah terpenuhi beberapa indikatornya, maka pembelajaran sudah dapat dikatakan efektif.

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

IAIN PURWOKERTO

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 mteri, 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. Hubugan 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.

IAIN PURWOKERTO

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 Apliksi*. 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, Sutrino. *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.

IAIN PURWOKERTO

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 Progam 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.

IAIN PURWOKERTO

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 Mengembangakan 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.ctlt.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.

IAIN PURWOKERTO

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