PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DI SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 20 SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
SURABAYA
IAIN SUNAN AMPEL

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Ilmu Tarbiyah

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

No. KLAS	No. REG : T-2011/K1/039
K T-2011 039 K1	ASAL BUKU :
	TANGGAL :

Oleh :

ROCHMATUN NISA
NIM. D03207043

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rochmatun Nisa

NIM : D03207043

Jurusan : Kependidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa, skripsi ini hasil jiblaan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya , 4 Juli 2011

Rochmatun Nisa
D03207043

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Rochmatun Nisa

Nim : D03207043

Judul : PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DI SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 20 SURABAYA.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 07 Juli 2011

Pembimbing

Dr. H. AZ. FANANI, M.Ag

NIP. 195501210985031002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Rochmatun Nisa ini telah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi

Surabaya, 19 Juli 2011
Mengesahkan,
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Drs. H. Nur Hamim, M. Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Dr. H. AZ. Fanani, M.Ag
NIP. 195501210985031002

Sekretaris,

Machfud Bachtiyar, M. Pd.I
NIP. 197704092008011007

Penguji I,

Drs. Taufiq Subty, M. Pd.I
NIP. 195506041983031015

Penguji II,

Drs. H. Masyhudi Ahmad, M. Pd. I
NIP. 195606221986031002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Rochmatun nisa,D03207043 *: PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT SI SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 20 SURABAYA.*

Skripsi ini adalah hasil penelitian tentang pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD muhammadiyah 20 Surabaya. Dan dalam skripsi ini penulis mencoba menguraikan tentang pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran edutainment.

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus ditempuh oleh personal maupun sosial yang tidak bisa ditawar lagi. Karena pada dasarnya pendidikan adalah merupakan proses sosial yang bertujuan untuk mengembangkan potensi hidup manusia guna menghadapi tuntutan zaman dimasa yang akan datang, seiring dengan perkembangan dan perubahan zaman yang semakin lama semakin bergeser.

Proses pembelajaran yang ada sekarang ini dirasa masih kurang memberikan arahan pada proses pemahaman, penemuan dan penerapan karena Guru masih menggunakan metode ceramah. Selain itu juga model pembelajaran yang diterapkan di sekolah- sekolah masih bersifat konvensional. Untuk itu sebuah perubahan pembelajaran telah diterapkan di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya dengan menggunkan model pembelajaran Edutainmentn yang mana disini pembelajaran dipadukan dengan hiburan dan permainan sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh.

Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian di ekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya dengan judul : pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran edutainment dengan tujuan untuk mengetahui proses adanya pembelajaran edutainment, penerapan pembelajarannya dan juga untuk mengetahui hasil yang di peroleh dengan adanya pembelajaran edutainment ini di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

Skripsi ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan metode pengumpulan data: observasi, interview, dan dokumentasi. Dan adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah, kepsek, Guru Agama, Guru kelas,dan TU. Adapun langkah dalam tekhnik analisis data meliputi reduksi data, display data, dan verifikasi data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil penelitian ini, ternyata pembelajaran edutainment merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan pada pola pembelajaran yang benar- benar disesuaikan dengan kondisi psikologi siswa. Penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran edutainment adalah pembelajaran yang sangat menyenangkan dan sangat efektif diterapkan dalam semua mata pelajaran khususnya pendidikan agama.

Kata kunci : pengelolaan pembelajaran, model pembelajaran edutainment, SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

		Halaman
SAMPUL DALAM		**i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI		**ii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI		**iii**
MOTTO		**iv**
PERSEMBAHAN		**v**
ABSTRAK		**vi**
KATA PENGANTAR		**vii**
DAFTAR ISI		**ix**
BAB I	**PENDAHULUAN**	
	A. Latar Belakang	1
	B. Rumusan Masalah	8
	C. Tujuan Penelitian	8
	D. Kegunaan Penelitian	9
	E. Definisi operasional	10
	F. Sistematika pembahasan	11
BAB II	**KAJIAN TEORI**	
	A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Edutainment	13
	1. Pengertian Edutainment	11
	2. Konsep dasar Edutainment	21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pendekatan pembelajaran Edutainment 29

B. Tinjauan Tentang Pengelolaan Pembelajaran 35

1. Pengertian Pengelolaan Pembelajaran 35

2. Tujuan Pengelolaan Pembelajaran 40

3. Fungsi Pengelolaan Pembelajaran 42

C. Pengelolaan Pembelajaran melalui Pembelajaran Edutainment 51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian 60

B. Kehadiran peneliti 61

C. Tempat dan waktu penelitian 62

D. Sumber Data 62

E. Pengumpulan data 64

F. Analisis Data 66

G. Tahap- Tahap penelitian 68

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian 71

1. Sejarah dan Letak Sekolah Kreatif SD Muhammadih 20 71

2. Berubah menjadi Sekolah 72

3. Visi dan Misi Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tujuan dan kurikulum pendidikan 74

5. Struktur Kelembagaan Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 76

6. Keadaan Siswa, Guru dan Karyawan Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 77

7. Keadaan sarana dan prasarana 81

B. Proses adanya pembelajaran edutainment di Sekolah kreatif SD muhammadiyah 20 Surabaya 84

C. Penerapan pembelajaran melalui model pembelajaran Edutainment 92

D. Hasil pelaksanaan pembelajaran edutainment dalam pengelolaan pembelajaran di SD Muhammadiyah 20 Surabaya 105

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 110

B. Saran-saran 111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Memasuki abad sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang pesat, menyebabkan semakin derasnya arus informasi dan terbukannya pasar internasional yang berdampak pada persaingan bebas yang begitu ketat di segala aspek kehidupan.

Untuk itu dalam memenuhi tuntutan yang ada sekarang, harus dilakukan pembinaan sumber daya manusia, dengan sebaik- baiknya.Salah satu jalur pembinaan sumber daya manusia yang urgen dan sangat vital adalah melalui jalur pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendapat prioritas utama dalam kehidupan manusia. Sebab pendidikan menjadi salah satu jalan atau cara mengantarkan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya. Bahkan menjadi suatu kewajiban yang harus dijalani manusia dalam kehidupannya.

Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi setiap warga negara, dan hak umum untuk memperolehnya sudah diatur dan dijamin oleh pasal 31 UUD 1945, yakni ayat (1) dan (2) yang menyatakan bahwa:

1. “Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur oleh Undang-undang".[1]

Pentingnya pendidikan yang berkualitas semakin di sadari.Terciptanya kualitas manusia dan masyarakat yang maju dan mandiri hanya dapat di wujudkan jika pendidikan masyarakat di tingkatkan.Pembangunan tidak di mulai dari barang- barang.Melainkan di mulai dari manusia dengan pendidikan.

Di samping itu dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat meniscayakan seseorang untuk terus belajar agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang kian cepat dan penuh tantangan.Lebih- lebih seorang guru yang bertugas mendidik dan mengajar.

Di sini dalam setiap proses pembelajaran haruslah dengan melalui pengelolaan, yang mana pengelolaan itu sendiri adalah substansi dari mengelola.sedangkan mengelola berarti suatu tindakan yang di mulai dari penyusunan data, merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan sampai dengan pengawasan dan penilaian.Sedangkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputu unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam mengelola pembelajaran agar terjalin kerja sama yang baik antara guru dan siswa di sini tidak boleh menitik beratkan pada kegiatan guru saja ataupun siswa saja. Dengan demikian kesadaran dan keterfahaman guru dan siswa

[1]*GBHN Tahun 1999 – 2000*, (Surabaya : Apollo, 1999), 55.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan tujuan yang harus tercapai dalam proses pembelajaran merupakan syarat mutlak yang tidak bisa di tawar sehingga dalam prosesnya, Guru dan siswa mengarah pada hal yang sama[2].

Proses pengelolaan pembelajaran yang ada di sekolah tidak lepas dari guru, karena dalam proses pembelajaran seorang guru haruslah merencanakan dan mengusahakan agar dapat terhindar dari kondisi yang merugikan (usaha pencegahan), dan kembali kepada kondisi yang optimal apabila terjadi hal- hal yang kurang baik di dalam proses pembelajaran yang ada. Dan adapun usaha guru dalam menciptakan kondisi yang di harapkan efektif apabila :pertama, di ketahui secara tepat faktor- faktor yang dapat menunjang proses belajar-mengajar, *kedua*, dikenal masalah- masalah yang diperkirakan yang biasanya timbul dan dapat merusak proses belajar mengajar.[3]

Dalam usaha yang dilakukan ini harus dilakukan usaha dan tindakan yaitu belajar, belajar adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Karena proses belajar itu terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan pun yang dipelajari adalah keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal- hal yang di jadikan bahan belajar.Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut yang tampak sebagai perilaku belajar dari luar.[4]

---

[2] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2008), 26

[3]Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), 122

[4]Dimyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi pada intinya pengelolaan pembelajaranadalah proses yang dilakukan dari awal sampai akhir dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

Proses pembelajaran yang di gunakan para Guru kebanyakan ini menggunakan metode ceramah. Guru memberi pelajaran dan siswa sebagai pendengar. Metode pembelajaran semacam ini kurang memberikan arahan pada proses pencarian, pemahaman, penerapan, serta menjadikan siswa menjadi jenuh, bosan dan malas belajar. Akibatnya pendidikan yang ada di sekolah itu kurang memberikan pengaruh kepada kehidupan siswa sehari- hari.

Disisi lain model pembelajaran yang di implementasikan di sekolah-sekolah masih bersifat konvensional yang belum mampu menjadikan semua siswa di kelas bisa menguasai tujuan- tujuan pembelajaran terutama bagi siswa yang mempunyai kemampuan rendah.[5]

Dewasa ini pendidikan di anggap sebagai penyeragaman anak. Dengan demikian pendidikan menjadikan anak tertekan dan kurang bisa mengembangkan kemampuan dan bakat yang di miliki nya, serta menjadiakn anak cenderung berorientasi pada hasil yang di capai secara instant sehingga kurang memperhatiakn proses pembelajaran yang baik

Oleh karena itu sudah saatnya pendidikan yang ada sekarang ini harus di perbaiki dan dirubah terlebih lagi bagi anak di sekolah dasar. Sehingga anak tidak

---

[5]Syafrudin Nurdin, *Model Pembelajarn Yang Memperhatikan Ke Beragaman Individu Siswa dalam KBK*, (Jakarta, :PT. Ciputat Press,2005), 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan merasa jenuh lagi,akan tetapi bisa menyenangkan siswa dan dengan mudah dapat menerima pelajaran dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sini di perlukan kreativitas yang harus di lakukan oleh semua pihak dari guru maupun siswa, terutama Guru.Disini guru sangatlah berpengaruh dalam memberikan motivasi belajar dan guru di tuntut untuk kreatif dalam merangsang pembelajaran dan mengembangkan dan menemukan solusi secara mandiri.Karena belajar yang kreatif bisa memecahkan segala masalah dengan cepat dan tepat. Belajar kreatif bisa memunculkan ide- ide, cara- cara baru serta hasil yang sangat memuaskan.

Dalam menghadapi masalah yang ada di atas para pemerintah telah berusaha kembali membangkitkan aktivitas pendidikan melalui cara- cara pendidikan yang betul- betul mencerdaskan siswa dan cenderung di minati siswa.karena model pembelajaran tidak lagi menggunakan dengan model konvensional yang dirasa membosankan bagi siswa, akan tetapi proses pembelajaran di upayakan berlangsung menyenagkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya kebijakan- kebijakan pendidikan nasional oleh depdiknas.Derngan kebijakan tersebut seorang pendidik berkewajiban memperbarui system pendidikan dan model pembelajaran.Sebagaimana menurut UU SISDIKNAS pasal 40 ayat 2 berbunyi *“pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menciptakan Susana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis."[6]

Adapun dalam usaha peningkatan pembelajaran yang sistematis, kreatif dan menyenangkan disini ada model pembelajaran baru yaitu menggunakan model pembelajaran edutainment, yang mana edutainment itu sendiri berasal dari kata *education* dan *entertainment*. Education artinya pendidikan, dan entertainment artinya hiburan. Jadi edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat di kombinasikan secra harmonis, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. [7]

Suasana kelas dan proses pembelajaran di Sekolahan didesain dengan memadukan antara pendidikan dan hiburan, sehingga nuansa belajar dan bermain terkombinasi secara harmonis. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain dan bermain itulah belajarnya anak. Pemilihan desain pembelajaran *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru menyimpulkan bahwa anak akan belajar dengan efektif bila dalam keadaan Fun dan bebas dari tekanan. Pembelajaran dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga proses pembelajaran tidak lagi membosankan, tetapi

---

[6]*UU Sisdiknas Pasal 49 Ayat 2 Tahun 1992*

[7]Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Tekhnik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Jogjakarta : AR-Ruzz 2005)hal 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa ***(*** *Revolution Learning* ***)***.

Akhirnya Salah satu sekolah Dasar di Surabaya yang lebih dikenal dengan nama sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya yang berada dibawah naungan Muhammadiyah telah menerapkan model pembelajaran baru ini,yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. yang belum pernah ditemukan dan diterapkan di sekolah- sekolah lain.

Materi pembelajaran nya pula yang dipelajari di Sekolah Kreatif ini selalu memberikan keseimbangan antara aspek akademis dan sosio-emosional anak. Sebanyak 14 area kurikulum diberikan kepada siswa dari kelas 1 sampai 6, yang meliputi : Al–Islam, Tilawati, Bahasa Arab. Bahasa Indonesia, Bahasa Jepang, Matematika, Sains, Sosial & PKn, Bahasa Inggris, Art, Seni Musik, Budaya Jawa, Olah Raga serta Komputer

Semua area kurikulum diintegrasikan menjadi satu tema sehingga bisa disampaikan sebagai sebuah kesatuan materi, dan tidak sebagai mata pelajaran yang terpisah.

Dan dari latar belakang diatas maka peneliti di sini mengangkat judul " PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DI SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 20 SURABAYA." .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan permasalahan dan latar belakang yang di paparkan di atas, maka peneliti ingin membahas tentang :

1. Bagaimana proses adanya pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya ?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya ?
3. Apa yang dihasilkan dari penerapan pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan Masalah Di Atas, maka penelitian ini Bertujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah proses adanya pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.
2. Untuk mengetahui sejauhmana penerapan model pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.
3. Untuk mengetahui hasil dari penerapan pembelajaran metode edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. KEGUNAAN PENELITIAN

1. Akademisi

Untuk mengembangkan pola pikir yang telah di peroleh dan juga untuk mengembangkan dedikasi ilmiah sehingga dapat meningkatkan dunia ilmu pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran dengan model pembelajaran yang memberikan ke kreatifan kepada siswa dan juga Guru.

2. Praktisi

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan para guru dalam mengelola proses pembelajaran di sekolah dengan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan dunia siswa.

b. Bagi sekolah

Sebagai informasi dan pedoman dalam hal pengelolaan pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya, sehingga memungkinkan akan adanya peningkatan kreatifitas siswa dan juga Guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Disamping itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penerapan model pembelajaran dengan metode edutainment diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk mempermudah dalam memahami pengertian istilah judul skripsi ini, dan agar tidak terjadi kesimpangsiuran perlu penulis tegaskan istilah- istilah dalam judul: Pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran edutainment.

Pengelolaan : Substansi dari mengelola.sedangkan mengelola berarti suatu tindakan yang di mulai dari penyusunan data, merencana, mengorganisasikan, melaksanakan sampai dengan pengawasan dan penilaian.[8]

Pembelajaran : Suatu kombinasi yang tersusun meliputu unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. [9]

Edutainment : Suatu proses pembelajaran yang yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat di kombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan.[10]

---

[8]Suharsimi Arikunto, *Pengelolaan Kelas dan Mahasiswa*,(Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1996), 8

[9]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 57.

[10]Sutrisno, *Revolusi Pendidikan*……., 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi pengelolaan pembelajaran edutainment adalah

: Suatu tindakan yang di mulai dari penyusunan data, merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan sampai dengan pengawasan dan penilaian yang meliputi unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyenangkan.

SD : Sekolah dimana tempat siswa menuntut ilmu yang sederajat dengan madrasah ibtidaiyah.

F. Sistematika pembahasan

Agar penulisan skripsi ini dapat difahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu penulis susun sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab pertama merupakan Bab tentang pendahuluan yang memuat latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, kegunaan penelitian, Definisi operasional, dan diakhiri dengan Sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan Bab landasan teori yang meliputi: Tinjaun tentang pembelajaran edutainment di SD Muhammadiyah yang mencakup tentang pengertian edutainment, konsep dasar edutainment,dan penerapan edutainment di SD. Tinjauan yang kedua yaitu tentang pengertian pengelolaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, tujuan pengelolaan pembelajaran dan fungsi- fungsi pengelolaan pembelajaran.

Bab ketiga merupakan bab yang memuat tentang metodologi penelitian yang meliputi : pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, tempat dan waktu penelitian, sumber data, Tekhnik pengumpulan data, analisis data serta tahap- tahap penelitian.

Bab keempat merupakan bab laporan hasil penelitian yaitu penyajian dan analisis data, bagian pertama menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian yang mencakup sejarah singkat SD Muhammadiyah , letak geografis, struktur organisasi, keadaan guru dan Siswa SD Muhammadiyah, dan sarana prasarana yang ada di SD Muhammadiyah. Bagian kedua menjelaskan tentang hasil penelitian dan analisis data yang mencakup hasil penelitian atas penerapan dan hasil pembelajaran edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah dan analisa.

Bab kelima merupakan bab yang terakhir dalam pembahasan skripsi yang terdiri dari kesimpulan dan saran- saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DI SEKOLAH KREATIF SD MUHAMMADIYAH 20 SURABAYA

PROPOSAL SKRIPSI

Oleh:

Rochmatun Nisa
D03207043

JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran edutainment

1. Pengertian edutainment

Sebagaimana telah dijelaskan oleh sutrisno dalam bukunya " Revolusi pendidikan di Indonesia " bahwa Edutainment berasal dari kata " Education (pendidikan)" dan " Entertainment (hiburan)". Jadi Edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role- play) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa- rasa senang dan mereka menikmatinya.[1]

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

[1] Sutrisno,*Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005), 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.

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 mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah bermain. Bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis. Pilihan model pembelajaran edutainment ini juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan- penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan *Fun* dan bebas dari tekanan (revolution learning).[2]

Tiada waktu yang paling menyenangkan pada usia dini, kecuali ketika kita sedang bermain. Kak Seto Mulyadi menyebutkan bahwa bermain tidak bertentangan dengan kegiatan belajar. Justru dengan bermain sesuai dengan tahap perkembangan anak, sangat membantu proses belajar mengajar.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik motorik, kognitif, afektif, bahasa maupun sosial.

a. Kemampuan motorik

Berbagai penelitian menunjukan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Piagat, 1962, Curtis, 1977). Dan pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakan nya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakan nya menjadi gerak terkooordinasi.

[2] Selayang Pandang Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya 2005

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kemampuan kognitif

Menurut Piaget (1962), anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya seperti menyentuh, melihat, mencium, mendengarkan untuk mengetahui sifat- sifat objek.

c. Kemampuan afektif

Setiap permainana memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan.

d. Kemampuan bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk komunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikiran nya (*thingking aloud*). Dan ketika anak bermain dengan temanya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

e. Kemampuan sosial

Pada saat anak bermain dan berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain.[3]

Anggaini Sudono, juga menyatakan bahwa belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang- ulang menemukan sendiri, berekplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung, mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.[4]

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga mempunyai fungsi sosial dan emosional, melalui bermain anak bisa merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih bergairah, kecewa, bangga dan lain-lain. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.[5]

---

[3] Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), 119- 121

[4] Mas'ulah, *Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pengembangan Kreativitas Belajar pada Bidang Studi PAI di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya,* Skripsi, (Surabaya: Perpustakaan IAIN Sunan Ampel, 2007), 25

[5] Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan : Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta : Grasindo, 2001), 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bermain untuk anak usia dini mempunyai fungsi cukup banyak diantaranya adalah merangsang perkembangan motorik anak, merangsang bahasa anak, merangsang perkembangan hubungan sosial anak, mengembangkan keecerdasan emosi anak, mengembangkan kecerdasan nalar/ piker anak, dan mengembangkan keterampilan fisik dalam artian tangan anak- anak. Dengan fungsi yang sedemikian penting bagi proses pendidikan anak, maka semua ahli pendidikan pra sekolah, sangat menganjurkan agar pendekatan pembelajaran, pelatihan dan pembiasaan dilaksanakan dengan " Bermain dan menyenangkan".

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

a. Keterampilan motorik dikembangkan melalui permainan: berjalan, berlari, melompat, meneliti, melempar, menagkap, berdiri satu kaki, berjinjit, dan sebagainya.
b. Kemampuan bahasa dan daya pikir perlu dikuasai, agar anak lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain, mampu memahami hal-hal disekitarnya. Anak perlu mengerti pembicaraan orang lain dan mampu menyampaikan isi hatinya kepada orang tua.
c. Kemampuan bermasyarakat / berhubungan social perlu dikuasai, agar anak mampu berdiri sendiri dan bergaul dengan orang lain. Orang tua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau pendidik memberikan kebebasan untuk melakukan berbagai kegiatan dan bersedia menjawab pertanyaan anak- anak.

Permainan apapun yang dilakukan akan merupakan proses belajar. Semakin beragam gerakan yang ia tampilkan, dan segala kebisingan yang ia ciptakan menunjukan betapa kuat keinginan nya untuk belajar. Bila kita memahami kebutuhan bermain anak, tentunya kita dapat merangsang anak sedemikian rupa agar permainan yang diminatinya menunjang keberhasilan proses belajarnya yang memang mendominasi seluruh masa perkembangannya.[6] Belajar sambil bermain akan menjadikan siswa lebih hidup, nyaman, dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep Paulo Fraire, adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang

[6] Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kondusif. Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus di desain sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan atau kejenuhan.

Dalam konsep pembelajaran edutainment, roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan serta ada pada bagian hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan didaktik metodik yang bernuansa "pedagogis" artinya, "interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi harmonis" seperti guru sangat luwes, akrab, dan bersahabat sebagaimana teman sendiri. Dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut, dan bias berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Tidak mungkin dikesampingkan, bahwa aktivitas bermain bagi anak-anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran. Karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri, tidak hanya tingkat pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kepribadian yang baik, namun lebih dari itu, aktivitas bermain dapat memberikan pengaruh terhadap kapabilitas anak dan kemampuan akal serta pengetahuan yang mungkin dicermati melalui hasil disekolah, dilihat dari pemikiran, kekuatan, memori, imajinasi, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan nya tentang berbagai hubungan kausalitas yang membantu untuk berkreativitas dan berinovasi.[7]

Dengan demikian, permaianan sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan anak- anak karena merupakan sarana alamiah dan spontanitas untuk belajar dan membaca.

2. Konsep dasar Edutainment.

Edutainment dalam perjalanan nya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *Humanizing the classroom*, actve learning, the *Accelerated Learning*, *Quantum Teaching*, *Quantum Learning*, dan sebagainya. Dan adapun konsep nya adalah sebagai berikut :

a. *Humanizing the classroom*.

Humanizing artinya memanusiakan, the classroom artinya ruang kelas. Jadi *Humanizing the classroom* secara harfiah berarti memanusiakan ruang kelas. Akan tetapi maksud disini adalah bahwa proses pembelajaran guru hendaklah memperlakukan siswa- siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing- masing.

Humanizing the classroom yang dicetuskan oleh john p. Miller terfokus pada pengembangan model “Pendidikan Efektif”, di dalam kosakata Indonesia yang disebut sebagai “pendidikan kepribadian” atau “Pendidikan Nilai”. Tawaran Miller ini bertumpu pada dorongan siswa

[7] Amal Abdussalam Al- Khalili, *Mengembangkan Kretivitas Anak* (Jakarta timur: Pustaka AL- Kautsar, 2005), 206

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk : 1). Menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang. 2). Mencari konsep dan identitas diri. 3). Memadukan keselarasan hati dan fikiran.

b. *Active learning*.

Active berarti aktif sedangkan learning adalah pembelajaran. Jadi, *active learning* adalah pembelajaran aktif. Menurut Melvin I. Silberman, belajar merupakan konsekuensi otomatis dari informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan dan tindakan sekaligus pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Mereka menggunakan otak-otak mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran dengan komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat dapat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Dalam belajar aktif ini juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktekkan keterampilan-keterampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan bahkan membuat peserta didik saling mengajar satu sama lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Belajar efektif berlaku bagi siapa saja, baik yang berpengalaman atau pemula yang mengajarkan informasi konsep-konsep dan keterampilan teknik dan non teknis.

Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan akan lupa, akan tetapi dengan cara dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan dengan siswa lain akan paham, dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbagus adalah dengan mengajarkan. Jadi untuk dapat belajar yang maksimal harus memakai semua cara yaitu dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi, melakukan, mengajarkan. Dengan begitu akan tercipta suasana belajar yang aktif.

Belajar yang aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan dan menarik. Actif learning menyajikan 101 strategi pembelajaran aktif yang hampir dapat diterapkan untuk semua pelajaran.Dengan 101 strategi pembelajaran tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan sistematis. Karena 101 teknik-teknik yang digambarkan melalui pengingat kembali belajar aktif merupakan strategi-strategi konkrit yang memungkinkan siswa menerapkan belajar aktif dalam pokok bahasan mereka.[8]

---

[8] Melvin L. Silbermen , *Active Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2006), 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Accelerated Learning*.

Accelerated artinya dipercepat, dan Learning artinya pembelajaran. Jadi, the *Accelerated Learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Pemilik konsep ini Dave Mejer menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI).

Robbi Departe menganggap *Accelerated Learning* dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya : hiburan, permainan, corak, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif. Jadi pengertian *Accelerated Learning* disini disebutkan percepatan pembelajaran adalah program belajar efektif lebih cepat dan lebih paham dibanding dengan metode belajar konvensional.

Dengan melalui penerapan *Accelerated Learning* di kelas, anak-anak (peserta didik) waktu memiliki kemampuan seperti benih yang hendak tumbuh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. *Quantum Learning*.

Quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Sedangkan arti dari learning suatu belajar atau pembelajaran. Belajar bertujuan untuk meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan dan inspirasi, agar menghasilkan energi cahaya. Dengan demikian *Quantum Learning* adalah cara pengubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Hal ini sangat selaras dengan konsep edutainment yang kini banyak dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Konsep *edutainment* adalah sebuah konsep yang memadukan dunia pendidikan *(education)* dengan dunia hiburan *(entertainment). Dua hal yang dulu sering dianggap berada pada posisi kontradiktif dan berseberangan.*

Dalam *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik percepatan dan NLP dengan teori, keyakinan dan metode tertentu. Menurut Dr. George Lozanov dalam Eksperimennya "Sugestology" atau "Sugestopedi" bahwa sugesti dapat dan pasti mempengetahui situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negatif. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukkan murid secara nyaman, memasang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan sugestologi adalah "Percepatan Belajar" (*Accelerated Learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan dengan memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan, unsur yang digunakan disini bekerjasama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Quantum Learning mencakup aspek-aspek penting dalam Program Neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini memiliki hubungan antara bahasa dan perilaku yang dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif. Faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini juga menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan "Pegangan" dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Quantum Learning mengungkapkan bahwa setiap orang sebenarnya memiliki potensi otak yang sama besarnya dengan Einstein. Tinggal bagaimana kita mengelolanya, tidak ada kata terlambat. Menurut metode *Quantum Learning*, terdapat 3 tipe modalitas belajar manusia yaitu tipe Visual, Auditorial, dan Kidestesial. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal. Pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dan tidak harus mengambil bentuk kelas di sekolah.

Quantum mengerahkan segenap usaha untuk menemukan cara belajar paling efektif dan cepat. Jadi dengan *Quantum Learning* kita belajar dengan cara belajar efektif. Kita akan mendapatkan cara membaca cepat, menghafal cepat, dan menjadi kreatif sesuai dengan cara belajar kita masing-masing.

e. *Quantum Teaching*

Quantum Teaching adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan moment belajar serta berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas serta interksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Quantum Teaching berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi. Siswa menjadi suatu kesatuan yang integral. *Quantum Teaching* berisi prinsip-prinsip system perancangan pengajaran yang efektif, efisien, dan progrersif, berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit.

Dalam praktek *Quantum Teaching* bersandar pada asas utama "Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka". Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan full-contact yang melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran perasaan, dan bahasa tubuh) disamping pengetahuan, sikap dan keyakinan sebelumnya, serta persepsi masa mendatang. Semua ini harus dikelola dengan sebaik-baiknya, diselaraskan hingga mencapai harmoni (Diorkestrasi).

Quantum disini adalah interaksi mengubah energi menjadi cahaya. *Quantum Teaching* dengan demikian, adalah pengubahan bermacam-macam yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Jadi *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meraih dengan segala nuansanya. Dan *Quantum Teaching* juga menyertakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

Adapun manfaat *Quantum Teaching* bagi pengajar adalah:

1. Menunjukan suatu cara untuk menjadi guru yang lebih baik atau lebih efektif.
2. Menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar lewat pemanduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah.
3. Guru akan dapat menggabungkan keistimewaan-keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pengajaran yang akan melejitkan prestasi siswa

Secara keseluruhan, prinsip dasar Edutainment adalah bahwa pembelajaran berlangsung menyenangkan, mengasyikkan dan cepat, serta hasilnya memuaskan dan mengagumkan.

Hal inilah yang menjadikan alasan mengapa belajar menggunakan "Edutainment" itu amat penting, dikarenakan ketika anak belajar dalam situasi atau kondisi yang menyenangkan (belajar melalui bermain) maka mereka bisa belajar dengan sebenar-benarnya belajar.

3. 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan[9]. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini, yaitu:

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.

[9] Joko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, (Yogyakarta : PINUS, 2006), 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 merek 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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada intinya belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual) diterapkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Jadi dalam pembelajaran eduataiment sangat diperlukan pendekatan SAVI, agar pembelajaran yang sejati dapat berlangsung dan dapat meningkatkan pembelajaran pada semua peserta didik.[10]

B. Tinjauan Tentang Pengelolaan Pembelajaran

Sebelum penulis membicarakan panjang lebar mengenai pengelolaan pembelajaran, terlebih dahulu menjelaskan arti pengelolaaan pembelajaran itu sendiri. Kalimat pengelolaan pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu: pengelolaan dan pembelajaran

1. Pengertian pengelolaan pembelajaran

Ditinjau dari segi etimologi, istilah pengelolaan berasal dari kata "kelola " dan kata kerjanya "mengelola " atau mengelolakan. Mengelola (kan) berarti mengurus, melakukan, penyelenggarakan.[11]

Sedangkan ditinjau dari terminologi atau pengertiannya, Drs. Winarno Hamiseno sebagaimana dikutip oleh Drs. Suharsimi Arikunto menjelaskan Pengelolaan adalah Substansi dari mengelola.sedangkan mengelola berarti suatu tindakan yang di mulai dari penyusunan data,

---

[10] http//metode-edutainment.html

[11] W.J.S. Poerdarmanto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1976), 496

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merencana, mengorganisasikan, melaksanakan sampai dengan pengawasan dan penilaian.[12] dijelaskan selanjutnya bahwa pengelolaan menghasilkan sesuatu dan sesuatu itu dapat merupakan sumber penyempurnaan dan peningkatan pengelolaan selanjutnya.

Tujuan yang diniatkan dalam setiap kegiatan belajar mengajar, baik sifatnya intruksional maupun tujuan pengiring akan dapat dicapai secara optimal apabila dapat menciptakan dan mempertahankan kondisi yang menguntungkan bagi peserta didik.[13]

Perlu disadari pula bahwa bekerja dalam dunia pendidikan khususnya dalam kaitannya dengan pengelolaan, kita tidak bias bertindak seperti seorang juru masak dengan resep buku masakan nya. suatu masalah yang timbul mungkin dapat berhasil diatasi dengan cara tertentu pada saat tertentu dan pada seorang atau sekelompok peserta didik tertentu. Akan tetapi cara tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang sama, pada waktu berbeda, terhadap sekelompok peserta didik yang lain.

Dengan mengkaji konsep dasar pengelolaan dan mencobanya dalam berbagai situasi kemudian dianalisis, akibatnya secara sistematis diharapkan agar setiap guru akan dapat mengelola proses belajar mengajar secara lebih baik.

---

[12]Suharsimi Arikunto, *Pengelolaan Kelas Dan siswa*,(Jakarta : raja grafindo persada, 1996), 8

[13] Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta : PT Rineka cipta, 2004), 122

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengelolaan disini ada dua yaitu pengelolaan pembelajaran dan pengelolaan kelas, yang mana keduanya ini adalah suatu kegiatan yang sangat erat hubungannya namun dapat dan harus dibedakan satu sama lain karena disini mempunyai tujuan yang berbeda. Kalau pembelajaran mencakup semua kegiatan yang secara langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan- tujuan pembelajaran (menentukan peserta didik, menyusun rencana pembelajaran, menentukan media dan strategi kemudian menganalisis hasil belajar mengajar). Maka pengelolaan kelas menunjuk kepada kegiatan- kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar (pembinaan "raport", penghentian tingkah laku peserta didik yang menyelewengkan perhatian di kelas dan sebagainya). Dengan perkatan lain, di dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat di bedakan adanya dua kelompok masalah yaitu masalah dalam pembelajaran dan masalah pengelolaan kelas.[14]

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun

[14] *Ibid……,* 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.[15]

Menurut Degeng pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. [16] Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Sering terjadi dalam suatu peristiwa mengajar dan belajar, antara guru dan siswa tidak berhubungan. Guru asyik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas.

Sementara di bangku siswa juga asyik dengan kegiatan nya sendiri, melamun, ngobrol bahkan juga mengantuk. Dalam peristiwa semacam ini tidak terjadi proses pembelajaran, karena dua komponen penting dalam system pembelajaran tidak terjadi kerja sama.

Dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar dikatakan terjadi suatu pembelajaran, manakala guru dan siswa secara sadar bersama-sama mengarah pada tujuan yang sama. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa

---

[15] Dr. Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : prenada Media Group, 2010), 26

[16] Hamzah.B. uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), 134

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam suatu proses pembelajaran selamanya memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk keberhasilan belajar.

Pada hakikat nya tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual siswa, misalnya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik. Pengembangan dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas. dan pengembangan keterampilan adalah pengembangan kemampuan motorik baik motorik kasar (keterampilan menggunakan otot) maupun motorik halus (keterampilan menggunakan potensi otak).oleh karena itu tujuan pembelajaran berbeda, maka selanjutnya memerlukan desain pembelajaran yang berbeda juga.[17]

Di jelaskan pula oleh DR. Wina Sanjaya bahwa tujuan mengajar adalah membelajarkan siswa, dan sebab itu kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang berorientasi kepada siswa, maka proses pembelajaran itu terjadi dimana

[17] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desaian*……..28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saja, siswa dapat memanfaatkan berbagai tempat belajar sesuai dengan kebutuhan nya tidak hanya di ruang kelas saja.

Setelah kita tahu pengertian dari pengelolaan dan pembelajaran maka dapat di simpulkan bahwa pengelolaan pembelajaran adalah suatu tindakan yang dimulai dari penyusunan, perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

Dalam pengelolaan pembelajaran diperlukan konsep perencanaan dan konsep pembelajaran maka dapat di katakan bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.

2. Tujuan pengelolaan pembelajaran.

Tujuan pengelolaan adalah agar segenap sumber, peralatan atau sarana yang ada dalam suatu organisasi dapat digerakan sedemikian rupa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga dapat menghindarkan dari segenap pemborosan waktu, tenaga, materi guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Pengelolaan dibutuhkan dalam semua organisasi,karena tanpa adanya pengelolan atau manajemen semua usaha akan sia-sia dan pencapaian tujuan akan lebih sulit. Disini ada 3 alasan diperlukannya pengelolaan :

1. Untuk mencapai tujuan. Disini pengelolaan dibutuhkan untuk mencapai tujuan organisasi dan pribadi.
2. Untuk menjaga keseimbangan di antara tujuan- tujuan yang saling bertentangan. Pengelolaan dibutuhkan untuk menjaga keseimbangan antara tujuan- tujuan, sasaran- sasaran dan kegiatan- kegiatan yang saling bertentangan dari pihak yang berkepentingan dalam suatu organisasi ataupun sekolahan. Seperti kepala sekolah, Guru, siswa, pegawai dan wali murid.
3. Untuk mencapai efisien dan efektivitas. Suatu kerja organisasi dapat diukur dengan banyak cara yang berbeda. Salah satu cara yang umum yaitu efisien dan efektivitas.

Jadi tujuan pengelolaan pembelajaran adalah untuk menciptakan proses belajar mengajar yang dengan mudah direncanakan, diorganisasikan, dilaksanakan dan dikendalikan dengan baik.

Tujuan pengelolaan atau manajemen akan tercapai jika langkah-langkah dalam pelaksanaan manajemen di tetapkan secara tepat, Dr. Made

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pidarta, menyatakan bahwa langkah- langkah pelaksanaan manajemen berdasarkan tujuan sebagai berikut:

1. Menentukan strategi
2. Menentukan sarana dan batasan tanggung jawab
3. Menentukan target yang mencakup criteria hasil, kualitas dan batasan waktu.
4. Menentukan pengukuran pengoperasian tugas dan rencana.
5. Menentukan standar kerja yang mencakup efektivitas dan efisiensi
6. Menentukan ukuran untuk menilai
7. Mengadakan pertemuan
8. Pelaksanaan.
9. Mengadaan penilaian
10. Mengadakan review secara berkala.
11. Pelaksanaan tahap berikutnya, berlangsung secara berulang- ulang. [18]

3. Fungsi pengelolaan pembelajaran

Mengelola pendidikan tidaklah mudah, sebab dalam penyelenggaraan pendidikan di butuhkan suatu cara yang efektif dan efisien agar aktifitas pendidikan dapat berjalan dengan baik dan benar.

Dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran, ada dua macam kegiatan yang harus dilakukan oleh guru yaitu mengelola sumber belajar dan melaksanakan peran sebagai sumber belajar itu sendiri.

[18] Made Pidarta, *Manajemen Pendidikan Indonesia*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), 49-52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun fungsi pengelolaan pembelajaran disini ada 4 yaitu :

a. Merencanakan tujuan belajar.
b. Mengorganisasikan berbagai sumber belajar untuk mewujudkan tujuan belajar.
c. Memimpin, yang meliputi memotivasi, mendorong, dan menstimulasi siswa.
d. Mengawasi segala sesuatu, apa sudah berfungsi sebagaimana mestinya atau belum dalam rangka pencapaian tujuan.[19]

Dan walaupun ke empat fungsi tersebut merupakan kegiatan terpisah satu sama lain, namun mereka adalah suatu yang penting yang saling berkaitan.[20]

1. Perencanaan

Perencanaan adalah fungsi yang pokok dalam merancang suatu lingkungan pendidikan yang memungkinkan terjadi kerja sama dalm kelompk secara efektif dan efisien.

Definisi lain, perencanaan adalah sejumlah kegiatan yang ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan pada suatu periode tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang di tentukan.

William H. Newman dalam bukunya *Administrative Action Technique of organization and management*, mengemukakan bahwa

[19] Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis kompetensi,* (Jakarta: Kencana Prenada Cipta, 2006),150

[20] Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali, 1991), 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan". Perencanaan mengandung rangkaian- rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode- metode, prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.[21]

Philip H. Coombs, mengemukakan bahwa perencanaan adalah suatu penerapan yang rasional dari analisis sistematis proses perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan itu lebih efektif dan efisien dengan kebutuhan dan tujuan para murid dan masyarakatnya.[22]

Dengan demikian, yang dimaksud dengan perencanaan adalah keputusan yang diambil untuk melakukan tindakan selama waktu tertentu (sesuai dengan jangka waktu perencanaan) agar penyelenggaraan system pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien, serta menghasilakan lulusan yang lebih bermutu, dan relevan dengan kebutuhan pembangunan.

Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

---

[21] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005), 16
[22]Djumberansyah, *Perencanaan Pendidikan*, (Surabaya : Karya Abditama, 1995), 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi perencanaan pembelajaran adalah merupakan suatu pola atau rancangan program pembelajaran yang disusun secara logis dan sistematis oleh guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil dari suatu perencanaan pembelajaran adalah suatu pola tentang program pembelajaran yang akan digunakan.

Namun dalam perencanaan mempunyai kesulitan yaitu yang berhubungan dengan hal- hal berikut : memperkirakan tuntutan, menentukan tujuan, menulis silabus kegiatan instruksional, menetapkan urutan topik- topic yang harus dipelajari, mengalokasikan waktu yang tersedia, dan menganggarkan sumber-sumber yang tersedia.

Fungsi perencanaan adalah sebagai berikut:

a. Memberi pemahaman yang lebih luas kepada Guru tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan itu.
b. Membuat guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian pendidikan.
c. Menambah keyakinan guru atas nilai- nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang digunakan.
d. Membantu guru dalam rangka mengenal kebutuhan- kebutuhan murid, minat- minat murid, dan mendorong motivasi belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Mengurangi kegiatan yang bersifat trial dan eroe dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang lebih baik.
f. Memberikan kesempatan bagi guru- guru untuk memajukan pribadinya dan perkembangan profesionalnya.
g. Membantu guru memiliki perasaan percaya diri pada diri sendiri dan jaminan atas diri sendiri. [23]

Melalui fungsi perencanaan diatas, guru berusaha menjembatani jurang antara dimana murid berada dan kemana mereka harus pergi. Dan keputusan seperti ini menuntut kemampuan berfikir kreatif dan imajinatif, serta meliputi sejumlah besar kegiatan yang pada hakikatnya tidak teratur dan tidak berstruktur.

2. Pengorganisasian

Pengorganisasian merupakan aktifitas menyusun, dan membentuk hubungan – hubungan kerja antara orang- orang sehingga terwujud suatu kesatuan usaha dalam mencapai tujuan- tujuan yang telah ditetapkan.

Fungsi pengorganisasian melibatkan penciptaan secara sengaja suatu lingkungan pembelajaran yang kondusif serta melakukan pendelegasian tanggung jawab dalam rangka memujudkan tujuan program pendidikan yang telah direncanakan. Pengorganisasian, pengaturan-pengaturan sumber hanyalah alat atau sarana saja untuk mencapai apa yang

[23] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003),135- 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus diselesaikan. Yang tujuan akhirnya adalah membuat agar siswa dapat bekerja dan belajar secara bersama-sama.[24]

Di dalam pengorganisasian terdapat pembagian tugas- tugas, wewenang dan tanggung jawab secara terinci menurut bidang- bidang, serta sesuai dengan kemampuan, pengalaman, dan bakat masing- masing, sehingga terciptalah adanya hubungan- hubungan kerjasama yang harmonis dan lancar menuju pencapaian tujuan yang telah di tetapkan. [25]

Menurut Handoko (2003), pengorganisasian adalah 1). Penentuan sumberdaya dan kegiatan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pengorganisasian. 2) proses perancangan dan pengembangan suatu organisasi yang akan dapat membawa wewenang yang diperlukan kepada individu- individu untuk melaksanakan tugas- tuganya. Ditambahkan pula oleh handoko, pengorganisasian adalah pengaturan kerja bersama sumberdaya keuangan, fisik, dan manusia dalam pengorganisasian, sumberdaya yang dimilikinya dan lingkungan yang melikupinya.[26]

Sedangkan Siagian mengemukakan pengorganisasian sebagai keseluruhan proses pengelompokan orang- orang, alat- alat, tugas- tugas, tanggung jawab, dan wewenang sedemikian rupa sehingga tercipta suatu

---

[24] Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam.....,* 151

[25] M. Ngalim Purwanto, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1991), 16

[26] Husaini Usman, *Manajemen Teori, Praktek, dan Riset Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), 146

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

organisasi yang dapat digerakkan sebagai suatu kesatuan dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.[27]

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengorganisasian yakni suatu bentuk kegiatan administrasi untuk menyusun struktur dan membentuk hubungan- hubungan kerjasama sehingga setiap tindakan dalam suatu lembaga atau organisasi tertentu berjalan secara harmonis, bersamaan, tidak *over-lapping* semua itu diarahkan untuk mencapai tujuan (bersama) pada lembaga atau organisasi yang bersangkutan.

Dalam dunia pendidikan organisasi itu mengkordinasikan sumber-sumber pendidikan yang ada baik sumber daya manusia (kepala sekolah, guru, pegawai, dan siswa) atau sarana prasarana yang lain, (tempat, biaya dll) dan pemberian tugas sesyuai dengan bidangnya masing- masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

3. Pengarahan / Memimpin

Bila dalam pengorganiosasian sudah dilakukan, maka pada tahap pengarahan ini setiap personal digerakkan dan diarahkan untuk melakukan kegiatan- kegiatan sesuai dengan wewenang dan tanggung jawab masing-masing. Pengarahan ini dilakukan secara terus menerus agar seluruh kegiatan selalu terarah pada pencapaian tujuan yang ditetapkan.

---

[27] Burhanuddin, *Analisis Administrasi, Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 1994), 195

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fungsi pengarahan atau memimpin adalah fungsi manajemen yang terpenting dan dominant dalam proses manajemen. Sebab posisi nya disini sebagai perwujudan dan perealisasian rencana yang sudah ditetapkan dengan adanya sumber daya yang sudah terorganisir sebagai bagian fungsi kedua.

Pengarahan diartikan sebagai fungsi manajemen yang berhubungan dengan usaha memberi bimbingan, saran, perintah, atau interaksi kepada bawahan dalam melaksanakan tugas masing- masing agar tugas- tugas itu dapat dilaksanakan dengan baik dan benar- benar tertuju pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Namun dapat dikatakan pula pengarahan adalah pekerjaan seorang guru untuk memotivasikan, mendorong, dan menstimulasikan murid-muridnya, sehingga mereka akan siap untuk mewujudkan tujuan belajar.[28]

Dengan demikian pengarahan adalah kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin atau kepala sekolah untuk membimbing, menggerakan, mengatur segala kegiatan manusia yang telah diberi tugas dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk tercapainya tujuan bersama secara umum.

Sebagaimana paparan diatas dapat dikatakan bahwa pengarahan merupakan aspek manusiawi dalam kepemimpinanya yang secara tidak

[28] Ivor k. Davies, *Pengelolaan Belajar*… 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langsung mengikat bawahan untuk bersedia dan bergerak bersama mencapai tujuan.

4. Pengawasan

Semua fungsi- fungsi terdahulu tidak akan efektif tanpa fungsi yang ini yaitu pengawasan. Pengawasan adalah penemuan dan penerapan cara dan peralatan untuk menjamin bahwa rencana telah dilaksanakan sesuai dengan yang telah di tetapkan. Hal ini dapat positif dan negative. Pengawasan yang positif mencoba untuk mengetahui apakah tujuan organisasi dicapai dengan efisien dan efektif. Sedangkan pengawasan negatif mencoba untuk menjamin bahwa kegiatan yang tidak diinginkan atau dibutuhkan tidak terjadi atau terjadi kembali.

Fungsi pengawasan adalah pengukuran dan koreksi terhadap segenap aktivitas anggota organisasi guna meyakinkan bahwa semua tingkatan tujuan dan rancangan-rancangan yang dibuat benar- benar dilaksanakan.

Menurut G.T.Terry menyatakan bahwa pengawasan adalah proses penentuan apa yang dicapai, yaitu standar, apa yang sedang dihasilkan, yaitu pelaksanaan, menilai pelaksanaan, dan bila mana perlu mengambil tindakan korektif sehingga pelaksanaan dapat berjalan menurut rencana, yaitu sesuai dengan standart. [29]

[29] Burhanuddin, *Analisis Administrasi…* 251

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Robert J. Mockler, mengartikan bahwa pengawasan adalah suatu usaha sistematik standar pelaksanaan dengan tujuan- tujuan perencanaan, merancang sistem informasi umpan balik, membandingkan kegiatan nyata dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, menentukan dan mengukur penyimpangan- penyimpangan, serta mengambil tindakan koreksi yang diperlukan untuk menjamin bahwa semua sumber daya dipergunakan dengan cara yang paling efektif dan efisien dalam penyampaian tujuan- tujuan.[30]

Dengan demikian pengawasan adalah merupakan suatu proses yang harus dilakukan secara sistematis, rasional, sesuai dengan pedoman-pedoman yang telah dimiliki (seperti rencana, tujuan, dan petunjuk-petunjuk umum organisasi).

Fungsi pengawasan pada dasarnya mencakup empat unsur yaitu :

1. Penetapan standar pelaksanaan
2. penentuan ukuran- ukuran pelaksanaan.
3. Pengukuran pelaksanaan nyata dan membandingkan nya dengan standar yang telah di tetapkan.
4. Pengambilan tindakan koreksi yang diperlukan bila pelaksanaan menyimpang dari standar.

[30] Hani Handoko, *Manajemen* (Yogyakarta : BPFE, 2003) 360

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengawasan hendaknya juga tidak semata- mata diposisikan sebagai peraturan perundang-undangan. dan hendaknya ditempatkan sebagai bagian dari budaya professional dalam pendidikan [31]

C. Tinjauan Tentang Pengelolaan Pembelajaran melalui metode Edutainment.

Pengelolaan pembelajaran merupakan salah satu aktifitas yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah khususnya di SD Muhammadiyah 20, sebab kegiatan belajar mengajar merupakan inti proses pendidikan di suatu lembaga pendidikan. Dengan pengelolaan pembelajaran yang baik, semua kegiatan belajar mengajar di Sekolah bisa terencana dengan seksama dan terkendali. Oleh karena itu pengelolaan pembelajaran di Sekolah Dasar harus dilakukan dengan sebaik- baiknya.

Dengan demikian pengelolaan pembelajaran adalah segala usaha pengaturan proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Edutainment bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Konsep edutainment pertama kali digunakan di dunia hiburan, oleh The Walt Disney

[31] Nurdin Matry, *Implementasi Dasar- Dasar Manajemen Sekolah Dalam Era Otonomi Daerah*,(Yogyakarta: Aksara Madani,2008),13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Company. Saat ini edutainment digunakan dan dikembangkan oleh produsen mainan anak, pengelola tempat hiburan, media, dan lembaga pendidikan formal maupun non formal.

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 negative, 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.
d. Pembelajaran yang lebih humanis.

Disini anak yang masih belajar di bangku Sekolah Dasar mempunyai cara belajar yang berbeda ataupun menggunakan carannya sendiri. Terkadang guru dan orang tua kerap mengajarkan anak sesuai jalan pikiran orang dewasa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Akibatnya apa yang diajarkan orang tua tidak bisa diterima oleh anak. Gejala ini tampak dari banyaknya hal yang disukai oleh anak, tetapi dilarang oleh orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua tidak disukai anak. Fenomena tersebut membuktikan bahwa sebenarnya jalan pikiran orang dewasa dan anak itu berbeda.

Dengan demikian dalam pengelolaan pembelajaran edutainment diharuskan bisa menjadikan anak- anak merasa senang, nyaman,enjoi dan fun dalam mengikuti proses pembelajaran. Dikarenakan jika sekolah menggunakan model konvensional proses pembelajaran nya akan berbeda, baik dari segi keterampilan siswa maupun keaktifan siswa. Karena disekolah- sekolah pada umumnya dirasa menjadikan anak belum bisa percaya diri dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya, dimana di sana hanya menerapkan materi-materi saja tanpa langsung terjun kelapangan.

Akan tetapi pembelajaran dengan metode edutainment ini siswa akan langsung terjun kelapangan dengan mempraktekan sesuai apa yang telah dipelajari sebelumnya, dengan tujuan agar siswa bisa selalu mengingat dan bisa selalu menerapkan dalam kehidupan sehari- hari.

Dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah kreatif, pembelajaran edutainment ini memberikan kebebasan penuh terhadap guru dalam menggunakan metode yang bervariasi yang dianggap sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Sehingga guru tidak terikat dengan satu metode saja. Guru bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan beberapa metode secara bergantian bahkan secara bersamaan dalam satu pertemuan.

Mengingat pentingnya pembelajaran yang menyenangkan, maka di sekolah perlu dibuat suatu pengelolaan pembelajaran dengan desain model pembelajaran baru yang nanti nya dapat meningkatkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagaimana kita ketahui dalam metode pembelajaran ataupun pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu strategi pembelajaran dan media pendidikan sebagai alat bantu dalam mengajar. Dan hal tersebut dapat diketahui bahwa kedudukan media pendidikan, strategi pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam satu lingkungan yang diatur oleh guru.

Pembelajaran mempunyai fungsi dan peran untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak dalam proses belajar mengajar yaitu siswa dan isi pelajaran. Dengan kata lain Guru adalah sebagai Mediator untuk memberikan isi pelajaran kepada siswa, sama halnya dengan model pembelajaran edutainment yaitu suatu proses pembelajaran yang didalam nya berisi muatan pendidikan dan hiburan sehingga pembelajaran di dalam nya nanti akan terasa menyenangkan.dimana seorang guru ketika menjelaskan materi yang diajarkan tidak hanya dengan ceramah namun juga dengan memberikan permainan- permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Belajar melalui bermain untuk mengaspirasikan emosi siswa melalui kegiatan tersebut yang kemudian diajak mengerjakan materi pelajaran pada saat itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengenal benda dan obyek secara konkret dengan pembelajaran di luar kelas, memberikan ruang gerak yang cukup dan mendorong berkembangnya daya nalar dan kreativitas anak.

Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut untuk membekali dirinya dengan segudang ilmu pengetahuan dan keterampilan, baik dalam penyampaian materi maupun metode dan alat bantunya, tetapi juga dituntut untuk memiliki sejumlah pengetahuan tentang dasar pengetahuan, cara mengajar yang bisa membuat anak merasa senang, metode kreatif dan variatif dalam penyampaian pelajaran serta pengetahuan dan pengalaman yang luas.dan semua materi yang diajarkan kepada siswa tidak hanya berpacu pada satu atau dua buku, akan tetapi disini guru boleh mendapat referensi dari mana saja baik dari buku ataupun dari internet.

Namun tugas seorang guru tidak hanya berhenti disitu saja, akan tetapi juga dalam mengelola ruang kelas yang digunakan, hendaknya merangsang secara visual, tanpa mengganggu perhatian. Ruang kelas yang penuh berbagai produk hasil karya siswa yang beragam, seperti lukisan, foto, karangan, patung dan karya- karya lain, akan mudah merangsang daya pikir dan kreatif siswa. [32]

Pembelajaran dengan menggunakan model edutainment merupakan suatu proses pembelajaran khususnya dalam segi peranan guru. Dan hal ini sangat terlihat pada proses belajar mengajar di dalam maupun diluar kelas pada

[32] Utami Munandar, *Kreativitas Dan Keberkatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat* (Jakarta : Grafindo Pustaka Utama, 2002), 160

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi pelajaran apa saja yang setiap materi yang akan di bahas dikaitkan dengan realita yang ada.

Seorang anak tidak akan berkembang dengan baik tanpa stimulasi kegiatan bermain melalui aktivitas jasmani dan rohani. Bermain bagi seorang anak tidak hanya berperan bagi perkembangan jasmaninya saja tetapi lebih dari itu juga sangat penting bagi perkembangan: 1) intelektual, 2) bahasa, 3) sosial dan 4) emosionalnya. Bermain juga dapat membantu anak memahami dunia sekitarnya, dimana mereka memiliki kesempatan menyelidiki dan menentukan sesuatu, menguji teori yang mereka pikirkan, mencoba hubungan sebab akibat dan belajar tentang banyak hal. Di Sekolah kebutuhan bermain bagi anak harus mampu dipenuhi melalui kegiatan pembelajaran. Sekolah Kreatif sering kali menerapkan teori tersebut.

Bermain dan belajar sering kali diterapkan dalam proses belajar mengajar (PBM) oleh ustadz dan ustadzah. Yang membuat siswa-siswi lebih aktif dan enjoy (nyaman) untuk menerima materi yang diberikan. contohnya PBM Penjas yang menggunakan teori itu.

Permainan Penjas mampu membangun kecakapan kognitif yang merupakan kecakapan intelektual yang berperan membantu menentukan keberhasilan akademik seorang siswa. Kecakapan kognitif itu meliputi: 1) kemampuan mengidentifikasi, 2) kemampuan mengklasifikasi, 3) kemampuan mengurutkan, 4) kemampuan mengamati, 5) kemampuan membedakan, 6) kemampuan membuat ramalan, 7) kemampuan menarik kesimpulan, 8)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan membandingkan dan menentukan hubungan sebab akibat. Pembelajaran Penjas akan mengasah kepekaan seorang anak pada keteraturan (*sense of order*), urutan (*sequence*) dan waktu melalui pemahaman mengenai cara, aturan dan kapan memulai dan mengakhiri permainan Penjas. Kemampuan memecahkan masalah menjadi fungsi lain permainan Penjas. Melalui permainan kejar-tangkap misalnya seorang siswa yang dikejar akan mencoba berbagai cara untuk menghindar dari kejaran lawannya, begitu juga siswa yang mengejar akan berpikir keras untuk mencari cara agar dapat menangkap lawannya. Bahkan mereka dapat juga bereksperimen dengan mengikat kembang kamboja sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan bola untuk bermain, atau mengubah fungsi bak mandi sekolah menjadi sebuah kolam kecil untuk bermain air. Kesempatan bermain yang luas seperti ini membuat anak yakin bahwa ada banyak kemungkinan untuk memecahkan suatu masalah dan mendorong anak lebih lama bertahan di dalam kesulitan (komponen EQ: menunda kepuasan) sampai permasalahan yang dihadapinya memiliki jalan pemecahan terbaik.

Melalui permainan Penjas kemampuan berkonsentrasi (rentang perhatian) juga dikembangkan dengan baik. Tanpa rentang perhatian yang memadai seorang siswa tidak akan dapat asyik dalam pembelajaran Penjas. Permainan Penjas akan mampu melatih kesabaran seorang siswa menunggu giliran bermain, menjaga atau memperhatikan gerakan teman- temannya ketika bermain. Semua itu memerlukan rentang perhatian yang memadai dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebiasaan ini secara langsung akan meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka.[33]

Pada penelitian ini peneliti mengkaji tentang pengelolaan yang ada di sekolah kreatif tersebut, dari penerapan pembelajaran edutainment sampai proses penilaian nya.

Disekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 penilaian nya menggunakan Lembar Kerja Kreatif (LKK) yang dibuat bervariatif dan kreatif dengan memanfaatkan banyak kertas, dan tanpa menggunakan buku- buku paket tertentu, proses penilaian nya pun juga berbeda karena soal akhir semester yang dikerjakan siswa bukan dari pemerintah akan tetapi dari sekolah itu sendiri. *Sekolah Kreatif* tidak menggunakan buku paket tertentu. Penyeragaman dan pembatasan literatur dihindari sehingga siswa boleh memperoleh bahan pelajaran dari sumber apa saja sepanjang relevan seperti dari buku-buku perpustakaan, majalah, jurnal, VCD, siaran TV, praktisi, hingga internet. Setiap kelas terdapat perpustakaan mini, komputer, dan rak folder siswa.

[33] Selayang Pandang Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian adalah upaya dalam ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh faktor- faktor dan prinsip- prinsip dengan sabar, hati- hati dan sistematis untuk mewujudkan suatu kebenaran.[1]

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, metode ini dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau bagaimana adanya.

1. Pendekatan penelitian kualitatif

   Pendekatan kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata- kata tertulis atau lisan dari orang- orang dan perilaku yang diamati. [2]

   Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang dan individu tersebut secara utuh, jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi kedalam variable- variable ataupun hipotesis.

2. Jenis penelitian deskriptif

---

[1] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1999), 24

[2] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang diusahakan untuk mengindera secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta yang ada. Penelitian dilakukan hanya untuk menerapkan suatu fakta melalui sajian-sajian data tanpa menguji hipotesis.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dan jenis penelitian ini memakai pendekatan kualitatif karena melalui metode tersebut lebih tepat untuk mengidentifikasikan pengelolaan pembelajaran edutainment yang ada di SD Muhammadiyah 20. Data yang dikumpulkan disini berupa kata- kata, gambar, perilaku. kemudian hasil penelitian tersebut penulis ungkapkan dalam kalimat.

B. Kehadiran peneliti

Peneliti sebagai instrumen penelitian dimaksudkan sebagai pewawancara dan pengamat, sebagai pewawancara peneliti akan mewawancarai kepala sekolah, guru mata pelajaran PAI, para dewan guru serta para pihak yang bersangkutan dan yang berkaitan dengan pendidikan. Sebagai pengamat (observer), peneliti mengamati proses kegiatan pembelajaran , keadaan sarana dan prasarana di SD Muhammadiyah 20. Jadi selama penelitian ini dilakukan peneliti bertindak sebagai observer, pengumpul data, penganalisis data dan sekaligus pelapor hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, kedudukan peneliti adalah sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data dan akhirnya pelapor hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tempat dan Waktu Penelitian.

Dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil lokasi di SD Muhammadiyah 20 yang terletak di Jl. Tembok Dukuh Butulan No. 7 Surabaya, Yang didirikan oleh pimpinan Muhammadiyah Cabang Bubutan pada tahun 1975. adapun waktu penelitian nya dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2011 s/d 10 Juni 2011

D. Sumber Data

Menurut Lofland dalam Lexy Moleong sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Sedangkan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.[3] Data yang diperlukan dalam penelitian ini, terdiri dari data primer dan data skunder. Data primer yaitu data yang dikumpulkan atau diolah oleh organisasi yang menerbitkannya. Data primer ini adalah data yang banyak digunakan, dan merupakan salah satu ciri penelitian kualitatif. Data ini diperoleh dari atau bersumber dari informasi Kepala sekolah SD Muhammadiyah 20, guru mata pelajaran PAI dan siswa sebagai informannya. data primer dalam penelitian ini meliputi :

1) Program dan jenis-jenis pembelajaran yang di ajarkan.
2) Bentuk kegiatan belajar.

[3]Lexy J Meoloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2009),157

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Metode-metode pembelajaran.
4) Sumber belajar (guru / pamong / pelajar / instruktur / fasilitator).
5) Pengadaan dan pemanfaatan fasilitas belajar.

Data diperoleh dari wawancara terbuka dan mendalam yang berpedoman pada daftar pertanyaan yang sudah disiapkan

Data sekunder, yaitu data yang diterbitkan oleh organisasi yang bukan merupakan pengolahannya. Data sekunder ini digunakan sebagai data pendukung dari data primer. Data ini didapat atau diperoleh dari dokumen-dokumen sekolah yang berupa teori, misalnya: program kerja kepala sekolah, hasil penelitain, literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Sedang data sekunder merupakan data suplemen yang meliputi :

1) Sejarah pertumbuhan dan perkembangan SD Muhammadiyah 20
2) Struktur organisasi SD Muhammadiyah 20
3) Visi,misi dan motto SD Muhammadiyah 20
4) Dan beberapa dokumen yang relefan dengan kegiatan belajar mengajar.

Sumber data dalam penelitian ini adalah ucapan dan tindakan melalui wawancara dan pengamatan langsung pada objek, informan kunci (key informan) dan selebihnya dari dokumen-dokumen yang relefan dengan fokus masalah yang di teliti.

Informan dalam penelitian ini adalah orang di anggap lebih mengetahui kegiatan belajar mengajar siswa di dalam kelas, informasi kunci tersebut adalah, Kepala Sekolah, dewan guru,dan staf tata Usaha .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Tekhnik pengumpulan Data.

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti di sini menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah mengamati dan mencatat sistematika fenomena yang akan di teliti dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala dan peristiwa yang terjadi di lapangan. [4]

Dengan demikian disini peneliti mendapatkan data dengan pengamatan langsung dalam proses pembelajaran. Kemudian mencatatnya sesuai dengan yang terjadi pada keadaan sebenar- benarnya dengan ikut berperan aktif dalam program belajar- Mengajar yang sedang di amati, sehingga peneliti mendapat data sesuai yang di inginkan.

Dalam hal ini peneliti mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena- fenomena yang di selidiki.

Bagi penulis sebagai observer bertugas melihat, mengungkapkan serta membaca dalam momen- momen tertentu dengan memisahkan antara yang di perlukan dengan yang tidak di perlukan.Disini observer mengamati dan mencatat hasil dari setiap observasi yang di lakukan di antaranya melakukan observasi terhadap pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran Edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

---

[4] Mardalis, *Metodologi Penelitian* (Jakarta, Bumi Aksara 1995), 63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Observasi yang di gunakan disini ada 2 macam yaitu :

a. Observasi langsung

Yaitu pengamatan dan pencatatan dengan sistematika terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Jadi teknik observasi ini di gunakan untuk mengamati secara langsung keadaan belajar- mengajar di dalam kelas, dan juga cara penerapan pembelajaran edutainment.

b. Observasi tidak langsung

Yaitu observasi yang dilakukan dengan menggunakan bantuan alternatif, seperti dokumen tentang sarana dan prasarana. dan lain- lain.

2. Interview

Metode interview adalah adalah proses Tanya jawab lisan, yang mana dua orang atau lebih saling berhadap- hadapan secara fisik anatara yang satu dengan yang lainnya.[5] Wawancara ini di gunakan untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan tanggapan, pendapat, perasaan, harapan-harapan dengan cara bertanya langsung kepada responden. Teknik ini digunakan untuk menanyakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran, penerapan Edutainment dan juga keikutsertaan para Guru dan Siswa pada kegiatan tersebut.

[5] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta : PP UGM 1991), 192

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara atau teknik memperoleh data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. [6]

Dalam penelitian skripsi ini selain menggunakan metode observasi, interview, penulis juga menggunakan metode doumentasi yang tidak kalah pentingnya dengan metode yang lain. Yaitu dengan cara pengumpulan data mengenai hal- hal berupa catatan, transkip, surat kabar, agenda dan lain- lain.

Tekhnik ini digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah berdirinya sekolah, visi, misi dan motto. Jumlah Guru, karyawan, siswa, sarana prasarana dan sebagainya.

F. Tekhnik Analisis Data

Analisa data adalah mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat di temukan Tema serta dapat di rumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.[7]

Dalam penelitian ini peneliti memberikan gambaran secara menyeluruh tentang pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran edutainment di SD Muhammadiyah 20 Surabaya. Adapun gambaran hasil penelitian tersebut di

---

[6] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta : Bina Aksara, 1993), 188

[7] Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University 1987) , 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telaah, di kaji dan di simpulkan sesuai dengan tujuan dan kegunaan penelitian.Dalam memperoleh kecermatan, ketelitian dan kebenaran.

Dalam penelitian kualitatif ini tekhnik analisis data yang digunakan mengikuti langkah- langkah sebagai berikut :

a. Reduksi data (*editing data*)

Data yang di peroleh dari lapangan ditulis dalam bentuk uraian dan terperinci yaitu semisal tentang sejarah dan latar belakang sekolah menggunakan model pembelajaran yang baru atau model pembelajaran edutainment. Laporan tersebut akan bertambah sejalan dengan berjalannya penelitian. Data dalam laporan tersebut perlu di reduksi, dirangkum, di pilih hal- hal yang pokok, difokuskan dalam hal- hal yang penting dan di cari tema atau polannya. Data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan juga mempermudah peneliti mencari kembali data yang diperoleh jika diperlukan.

b. Display data (pengorganisasian data)

Dari data yang banyak dan belum jelas fokusnya, perlu dan harus diusahakan membuat berbagai macam grafik. Dengan demikian penulis sebagai peneliti dapat menguasai data dan tidak tenggelam dalam tumpukan data,disini peneliti menggunakan tabel ataupun grafik dalam menuliskan data-data semisal jumlah mata pelajaran dan jumlah siswa yang ada.

c. Mengambil kesimpulan (penganalisaan data)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan dari awal penelitian adalah berusaha mencari kesimpulan dan permasalahan yang diteliti.Mulai dari mencari tema, pola, hubungan, persamaan, hipotesis dan sebagainya.

Tekhnik analisis data tersebut dimulai ketika menetapkan masalah sampai data terkumpulkan.Seluruhnya dilakukan bersamaan antara pengumpulan data dan analisis data.Jadi analisis adalah kegiatan yang kontinu dari awal sampai akhir.

H. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkenaan dengan proses pelaksanaan penelitian, menurut Moleong tahap penelitian tersebut meliputi antara lain tahap Pra-Penelitian, tahap penelitian, tahap Pasca- Penelitian[8].

1. Tahap Pra-Penelitian.

   Pra-penelitian adalah tahap sebelum berada dilapangan, pada tahap sebelum pra-penelitian ini dilakukan kegiatan-kegiatan antara lain : Mencari permasalahan penelitian melalui bahan-bahan tertulis, kegiatan-kegiatan ilmiah dan non ilmiah dan pengamatan atau yang kemudian merumuskan permasalahan yang bersifat tentatife dalam bentuk konsep awal, berdiskusi dengan orang-orang tertentu, yang dianggap memiliki pengetahuan tentang permasalahan yang ada, menyusun sebuah konsep ide pokok penelitian,

[8] Lexy J Meoloeng, *Metodologi Penelitian……178*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkonsultasi dengan pembimbing untuk mendapatkan persetujuan, menyusun proposal penelitian yang lengkap, perbaikan hasil konsultasi, serta menyiapkan surat izin penelitian.

2. Tahap Penelitian

Penelitian adalah tahap yang sesungguhnya, selama berada dilapangan, pada tahap penelitian ini dialakukan kegiatan antara lain menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti surat izin penelitian, perlengkapan alat tulis, dan alat perekam lainnya, berkonsultasi dengan pihak yang berwenang, dan berkepentingan dengan latar penelitian untuk mendapatkan rekomendasi penelitian, mengumpulkan data atau informasi yang terkait dengan fokus penelitian, berkonsultasi dengan dosen pembimbing, menganalisis data, pembuatan draf awal konsep hasil penelitian.

3. Tahap Pasca-Penelitian

Pasca-penelitian adalah tahap sesudah kembali dari lapangan, pada tahap pasca-penelitian ini dilakukan kegiatan-kegiatan antara lain menyusun konsep laporan penelitian, berkonsultasi dengan dosen pembimbing, perampungan laporan penelitian, perbaikan hasil konsultasi, pengurusan kelengkapan persyaratan ujian akhir dan melakukan revisi seperlunya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pertahapan dalam penelitian ini adalah bentuk urutan atau berjenjang yakni dimulai pada tahap pra-penelitian, tahap penelitian, tahap pasca-penelitian. Namun walaupun demikian sifat dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan yang dilakukan pada masing- masing tahapan tersebut tidaklah bersifat ketat, melainkan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah dan letak geografis Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20

Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 pada awalnya tidaklah berbeda dengan SD Muhammadiyah pada umumnya. Sekolah ini didirikan oleh pimpinan Muhammadiyah Cabang Bubutan pada tahun 1975 di atas tanah waqaf seluas 1.000 m² yang bertempat di jalan Tembok Dukuh Butulan 7 Surabaya.

Untuk menuju sekolah ini bisa melewati dua jalan yaitu: jalan Kali Butuh (Masuk gang Tembok Dukuh VI) dan jalan raya Demak (Masuk gang tembok dukuh X). [1]

Sebagaimana SD Muhammadiyah lainnya yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional, Sekolah ini menggunakan model pembelajaran yang sama dengan memakai kurikulum nasional yang telah dipadukan dengan kurikulum Muhammadiyah.

Pada awal perjalanannya, respon masyarakat terhadap Sekolah memang masih sangat minim sekali. Hal ini sangat terlihat dari kondisi siswa waktu itu yang berjumlah 10- 15 siswa perkelas. Namun dengan semangat dan

[1] Observasi Lokasi sekolah Kreatif SDM 20 tgl.20 Mei 2011, berdasarkan pada peta brosur Sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekompakan segenap komponen yang terlibat dalam pengelolaan sekolah, setahap demi setahap sekolah inipun mulai mengalami kemajuan. Jumlah siswa semakin bertambah dan dukungan masyarakat pun kian menguat. Bahkan SD Muhammadiyah 20 sempat mengalami masa- masa jaya antara tahun 1995-1997 dengan meraih berbagai prestasi baik tingkat kecamatan maupun tingkat kodya Surabaya.

Masa- masa jaya yang dialami sekolah ini ternyata tidak bertahan lama, seiring dengan pergantian kepemimpinan dan manajemen sekolah serta persaingan mutu antar sekolah, kualitas pendidikan disekolah ini makin tahun bukan semakin meningkat justru semakin memperihatinkan. Dukungan dan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah mulai berkurang. Mereka enggan menyekolahkan putra- putrinya di sekolah ini walaupun dengan biaya yang relatif ringan. Anak- anak pun tidak terbina dengan baik, kinerja para guru rendah, manajemen dan keuangan tidak jelas, kondisi gedung yang kurang terawat, bahkan sebagaian halaman sekolah dimanfaatkan oleh warga sekitar sebagai tempat jemuran dan parkir kendaraan.

2. Berubah menjadi sekolah kreatif.

Melihat sekolah yang semakin tahun semakin memprihatinkan, akhirnya pimpinan cabang Muhammadiyah Bubutan mengadakan rapat koordinasi guna menyelamatkan salah satu amal usaha Muhammadiyah tersebut. Dari hasil rapat tersebut munculah ide untuk mencari terobosan baru serta mengadakan perubahan total pada sekolah ini mulai dari kepengurusan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepala sekolah, manajemen, serta kurikulum dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan pendidikan khususnya pendidikan anak.

Setelah mengadakan konsultasi dengan beberapa pakar pendidikan dan psikologi anak yang sudah berpengalaman, akhirnya sekolah inipun berubah namanya menjadi Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 dengan model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kondisi psikologi anak serta berbasis pada kompetensi. Penambahan nama Sekolah Kreatif ini tidak lain hanyalah semata- mata didasarkan pada model pembelajaran yang diterapkan dalam sekolah ini yang disebut dengan **"***Edutainment*".

Dengan adanya perubahan ini diharapkan mampu menarik kembali kepercayaan masyarakat terhadap sekolah, terutama bagi mereka yang benar-benar memahami dan memperhatikan akan pentingnya profesionalisme pendidikan putera putrinya. Lebih dari itu, pimpinan cabang muhammadiyah Bubutan juga ingin membuktikan kepada masyarakat luas bahwa sekolah Islam(khususnya Muhammadiyah) juga mampu mengadakan pembaharuan dan siap bersaing dengan sekolah- sekolah lain. Terutama sekolah- sekolah non Islam yang selama ini ternyata masih sering dijadikan pilihan bagi sebagaian kaum muslimin untuk menyekolahkan putra- putrinya.

3. Visi, misi dan motto Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

   Visi :

   "Sekolah kreatif Bermutu dalam Menyiapkan Generasi Islam, kompetitif, dan peduli lingkungan hidup"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Misi :

- Mengembangkan Lingkungan sekolah yang Islami dan kondusif untuk Belajar
- Menerapkan sistem kreatifitas yang berkelanjutan.
- Melaksanaan pembinaan tenaga pendidik dan kependidikan secara berkesinambungan.
- Melaksanakan pembinaan aqidah, akhlaqul karimah dan sikap kompetitif di era global.
- Menerapkan sistem pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan peduli lingkungan.
- Melaksanakan pembelajaran sceijol (student creative, effective, innovative, and joyfull learning).
- Melaksanakan multiple intelligence dalam pembelajaran.
- Menerapkan pengembangan life skill.

Motto :

“ *Selalu Berusaha Untuk Lebih Baik***”**

4. Tujuan dan kurikulum pendidikan.

Tujuan pendidikan di Sekolah Kreatif Muhammadiyah 20 Surabaya searah dengan tujuan pendidikan nasional yang ditambah qoidah pendidikan dasar dan Menengah Muhammadiyah yang telah didesaian agar tidak memberatkan bagi anak. Kurikulum yang dipakai pun sama dengan kurikulum nasional dan kurikulum Muhammadiyah yang ditambah dengan beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi pengayaan oleh Guru dan TIPS (*Tim Inovasi dan pengembangan Sekolah*). Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 juga membekali materi yang disebut *transforable knowledge* dan *Life Skill***,** yaitu kemampuan menggali, mengolah, dan menganalisis data melalui observasi dan eksperimen, keberanian mengambil keputusan, bekerja sama dan bersosialisasi dengan pihak lain.

Penyajian mata pelajaran di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga suasana kelas tidak lagi membosankan, tetapi merupakan arena bermain yang menyenagkan bagi anak. Kurikulum yang dilaksanakan di Sekolah Kreatif SD. Muhammadiyah 20 adalah Kurikulum Nasional dan Kurikulum Pendidikan Dasar Muhammadiyah, memuat sebanyak 14 area materi pelajaran yang diberikan kepada siswa dari kelas 1 sampai 6, meliputi : sembilan mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri, serta pengembangan khusus. Semuanya diintegrasi menjadi pilihan topik-topik pembelajaran yang dapat menggali kemampuan siswa secara optimal.

Penyajian mata pelajaran pun diaplikasikan secara integral dengan menjadikan pelajaran agama sebagai ruh dari seluruh mata pelajaran yang ada, sehingga pelajaran tidak berjalan secara dikotomi melainkan saling mengisi dan senantiasa terkait dengan nilai- nilai aqidah Islam. Bahkan sekolah inipun membuat satu program yang diberi nama "*Ngaji Morning*" yang dilaksanakan setiap hari pada awal jam pelajaran selama 30 menit. Pada saat ngaji morning

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

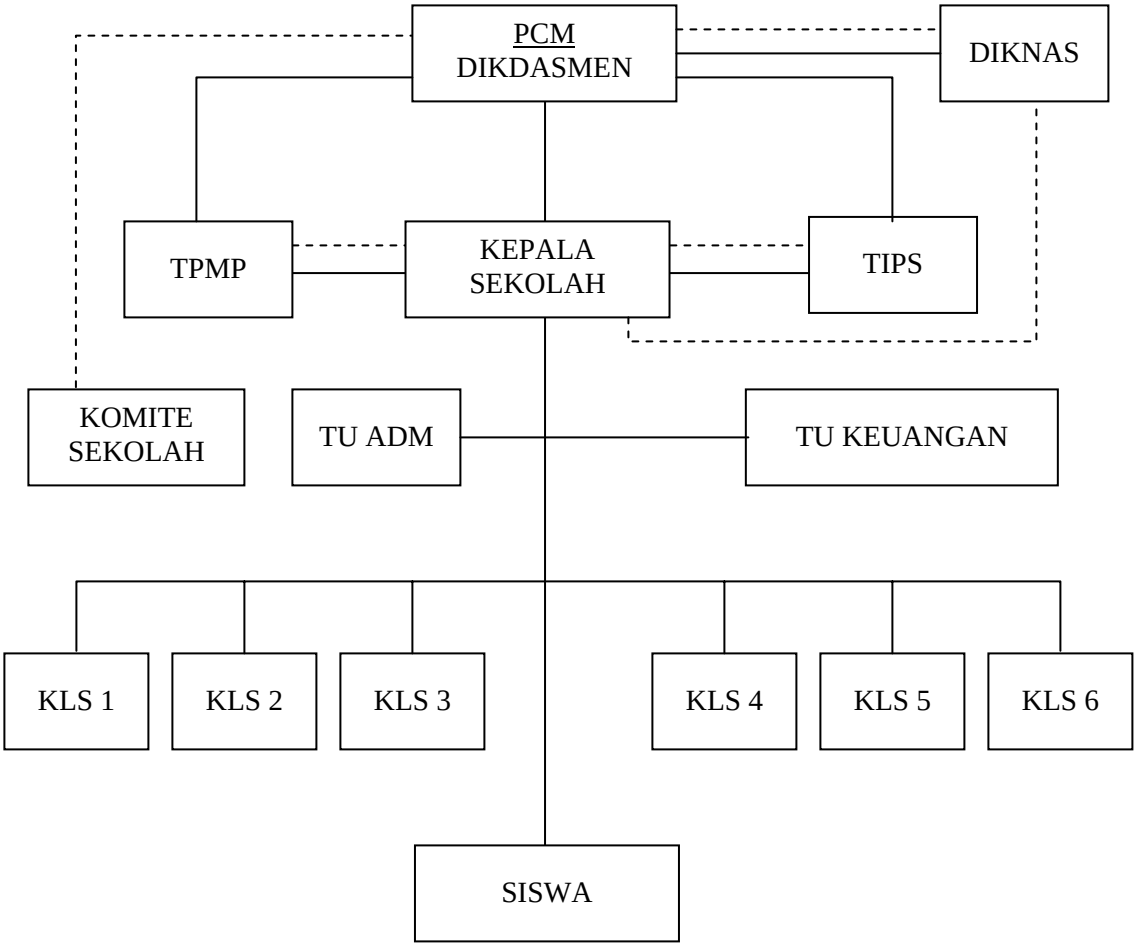
ini seluruh kelas 1 sampai VI belajar baca tulis AL- Qur'an dengan metode tilawati secara klasikal.[2]

5. Struktur kelembagaan.

Tabel 1

Struktur Organisasi

Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.



[2] Dokumen Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Keadaan siswa

Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya pada tahun pelajaran 2010-2011 mempunyai siswa sebanyak 304 siswa yang terbagi menjadi 12 kelas dengan rincian sebagai berikut:

Tabel II

Keadaan siswa Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya

Tahun 2010-2011

No	**Kelas**	**Jumlah siswa**		
		L	**P**	**Jumlah**
1	I	24	28	52
2	II	27	26	53
3	III	33	19	52
4	IV	35	18	53
5	V	30	17	47
6	VI	27	20	47
Jumlah		176	128	304

7. Tenaga Pendidik

Melihat perubahan sekolah serta kurikulum dan model pembelajaran yang diterapkan, dapat dipastikan bahwa tenaga pendidik yang ada di sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kreatif SD Muhammadiyah 20, adalah para pendidik yang benar- benar memiliki dedikasi dan profesionalisme yang tinggi serta kemampuan teruji.

Berdasarkan wawancara dan dokumen yang ada, disekolah Kreatif ini mengadakan minimal empat tahapan seleksi yang harus dilalui oleh setiap calon guru yang akan mengajar di sekolah ini yakni : seleksi administrasi, dan kompetensi (minimal SI dan menguasai Bahasa Inggris Aktif), seleksi aqidah keIslaman, psikotes serta mikro teaching (simulasi di depan para Guru). Tidak hanya disitu bagi guru yang dianggap telah memenuhi syarat dan mampu melewati tahapan seleksi tersebut, akan diberi magang selama tiga bulan. Dari pengalaman magang inilah akan diketahui sejauh mana layak dan tidaknya calon guru tersebut untuk mengajar di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.[3]

Berdasarkan dokumen tentang laporan data guru dan karyawan tahun 2010-2011, disebutkan bahwa jumlah guru dan karyawan sebanyak 38, kondisi dan jumlah ini dapat dilihat dalam table berikut :

[3] Wawancara dengan bu Muji, 27 Mei 2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel III

Keadaan guru dan karyawan sekolah Kreatif

SD Muhammadiyah 20 surabaya.

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1	Hanif azhar, S.Si	S1. Fisika FMIPA ITS	Kepala sekolah
2	Elok Puji astutik	S1. Teknik kimia ITS	G. Kelas VI
3	Hikmatun nikmah	S1. FKIP UAD Yogyakarta	G. Kelas III
4	Nurul Huda, S.pd.I	S1. IAIN Surabaya	G. Agama
5	Linda Setiawati, S.Pd	S1. Bahasa inggris UNIPA	G. kelas IV
6	Yuliah,S. Pd	UNMUH Surabaya	G. Kelas I
7	Shovi Diamaharani, S.T	S1. Teknik Sipil UNITOMO	G. Kelas V
8	Marlin Hafiani, S. Si	S1. Biologi UNAIR	G. Kelas II
9	Moch. Ashari S. Pd	S1. Olahraga	Guru Olahraga
10	Drs.Kusnan Hadi	S1. PPKN Negeri	G. kelas III
11	Muhammad Ain, S.Pd.I	S1. Tarbiyah IAIN	G. Agama
12	Yuanita Noer R, S.Pd	S1. Bahasa Inggris	G. Bhs. Inggris
13	Slamet Riyadi	PGAN	G. Olah Raga
14	Erlin Dwi N, S.Pd.	S1.Bahasa inggris UNIPA	G. kelas IV
15	Muji Sunami, S.Pd	S1. UNESA	G. kelas IV
16	Dona prasetyo, S.Pd	S1. UNESA	G. kelas
17	Dina Nur I, S. Kom	S1. Informatika	G. Komputer

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

18	Ervi Suhartiningsih,S.Pd	S1. Bhs. Indonesia	G. kelas V
19	Rudi ircham, S.Si	S1. Biologi	G. kelas V
20	Sutiyah, S.Pd	S1. Bhs. Inggris	G. Bhs. Inggris
21	Choirul Alimin,S.P	S1. Teknik Pertanian	G. music
22	Suprianto,S.Th.i	S1. Ushuluddin	G. PAI
23	Falih Fanani.ST	S1. Teknik elektro	Administrasi
24	Dwi R. Prijatin,S.Pd	S1. Bahasa Jepang	G. Bhs jepang
25	Nasrul Huda, S.Psi	S1. Psikologi	Psikologi Anak
26	Asih Dina K, S.Si	S1. Fisika	G. Kelas III
27	Indriyani P,S.Pd	S1. Bhs. Inggris	G.kelas I
28	Evi Maghfiroh		Keuangan
29	Laili Hikmawati,S.Pd	S1. Bhs. Dan sastra	G.kelas II
30	Hastuti arumsari, S.Si	S1. Fisika	G.kelas II
31	Siti suyati A,S.Pd	S1. Bioligi	G. kelas I
32	Ika Fitriani juli P,S.Si	S1. Kimia	G.kelas III
33	Endang Amaliyah,S.Si	S1. Matematika	G.kelas VI
34	Nur hikmah R, S.Si	S1.Kimia	G.kelas II
35	Intan Ika Ashabul,S.Pd	S1. Bhs dan Sastra	G. kelas IV
36	Eka wahyuni	SMK	Pustakawan
37	Prilliya Iman Sari	SMA	Keuangan
38	Novayanti Lestari,S.Pd	S1. Ekonomi	G.kelas 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Sarana dan prasarana

Table IV

Daftar inventaris Sarana dan Prasarana Sekolah kreatif

SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

Tahun pelajaran 2010-2011

a. Bangunan berdasarkan jenis ruangan.

No	**Jenis Bangunan**	**Jumlah**
1	Ruang kelas	12
2	Ruang kepala sekolah	1
3	Ruang tamu	1
4	Ruang tata usaha	1
5	Ruang perpustakaan	1
6	Musholla	1
7	Ruang guru	1
8	Ruang MCK	6
9	Ruang Tempat wudhu	2
10	Gudang	1
11	Aula	1
12	Kantin	1
13	Ruang UKS	1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

14	Ruang tunggu	1
15	Lab. Computer	1
16	Ruang assembly	1
17	Ruang makan guru	1

b. Pemilikan meubeler

No	Jenis meubeler	Jumlah
1	Meja siswa	198
2	Bangku siswa	304
3	Meja guru	12
4	Kursi guru	12
5	Almari	14
6	Papan Tulis	14
7	Papan skat/ pajangan	2
8	Papan absensi	8
9	Kursi tamu	1 set
10	Meja tamu	1

c. Kepemilikan Alat Peraga Dan Olah Raga

No	Jenis alat peraga	Jumlah
1.	KIT IPA	30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.	Peraga IPS	3
3.	Peraga Al-Islam	10
4.	Bola Volly	2
5.	Bola sepak	3
6.	Bola Basket	2
7.	Bola softball	12
8.	Bola takrow	3
9.	Raket	4
10.	Shott lecock	2 pack
11.	Net	1
12.	Peluit	2
13.	Matras	1
14.	Bola futsal	5
15.	Bak pasir	2
16.	Balok titian	1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Proses adanya pembelajaran Edutainment di Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

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 merupakan neologisme yang terdiri dari 2 kata yakni education dan entertainment. Edutainment adalah perpaduan antara pendidikan dan hiburan agar proses belajar menyenangkan dan para peserta dapat memahami materi yang sedang dipelajari.

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.

Sebagai upaya memadukan aspek education dan edutainment, maka prinsip dasar edutainment adalah: *Learning is Fun* (Belajar Itu Asyik).

Konsep edutainmet 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.

Untuk itu penulis disini lebih cenderung memilh Model pembelajaran edutainment daripada model pembelajaran lain seperti PAKEM padahal keduanya sama- sama pembelajaran yang menyenangkan, dikarenakan pembelajaran edutainment lebih menonjolakan kepada praktek siswa agar dapat terbiasa dalam kehidupan sehari- hari, dan juga dalam kegiatan pembelajarannya lebih identik dengan permain dan hiburan. Sedangkan Secara garis besar, gambaran pembelajaran PAKEM adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca' Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkam siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya

Untuk itu dapat diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan model edutainment lebih cenderung kepada sekolah non formal atau sekolah dibawah naungan yayasan sedangan yang menggunakan Pakem lebih ke sekolah uumm.

Menurut Ustadz Hanif Sekolah SD Muhammadiyah ini berdiri tahun 1993 yang masih dalam keadaan sekolah pada umumnya, kemudian sekitar tahun 2002 ada keprihatinan dari pihak Muhammadiyah karena sekolahan ini dirasa tidak bisa berkembang dan akhirnya pihak Muhammadiyah mengikutkan Ustadz zaini selaku kepala sekolah untuk mengikuti konsep pembelajaran edutainment di Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah sekolah SD Muhammadiyah 20 mengetahui konsep Edutainment akhirnya model pembelajaran itu mulai resmi diterapkan pada tahun 2004.

Dari segi pendidik yang mengajar di sekolah kreatif SD muhammadiyah 20 sebagaian besar sudah lulus strata satu dan mengajar sesuai jurusan dan kemampuan masing- masing. Dan dari siswa yang ada di sekolahan ini sebagaian besar dari keluarga mampu dan dari siswa yang benar- benar mempunyai keinginan untuk belajar.

Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 dalam menentukan perubahan model pembelajaran baru ini berdasarkan pula pada revolusi metode mengajar yang berlangsung secara efektif, efisien, menarik, dan mempunyai hasil yang memuaskan. Metode ini biasanya menggunakan humor, permainan, bermain peran dan demonstrasi.

Dalam revolusi cara belajar atau *Learning Revolution* didasarkan pada delapan keyakinan utama, yaitu :

1. Dunia sedang bergerak sangat cepat melalui titik balik sejarah yang amat menentukan.
2. Hidup ditengah revolusi yang mengubah cara hidup, komunikasi, berfikir dan kesejahteraan.
3. Revolusi akan menentukan cara bekerja dan menikmati hidup secara keseluruhan.
4. Dalam sejarah, hamper segala hal mungkin dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Di setiap Negara mungkin hanya ada satu dari setiap orang yang tahu benar cara memanfaatkan gelombang ini dengan cerdik.
6. Jika tidak ada alternatif penyelesaian persoalan, maka kondisi ini memastikan kegagalan sekolah, kemiskinan, dan kejahatan.
7. Karena itu diperlukan revolusi belajar untuk mengimbangi revolusi informasi, agar semuanya dapat menikmati keuntungan bersama dari potensi yang ada.
8. Revolusi berjalan secara cepat.

Dalam hal ini mengharuskan pendidikan untuk mampu menyiapkan siswa dalam menghadapi dunia nyata. Sehingga sekolah bisa dikatakan baik adalah sekolah yang tidak mengalami kegagalan. Semua siswa teridentifikasi bakat, keterampilan, dan kecerdasannya, sehingga memungkinkan menjadi apa saja yang diinginkan.

Sesuai penjabaran diatas sudah dapat dilihat dengan jelas bahwa proses pembelajaran haruslah mengalami perubahan kearah yang lebih baik, hal ini seperti yang telah diterapkan di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20.

Program kegiatan belajar di SD muhammadiyah 20 merupakan kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Program kegiatan ini berisi bahan- bahan pembelajaran yang disusun menurut pendekatan Tematik. Dengan demikian bahan tersebut merupakan tema- tema yang dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program kegiatan pembelajaran yang operasional. Pendekatan tematik di sekolah kreatif ini yaitu organisasi dari kurikulum dan pengalaman belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui pemilihan topik. Apabila pemilihan topik dalam pendekatan tema ini dilakukan dengan baik, maka akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari fakta dalam konteks yang berarti bermakna dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak akan berkembang sesuai tujuan kegiatan.

Proses pembelajaran edutainment itu sangatlah membutuhkan waktu dan kerja keras dari setiap Guru yang mengajar dikarenakan banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang masuk dari wali murid dan siswa sehubungan dengan pembelajaran edutainment, dikarenakan di pembelajaran ini semuanya berbeda dengan sekolah – sekolah pada umumnya. Untuk itu Guru kelas maupun Guru Bidang studi haruslah bisa menjelaskan kepada wali murid dan siswa yang masih belum mengerti secara mendalam tentang pembelajaran edutainment.

Pada awal berdirinya edutainment ini banyak sekali kendala- kendala yang dihadapi sekolah diantaranya:

1. Ketidak sejalannya pemikiran orang tua dengan sekolah. Dikarenakan sekolahan ini berbeda dengan sekolah pada umumnya.
2. Proses pensosialisasian kepada masyarakat sekitar.
3. Susahnya mencari tenaga pendidik yang diharapkan di pembelajaran edutainment.

Namun selain kendala- kendala, edutainment juga mempunyai kelebihan dan kelemahan, diantaranya :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelebihan model pembelajaran Edutainment:

1. Dapat mengembangkan wawasan yang tidak terpaku dalam satu buku.
2. Siswa dapat terjun langsung kelapangan dengan lebih percaya diri, pemberani, imajinatif kreatif serta inovatif.
3. Siswa dapat bebas mengembangkan bakatnya atas semua fasilitas yang di sediakan.
4. Materi jadi mudah disampaikan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran edutainment yaitu :

1. Biaya relative cukup mahal.
2. Memerlukan penanganan dan tenaga ekstra baik dalam mendesain pembelajaran, kelas, maupun dalam menciptakan ide- ide kreatif pembelajaran.
3. Ketidaksiapan guru dan wali murid dalam menghadapi perubahan peserta didik yang begitu menonjol.

Dalam pembelajaran edutainment, proses pengelolaan kelasnya berbeda dengan sekolah- sekolah pada umumnya. Dikarenakan dalam pembelajaran edutainment semua yang ada atau yang berhubungan dengan proses belajar mengajar haruslah yang menyenangkan dan dapat menambah wawasan anak, sehingga anak akan merasa nyaman tanpa mempunyai beban,dan rasa takut seperti di sekolah- sekolah pada umumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagaimana prinsip- prinsip pembelajaran yaitu:

1. Kegiatan belajar mengajar merupakan inti proses pendidikan yang berlangsung di sekolah
2. Pengelolaan pembelajaran diarahkan pada upaya penciptaan situasi belajar yang tertib dan teratur melalui perencanaan dan pengorganisasian situasi belajar.
3. Kegiatan bermain merupakan salah satu upaya belajar bagi anak.
4. Dalam mengelola pembelajaran, hendaknya selalu mempertimbangkan kondisi fisik dan mental subjek belajar yang masih berusia 7- 12 tahun yang masih suka bermain dan meniru apa yang diketahuinya.

Menurut peneliti Dalam kenyataannya pengelolaan pembelajaran yang diterapkan di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, karena mempunyai strategi khusus, yakni dengan cara mengelola pembelajaran itu menjadi sebuah hiburan yang sangat menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa bisa belajar dengan tenang dan nyaman. Selain itu juga siswa diberikan kebebasan penuh oleh guru untuk memilih gaya belajar sesuai dengan kecenderungan belajarnya masing- masing: pendekatan belajar somatic. Auditorial, Visual, maupun Intelektual. Dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung guru harus mempunyai perencanaan atau dapat merencanakan dengan menyusun RPP, prota, promes, dan lain-lain. Kemudian pengorganisasian yang mana disini ditentukan pembagian kerja agar bisa berjalan dengan lancar sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan yang dimiliki. . Pengarahan dilakukan setelah pengorganisasian dibentuk supaya personal atau Guru bisa bekerja sesuai tanggung jawab masing- masing. Dan yang terakhir pengawasan, yaitu aktivitas Organisasi guna meyakinkan bahwa semua tingkatan tujuan dan rancangan-rancangan yang dibuat benar- benar dilaksanakan agar semua proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan maksud dan tujuan.

C. Penerapan pembelajaran Edutainment Di Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

Edutainment adalah education dan entertainment, dimana pendidikan dipadukan dengan hiburan- hiburan agar anak merasa fun dan enjoy sehingga siswa pun bisa merasa di sekolah seperti halnya dirumah. Dan dalam kenyataanya penerapan pembelajaran ini semua tidak lepas dari peran bapak dan ibu Guru Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya, adapun yang diterapkan disekolah adalah:

a. Kurikulum dan Silabus

Kurikulum yang dipakai di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya tidak lah jauh berbeda dengan kurikulum nasional maupun kurikulum yang ada di Muhammadiyah. Namun, dari kurikulum ini diterjemahkan dan dimodifikasi sendiri secara lengkap oleh pihak sekolah. Dengan menggunakan pendekatan tematik yang memadukan dengan tema-tema sesuai dengan materi yang disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun contoh format kurikulum pendidikan yang ada di sekolah kreatif SD muhammadiyah.

KURIKULUM PENDIDIKAN

Sekolah kreatif SD MUHAMMADIYAH 20

kelas / semester :

Tema	indikator tema	Tanggal	Sub tema	Kurikulum kreatifitas	Kurikulum adiwiyata

Silabus yang digunakan di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 berbeda dengan Silabus seperti yang diterapkan di sekolah- sekolah lain. Karena di sekolah ini pembuatan silabus dan rpp dijadikan satu. adapun contoh silabus adalah:

Mata pelajaran :

Kelas/ semester :

SK : 1.

2.

3.

Tanggal	Tema /sub tema	Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Langkah pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber/alat Media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penerapannya metode edutainment di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya, pada Guru Bidang Studi Agama Khususnya sebagai pelaksana dan pengelola pembelajaran harus mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran.

1. Guru Bidang studi bersama tim Inovasi dan pengembangan Sekolah (TIPS) menyusun silabus mata pelajaran PAI dengan mengacu pad kurikulum nasional dan kurikulum Majelis Pendidikan Dasar Dan Menengah Muhammadiyah.
2. Mempersiapkan *lesson plan* untuk setiapn pertemuan. Dalam *lesson plan* ini guru menguraikan secara lengkap dan jelas mengenai kompetensi (KD), hasil belajar, indicator , activity, dan sumber Belajar.
3. Selain *lesson plan* guru juga mempersiapkan alat peraga dan media pembelajaran yang dipakai haruslah bervariasi disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Dari sini peneliti dapat memberikan analisa bahwa guru yang mengajar di SD muhammadiyah 20 terutama Guru agama memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukan perubahan- perubahan kearah yang lebih baik pada pola pembelajaran khususnya bagi anak- anak. Mereka telah menyiapkan dengan baik segala sesuatunya yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Strategi pembelajaran dan suasana kelas.

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.[4] Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan maka siswa dapat lebih kreatif dalam mengekspresikan perasaan mereka dan mengekplorasikan pemahaman mereka. Dalam mendukung adanya pembelajaran yangb menyenangkan, sekolah kreatif SD muhammadiyah 20 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).

Dalam proses belajar mengajar pada bidang studi pendidikan agama (PAI) khususnya di sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya sudah berlangsung efektif dan sangat menyenangkan serta melibatkan semua siswa sebagai subyek pembelajaran. Menurut Ustadz Suprianto pembelajaran tidak hanya dilakukan didalam kelas tetapi bisa dengan mendayagunakan lingkungan yang ada, misalnya halaman sekolah, lapangan, masjid, dan sebagainya kemudian dalam pngelolaan kelas guru yang mendesain kelas sekreatif mungkin.

---

[4] Wawancara dengan ustadz suprianto, tanggal 26 Mei 2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam strategi pembelajaran edutainment, sekolah kreatif sangat memperhatikan baik pada opening, proses maupun closing pada proses pembelajaran. Pada kegiatan tersebut siswa ditekan kan pada nilai- niliai aqidah yang tujuan nya untuk menanamkan memori keagamaan pada diri siswa, agar siswa dapat membiasakan pada kehidupan sehari- hari.

Dalam menyajikan mata pelajaran, sekolah menggunakan model tematik (tema) yang dirumuskan oleh tim dan pengembangan sekolah (TIPS). Tujuannya adalah untuk mempermudah proses pembelajaran. Mata pelajaran dikemas juga dalam suasana bermain dan bereksperimen. Sehingga suasana kelas tidak lagi membosankan. Tetapi justru merupakan sarana bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

Pada strategi pembelajaran edutainment, guru kreatif tidak diperkenankan memberikan label negatif, seperti : dilarang marah, berkata kasar atau semacamnya yang dapat menurunkan energy positif,semangat dan percaya diri siswa. Meski siswa melakukan kesalahan pun guru diperkenankan mengingatkan dan menegur dengan bahasa mereka dan sesuai dengan jiwa psikologi siswa dan kata- kata sopan, baik dan mengena. Dalam pembelajaran siswa diberikan kebebasan dalam bergerak baik dalam mengungkapkan ide, pikiran, maupun kebebasan berekspresi tanpa adanya tekanan yang membuat siswa jadi takut, minder, atau hal lain yang dapat menyumbat kreativitas siswa. Dan sekolah kreatif ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan kebebasan dalam belajar agar menjadi siswa yang pemberani, percaya diri, kreatif dan inovatif.

Kondisi sekolah dibuat menyenangkan tujuannya adalah untuk memancing imajinasi, kreativitas, serta mendukung semangat belajar siswa untuk berekspresi. Hal ini tampak pada desain kelas yng dindingnya dibentuk berbeda dari sekolah dasar pada umumnya. Penuh dengan warna- warna cerah dan terang serta meja belajar yang di desain dengan berbagai macam bentuk bangun seperti: segitiga,lingkaran, persegi dsb. Yang semuanya itu dapat merangsang daya pikir siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, enjoy dan demokratis.

Antara siswa dan guru mempunyai hubungan yang penuh keakraban dan harmonis nyaris tanpa sekat, meski tetap berlangsung dalam batas- batas saling menghormati. Guru disini sama hal nya dengan sahabat siswa. Disinilah siswa bisa belajar tentang proses pembelajaran yang tidak ada rasa takut, terhadap apapun yang mengganjal di hati siswa. Siswa disini bebas mengeluarkan ide, pendapat maupun dalam berekspresi, sehingga siswa dapat belajar lebih enjoy, penuh semangat dan lebih berarti.

Dari sinilah siswa akan terlibat secara penuh selama proses pembelajaran berlangsung. Dan tentunya semua ini bukanlah pekerjaan mudah bagi guru, namun dengan semangat yang tinggi serta pembinaan guru secara intensif semua dapat berjalan dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 sekolah kreatif 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 di ingatkan terlebih dahulu. Seperti contohnya ketika siswa mempelajari tentang do'a ketika ada petir, jika Guru hanya menerangkan saja tanpa harus memeraktekan siswa tidak akan terbiasa dengn sendirinya sebelum ditunjuk untuk berdo'a, namun disisni siswa diajak terjun langsung diruang praktek dengan dibuat seperti layaknya hujan dan ketika Guru memunculkan suara petir Murid- Murid Sudah biasa respon dengan mengucapkan Do'a tersebut tanpa harus diperintahkan terlebih dahulu.

Adapun metode yang dipakai dalam pengembangan kreativitas siswa pada pembelajaran PAI adalah sebagai berikut :

1. Metode ceramah

   Metode ini di gunnakan guru PAI untuk menjelaskan materi yang disampaikan dan mengklasifikasi hasil pembelajaran yang sudah dipelajari siswa di kelas, sehingga siswa bisa memahami materi yang di ajarkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Metode Tanya jawab

Metode ini digunakan melatih mental siswa, dengan metode ini siswa di latih untuk berani mengekspresikan dan mengemukakan ide atau pendapat mereka dan juga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran edutainment Tanya jawab menjadi suatu hal yang urgent dalam menumbuhkan serta dapat mengembangkan pola pikir dan kreativitas siswa. Dengan Tanya jawab ini maka siswa dapat mengkoordinasikan dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui siswa.

3. Metode resitasi (pemberian tugas)

Metode resitasi dilakukan dengan memberikan tugas pada siswa untuk diselesaikan pada batas waktu yang telah di atur dan ditentukan oleh guru. Dengan metode ini siswa dapat menambah referensi dan dapat mengembangkan materi yang dipelajari. Adapun tugas tersebut dapat berupa work sheet, LKK, meresum, mengarang hasil diskusi dan sebagainya.

4. Metode diskusi

Metode diskusi ini di gunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa melalui kecerdasan bahasa sehingga siswa dapat berfikir kreatif dan logis. Dengan adanya diskusi, siswa akan memperoleh pengetahuan lebih banyak dari kerjasama siswa lainnya. Setiap siswa bisa menjadi sumber informasi, sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi yang didapatkan siswa tidak hanya dari satu sumber saja tetapi dari banyak sumber.

5. Metode demonstrasi

Metode ini digunakan untuk materi yang membutuhkan praktek langsung, seperti sholat, mudlu, manasik haji, dan sebagainya.

6. Metode teks driil atau latihan

Metode ini digunakan untuk materi yang membutuhkan praktek yang berbentuk hafalan. Misalnya membaca, menghafal ayat- ayat Al-Quran dengan baik dan benar.

7. Metode tadabur

Metode ini dilakukan dengan mengadakan kunjungan keberbagai tempat tertentu. Disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

8. Metode cerita.

Metode cerita ini digunakan dengan menjelaskan materi dengan alur cerita. Adapun biasanya digunakan untuk menceritakan kisah-kisah Nabi dan lain- lain.

9. Metode Gambar

Metode ini digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai pembelajaran. Dengan media gambar ini siswa akan mengetahui gambaran secara langsung materi yang diajarkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Model Evaluasi

Di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya ini, evaluasi hasil belajar atau penilaian kelas dilaksanakan secara terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar dan dengan berbagai cara untuk mengetahui segala potensi yang dimiliki siswa.maka evaluasi model konvensional tidak memadai lagi. Oleh karena itu diadakan perubahan dan penyempurnaan dalam cara evaluasi. Di sekolah kreatif ini penilaianya tidak hanya secara kuantitatif (angka di raport) tetapi juga secara kualitatif dalam bentuk narasi. Sisi yang dievaluasi tidak hanya kompetensi akademik dan keterampilan motorik saja tetapi juga keterampilan sosial, kepribadian dan leadership. [5] Serta penilaian juga dilakukan secara otentik yang mencakup 3 ranah (kognitif, afektif dan psikomotorik).

Adapun penilaian otentik ini, ada 4 alat penelitian yang dipakai dalam pembelajaran edutainment yaitu :

1). Paper and pencil tes (Tes tulis)

Merupakan serangkaian pertanyaan atau soal- soal yang harus dijawab oleh peserta didik secara tertulis untuk mengukur tingkat kepahaman mereka terhadap suatu materi pembelajaran, paper and pencil tes inilah yang sering dipakai dalam ulangan harian, ulangan Umum, dan ujian akhir. Soalnya berbentuk subyektif (uraian terbatas,

[5] Dokumen sekolah SD Muhammadiyah 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

uraian terstruktur dan bebas) selain untuk mengukur tingkat kepahaman (ranah kognitif) pada beberapa mata pelajaran lain tes ini juga bisa dipakai untuk kinerja, misalnya jurnal, geometri, wawancara tertulis atau menulis opini.

2). Performance tes (tes kerja)

Tes ini dipakai untuk mengukur kinerja atau skill yang merupakan manifestasi dari pengetahuan, ide, konsep, dan keterampilan yang bisa diamati (observable measurable) tes ini bisa berupa tes lisan, pidato, demonstrasi gerakan, mengoperasikan alat/ kerja yang lainnya.

3). Portofolio (penilaian/ kemajuan berkelanjutan)

Merupakan kinerja kumpulan hasil kerja siswa selama suatu program pembelajaran, fortofolio bisa berupa tugas harian, tugas kelas, pekerjaan rumah, merangkum karya siswa itu sendiri, penilaiannya bisa menggunakan keseluruhan dokumentasi hasil kerja siswa (dokumen fortofolio) atau karya- karya terbaik siswa yang terpilih untuk ditampilkan.

4). Product tes (hasil kerja)

Dengan product tes akan dapat diketahui sejauh mana tingkat kreatifitas dan kemampuan berfikir siswa dalam mengorganisasikan gagasan- gagasan kedalam bentuk yang konkrit (nyata). Sekecil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apapun kerja yang dihasilkan oleh anak merupakan sebuah prestasi yang harus diakui dan dihargai.

Demikian keempat alat penilaian yang digunakan dalam pembelajaran edutainment untuk mengevaluasi hasil pembelajaran PAI.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan menjelaskan bahwa model pembelajaran edutainment yang di terapkan di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya tersebut merupakan hasil pengkolaborasian dari berbagai macam konsep dasar edutainment yaitu *Humanizing the classroom, active learning, the accelerated learning, quantum learning, quantum teaching* dan sebagainnya.tujuannya adalah agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menggairahkan, sehingga mempermudah proses belajar mengajar baik guru maupun peserta didik.

Jadi Dalam penerapannya, model pembelajaran edutainment di Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 mempunyai strategi khusus, yaitu pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah hiburan yang sangat menyenangkan, sehingga siswa dapat berkreasi dengan aktif tanpa ada paksaan dan dapat mengeksplorasikan pemahaman mereka sendiri.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mayke S. Tedjasaputra yang menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena dengan kegiatan bermain maupun mainan anak yang dinikmati akan dapat menembah pengetahuan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lebih lanjut lagi Mayke S. Tedjasaputra juga menyatakan bahwa selain berfungsi bagi perkembangan pribadi, bermain saat belajar juga mempunyai fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Dan selain itu juga kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran edutainment yang diterapkan di Sekolah Kreatif sudah sesuai dengan standar yang berlaku dengan memberikan kenyamanan dan ketenangan dalam proses belajar mengajar tanpa adanya beban bagi siswa, dan disini pula guru mempunyai kekerabatan yang sangat baik dengan siswa tanpa mengurangi rasa Hormatnya, disini peneliti melihatnya sendiri ketika seorang Siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang dibuat tanpa malu- malu dan takut seorang siswa langsung menghampiri guru dengan meminta batuan Guru membantu. Nah disini bisa dilihat bahwa di sekolah ini berbeda dengan sekolah- sekolah pada umumnya yang penuh dengan rasa takut kepada Bapak dan Ibu Guru yang mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Hasil pelaksanaan pembelajaran Edutainment di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

Setelah mengadakan penelitian baik melalui wawancara,observasi, maupun dokumentasi dapat ditemukan beberapa hasil pengelolaan pembelajaran edutainment.

Model pembelajaran edutainment disini sangat penting dan bermanfaat, karena model pembelajaran edutainment sangat mendukung dan membantu sekali dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena jika siswa belajar dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan (belajar sambil bermain) maka rasa percaya diri siswa akan meningkat dan mereka dapat bebas berekspresi dalam berimajinasi tanpa adanya intervensi dari pihak lain. Selain itu juga siswa akan mempunyai kemampuan dasar untuk menjadi pembelajar yang mampu mengatur diri, memecahkan masalah, dan dapat meningkatkan pengembangan pribadi. Dengan suasana yang gembira, senang dan mengasyikkan. Yang akan membuat siswa siap belajar dengan mudah karena dapat membantu siswa dalam memahami konsep- konsep dan pengertian secara alamiah, serta dapat mengubah sikap negatif menjadi positif.

Sekolah kreatif Memberikan pembinaan leadership pada diri siswa dengan tujuan agar siswa bisa mampu menjadi pemimpin dengan mempunyai rasa Tanggung jawab dan kepedulian pada anggotannya, yaitu antara lain dengan memberikan kesempatan siswa untuk memimpin secara bergilir baik kegiatan do’a barisan sebelum mulai pelajaran maupun kelompok –kelompok kecil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(berdiskusi) di dalam kelas ketika pelajaran, dan disitulah peran ketua Kelompok untuk memilih anggota ataupun memberikan instruktur kepada anggotanya yang merasa mampu untuk mempersentasikan kedepan . Selain itu siswa kreatif dibiasakan bersikap disiplin sebelum masuk kelas dengan berbaris didepan kelas masing- masing yang dipimpin secara bergilir kemudian siswa masuk kelas secara teratur. Sebelum materi pelajaran dimulai siswa dibiasakan menghafal surat- surat pendek, do'a harian dan materi- materi PAI yang berbentuk hafalan. Yang paling menarik adalah setiap komando dengan menggunakan bahasa inggris, dan dalam keseharian siswa dibiasakan memakai bahasa Arab dan bahasa inggris meski hanya sekali duakali. Dalam proses pembelajarannya pun siswa di biasakan untuk berani mengungkapkan ide mereka, percaya diri dan ekspresif. Hal itu tercermin dari cara mereka mengekspresikan work sheet, ada yang menghiasi dengan gambar – gambar unik, diwarnai dengan corak–corak yang menarik, cerah dan warna terang serta ada juga yang membentuk sisi – sisi work sheet seperti gigi gergaji, dibentuk seperti bunga, persegi dan lain sebagainya.

Dalam pengembangan kreativitas PAI, Guru senantiasa menanamkan rasa kepedulian pada siswa, seperti yang tercermin pada diri siswa yang mempunyai rasa kepedulian yang besar pada kaum kurang mampu. Para siswa sekolah kreatif ini selalu ditanamkan sikap peduli pada orang yang kurang mampu, yakni dengan memberikan zakat secara langsung pada mereka yang kurang mampu di sekitar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah. Hal ini dapat mendidik siswa menjadi anak yang mempunyai rasa peduli serta gemar bershodaqoh.

Hal yang sama pun terlihat ketika mereka mendapat tugas ke pasar dekat sekolah/minimarket untuk berbelanja. Mereka di biarkan mengambil sesukannya. Dalam melakukan transaksi jual beli siswa di pantau oleh guru yang tidak jauh dari tempat tersebut. Di sinilah letak ke jujuran mereka dalam mengekspresikan keinginan mereka untuk mendapatkan hasil belajar yang di tugaskan oleh guru dalam penerapan kejujuran. Adapun dampak positifnya siswa bisa selalu bertindak jujur dalam segala hal baik yang kecil maupun dalam kegiatan yang besar.

Selain itu siswa sekolah kreatif ini terlihat dari segi keagamaanya. Guru kreatif selalu menanamkan dan membiasakan nilai- nilai keagamaan pada diri siswa dalam kehidupan sehari- hari. Yaitu dalam penerapan pembelajaran PAI tidak hanya pada materi saja tetapi juga dalam segi aplikatifnya. Seperti tercermin pada siswa kelas 4, setiap hari siswa telah terbiasa melaksanakan shalat dhuha pada jam istirahat. Adapun dampak positifnya siswa mampu menerapkan dalam kehidupan sehari- hari dengan ikhlas dan kesadaran diri sebagai hamba Tuhan tanpa adanya unsur paksaan.

Pada siswa sekolah kreatif selalu ditumbuhkan rasa percaya diri dengan menampilkan siswa didepan teman- temannya dalam bentuk pementasan dan seni, assembly, atau out bound yang sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu juga dibiasakan untuk tampil didepan publik, baik melalui acara lomba intern

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maupun ekstern. Guna mewadahi potensi siswa, sekolah kreatif banyak mengadakan lomba- lomba seperti audisi (lomba ceramah, adzan dan tilawah) serta lomba- lomba pada hari- hari besar dan lomba- lomba lainya yang diikuti siswa dari kelas I sampai kelas VI. [6]

Dapat disimpulkan bahwa hasil ataupun output dari penerapan pembelajaran edutainment disini sangat berdampak positif bagi siswa dan guru yang ada di sekolah Kreatif tersebut. Diantaranya yaitu siswa bisa mempunyai rasa tanggung jawab, kejujuran dan rasa percaya diri dalam setiap hal. Ataupun lebih jelasnya :

Pertama, bahwa edutainment sangat mendukung dan membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan pengelolaan pembelajaran sesuai harapan antara guru dan siswa yang bisa saling berinteraksi satu sama lain tanpa adanya dinding pemisah, begitu juga antara siswa dengan siswa yang saling bekerja sama.

Kedua, bahwa edutainment mampu menjadikan siswa mempunyai kemampuan dasar untuk menjadi pelajar yang mampu mengatur diri, memecahkan masalah, dan dapat meningkatkan pengembangan pribadi.

Ketiga, mampu membuat siswa belajar dengan mudah karena terbantu oleh adanya konsep- konsep dan pengertian secara alamiah, serta dapat mengubah sikap negative menjadi positif seperti: percaya diri, pemberani,

---

[6] Dokumentasi sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

imajinatif, humoris, kreatif, inovatif dll. Apapun yang ada di sekitar dalam proses belajar mampu dijadikan sebagai media pembelajaran baik dikelas maupun dirumah.

Keempat, bahwa edutainment dapat mempengaruhi siswa agar dapat membiasakan nilai- nilai keagamaan dalam kehidupan sehari- hari. Materi pelajaran agama Islam tidak hanya berhenti sebagai sesuatu yang wajib dihafal dan dipahami semata, namun lebih dari itu, ada proses penerapan dalam kehidupan sehari- hari.

Dengan demikian Model Pembelajaran Edutainment sangat penting dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pengelolaan pembelajaran pada pendidikan agama Islam. Karena model pembelajaran Edutainment merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan pada pola pembelajaran yang benar- benar disesuaikan dengan psikologi siswa dan merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan, serta sangat efektif diterpkan dalam Pendidikan Agama Islam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengelolaan pembelajaran melalui model pembelajaran edutainment di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Edutainment mulai diterapkan di sekolah kreatif SD Muhammadiyah berawal adanya keprihatinan dari cabang Muhammadiyah yang dirasa di sekolah ini tidak mengalami kemajuan. Dengan kerja keras para dewan guru akhirnya sekolah ini menjadi sekolah kreatif yang bisa dijadikan inspirasi dari sekolah-sekolah lain dengan menekankan pada proses belajar mengajar yang fun, enjoy dan menyenagkan agar peserta didik tidak merasa jenuh, dan bisa merasa seperti dirumah sendiri.
2. Dalam penerapannya, pembelajaran edutainment pada bidang studi PAI mempunyai strategi Khusus yakni pembelajaran yang dikemas dalam bentuk hiburan. Metode pembelajaran yang digunkan juga beragam: metode ceramah, Tanya jawab, pemberian tugas, diskusi, cerita, dan gambar. Dalam proses belajarnya juga menekankan pada keterlibatan siswa sebagai subyek penelitian, yang didukung dengan adanya hubungan yang diliputi kekraban dan keharmonisan antara guru dan peserta didik. Dan selanjutnya disini tidak ada pemaksaan untuk memilih referensi rujukan yang dipakai dalam proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pengelolaan pembelajaran edutainmnt terbukti sangat efektif sekali, hal ini bisa dilihat dari segi proses pembelajaran dan dari segi hasil pembelajaran diantaranya yaitu: a). siswa bisa saling berinteraksi satu sama lain, dan juga bisa saling bekerja sama.b) siswa mampu mengatur diri, memecahkan masalah dan meningkatkan pengembangan diri. c) siswa mempunyai sikap positif seperti: percaya diri, pemberani, imajinatif, humoris dan inovatif.d) siswa dapat membiasakan diri dalam niliai- nilai keagamaan dalam kehidupan sehari- hari.

B. SARAN- SARAN

Inovasi pendidikan adalah satu hal yang harus kita upayakan dan tidak boleh kita abaikan begitu saja mengingat persaingan global kian terbuka. Karena itu di sini penulis ingin memberikan beberapa saran:

1. Guru sebagai seorang pendidik yang secara langsung berinteraksi dengan siswa dalam proses belajar, diharapkan terus memperkaya diri dengan pengetahuan tentang berbagai macam strategi dan metode pembelajaran mempunyai peran penting dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan.
2. Guru diharapkan lebih banyak lagi menggunakan metode- metode baru dalam proses pembelajaran edutainment, pada semua mata Pelajaran.
3. Bagi sekolah yang sudah mengalami perubahan ini hendaknya tidak merasa cukup sampai disini saja. akan tetapi lebih dikembangkan lagi dengan mencari berbagai referensi dan sumber- sumber lain yang mendukung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005)

Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran,* (Jakarta : PT Rineka cipta, 2004)

Amal Abdussalam Al- Khalili, *Mengembangkan Kretivitas Anak* (Jakarta timur: Pustaka AL- Kautsar, 2005)

Burhanuddin, *Analisis Administrasi, Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 1994)

Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: rineka cipta, 1999)

Djumberansyah, *Perencanaan Pendidikan,* (Surabaya : Karya Abditama, 1995)

Dokumen Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 surabaya.

GBHN Tahun 1999 – 2000, (Surabaya : Apollo, 1999)

Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University 1987)

Hamzah.B. uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2006)

Hani Handoko, *Manajemen* (Yogyakarta : BPFE, 2003)

http//metode-edutainment.html

Husaini Usman, *Manajemen Teori, Praktek, dan Riset Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2010)

Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006)

Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar,* (Jakarta: Rajawali, 1991)

Joko Susilo, *Gaya belajar Menjadikan Makin Pintar,* (Yogyakarta : PINUS, 2006)

Lexy J Meoloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2009)

M. Ngalim Purwanto, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1991)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Made Pidarta, *Manajemen Pendidikan Indonesia,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004)

Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal,* (Jakarta : Bumi Aksara, 1999)

Mardalis, *Metodologi Penelitian* (Jakarta, Bumi Aksara 1995)

Mas'ulah, *Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Pada Bidang Studi PAI di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya,* skripsi, (Surabaya: perpustakaan Iain Sunan Ampel, 2007)

Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, Dan Permainan : Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta : Grasindo, 2001)

Melvin L. Silbermen , *Active Learning,* (Bandung: Nusa Media, 2006)

Nurdin Matry, *Implementasi Dasar- Dasar Manajemen Sekolah Dalam Era Otonomi Daerah,*(Yogyakarta: Aksara Madani,2008)

Observasi Lokasi sekolah Kreatif SDM 20 tgl.20 Mei 2011, berdasarkan pada peta brosur Sekolah

Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)

Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2003)

S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta : Rineka Cipta, 1997)

Selayang Pandang Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya 2005

Slamet Suyanto, *Dasar- Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta : Hikayat publishing, 2005)

Suharsimi Arikunto, *Pengelolaan Kelas Dan Mahasiswa,*(Jakarta : raja grafindo persada, 1996)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta : Bina Aksara ,1993)

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta : PP UGM 1991)

Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005)

Syafrudin nurdin, *Model Pembelajarn Yang Memperhatikan Ke Beragaman Individu Siswa Dalam KBK*, (Jakarta, :PT. ciputat press,2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Utami Munandar, *Kreativitas Dan Keberkatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat* (Jakarta : Grafindo Pustaka Utama, 2002)

UU Sisdiknas Pasal 49 ayat 2 tahun 1992

W.J.S. Poerdarmanto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1976)

Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Prenada Cipta, 2006)

Wina sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id