BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TENTANG MODEL EDUTAINMENT

1. Pengertian Edutainment

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 didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role–play*), dan demonstrasi. Tetapi juga dengan cara lain yang penting siswa dapat mengalami proses pembelajaran dengan senang-senang, dan mereka menikmatinya.[1]

Beragam ceritapun muncul mengenai asal- usul penggunaan kata *edutaunment.* Salah satu sumber menyebutkan bahwa kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok hip hop Boogie Down yang dirilis pada tahun 1990, mendahului kepopuleran istilah yang diungkapkan oleh Catalonotto tersebut. Kata ini juga digunakan dalam acara

---

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

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

radio kenamaan di Knoxville TN yang berjudul *The Edutainment Hip Hop Show.* Di sisi lain, ada pula yang menyatakan bahwa kata *edutainment* muncul pada saat dilakukan konferensi pers bagi pemasaran permainan komputer *Elektronic Arts* berjudul *Seven Cities of Gold* , yang dirilis pada tahun 1984, juga diberi nama dengan *edutainment.*

Itulah beberapa sumber yang menjadi rujukan pertama dari adanya kata *edutainment*, yang kemudian ditarik kedalam ranah pendidikan yang sesungguhnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

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

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

iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.[2] 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.

Anggaini Sudono mengatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang- ngulang menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.[3]

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

---

[2] Imam Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein,* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hal 15

[3] Anggaini Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini,* (Jakarta: Grasindo, 2003), hal 3

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

harmonis" seperti guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri. Dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.[4]

Pada intinya proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswanya. Dengan begitu, mereka akan merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Hal inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya istilah *edutainment. Edutainment* merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan, yang menjadi populer bersamaan dengan perkembangan industri dan program hiburan pada akhir abad ke – 19. Adapun yang termasuk dalam edutainment antara lain taman bermain, acara televisi, dan permainan komputer.

Pada beberapa tahun terakhir, filsafat pendidikan telah bergeser dari pengajaran yang berpusat pada guru atau pengajaran tradisional menjadi metode yang lebih interaktif, eksperiensial, dan melibatkan para siswa secara langsung. Hal tersebut bisa kita lihat pada aplikasi atau terapan edutainment dalam proses pendidikan. Dalam perjalanannya, edutainment sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom,*

---

[4]Ahmad Sapari, *Pendidikan dan Sensitivitas Guru yang Kreatif (PAKEM)*, (Didatika, senin 8 Desember, 2003), hal 3

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

active learning, accelerated learning, quantum learning, quantum teaching, dan lain sebagainya. [5]

2. Konsep Dasar Edutainment

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai model seperti *Humanizing the Classroom, Active Learning, the Accelerated Learning, Quantum Learning, Quantum Teaching* dan lain sebagainya. Adapun konsep dasar dari masing-masing metode ini adalah :

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing sendiri diartikan memanusiakan, *the Classroom* artinya ruang kelas. Jadi, *Humanizing the Classroom* secara harfiah berarti memanusiakan ruang kelas. Yang dimaksud di sini adalah bahwa proses pembelajaran guru hendaklah memperlakukan siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa tetap berlangsung.[6]

Dengan kata lain, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-

---

[5] Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 29- 30

[6] Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi,* (Yogyakarta : Ar Ruzz, 2005), hal 32

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

nilai humanistis yang lain. Oleh karena itu, pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai- nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia.[7]

Manusia diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kodratnya secara bebas dan merdeka, tetapi harus disadari bahwa itu bukan kebebasan yang tanpa batas, melainkan kebebasan yang terbatas. Kebebasan tersebut juga diberikan kepada para siswa dalam berpikir.[8] Sebaiknya, pendidik jangan terlalu memaksa para siswa untuk mengikuti kemauan atau buah pikiran orang lain. Perlakuan demikian membuat mereka ibarat kaset yang harus merekam suara- suara, tanpa menghiraukan apakah kaset itu masih peka atau tidak. Akibat yang lebih parah akan tampak pada perilaku intelektual mereka yang tidak lagi memiliki keberanian untuk mengeluarkan ide- ide pribadi. Apabila hal ini terjadi, berarti pendidikan sudah tidak mampu memanusiakan manusia dan hanya membuat mereka seperti robot.

Dalam hal ini, John P. Miller (1976) menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif, yang dalam kosakata Indonesia

---

[7] Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal 39- 41
[8] Agus Soejono, *Aliran Baru dalam Pendidikan,* (Bandung: Ilmu, 1947), hal 94

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

sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. Pendapatnya tersebut bertumpu pada dorongan siswa untuk menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah, mencari konsep dan identitas diri, serta memadukan kesadaran hati maupun pikiran. Pendidikan afektif atau pendidikan nilai inilah yang akan membuat para siswa menjadi senang dalam menjalani sebuah pendidikan. Apapun jenis pelajaran yang diberikan, jika selalu mengedepankan pendidikan nilai atau pendidikan afektif dengan cara memahami dan melihat kondisi maupun karakteristik mereka, maka akan merasa senang mengikuti pelajaran tersebut.

Biarkanlah siswa menjadi manusia di ruang kelasnya dengan tidak berperilaku otoriter, angkuh, dan tidak setara di hadapannya. Itulah yang menjadi inti dari *humanizing the classroom,* yakni bagaimana siswa menjadi siswa yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada batasan bawahan dan tidak ada yang diperintah atau memerintah. Semuanya belajar bersama, guna menumbuhkembangkan potensinya, sehingga menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk kehidupannya kelak.[9]

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.

[9] Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal 46- 47

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

Sebab, pada dasarnya, belajar membutuhkan keterlibatan mental sekaligus tindakan. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Ia mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Dan inilah sebenarnya yang menjadi dasar dari pembelajaran aktif.[10]

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antar siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya. Pembelajaran aktif tentu menjadi hal yang sangat penting untuk diterapkan pada zaman sekarang ini, mengingat cepatnya perkembangan zaman, sehingga membutuhkan siswa yang siap secara intelektual dan emosional.

Menurut Bonwell pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

---

[10] Mel Silberman, *Active Learning : 101 Strategis To Each My Subject* (USA, Allyn And Bacon, 1996)

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

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
2. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran
3. Penekanan pada eksplorasi nilai- nilai dan sikap- sikap berkenaan dengan materi pelajaran
4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran

Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan membuat siswa mudah lupa, akan tetapi pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan membuat siswa sedikit mengingat. Sementara itu, pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan sesuatu, akan membuat siswa menjadi paham. Sedangkan pembelajaran dengan cara mendengar, melihat, dan mendiskusikan sesuatu akan membuat siswa menjadi paham. Sedangkan pembelajaran dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi dan melakukan sesuatu, akan membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan

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

demikian, cara terakhirlah yang paling baik untuk dilakukan dalam proses belajar mengajar.[11]

c. *Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *Learning* artinya pembelajaran. Jadi, *the Accelerated Learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang tersrtuktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan.

Accelerated Learning berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated Learning* adalah cara belajar alamiah yang akarnya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktekkan oleh setiap anak yang dilahirkan. Konsep yang diciptakan oleh Dave Meier, yang ia tuangkan dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook.* Ia menyarankan kepada guru atau pendidik agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI, yakni Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual.

1. *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat) adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan.

[11] Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011) , hal 48- 51

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

Untuk merangsang pikiran dan 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 diseluruh tubuh dan terbukti tubuh tidak akan bergerak jika pikiran tidak beranjak.

2. *Auditory* dimaksudkan sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan) 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 auditory yang kita miliki akan lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditory, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.
3. *Visual* dimaksudkan sebagai *learning by observing and picture* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menagkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau

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

melalui 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

4. *Intellectual* dimaksudkan sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi) 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.[12] 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.

Sementara itu, Bobbi DePorte menganggap bahwa *Accelerated Learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, melalui upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya : hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif,

[12] Dave Meler, *The Accelerated Learning Hand Book,* (Bandung: Kaifa, 2002), hal 97- 99

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

kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.[13]

Selain itu, Dave Meier juga mengajak kita untuk memperbarui pendekatan terhadap pembelajaran, guna memenuhi tuntutan dinamika kebudayaan. *Accelerated learning* diyakini mampu memperbarui metode-metode belajar konvensional yang dilahirkan pada awal era ekonomi industri, dan cenderung menyerupai bentuk dan gaya pabrik, seperti mekanisasi, standarisasi, kontrol luar, dan lain sebagainya. Landasan lama didasarkan pada anggapan bahwa pembelajar adalah konsumen, selalu berpusat pada prestasi individu, kontrol birokrasi terpusat, dan pelatih hanya berfungsi sebagai pelaksana program. Sebaliknya, landasan baru yang ditawarkan oleh *accelerated learning* didasarkan pada anggapan bahwa pembelajar adalah creator, selalu bekerja sama dan berprestasi kelompok, serta keterkaitan belajar dianggap sebagai aktivitas seluruh pikiran atau tubuh. Selain itu, program belajar juga menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan pilihan dan cocok untuk seluruh gaya belajar.[14]

Prinsip- prinsip dalam *Accelerated learning* adalah sebagai berikut:

---

[13]Ir. Agus Nggermanto, *Quantum Question, Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, SQ, Yang Harmonis,* (Bandung : Nuansa, 2001), hal. 55

[14]Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 59- 62

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

1) Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan otak, tetapi juga melibatkan seluruh tubuh atau pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya.
2) Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajar. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya yang telah ada.
3) Kerja sama dapat membantu proses belajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Biasanya, kita lebih banyak belajar dengan cara berinteraksi dengan kawan- kawan daripada yang dipelajari dengan cara lain. Dalam hal ini, persaingan diantara mereka dapat memperlambat pembelajaran, sebaliknya kerja sama dapat mempercepat tujuan pembelajaran.
4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linear, melainkan menyerap banyak hal. Pembelajaran yang baik akan melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (baik sadar maupun bawah sadar dan mental maupun fisik), serta memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra, dan jalan dalam sistem total otak/ tubuh seseorang.

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

5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri. Belajar paling baik adalah dengan mengerjakan pekerjaan itu sendiri. Sebagai contoh, kita belajar berenang dengan berenang, belajar mengelola sesuatu dengan mengelolanya, belajar bernyanyi, dan sebagainya.
6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran. Perasaan dapat menentukan kualitas dan kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif bisa menghalangi proses belajar, sebaliknya perasaan positif bisa mempercepat proses tersebut.[15]

d. *Quantum Learning*

Quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. Sedangkan arti dari *learning* suatu belajar atau pembelajaran. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* adalah cara pengubahan bermacam- macam interaksi, hubungan, dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Dalam prakteknya, *quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik percepatan belajar, dan *neurolinguistik,* dengan teori, keyakinan, maupun metode tertentu.

---

[15] Ibid, hal 65- 67

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

Quantum learning sendiri berawal dari upaya Dr. Georgi Lozanov, yakni seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen Sugestology" atau "Suggestopedi". Ia beranggapan bahwa sugesti bisa dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negatif. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah dengan menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan pendidik yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.[16]

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dasar dari metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Dengan demikian, sudah jelas bahwa *quantum learning* merupakan salah satu bentuk transformasi dari prinsip *edutainment.*

---

[16] Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan,* (Bandung: Kaifa, 2000), hal 16

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

Dalam hal ini, Deporter mengartikan *quantum learning* sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi pancaran cahaya. *Quantum learning* bisa berkaitan dengan manusia yang sedang berusaha keras untuk memperbaiki kinerjanya ke arah yang lebih baik, melalui proses belajar. Istilah *quantum learning* juga bermakna interaksi yang terjadi dalam proses belajar, sehingga mampu mengubah segala potensi yang ada di dalam diri siswa menjadi lebih baik dan memperoleh hal- hal baru yang dapat ditularkan kepada orang lain.

Quantum learning adalah seperangkat falsafah dan metode belajar yang efektif untuk semua tipe orang dan segala usia yang menghasilkan semacam kemampuan atau kompetensi yang berlipat ganda. Filosofi dari *quantum learning* adalah agar pembelajaran menjadi efektif, sehingga kondisi belajarnya harus menyenangkan. Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa akan dapat melakukan aktivitas belajarnya dengan baik.[17]

e. *Quantum Teaching*

Quantum teaching merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas. *Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti pengubahan bermacam-

[17]Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 76- 78

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

macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara- cara yang baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur- unsur seni dan pencapaian – pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam- macam interaksi yang mencakup unsur- unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.

Unsur - unsur tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu konteks dan isi. Konteks adalah latar belakang pengalaman guru, sedangkan isi adalah cara setiap frasa musik , dimainkan (penyajian), seperti fasilitas dari sang ahli maestro terhadap orkestra dan pemanfaatan bakat dari setiap pemain musik ataupun potensi setiap instrumen. Interaksi antara konteks dan isi dapat mengubah kemampuan dan bakat alamiah para siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Jika dikaitkan dengan situasi belajar mengajar di sekolah, unsur- unsur yang sama bisa tersusun dengan baik, yaitu suasana, lingkungan, landasan, rancangan, penyajian, dan fasilitas.

Dalam *quantum teaching*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Quantum teaching berusaha mengubah suasana yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan

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

potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral.

Dalam praktek *quantum teaching* bersandar pada asas utama yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Maksudnya, bila kita membaca asas tersebut, akan mengingat kita pada pentingnya memasuki dunia para siswa sebagai langkah pertama. Tindakan seperti ini akan memberi izin kepada guru untu memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju perjalanan dan ilmu pengetahuan yang luas, yaitu dengan mengaitkan apa yang guru ajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, dan perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, musik, seni, rekreasi, atau akademis. Setelah kaitan itu terbentuk, guru dapat membawa siswa ke dalam dunia guru dan memberi pemahaman mengenai isi dunia itu.

Dengan demikian, *quantum teaching* 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, sehingga mencapai harmoni (*Diorkestrasi*).[18]

Pada dasarnya, *quantum teaching* menunjukkan kepada kita cara untuk menjadi guru yang baik, quantum teaching mencoba menguraikan

---

[18] Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan,* (Bandung: Kaifa, 2000), hal 6

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

cara- cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur seni dan pencapaian- pencapaian yang terarah pada setiap mata pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, dengan menggunakan metodologi quantum teaching, diharapkan kita akan dapat menggabungkan keistimewaan-keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pengajaran yang akan meningkatkan prestasi siswa.[19]

B. KAJIAN TENTANG PEMAHAMAN

1. Pengertian Pemahaman

Menurut Menurut W.J.S Poerwodarminto, pemahaman berasal dari kata "paham" yang artinya mengerti tentang suatu hal. Sedangkan pemahaman siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu.[20] Pemahaman atau compreshensen dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar.memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. Comprehenshen atau pemahaman, memiliki

---

[19] Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 100- 102

[20] W. J. S. Poerwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdikbud: Balai Pustaka, 1989) h. 468

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

arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.[21]

Palinscar dan Brown (1984) menemukan bahwa pemahaman dapat dikembangkan dengan mengajari siswa kemampuan-kemampuan merangkum, mempertanyakan, menjelaskan, dan memprediksi.[22] Pencapaian pemahaman siswa dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan- kegiatan lainnya, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang menentukan proses tercapainya pembelajaran terutama tingkat pemahaman. Pemahaman adalah kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah- ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.[23]

Ranah psikologis yang terpenting bagi siswa adalah terletak pada ranah kognitifnya. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif adalah sumber pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranaf efektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ tubuh lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan

---

[21] Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo 2006), h. 43

[22] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, Teori, Riset dan Praktik (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 203

[23] Drs. Dimyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* , (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), 201

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

hanya sebagai penggerak aktifitas akal pikiran, melainkan juga menara-menara pengontrol aktifitas perasaan dan perbuatan manusia.[24]

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Menurut Bloom taksonomi (penggolongan) ranah kognitif ada 6 tingkatan yaitu:[25]

a) Pengetahuan merupakan Pengetahuan merupakan tingkatan terendah dari ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah dan prinsip- prinsip dalam bentuk seperti mempelajari
b) Pemahaman merupakan tingkat berikutnya berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya
c) Penggunaan atau penerapan merupakan kemampuan menggunakan generalisasali atau abstraksi yang sesuai dengan situasi konkret dan situasi baru
d) Analisis merupakan kemampuan menjelaskan isi pelajaran kedalam struktur yang baru

---

[24] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 48

[25] Drs. Dimyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* , (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), 201

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

e) Sintesis merupakan kemampuan lingkungan unsur- unsur pokok ke dalam struktur yang baru

f) Evaluasi merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian atau organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan hasil belajar keterampilan dan kemampuan untuk bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan (ketepatan), gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresi dan interpretatif.[26]

Dalam ranah kognitif, seorang siswa harus tahu dan bisa mencerna lewat kata- katanya sendiri tentang penjelasan guru pada bidang studi yang diajarkan. Pada ranah afektif, peserta didik diharapkan mampu bertanya dan menjawab setiap persoalan yang muncul pada setiap pembelajaran. Dan pada ranah psikomotorik, siswa harus memahami untuk dapat melakukan atau mempraktekkan hal-hal yang positif atau baik bagi dirinya dan orang lain atas apa yang telah dijelaskan oleh seorang guru.

Dari uraian tentang ketiga ranah tersebut diatas , ranah kognitiflah yang paling dominan dinilai oleh guru dalam lembaga sekolah, hal tersebut

---

[26] DR. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), 22- 23

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

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

dikarenakan sangat berhubungan sekali dengan tingkat kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran (materi pelajaran) yang disajikan dalam proses belajar mengajar.

Tingkat pemahaman meliputi tiga unsur:

a. Penerjemah, yakni kemampuan menerjemahkan materi verbal dan memahami pernyataan-pernyataan non-verbal atau kesanggupan memahami makna yang terkandung dalam materi yang didapatkan. misalnya: guru bertanya kepada siswa tentang pengertian shalat, siswa dapat dikatakan paham jika dapat menjawab pertanyaan guru tanpa melihat buku tapi menjawab sesuai dengan kemampuannya dalam menangkap penjelasan guru dengan pengembangan bahasa sendiri dan jawaban sesuai dengan yang diharapkan.
b. Penafsiran, yakni kemampuan untuk menangkap pikiran dari suatu karya dan menafsirkan berbagai tipe data sosial, dapat menghubungkan dua konsep yang berbeda, dapat membedakan materi yang pokok dan tidak. misalnya siswa dapat menghubungkan antara Al-Qur'an dan hadits pada suatu pembahasan tertentu.
c. ekstrapolasi, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan dibalik pesan tertulis dalam suatu keterangan/lisan, kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, memperluas wawasan. misalnya: siswa diminta membaca buku untuk menjelaskan

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

isi materi yang telah dibaca dengan bahasanya sendiri didepan kelas.[27]

Untuk mengetahui beberapa besar pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan guru dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan adanya penyusunan item tes pemahaman. Pemahaman karakteristik dan kemampuan siswa juga dapat dilakukan melalui teknik tes keterampilan, kecerdasan, bakat, minat, sikap, motivasi, prestasi belajar serta tes fisik. Pemahaman siswa juga dapat dilakukan oleh guru sendiri baik secara langsung dengan siswa ataupun melalui sumber lain seperti orang tua, guru, siswa dan lainnya. Pengumpulan data tes dapat dilakukan dengan meminta bantuan lembaga-lembaga.[28] Membaca pelajaran dan bahkan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi, dari pengertian pemahaman diatas dapat disampaikan bahwa siswa dapat dikatakan paham apabila siswa mengerti serta mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata- katanya sendiri materi pelajaran yang telah disampaikan guru, bahkan mampu menerapkan kedalam konsep- konsep lain sehingga masuk dalam standarisasi masteri learning. *Mastery learning* adalah

---

[27] Nana Sudjana, *Dasar- dasar Proses Belajar Mengajar.* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1997), hal 51

[28] Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006), h. 29

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

penguasaan secara keseluruhan bahan yang dipelajari (yang diberikan guru) oleh siswa, disebut dengan "belajar tuntas".[29]

2. Ciri-ciri Siswa Yang Dikatakan Paham

Dalam hal ini siswa bisa dikatakan paham dalam menerima pelajarannya adalah Paham seorang siswa atau peserta didik memahami dalam tiga ranah. Pada ranah kogintif, yaitu dia harus tahu dan bisa menjelaskan lewat kata-katanya sendiri tentang penjelasan guru pada bidang studi yang di ajarkan. Pada ranah afektif, peserta didik dapat memahami pelajaran dengan mengungkapkan keberaniannya bertanya dan menjawab setiap persoalan yang muncul pada setiap pembelajaran. Serta dapat mengubah dan menampilkan sikap yang lebih baik. Dan pada ranah psikomotor, siswa harus memahami untuk dapat melakukan atau mempraktekkan hal-hal yang positif atau baik bagi dirinya dan orang lain atas apa yang telah dijelaskan oleh seorang guru.[30]

3. Tolak Ukur Untuk Mengetahui Pemahaman Siswa

Adapun indikator-indikator keberhasilan sebagai tolak ukur dalam mengetahui pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

(a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun secara kelompok.

---

[29] Prof. Dr. S. Nasution , M. A, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar <Mengajar.* (Jakarta: Bumi Aksara, 1982), 36

[30] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 48

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

(b) Penilaian yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau SKKD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.[31]

(c) Kedua macam tolak ukur diatas adalah dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan Proses belajar mengajar. Namun yang banyak dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari keduanya adalah daya serap atau pemahaman siswa kepada pengayaan

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan atau pemahaman belajar antara lain :

a. Tes formatif, penilaian ini digunakan untuk mengukur satu/ beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki pembelajaran bahan tertentu dan dalam waktu tertentu.

b. Tes subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu tujuannya untuk memperoleh gambaran daya serap siswa serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses

[31] Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 106

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

mengajar dan diperhitungkan dalam menetukan nilai raport (prasumatif).

c. Tes sumatif, tes ini digunakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok- pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu atau dua tahun semester. Tujuannya adalah untuk menerapkan tingkat/ taraf keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.[32]

Menurut Drs. Syaiful Bahri Djamarah, standarisasi atau tingkat keberhasilan dalam belajar mengajar adalah:

1) Istimewa/Maksimal: Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
2) Baik sekali/Optimal: Apabila sebagian besar (76%-99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
3) Baik/minimal: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60%-75% saja dikuasai oleh siswa
4) Kurang: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai oleh siswa.[33]

Dengan adanya format daya serap siswa dan prestasi keberhasilan siswa dalam mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, maka dapat

[32] Ibid ....., 106
[33] Ibid, h. 120

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

diketahui pemahaman atau keberhasilan belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dicapai.

4. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni factor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri maupun yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai seperti kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.[34]

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhailan siswa ditinjau dari segi komponen pendidikan adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. kepastian dari perjalanan proses belajar mengajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pengajaran.[35]

Sedikit atau banyaknya perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru, dan secara langsung guru mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Guru dengan sengaja menciptakan lingkungan belajar guna mencapai tujuan. Jika kegiatan belajar

---

[34] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo, 1995), h.39

[35] Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Op. Cit.*, h. 109

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

peserta didik dan kegiatan mengajar guru bertentangan, dengan sendirinya tujuan pengajaran pun gagal untuk dicapai. Tujuan adalah salah satu factor yang mempengaruhi kberhasilan belajar mengajar dalam setiap kali pertemuan di kelas.

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah. Guru adalah orang yang mempengaruhi dalam bidang profesinya. Dalam satu kelas anak didik satu berbeda dengan yang lainnya nantinya akan mempengaruhi pula dalam keberhasilan belajar. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan belajar yang sesuai dengan keadaan anak didik yang akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.[36]

Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembanngan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta reinforcement untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktifitas) dan daya cipta (kreatifitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses pembelajaran.[37]

Jadi, guru juga dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar dalam menguasai materi yang diajarkan.

---

[36] Opcit., *Strategi Belajar Mengajar.....129*
[37] Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)

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

c. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah maksudnya adalah peserta didik disini tidak terbatas oleh usia, baik usia muda, usia tua, atau telah lanjut usia. peserta didik yang berkumpul di sekolah mempunyai bermacam-macam karakteristik, sehingga daya serap (pemahaman) peserta didik yang didapat juga berbeda-beda dalam setiap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, karena itu dikenallah adanya tingkat keberhasilan yaitu tingkat maksimal, optimal, minimal dan untuk setiap bahan yang dikuasai peserta didik.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik adalah unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil belajar. Kesalahan dalam pemahaman bisa berakibat kegagalan dalam pembelajaran.

d. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan mengajar adalah proses interaksi antara guru dengan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar.[38] Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif, model yang digunakan harus tepat. Hal ini berkaitan akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, pendekatan yang guru ambil akan menghasilkan kegiatan anak didik yang bermacam-macam.Guru yang

[38] Ibid.., 129

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

menggunakan pendekatan individual, misalnya berusaha memahami peserta didik sebagai makhluk individual dengan segala persamaan dan perbedaannya. Guru yang menggunakan pendekatan kelompok berusaha memahami peserta didik sebagai makhluk social. dari kedua pendekatan tersebut lahirlah kegiatan belajar mengajar yang tidak sama pula. Perpaduan dari kedua pendekatan itu malah akan menghasilkan hasil belajar mengajar yang lebih baik.

Dengan demikian, kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru mempengarui keberhasilan mengajar.

e. Bahan dan evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan ulangan. Alat evaluasi meliputi: cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi diantaranya adalah: benar salah (*true-false*), pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*matching*), melengkapi (*completation*), essay.

Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakkan paham terhadap materi yang diberikan waktu lalu.

Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi yang diberikan guru kepada siswa. Hal ini berarti jika siswa telah mampu mengerjakan menjawab bahan evaluasi dengan baik, Maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang diberikan waktu lalu.

f. Suasan evaluasi (suasana belajar)

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

Keadaan kelas yang tenang, aman, disiplin adalah juga mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi (soal) ujian yang berlangsung karena dengan pemahaman materi (soal) ujian, berarti pula mempengaruhi terhadap jawaban yang diberikan siswa jika tingkat pemahaman tinggi keberhasilan proses belajar pun akan tercapai.

Tentunya masih banyak faktor atau unsur-unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar atau pemahaman peserta didik dalam mengetahui kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun faktor- faktor yang lain yang mempengaruhi pemahaman- pemahaman atau keberhasilan belajar siswa adalah:

1. Faktor internal (dari diri sendiri)

(a) Factor jasmani (fisiologi), meliputi: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.

(b) Factor psikologis, meliputi: keintelektualan (kecerdasan) minat, bakat, dan potensi prestasi yang dimiliki.

(c) Factor Kemampuan fisik maupun pskis

2. Faktor eksternal (dari luar diri)

(a) Faktor sosial meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok, dan lingkungan masyarakat.

(b) Faktor budaya meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian

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

(c) Faktor lingkungan fisik meliputi: fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim dalam lingkungan pembelajaran.[39]

5. Langkah- langkah Dalam Meningkatkan Pemahaman

Langkah-langkah dalam meningkatkan pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

a. Memperbaiki proses pembelajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan proses pemahaman siswa dalam belajar. Proses pengajaran meliputi: memperbaiki tujuan pembelajaran, khususnya tujuan instruksional khusus, bahan (materi) pelajaran, metode dan media yang tepat serta pengadaan evaluasi belajar yang mana evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diwajibkan evaluasi ini dapat berupa tes formatif, sub submatif, sumatif.[40]

b. Adanya bimbingan kegiatan pembelajaran

Kegiatan bimbingan mengajar merupakan bantuan yang diberikan kepada individu tertentu agar mencapai taraf perkembangan dan kebahagiaan secara optimal.

Adapun tujuan kegiatan bimbingan belajar adalah:

1) Mencari cara-cara belajar yang efisien dan efektif bagi siswa

---

[39] User usman, lilies aetyo wati, *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*,(Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1993), h. 10

[40] Ibid, h. 120

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

2) Menunjukkan cara-cara mempelajari dan menggunakan buku pelajaran
3) Memberikan informasi dalam memilih bidang studi, program, jurusan dankelompok belajar yang sesuai dengan baka,minat, kecerdasan dan lain-lain.
4) Membuat tugas sekolah baik individu atau kelompok
5) Memajukan cara-cara menyelesaikan kesulitan belajar.[41]

c. Penambahan waktu belajar dan melakukan feed back (umpan balik) dalam belajar

Dalam pembelajaran, seorang siswa harus diberi waktu yang sesuai dengan bakat mempelajari pelajaran, tugas kemampuan siswa dalam memahami pelajaaran dankualitas pelajaran ini sendiri, sehingga dengan demikian siswa akan dapat belajar dan mencapai pemahaman yang optimal.

Disamping penambahan waktu belajar, guru juga harus sering mengadakan feed back (umpan balik) sebagai pemantapan belajar. Umpan balik merupakan doservasi terhadap akibat perbuatan (tindakan) dalam belajar. Hal ini dapat memberikan kepastian kepada siapakah kegiatan belajar telah atau belum mencapai. Bahkan dengan adanya feed back jika

[41] Drs. Abu Ahmadi, Drs. Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), 105

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

terjadi kesalahpahaman padaanak, maka anak akan segera memperbaiki kesalahannya.[42]

d. Motivasi belajar

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.[43]

Hasil belajar akan optimal bila adanya motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

e. Kemauan belajar

Kalau seseorang sudah menetapkan satu putusan untuk dikerjakan, timbullah dorongan pada diri seseorang untuk bertindak, melaksanakan putusan itu. Adanya kemauan dapat mendorong belajar dan sebaliknya, tidak adanya kemauan dapat memperlemah belajar. Kemauan belajar merupakan hal ynag penting dalam belajar, karena kemauan merupakan fungsi jiwa untuk

---

[42] Mustaqim, Abdul Wahab, *Psikollogi Pendidikan* (PT. Rineka Cipta, Jakarta: 1996),h. 116
[43] Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h. 73

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

dapat mencapai sesuatu, dan merupakan kekuatan dari dalam jiwa seseorang.[44]

f. Remedial Teaching (pengajaran perbaikan)

Adalah suatu bentuk pengajaran yang bersifat menimbulkan (pengajaran yang membuat menjadi baik). Dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan dapat mencapai pemahaman (hasil belajar) yang optimal sehingga jika ternyata siswa belum berhasil, maka diperlukan suatu bimbingan khusus yaitu remedial teaching dalam rangka membantu dalam pencapaian hasil belajar.[45]

Adapun sasaran pokok dari tindakan remedial teaching adalah:

1) Siswa yang prestasinya dibawah minimal, diusahakan dapat memenuhi kriteria keberhasilan minimal.
2) Siswa yang sedikit kurang atau bahkan telah mencapai bakat maksimal dalam keberhasilan akan dapat disempurnakan atau diperkaya, bahkan mungkin ditingkatkan kepada program yang lebih tinggi.[46]

---

[44] Abu Ahmadi, dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar (PT. Rineka Cipta: Jakarta, 2003), h. 138

[45] Ibid, h. 145

[46] Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 236

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

g. Keterampilan mengadakan variasi

Kreatifitas guru untuk mengadakan variasi dalam proses pengajaran berperan penting untuk meningkatkan pemahaman siswa karena akan lebih meningkatkan daya tarik tersendiri bagi siswa. Variasi disini mengandung arti suatu kegiatan guru dalam proses belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid, sehingga situasi belajar mengajar murid senantiasa aktif dan terfokus pada mata pelajaran yang disampaikan. Keterampilan ini meliputi: variasi dalam cara mengajar guru, variasi dalam penggunaan media dan metode belajar, serta variasi pola interaksi guru dan murid.[47]

Dengan keterampilan mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar ini, memungkinkan untuk membangkitkan gairah belajar, sehingga akan ditemukan suasana belajar yang hidup artinya guru dan murid saling berinteraksi, tidak ada rasa kejenuhan dalam belajar. Dengan keadaan demikian, pemahaman siswa mudah tercapai bahkan akan menemukan suatu keberhasilan belajar yang diinginkan.

---

[47] Moh. Uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 1990), h. 84-88

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

C. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa

Sebagaimana telah dijelaskan 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 didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role–play*), dan demonstrasi. Tetapi dapat juga dengan rasa senang- senang dan mereka menikmatinya.[48]

Pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep Paulo Fraire, adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.[49] Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus di desain

---

[48] Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi,* (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), hal 31

[49] Imam Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein,* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hal 15

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

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.[50]

Menurut Menurut W.J.S Poerwodarminto, pemahaman berasal dari kata "paham" yang artinya mengerti tentang suatu hal. Sedangkan pemahaman siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu.[51] Pemahaman atau compreshensen dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar.memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. Comprehenshen atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.[52]

Pencapaian pemahaman siswa dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan- kegiatan lainnya, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang menentukan proses tercapainya pembelajaran terutama tingkat pemahaman. Pemahaman adalah kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai

---

[50] Ahmad Sapari, *Pendidikan dan Sensitivitas Guru yang Kreatif (PAKEM)*, (Didatika, senin 8 Desember, 2003), hal 3

[51] W. J. S. Poerwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdikbud: Balai Pustaka, 1989) h. 468

[52] Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo 2006), h. 43

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

tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah- ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.[53]

Peserta didik adalah makhluk yang sedang berada dalam proses proses pertumbuhan dan perkembangan menurut fitrah masing- masing. Mereka memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemapuan fitrahnya.[54] 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.

Dalam *humanizing the classroom*, manusia diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kodratnya secara bebas dan merdeka, tetapi harus disadari bahwa itu bukan kebebasan yang tanpa batas, melainkan kebebasan yang terbatas. Kebebasan tersebut juga diberikan kepada para siswa dalam berpikir. Sebaiknya, pendidik jangan terlalu memaksa para siswa untuk mengikuti kemauan atau buah pikiran orang lain. Biarkanlah siswa menjadi manusia di ruang kelasnya dengan tidak berperilaku otoriter, angkuh, dan tidak setara dihadapannya.

---

[53] Drs. Dimyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* , (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), 201

[54] Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal 44

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

Pada pembelajaran *active learning* yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan dengan pengajar. Suatu pembelajaran aktif cenderung membuat siswa lebih mengingat mata pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, pembelajaran aktif merupakan alternatif yang harus diperhatikan, jika menginginkan perbaikan kualitas kelulusan. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antar siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangka, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.

Dalam penelitian disekolah peneliti menggunakan beberapa metode yakni:

- Metode Ceramah

  adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila pengunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering

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

digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun siswa.

- Metode Diskusi

adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Selama ini banyak guru yang merasa keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran.

- Metode Demonstrasi

merupakan metode yang sangat efektif, sebab membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa

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

hanya sekadar memerhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret.

Pada *Accelerated Learning* berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated Learning* adalah cara belajar alamiah yang akarnya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktekkan oleh setiap anak yang dilahirkan. Konsep yang diciptakan oleh Dave Meier, yang ia tuangkan dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook.* Ia menyarankan kepada guru atau pendidik agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI, yakni Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual. Bobbi DePorte menganggap bahwa memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, melalui upaya yang normal dan dibarengi dengan kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur- unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya: hiburan, permainan, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.[55]

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu

---

[55] Ir. Agus Nggermanto, *Quantum Question, Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, SQ, Yang Harmonis,* (Bandung: Nuansa, 2001), hal. 55

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

konsep dasar dari metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Dengan demikian, sudah jelas bahwa *quantum learning* merupakan salah satu bentuk transformasi dari prinsip *edutainment. Quantum learning* adalah seperangkat falsafah dan metode belajar yang efektif untuk semua tipe orang dan segala usia yang menghasilkan semacam kemampuan atau kompetensi yang berlipat ganda. Filosofi dari *quantum learning* adalah agar pembelajaran menjadi efektif, sehingga kondisi belajarnya harus menyenangkan. Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa akan dapat melakukan aktifitas belajarnya dengan baik.

Dalam *quantum teaching*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Quantum teaching berusaha mengubah suasana yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral. Dalam praktek *quantum teaching* bersandar pada asas utama yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Maksudnya, bila kita membaca asas tersebut, akan mengingat kita pada pentingnya memasuki dunia para siswa sebagai langkah pertama. Tindakan seperti ini akan memberi izin kepada guru untu memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju perjalanan dan ilmu pengetahuan yang

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

luas, yaitu dengan mengaitkan apa yang guru ajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, dan perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, musik, seni, rekreasi, atau akademis. Setelah kaitan itu terbentuk, guru dapat membawa siswa ke dalam dunia guru dan memberi pemahaman mengenai isi dunia itu. Dengan demikian, *quantum teaching* 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, sehingga mencapai harmoni (*Diorkestrasi*).[56]

Dari uraian-uraian diatas, menyatakan bahwa model pembelajaran *edutainment* merupakan model pembelajaran yang tepat yang bisa memberi pemahaman pada siswa dalam mata pelajaran PAI, karena memberikan ruang gerak kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengembangkan daya kreatifitas.

Berdasarkan penalaran penulis diatas, maka dapat disimpulkan sementara bahwa model pembelajaran edutainment berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

---

[56] Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan,* (Bandung: Kaifa, 2000), hal 6

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