

EDUTAINMENT MENJAWAB PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Elga Yanuardianto,
Dosen Tetap Fakultas Agama Islam Jember
HP: 087839366678

Abstrak: Pendidikan merupakan investasi masa depan. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Peserta didik dapat meningkatkan wawasan pengetahuannya dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan berupaya untuk mawadahi potensi peserta didik dan membekali peserta didik untuk menyiapkan kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran atau kegiatan belajar. Keberadaan guru menjadi salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Tugas guru adalah membelajarkan peserta didik. Dalam membelajarkan peserta didik, guru perlu mengembangkan kompetensi dan tekniknya dalam mengajar. Seringkali guru kurang memperhatikan teknik mengajar. Banyaknya mata pelajaran yang harus dikuasai oleh guru, membuat para guru menerapkan metode ceramah dari hari ke hari sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, bahkan malas-malasan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada penurunan prestasi belajar peserta didik. Sebagai seorang guru, harus pandai mengelola kelas, mengemas suatu pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitasnya dalam mendidik peserta didik. Untuk itu, guru harus mengetahui hakikat belajar dan pembelajaran yang baik. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap hakikat tersebut. Selain dapat meningkatkan semangat belajar, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga memicu seorang guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi pelajaran. Disinilah tingkat kekreativan dan keterampilan mendidik siswa akan terlihat, sehingga guru harus pandai memutar otak. Salah satu konsep yang mungkin bisa dipakai adalah dengan menggunakan konsep Edutainment. Harapannya, dengan konsep Edutainment pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta akan tercapainya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.
Key Word: Edutainment, Problematika, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah paling sempurna. Dengan bekal potensi yang seimbang antara nafsu dan akal menjadikan manusia mampu melebihi mulyanya malaikat. Sarana untuk mengantarkan manusia menaiki tangga kesuksesan adalah proses pembelajaran, karena bagaimana pun telah dinashkan bahwa manusia harus menjalani proses tersebut. Otak manusia sebagai pusat pemrosesan semua informasi, sekaligus menyimpan semua informasi yang telah diterima, maka semua informasi yang diterima oleh manusia selamanya tersimpan dalam otak, maka tugas dari manusia adalah untuk mencari rangsangan-rangsangan agar informasi dalam otak tersebut dapat kembali dikeluarkan. Manusia dapat mengoptimalkan kemampuan otak ketika didukung dengan beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi dorongan-dorongan dalam diri manusia, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar dll.

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer dan diartikan sebagai carapenggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Istilah stretegi sebagaimana banyak istilah lainnya dipakai banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Didalam konteks belajar mengajar strategi berarti pola umum perbuatan guru peserta didik didalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Sifat umum pola tersebut berarrti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak dipergunakan atau dipercayakan guru dan peserta didik didalam-macam peristiwa belajar. Dengan demikian maka konsep strategi dalam hal ini merujuk pada karakteristik abstrak rentetan perbuatan guru dan peserta didik didalam peristiwa belajar mengajar. Implisit dibalik karakteristik abstrak itu adalah rasional yang membedakan strategi yang satu dari strategi yang lain secara fundamental. Istilah lain yang juga dipergunakan untuk maksud ini adalah model-model mengajar. Sedangkan rentetatan perbuatan guru peserta didik dalam suatu peristiwa belajar mengajar actual tertentu dinamakan prosedur intruksional.

Proses pembelajaran di indonesia hingga saat ini belum bisa memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik agar menikmati pembelajaran yang menyenangkan. Kekerasan dalam bidang pendidikan masih sering mewarnai pemberitaan di berbagai media, mulai media elektronik dan media massa. Hingga saat ini peserta didik masih menjadi objek eksploitasi, dengan anggapan bahwa mereka tidak lebih dari sekedar tubuh yang siap di isi pengetahuan kapan pun. Paradigma tersebut sebenarnya sudah tidak sesuai lagi dengan keadaan

saat ini, bahkan sejak pelaksanaan pendidikan di Indonesia banyak tokoh yang mempunyai pemikiran-pemikiran modern ketika itu. Sebut saja bapak pendidikan nasional, Ki Hadjar yang mengatakan bahwa tugas dari pendidik adalah membimbing dan mengawasi peserta didik, bahkan beliau melarang adanya kekerasan dalam proses pendidikan. Paradigma tentang pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik kembali menjadi tema yang menarik, namun harus digarisbawahi bahwa proses pendidikan harus tetap pada jalur yang tepat yaitu untuk mengantarkan peserta didik menemukan potensi dan mengembangkannya demi masa depan mereka.

Ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran¹ yang menyenangkan dalam dunia pendidikan yakni saat munculnya konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas "pendidikan" dan "hiburan". Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian *Library research*, yaitu jenis penelitian yang dilakukan dan difokuskan pada penelaahan, pengkajian dan pembahasan literatur-literatur, baik klasik maupun modern. Literatur berbahasa Arab, Inggris, Indonesia dan sebagainya yang ada kaitannya dengan persoalan ini.

KAJIAN TEORI

Sejarah Edutainment

Dalam konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan *edutainment* telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa dalam bidang pendidikan dan pelatihan di

¹ Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran. Peserta didik belajar untuk mengembangkan kemampuan konseptual ilmu pengetahuan maupun mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang dapat digunakan untuk mengembangkan dirinya. Dalam pembelajaran peserta sebagai subjek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah, mengurai, menggabungkan, menyimpulkan dan menyesuaikan masalah. Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru Dan Kependidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 164

era milenium ini² Belajar yang menyenangkan, menurut konsep edutainment bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (game) ke dalam proses pembelajaran tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (roleplay), demonstrasi dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajar (murid) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan,³ menghibur dan mencedaskan.

Ada tiga kualitas belajar yang harus dikembangkan dalam diri murid guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, yakni:

- a) Belajar untuk menjadi (Learning to Be) akan menghasilkan pribadi yang mandiri.
- b) Belajar untuk belajar (Learning to Learn) dengan terus-menerus secara aktif.⁴

Dalam konsep edutainment setiap proses pembelajaran harus menyenangkan. Oleh sebab itulah, konsep edutainment menjadi salah satu terobosan dalam proses pembelajaran yang selama ini hanya dipahami sebagai proses belajar-mengajar di dalam kelas padahal proses belajar di luar kelas dapat memacu kreativitas anak didik.⁵

Pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simons dan Bobbi De Porter berinisiatif untuk menciptakan program 10 hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengkombinasikan rasa percaya diri, keterampilan belajar dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada musim panas 1982, kelompok pertama yang terdiri 68 remaja tiba di perkemahan, yang mereka sebut dengan super camp. Pada awalnya, sebagian besar murid-murid itu merasa enggan, curiga dan tidak mau bekerja sama. Muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini tetapi setelah beberapa saat berjalan mulai terlihat terobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut menuju kearah yang tepat. Akhirnya, program ini berhasil

² Hamruni. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 51

³ Dave Meir memberikan pengertian menyenangkan atau fun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Susana gembira disini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Indrawati dan Wawan Setiawan, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, Untuk Guru SD(pdf)*, (Jakarta: PPPPTK IPA, 2009), hlm: 16

⁴ Tohirin MS, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 77-78.

⁵ Arief Rahman, Guru besar UNJ dalam seminar "Edutainment sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi" pada tanggal 27 Mei 2009. diambil dari www.kompas.com pada tanggal 07 januari 2014

bahkan melebihi dari yang diharapkan dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para remaja yang mengikutinya.⁶

Hakikat Edutainment

Suatu proses pembelajaran adalah sebuah interaksi edukatif, yang mana dalam sebuah interaksi tentunya harus memperhatikan proses penting yang akan menjadikan sebuah interaksi dalam proses pembelajaran menjadi ideal. Proses tersebut adalah Pertama, proses Interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multi-media, referensi, lingkungan dsb). Kedua, proses Komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play). Ketiga, proses Refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan). Keempat, proses Eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara).⁷

Dengan memperhatikan beberapa proses tersebut, siswa sebagai peserta didik telah dijadikan sebagai subjek dalam proses pembelajaran, dengan kata lain siswa adalah sebuah unsur pokok dan sentral, bukan unsur pendukung dan tambahan. Dan guru sebagai pengajar tidak sepenuhnya mendominasi kegiatan pembelajaran, melainkan membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya melalui kegiatan belajar.⁸

Lain dari pada itu, di dalam proses pembelajaran, yang selalu terdiri dari 3 (tiga) komponen penting yang saling terkait satu sama lain, yaitu materi yang akan diajarkan, proses mengajarkan materi, dan hasil dari proses pembelajaran.⁹ Dan dari ketiganya telah membentuk lingkungan pembelajaran. Akan tetapi dalam perjalanan prosesnya, sering didapati kesenjangan dalam pembentukan lingkungan pembelajaran tersebut, terutama pada kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Sering kali

⁶ Bobby De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 4-5.

⁷ <http://gurupkn.wordpress.com/2008/04/27/paradigma-baru-dalam-pendidikan-dan-pembelajaran-learning-is-fun/>. Diakses tanggal 07 januari 2015

⁸ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 41.

⁹ Hamruni, *Edutainment*, hlm. 3.

para guru masih terpaku pada materi dan hasil pembelajaran dan juga disibukkan dengan berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menyusun materi apa saja yang hendak diajarkan, dan merancang alat evaluasi. Sedangkan hampir tak pernah memikirkan bagaimana mendesain proses pembelajaran secara baik agar bisa menjembatani antara materi dan hasil pembelajaran.

Seperti yang telah diungkapkan Eric Jensen, menyatakan tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar adalah keadaan, strategi, dan isi. Jadi, menciptakan suasana yang tepat untuk belajar, dengan menggunakan gaya atau metode presentasi yang baik, serta topik yang dibawa haruslah sesuai dengan kebutuhan. Banyak proses pembelajaran yang menaruh perhatian baik terhadap usur kedua dan ketiga, akan tetapi mengacuhkan unsur pertamanya yang justru akan menjadi pintu utama pada proses belajar itu sendiri.¹⁰ Dan belajar hanya akan efektif jika suasana (suasana hati peserta didik) berada dalam kondisi yang menyenangkan.

Munculnya konsep *edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa: pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, kedua, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, ketiga, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.¹¹

Kita semua setuju bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik. Karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar. Ada empat kategori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi "mengapa siswa belajar", yaitu 1. motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), 2. motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi: reward atau punishment), 3. motivasi sosial (siswa belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai), dan 4. motivasi prestasi (siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia

¹⁰ Ibid,

¹¹ Ibid, hlm. 7-8.

mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).¹²

Dari beberapa permasalahan di atas, hakekat edutainment adalah adalah suatu proses pembelajaran yang memadukan antara pendidikan dan hiburan, sehingga menjadi suatu desain pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Secara mendasar edutainment membantu keberhasilan peserta didik karena adanya upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakekat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakinkannya bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuhkembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalaninya. Dengan menumbuhkan motivasi intrinsik dalam setiap diri peserta didik untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar yang berada pada suasana yang gembira dan menyenangkan.

Adapun fungsi motivasi dalam belajar, adalah:

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat, atau motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan hidup. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.¹³

Karakteristik Edutainment

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep

¹² <http://gurupkn.wordpress.com/2008/04/27/paradigma-baru-dalam-pendidikan-dan-pembelajaran-learning-is-fun/>. Diakses tanggal 07 januari 2015

¹³ Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, cet. III (Jakarta: Rajawali Pers, 1990), hlm. 84

edutainment, yakni:

- 1) 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. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.¹⁴
- 2) Konsep dasar edutainment berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni:
 - a) Perasaan gembira

Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah. Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep edutainment mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.

Seorang ibu mengeluh bahwa anaknya yang baru taman kanak-kanak sudah dapat mengungkapkan bahwa dirinya stres. Jika dipikir-pikir, anak-anak mendapatkan banyak tekanan, baik dari guru-guru di sekolah maupun orangtua dengan harapan-harapan yang terkadang kurang realistis demi terpenuhinya cita-cita orangtua yang dulu tidak berhasil dicapai.

Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi anak, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut anak melebihi kemampuannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tuntutan dari orangtua dengan budaya yang berbeda. Orangtua dari budaya Jepang dan Cina menetapkan standar yang lebih tinggi terhadap prestasi anak, mengevaluasi dengan ketat hasil yang diperoleh, dan mendorong anak untuk bekerja lebih keras. Sedangkan orangtua Amerika lebih menekankan kemampuan dasar (IQ) anak daripada kerja keras dalam mencapai prestasi akademik. Sebenarnya perlu bagi orangtua untuk merefleksi diri dan menjawab dengan jujur pertanyaan; "Apakah yang saya

¹⁴ Hamruni. *Edutainment*, hlm. 42-43.

lakukan ini adalah untuk kepentingan anak saya atau untuk kepentingan diri saya sendiri?"

b) Mengembangkan emosi positif anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.

c) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda

Bagian neokorteks¹⁵ dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola.

Menurut Vernon A. Magnesen dalam *Quantum Teaching*, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.¹⁶

d) Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau style dan keinginan mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian

¹⁵ *Neokorteks (proencephalon* atau *forebrain* atau otak depan) yang terbungkus di sekitar bagian atas dan sisi-sisi limbik, yang mengisi 80% dari seluruh materi otak, adalah tempat kecerdasan yang mengatur pesan-pesan yang diterima melalui indera penglihatan, pendengaran dan sensasi tubuh, yang menimbulkan proses penalaran, berfikir intelektual, pembuatan keputusan, perilaku waras, bahasa, kendali motorik sadar dan ideasi (penciptaan gagasan) nonverbal. Dalam Neokorteks, semua kecerdasan tinggi berada, seperti kecerdasan linguistik, matematika, visual, kinestetik, musik antar pribadi dan juga intuisi. Intuisi adalah kemampuan menerima atau menyadari informasi yang tidak dapat diterima kelima indra. Bobby De Porteter dan Mike Hernack, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terjemahan Alwiyah Abdurrahman, (Bandung: Kaifa, 2003). hlm. 28-30

¹⁶ www.batikyogya.wordpress.com diakses pada tanggal 07 Januari 2015

dan keunikan mereka masing-masing.

Menurut Nasution mengajar dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat usaha itu. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar anak didik dapat belajar. Agar murid mau belajar perlu diciptakan situasi belajar yang kondusif.

Pendekatan Pembelajaran Edutainment

Dalam metode pembelajaran Edutainment, terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual atau lebih dikenal dengan istilah SAVI. Ke empat cara belajar ini harus ada agar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini, yaitu:¹⁷

a) Cara Belajar Somatic.

“Somatic” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh (soma). Jadi, belajar somatic berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, Anesthetic, praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Atau dikenal dengan istilah Kinesthetic (gerakan). Somatic disini juga dinamakan dengan *learning by moving and doing* (belajar dengan belajar dan bergerak) jadi cara belajar somatic adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan.

Untuk merangsang pikiran tubuh, ciptakanlah suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Tidak semua pembelajaran memerlukan aktifitas fisik, tetapi dengan berganti-ganti menjalankan aktivitas belajar aktif dan pasif secara fisik, akan membantu pembelajaran pada setiap peserta didik. Jadi antara tubuh dan otak (pikiran) adalah satu dan harus saling mengiringi, karena pikiran tersebar di seluruh tubuh dan terbukti tubuh tidak akan bergerak jika pikiran tidak beranjak.

Somatic melibatkan aktivitas fisik selama berlangsungnya aktivitas belajar. Duduk terlalu lama, baik di dalam kelas maupun di depan komputer akan dapat menghasilkan tenaga. Akan tetapi jika berdiri, bergerak kesana kemari, dan melakukan sesuatu secara

¹⁷ <http://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment/>. Diakses tanggal 07 Januari 2015

fisik dari waktu ke waktu membuat seluruh tubuh terlibat, memperbaiki sirkulasi otak dan meningkatkan pembelajaran.

b) Cara Belajar Auditori.

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan atau dikenal dengan istilah *Learning By Talking And Learning*. Jadi belajar auditif adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar.

Pikiran Auditori yang kita miliki akan lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi Auditori, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi seluruh auditori yang kuat dalam diri siswa, maka usahakan mencari cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menterjemahkan pengalaman mereka dengan suara, atau dengan membaca keras-keras secara dramatis. 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 pembelajar (siswa).

c) Cara belajar visual.

Visual disini diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebut dengan istilah *Learning By Observing And Picturing*. Adapun cara belajar siswa adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain. Faktanya orang-orang yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari teknis dan ilmiah memperoleh nilai 12 % lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibanding dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 2 % lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dalam hal ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnis, gender atau gaya belajar yang dipilih.

Setiap orang terutama pembelajaran visual lebih mudah belajar jika dapat "melihat" apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Bagi

pelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Teknik-teknik lain yang bisa dilakukan semua orang terutama siswa dengan keterampilan siswa yang kuat adalah dengan mengamati situasi dunia nyata lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip atau makna dari apa yang dicontohkan.

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.

d) Cara belajar intelektual

Kata “intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan pembelajaran dalam pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun diri.

Jadi intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berfikir, menyatukan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang di gunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman dan pemahaman menjadi kearifan. Peserta didik akan menguasai materi pelajaran jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa sehingga ia mempunyai kesempatan untuk membuat suatu refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang dipelajari. Pengalaman belajar juga hendaknya menyediakan proporsi yang seimbang antara pemberian informasi dan penyajian terapannya.

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.

Jika dalam pelatihan belajar sisi intelektual belajar dilibatkan maka kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang banyak memasuki unsur bermain, tanpa merasa pelatihan tersebut

dangkal, kekanak-kanakan atau hambar.

Pada intinya belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual) diterapkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Jadi dalam pembelajaran *edutainment* sangat diperlukan pendekatan SAVI, agar pembelajaran yang sejati dapat berlangsung dan dapat meningkatkan pembelajaran pada semua peserta didik.

Edutainment dalam Pembelajaran MI

Dalam proses pembelajaran, guru sering kali di hadapkan pada berbagai dinamika yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Perubahan-perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik ini harus mendapat perhatian dari guru, karena beranjak dari pemahaman ini guru dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁸

Perilaku siswa didalam kelas terkontruksi oleh hal-hal pokok seperti minat, rasa ingin tahu (kurositas), keterikatan, dan motivasi intrinsic yang kesemuanya berimplikasi kepada keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta kemampuan pemahaman siswa terhadap bahan ajar. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku siswa. Di tengarai siswa yang berminat besar terhadap kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih giat dibandingkan mereka yang kurang atau tidak berminat.

Dalam hubungan ini ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang di pelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, ada rasa keterkaitan pada suatu aktivitas yang diminati.
4. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.¹⁹

Namun pada kenyataannya banyak pendidik yang mengabaikan minat dan rasa ingin tau siswa, seperti penggunaan strategi yang terlalu monoton dan membosankan, sehingga minat dan rasa ingin tau

¹⁸ Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: Rosda, 2014), Hlm. 183

¹⁹ Suyono. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Rosda, 2015), Hlm. 176

siswa semakin tidak ada dalam pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru.

Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah yang dalam pelaksanaannya siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya, dan pembelajaran seperti ini banyak terjadi dalam pembelajaran di MI, terutama dalam pembelajaran Agama. Pembelajaran bagi anak MI seharusnya Menyenangkan²⁰ bukan malah melakukan pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga membuat peserta didik tidak semangat dan tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Jika secara psikologis siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik psikologis yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasinya adalah timbul rasa tidak simpati terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran, dan lama-kelamaan timbul sikap acuh tak acuh terhadap mata pelajaran. Dalam hal peningkatan prestasi belajar siswa ini diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.²¹

Pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak, untuk itu pentingnya penerapan bermain dalam belajar, supaya proses dalam belajar mengajar tidak terasa jenuh

²⁰ Dr. H. Kamin Sumardi, M.Pd mengemukakan bahwa menyenangkan merupakan ciri ke empat dari PAKEM dengan maksud pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Menyenangkan berarti tidak membelenggu, sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran, dengan demikian waktu untuk mencurahkan perhatian (*time of task*) siswa menjadi tinggi. Dengan demikian diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kamin Sumardi, *Pembelajaran Dengan Pendekatan Pakem (pdf)*. Disampaikan pada Seminar Nasional Creating Engaging Lesson (*Menciptakan Pembelajaran yang membuat Siswa Terlibat secara Penuh*) Cirebon, 14 Maret 2010

²¹ Baharuddin. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2009) hlm. 197

dan membosankan tetapi menjadi suasana belajar yang fun, enjoy dan menyenangkan. Sebagaimana penjelasan Frobel yang lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta pengetahuan mereka. Plato, Arsitoteles Fobel, menganggap bermain sebagai kegiatan praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu anak. Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga mempunyai fungsi sosial dan emosional. Mulai bermain anak merasakan berbagai fungsi sosial dan emosional. Mulai bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga dan lain-lain. Melalui bermain anak memahami kaitan dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tatacara pergaulan. Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Jadi bermain sangat penting dan berpengaruh besar terhadap perkembangan psikologi anak. Karena dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Dunia anak adalah dunia bermain. Tentu saja dengan bermain itu anak-anak belajar berbagai macam hal. Dengan bermain, berbagai kemampuan dasar anak dikembangkan, seperti:

- a) Keterampilan motorik. Dikembangkan melalui permainan : berjalan, berlari, melompat, meniti, melempar, menangkap, berdiri satu kaki, berjinjit, berguling dan sebagainya.
- b) Kemampuan bahasa dan daya pikir perlu dikuasai, agar anak lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain, mampu memahami hal-hal di sekitarnya. Anak perlu mengerti pembicaraan orang lain dan mampu menyampaikan isi hatinya kepada orang tua.
- c) Kemampuan bermasyarakat atau berhubungan sosial perlu dikuasai, agar anak mampu berdiri sendiri dan bergaul dengan orang lain. Orang tua atau pendidik memberikan kebebasan untuk melakukan berbagai kegiatan, dan bersedia menjawab pertanyaan anak-anak.²²

Dalam konsep pembelajaran edutainment, roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta ada pada bagaimana hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan dedaktik metodik yang bernuansa "Redagonis". Artinya "interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi harmonis" seperti

²² Aunurrahman. Belajar dan Pembelajaran (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 58

guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri. Dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Catatan Akhir

Banyak cara agar sebuah Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik hingga mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, pendidik haruslah memperhatikan beberapa aspek yang akan mendukung keberhasilannya. Yang antara lain adalah 'Proses pembelajaran', yang mana dalam proses tersebut terjadi interaksi langsung antara guru, siswa dan materi. Sedangkan ketentuan keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidaklah diukur dari hasil akhir yang berupa ujian, melainkan bagaimana guru dapat memberikan motivasi penuh terhadap siswanya agar dapat menumbuhkebangkan serta mengarahkan potensi yang dimilikinya sehingga tercipta suasana belajar dalam dirinya. Maksudnya adalah menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Dan keberhasilan dari edutainment akan dapat diraih jika seorang guru mempunyai kualitas kepribadian yang antara lain:

1. Adanya kepedulian terhadap siswa dan proses penyampaian bahan ajar.
2. Mampu mengembangkan kreatifitas mengajarnya.
3. Keberanian untuk menempuh resiko, tidak merasa takut akan menyalahi asumsi-asumsi pembelajaran yang telah mapan. Berani mengambil langkah-langkah baru untuk dicoba, dan senantiasa terbuka terhadap hal-hal baru serta senantiasa siap untuk belajar.

Untuk membantu pendidik dalam meraih sukses dalam setiap pembelajaran, hal yang bisa dilakukan oleh guru adalah menyajikan materi pelajaran dengan sajian multisensori yang dapat ditangkap oleh keragaman modalitas belajar siswa, membuat kelompok-kelompok kecil sebagai pemantapan belajar dan kerjasama komunkatif antar siswa, serta memberikan tugas perseorangan sebagai aplikasi kepribadian masing-masing siswa.

Daftar Rujukan

- Arief Rahman, Guru besar UNJ dalam seminar "Edutainment sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi" pada tanggal 27 Mei 2009.
- Aunurrahman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran* Bandung: Alfabeta,
- Baharuddin, 2009. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Bobby De Porter dan Mike Hernacki, 2002, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman, Bandung: Kaifa
- Hamruni, 2009, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga,
- Hamruni. 2009, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Indrawati dan Wawan Setiawan, 2009, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, Untuk Guru SD (pdf)*, Jakarta: PPPPTK IPA, 2009
- Sardiman, A.M., 1990, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, cet. III Jakarta: Rajawali Pers,
- Suyono, 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda
- Syaiful Sagala, 2009. *Kemampuan Professional Guru Dan Kependidikan*, Bandung: Alfabeta
- Tohirin MS, 2005, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda,
- <http://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment/>.
- <http://gurupkn.wordpress.com/2008/04/27/paradigma-baru-dalam-pendidikan-dan-pembelajaran-learning-is-fun/>.
- www.batikyogya.wordpress.com diakses pada tanggal 07 Januari 2015