

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

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 memprihatinkan. 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 sebagian 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,

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 sebagian 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”

Misi :

- Mengembangkan Lingkungan sekolah yang Islami dan kondusif untuk Belajar
- Menerapkan sistem kreatifitas yang berkelanjutan.
- Melaksanakan 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

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 menyenangkan 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 diintegrasikan 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 ini pun membuat satu program yang diberi nama "*Ngaji Morning*" yang dilaksanakan setiap hari pada awal jam pelajaran selama 30 menit. Pada saat ngaji morning

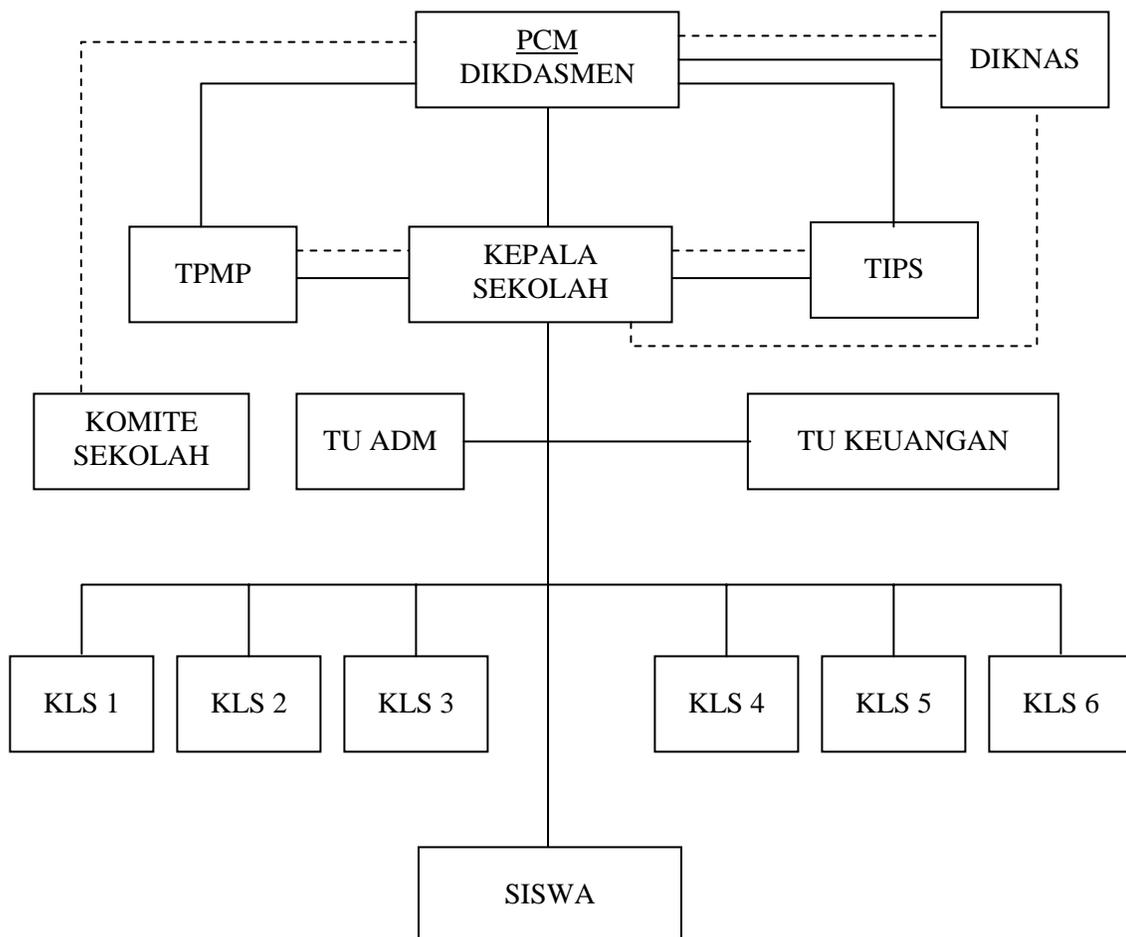
ini seluruh kelas 1 sampai VI belajar baca tulis AL- Qur'an dengan metode tilawati secara klasikal.²

5. Struktur kelembagaan.

Tabel 1

Struktur Organisasi

Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.



² Dokumen Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

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

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

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

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

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

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

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

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

Edutainment tumbuh seiring perkembangan metode pendidikan yang mengidentifikasi 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

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 edutainment dalam metode pembelajarannya merupakan konsep pembelajaran yang revolusioner dengan memanfaatkan teknologi multimedia, di mana ruangan kelas dibuat dengan suasana seperti pada aslinya sesuai materi yang disampaikan.

Mengajarkan cara belajar, berpikir, dan mengelola masa depan. Dari situ, diharapkan anak didik memiliki keterampilan hidup (life skills), meliputi kemampuan berkomunikasi, berhitung, didik diajak menganalisis, teknologi informasi, dan kecerdasan emosional. Di samping itu, anak untuk terbiasa berpikir.

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

- 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 sedangkan 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.

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 sebagian besar sudah lulus strata satu dan mengajar sesuai jurusan dan kemampuan masing-masing. Dan dari siswa yang ada di sekolah ini sebagian 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, hampir segala hal mungkin dilakukan.

5. Di setiap Negara mungkin hanya ada satu dari setiap orang yang tahu benar cara memanfaatkan gelombang ini dengan cerdas.
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

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 sekolah 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 :

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.

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

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 kenyataannya 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.

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.

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 mengeksplorasi 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

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- nilai aqidah yang tujuannya 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

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 yang 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.

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 dengan 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.

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

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.

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 penilaiannya 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 pemahaman 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

uraian terstruktur dan bebas) selain untuk mengukur tingkat pemahaman (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, portofolio bisa berupa tugas harian, tugas kelas, pekerjaan rumah, merangkum karya siswa itu sendiri, penilaiannya bisa menggunakan keseluruhan dokumentasi hasil kerja siswa (dokumen portofolio) 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

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 pengkolaborasi dari berbagai macam konsep dasar edutainment yaitu *Humanizing the classroom, active learning, the accelerated learning, quantum learning, quantum teaching* dan sebagainya. 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 menambah pengetahuan mereka.

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 bantuan 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.

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

(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

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 kejujuran 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

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 lainnya 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. Atau pun 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

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 diterapkan dalam Pendidikan Agama Islam.