

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

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

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 menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Piaget, 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 gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

² Selayang Pandang Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya 2005

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 permainan 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 pikirannya (*thinking aloud*). Dan ketika anak bermain dengan temannya 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

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

Anggainsi Sudono, juga menyatakan bahwa belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang- ulang menemukan sendiri, bereksplorasi, 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

Bermain untuk anak usia dini mempunyai fungsi cukup banyak diantaranya adalah merangsang perkembangan motorik anak, merangsang bahasa anak, merangsang perkembangan hubungan sosial anak, mengembangkan kecerdasan emosi anak, mengembangkan kecerdasan nalar/ pikir 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, menangkap, 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

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 menunjukkan betapa kuat keinginannya 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 Freire, 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 Einstein* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006),

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

pengetahuannya tentang berbagai hubungan kausalitas yang membantu untuk berkreaitivitas dan berinovasi.⁷

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

2. Konsep dasar Edutainment.

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *Humanizing the classroom*, *active learning*, *the Accelerated Learning*, *Quantum Teaching*, *Quantum Learning*, dan sebagainya. Dan adapun konsepnya 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 Kreativitas Anak* (Jakarta timur: Pustaka AL- Kautsar, 2005), 206

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 pikiran.

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.

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. Active 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. Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2006), 1

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.

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 perubahan 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 “Suggestology” atau “Sugestopedi” bahwa sugesti dapat dan pasti mengetahui situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negatif. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang

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 sugestif.

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.

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 Kiestesial. 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 perubahan 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

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 progresif, 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 perubahan 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

segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

Adapun manfaat *Quantum Teaching* bagi pengajar adalah:

1. Menunjukkan 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

yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan⁹. 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

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

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 pembelajaran (siswa).

c. Cara belajar visual.

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

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

Setiap orang terutama pembelajaran visual lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Bagi pelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Teknik-teknik lain yang bisa dilakukan semua orang terutama siswa dengan keterampilan siswa yang kuat adalah dengan mengamati situasi dunia nyata lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip atau makna dari apa yang dicontohkan.

Visual mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.

d. Cara belajar intelektual

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

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

Intelektual juga disebut dengan "*Learning By Program And Reflecting*" maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.

Jika dalam pelatihan belajar sisi intelektual belajar dilibatkan maka kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang banyak memasuki unsur bermain, tanpa merasa pelatihan tersebut dangkal, kekanak-kanakan atau hambar.

Pada intinya belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual) diterapkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Jadi dalam pembelajaran *eduainment* 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 pengelolaan 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, menyelenggarakan.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),

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 masakannya. 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.

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

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

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 perkataan 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

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 kegiatannya 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

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

Pada hakikatnya 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 Desain*.....28

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

Setelah kita tahu pengertian dari pengelolaan dan pembelajaran maka dapat disimpulkan 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 diinginkan.

Dalam pengelolaan pembelajaran diperlukan konsep perencanaan dan konsep pembelajaran maka dapat dikatakan 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

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

Pengelolaan dibutuhkan dalam semua organisasi, karena tanpa adanya pengelolaan 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 sekolah. 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

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

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 dalam kelompok 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

“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 menghasilkan 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

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.

- e. Mengurangi kegiatan yang bersifat trial and error 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

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- tugasnya. Ditambahkan pula oleh handoko, pengorganisasian adalah pengaturan kerja bersama sumberdaya keuangan, fisik, dan manusia dalam pengorganisasian, sumberdaya yang dimilikinya dan lingkungan yang melukupinya.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

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 mengkoordinasikan 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

Fungsi pengarahan atau memimpin adalah fungsi manajemen yang terpenting dan dominant dalam proses manajemen. Sebab posisi nya disini sebagai perwujudan dan perealisasi 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, menggerakkan, 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

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

Robert J. Mockler, mengartikan bahwa pengawasan adalah suatu usaha sistematis 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

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

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 caranya sendiri. Terkadang guru dan orang tua kerap mengajarkan anak sesuai jalan pikiran orang dewasa.

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 pembelajarannya akan berbeda, baik dari segi keterampilan siswa maupun keaktifan siswa. Karena di sekolah-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

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 nantinya 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 didalamnya berisi muatan pendidikan dan hiburan sehingga pembelajaran di dalamnya 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.

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 bantuannya, 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

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)

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 menghindari 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

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 penilaiannya.

Di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 penilaiannya menggunakan Lembar Kerja Kreatif (LKK) yang dibuat bervariasi dan kreatif dengan memanfaatkan banyak kertas, dan tanpa menggunakan buku-buku paket tertentu, proses penilaiannya 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

