

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”.

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 diwujudkan 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 meliputi 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.

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 sama².

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 Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 7

Jadi pada intinya pengelolaan pembelajaran adalah proses yang dilakukan dari awal sampai akhir dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Proses pembelajaran yang digunakan 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 miliknya, serta menjadikan anak cenderung berorientasi pada hasil yang di capai secara instant sehingga kurang memperhatikan 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

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

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 menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya kebijakan- kebijakan pendidikan nasional oleh depdiknas. Dengan kebijakan tersebut seorang pendidik berkewajiban memperbaiki system pendidikan dan model pembelajaran. Sebagaimana menurut UU SISDIKNAS pasal 40 ayat 2 berbunyi "*pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk*

*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 secara harmonis, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.⁷

Suasana kelas dan proses pembelajaran di Sekolah 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

⁶UU Sisdiknas Pasal 49 Ayat 2 Tahun 1992

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

justro 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 pembelajarannya 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.**” .

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.

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

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 meliputi 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

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

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

¹⁰Sutrisno, *Revolusi Pendidikan.....*, 31

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: Tinjauan 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

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, Teknik 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.

**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**

