KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DALAM KURIKULUM SD/MI 2013

Disusun oleh:

NANDA RAHAYU AGUSTIA, S.Pd.I.

1420421019

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister dalam Ilmu Agama Islam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I**
Nim	: 1420421019
Jenjang	: Magister
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi	: Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 31 Mei 2016

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
5D6A2ADF950057052
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I

Nim. 1420421019

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I**
Nim	: 1420421019
Jenjang	: Magister
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi	: Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 31 Mei 2016

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
AC662ADF950057057
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nanda Rahayu Agustia, S. Pd.I

Nim. 1420421019

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul	: KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DALAM KURIKULUM SD/MI
Nama	: Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I
Nim	: 1420421019
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua	: Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.	( )
Pembimbing/ Penguji	: Prof. Dr. Hamruni, M.Si.	(12/7 16)
Penguji	: Dr. Mahmud Arif, M.Ag.	(11/7/16)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 29 Juni 2016

Waktu	: 10.30 - 11.30 WIB
Hasil/Nilai	: 88/A-
Predikat Kelulusan	: Memuaskan/ Sangat Memuaskan/ Cum Laude*

*Coret yang tidak perlu

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
PASCASARJANA

PENGESAHAN

Tesis berjudul : KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DALAM KURIKULUM SD/MI 2013

Nama : Nanda Rahayu Agustia, S. Pd.I.

NIM : 1420421019

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Tanggal Ujian : 29 Juni 2016

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I.)

Yogyakarta, 11 Juli 2016
Direktur,

Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D.
NIP. 19711207 199503 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Direktur Program Pascasarjana

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT

DALAM KURIKULUM SD/MI 2013

Yang ditulis oleh:

Nama	: **Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I**
Nim	: 1420421019
Jenjang	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi	: Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Mei 2016

Pembimbing,

Prof. Dr. Hamruni, M.Si

NIP. 19590525 198503 1 005

ABSTRAK

Proses pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 diselenggarakan secara interaktif, insfiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, krativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini senada dengan konsep pembelajaran yang terdapat dalam konsep *edutainment.* Untuk itu dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dideskripsikan dalam dua bentuk analisis yaitu:

Pertama, Nuansa e*dutainmen*t dalam konsep pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013. Hal ini terlihat pada upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif. Upaya menyiapkan ruang kelas yang menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, yaitu dengan menggunakan bunga-bunga segar dan aneka warna. Dinding-dinding dihiasi dengan berbagai poster berwarna. Selanjutnya, dianjurkan juga memanfaatkan music untuk menciptakan suasana yang kondusif. Jika hal tersebut dapat direalisasikan, maka ruang kelas tidak akan pernah sepi dan membosankan. Selanjutnya pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus juga harus mementingkan minat, emosi serta melibatkan semua indera dan pikiran peserta didik dalam aktivitas belajar. Sehingga peserta didik merasa relaks dan tidak menegangkan dan dapat menikmati setiap proses yang terjadi dalam pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kedua, Aplikasi Konsep pembelajaran berbasis e*dutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013 dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: *pertama,* menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar, *Kedua*, mengenali gaya belajar peserta didik. *Ketiga*, menerapkan pembelajaran aktif dan *Keempat,* menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas dan pikiran.

Kata Kunci : Pembelajaran, Edutainment, Kurikulum SD/MI 2013

MOTTO

"Kecerdasan Emosi Adalah Kemampuan Merasakan, Memahami, Dan Secara Efektif Menerapkan Daya.

Dan Kepekaan Emosi Sebagai Sumber Energi, Informasi, Koneksi, Dan Pengaruh Yang Manusiawi"

PERSEMBAHAN

KARYA SEDERHANA INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK KELUARGA TERCINTA

AYAHANDA H. ISMAIL DAN IBUNDA H. ZUBAIDAH, AM. KEB, ABANGDA RIZKY SEPTIAWAN, AM. KEP.

BESERTA TEMAN-TEMAN SEPERJUANGAN DARI IKRH 619, DAN TEMAN-TEMAN PGMI ANGAKTAN 2014.

KATA PENGANTAR

الحمد لله الذي لا إله إلا هو العزيز الغفار وخلق الإنسان من صلصال كالفخار وخلق الجان
من مارج من نار ويتوب علي عبده كل ليل ونهار ثم الصلاة والسلام علي رسوله المختار
هوالمختار بين الأخيار وسيد البشر وعلي أله وأصحابه الأطهار

Segala puji bagi Allah, tiada Tuhan selain Dia, dengan rahmat, ijin dan ridha-Nya penelitian ini dapat diselesaikan sebaik mungkin. Shalawat serta salam terhadap baginda Nabi Muhammad SAW, duta Ilahi sebagai suri tauladan seluruh manusia di muka bumi.

Penyelesaian studi ini adalah rangkaian panjang dari banyak pihak yang memiliki peran penting hingga studi ini dapat terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan, baik moril, materil, arahan, motivasi maupun kritik demi terselesaikannya penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya peran mereka, tiadalah daya peneliti dan penelitian tak akan pernah terselesaikan serta gelar yang diraih mustahil mampu digapai. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati peneliti menghanturkan ucapan terimakasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Ibunda tercinta Hj. Zubaidah, AM.KEB dan Ayahanda H. Ismail, rangkaian doa dan dukungan yang tak ternilai harganya selalu mengiringi langkah putrimu hingga detik ini dan selalu menjadi penyemangat kehidupanku melalui doa dan restu yang tak pernah terputus hingga nafasku terhenti.

2. Bapak Prof. Dr. KH. Yudian Wahyudi, M.A, Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ketua dan Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Pascasarjana UIN Sunan kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dorongan, nasehat, dan bimbingan dengan penuh kesabaran.
5. Bapak prof. Dr. Hamruni, M.Si, selaku pembimbing yang terus memberi bimbingan, saran, semangat bahkan kritik di tengah kesibukan aktifitasnya, demi terselesaikannya penelitian sebaik mungkin serta menjadi karya yang memiliki kontribusi nyata dalam khazanah keilmuan.
6. Bapak-bapak dosen Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah berjasa dan berbagi wawasan keilmuan dan pengalaman selama peneliti belajar di Pascasarjana.
7. Abangda tercinta, Rizky Septiawan, AM.KEP yang telah mendukung dan mendoakan dalam penyelesaian studi S2.
8. Keluarga tercinta, yang berada di pelosok Desa Secanggang, Langkat Sumatera Utara yang telah mendukung dan mendoakan serta mendidik dari kecil hingga saat ini.
9. Untuk Sahabat-Sahabatku Baina Dwi Bestari, SH, Kiki Hardini,S.Pd, Rizcha Selvizha, M. Khairul Nasri, S.Pd.I, Nasrun Salim Siregar,

M.Hum, Fitriani, M.Hum, Wahyu Kholifah, SE.I, Ali Al-Khasy, M.Hum, Nurul Ismi Maysaroh, S.Pd.I, yang banyak memberikan makna kehidupan baik hitam maupun putih dan selalu memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti untuk penulis.

10. Sahabat-sahabatku di kelas PGMI/PAI 2014 yang telah menemani penulis selama belajar di kampus UIN Sunan Kalijaga dan banyak memberikan warna persahabatan selama masa belajar.

Terima kasih, ucapan yang peneliti sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini, serta berharap penelitian sederhana tersebut bermanfaat dalam khazanah keilmuan.

Yogyakarta, 28 Mei 2016

Penulis,

Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I

Nim. 1420421019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI iv
PENGESAHAN v
NOTA DINAS PEMBIMBING vii
ABSTRAK viii
MOTTO ix
PERSEMBAHAN x
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR I SI xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Kajian Pustaka 10
F. Kerangka Teoritik 13
G. Metode Penelitian 19
H. Sistematika Pembahasan 24

BAB II LANDASAN TEORI 26
A. Konsep Edutainment 26
B. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan Edutainment 29
1. *Active Learning* 30
2. *Quantum Learning* 40
3. *Accelerated Learning* 65
C. Karakteristik Pembelajaran Berbasis *Edutainment* 72
D. Kurikulum 74
1. Istilah Kurikulum 74
2. KurikulumSD/MI 2013 76
3. Tujuan dan Fungsi Kurikulum SD/MI 2013 77
4. Landasan Pengembangan Kurikulum SD/MI 2013 78

BAB III KONSEP PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM SD/MI 2013 82
A. Pembelajaran dalam Kurikulum SD/MI 2013 82
1. Defenisi Pembelajaran 82
2. Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum SD/MI 2013 83
3. Pendekatan Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013 86
4. Evaluasi atau Penilaian 107

BAB IV KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DALAM KURIKULUM SD/MI 2013 110
A. Nuansa Edutainment dalam Kurikulum 2013 SD/MI 2013 112
1. Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif 112
2. Menarik Minat Peserta didik 116
3. Menyajikan Materi yang Relevan 119
4. Mengutamakan Emosi Peserta didik 125
5. Melibatkan Semua Indera dan Pikiran 127
6. Memberi Suasana Menyenangkan dan Kemudahan Bagi Peserta didik 131
B. Aplikasi Konsep Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Kurikulum SD/MI 2013 135
1. Menciptakan Susana yang mendorong peserta didik siap belajar 136
2. Memahami modalitas atau Gaya belajar Peserta didik 137
3. Melakukan Kegiatan Pembelajaran Aktif 140
4. Menerapkan pembelajaran berbasis Aktivitas dan Pikiran 142
C. Desain Pembelajaran Dalam kurikulum SD/MI 2013 Dalam Perspektif Edutainment 144
1. Tahap Praintruksional 145
2. Tahap Intruksional 147
3. Tahap Evaluasi 150

BAB V PENUTUP 157
A. Kesimpulan 157
B. Saran 159

DAFTAR PUSTAKA 161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang berlangsung secara terus-menerus sepanjang kehidupan manusia, artinya sejak manusia dilahirkan maka telah terjadi usaha-usaha pendidikan dalam rangka memberikan kemampuan kepada manusia untuk dapat hidup dalam masyarakat dan lingkungannya. Pendidikan juga merupakan suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang mempengaruhinya, antara lain yaitu kurikulum, fasilitas, siswa, dan guru. Dalam sistem pendidikan di sekolah kegiatan utamanya diselenggarakan oleh guru. Oleh karena itu, untuk dapat menjalankan kegiatan pembelajaran secara baik, guru harus melakukan persiapan terlebih dahulu mulai dari perencanaan program pendidikan, perencanaan penggunaan strategi pembelajaran serta manfaat media sampai pada evaluasi.

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam mengembangkan potensi manusia yang beriman, hal itu sesuai dengan UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 yang mengatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung

jawab[1]. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka setiap lapisan dari dunia pendidikan memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan. Salah satu proses pendidikan dapat dilakukan dengan cara melakukan pembelajaran di sekolah.

Sementara itu, dalam setiap proses pembelajaran, selalu akan mencakup tiga komponen penting yang saling terkait satu sama lain. Tiga komponen penting yang saling terkait itu adalah materi yang akan diajarkan, proses pembelajaran dan hasil proses pembelajaran tersebut. Ketiga aspek ini sama pentingnya karena merupakan satu kesatuan yang membentuk lingkungan pembelajaran. Satu hal yang selama ini dirasakan dan dialami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Namun, kenyataanya dewasa ini di berbagai sekolah para guru banyak yang hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan yang akan dicapai, menyusun materi apa saja yang perlu diajarkan, dan kemudian merancang alat evaluasinya, tetapi mereka sering dilupakan akan suatu hal yang sangat penting yaitu tata-cara atau metode untuk mendesain proses pembelajaran yang baik agar bisa menjadi penghubung antara materi dan hasil pembelajaran.

Begitu halnya, Eric Jensen, Penulis *Super Teaching* dan penemu *SuperCamp* menyatakan bahwa terdapat tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar, yaitu keadaan, strategi, dan isi. Keadaan adalah menciptakan

---

[1] Tim Redaksi Sinar Grafika. 2007. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003*). Jakarta : Sinar Grafika, h. 39.

suasana yang tepat untuk belajar; sedangkan strategi menunjukkan gaya belajar atau metode presentasi; dan isi adalah topiknya. Dalam setiap aktivitas pembelajaran yang baik, ketiga unsur ini harus ada. Namun banyak sistem pendidikan tradisional yang tidak memperhatikan "kondisi/situasi", padahal kondisi/situasi merupakan hal yang terpenting dari ketiga unsur tersebut. Kondisi merupakan "pintu" masuk untuk memulai proses pembelajaran. Layaknya sebuah pintu ia pun senantiasa harus terbuka sebelum pembelajaran itu dimulai.[2]

Praktik pembelajaran yang terjadi selama ini adalah apabila guru mengajar maka dianggap bahwa pada saat itu peserta didik akan belajar, hal ini merupakan asumsi yang salah. Namun, adanya seorang guru dan peserta didik didalam kelas tidak berarti bahwa proses pembelajaran berlangsung secara otomatis. Demi tercapainya pembelajaran maka sepatutnya seorang guru harus menciptakan situasi pembelajaran yang dikonsentrasikan dan membangkitkan pikiran peserta didik terlebih dahulu. Dengan membangkitkan pikiran siswa sebelum proses belajar maka siswa akan lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam proses belajar.

Selama ini, proses pembelajaran dikelas kerap kali peserta didik hanya dianggap sebagai sebuah tempat kosong yang harus diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh guru. Tidak semua guru yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Praktik

---

[2] Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The Word Learns* (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), hlm. 307

pembelajaran yang kerap terjadi apabila guru sudah masuk ke kelas kemudian siswa disuruh untuk duduk tenang dan diam, kemudian guru langsung mengajar tanpa melihat bagaimana kondisi siswa.

Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan. Pembelajaran yang berlangsung memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan suasana yang menakutkan, dan bahkan bisa menjadikannya gagal. Belajar dalam suasana seperti ini sudah tidak efektif lagi jika dilihat dari hasil yang dicapai. Sebab, peserta didik yang dididik dengan metode dan strategi yang demikian justru akan menjadi generasi yang penuh ketegangan, mudah stres, dan tidak mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya. Sudah banyak siswa yang cerdas secara intelektual, tetapi tidak bisa mengendalikan sisi emosionalitas mereka, sehingga kehilangan kesempatan untuk hidup lebih bahagia dan menyenangkan. Maka dari itu, unsur kebahagiaan dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting.

Berangkat dari hal diatas, maka timbullah konsep pembelajaran yang berbasis menyenangkan yaitu disebut dengan pembelajaran berbasis *edutainment.* Konsep ini diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan dalam proses pembelajaran yang sering terjadi. Dalam buku Konsep *Edutainment* dalam Pendidikan Islam karangan Hamruni menjelaskan bahwa dalam *edutainmen*t aktivitas pembelajaran tidak tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang *humanis* dan dalam interaksi edukatif terbuka dan menyenangkan.

Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.[3]

Begitu halnya dalam proses pendidikan, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagai alat yang penting untuk mencapai tujuan, kurikulum harus adaptif terhadap perubahan zaman dan kemajuan teknologi. Selain itu, kurikulum juga harus berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan praktek pendidikan. Bahkan banyak pihak menganggap kurikulum sebagai rel yang menentukan arah dan tujuan pendidikan.

Kurikulum menentukan jenis dan kualitas pendidikan serta pengalaman yang memungkinkan para lulusan memiliki wawasan global, sehingga pengembangan kurikulum adalah proses yang tiada henti untuk dilakukan. Namun sebaliknya, jika kurikulum tidak berkembang maka ia akan menjadi usang dan tertinggal oleh perkembangan zaman serta kehidupan yang sangat pesat. Semakin cepat perubahan dalam masyarakat, maka penyesuaian kurikulumpun semakin sering diperlukan.[4]

Memasuki pertengahan tahun 2013, pemerintah mengenalkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum 2006 yang sudah dianggap kurang relevan dengan kondisi perkembangan masyarakat, bahkan dalam pelaksanaannya terlalu konvensional sehingga proses pembelajarannya dianggap jumud dan membosankan, kurikulum tersebut dikenal dengan

---

[3] Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta:UIN Sunan kalijaga, 2008), hlm. 10

[4] S. Nasution, *Asas-Asas Kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 2

Kurikulum (KTSP) yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 6,5 tahun. Menteri pendidikan Muhammad Nuh menegaskan bahwa kurikulum 2013 dirancang sebagai upaya mempersiapkan generasi Indonesia 2045 yaitu tepatnya 100 tahun Indonesia merdeka, sekaligus memanfaatkan populasi usia produktif yang jumlahnya sangat melimpah agar menjadi bonus demografi dan tidak menjadi bencana demografi.[5] Perubahan kurikulum tersebut merupakan keniscayaan yang harus dihargai. Pemerintah lewat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), merencanakan perubahan kurikulum mulai tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 ini juga tidak lepas dari pro dan kontra dari seluruh masyarakat Indonesia karena menimbulkan beberapa masalah. Kurikulum 2013 mendapat sorotan dari berbagai pihak, salah satunya dari segi persiapan, kurikulum 2013 membutuhkan anggaran mencapai 2,5 triliun. Kurang optimalnya sosialisasi kepada seluruh pelaksana dilapangan membuat para guru masih banyak yang kebingungan terhadap Kurikulum 2013.[6]

Sementara itu, salah satu perubahan yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah penggabungan mata pelajaran. Begitu halnya, pemerintah juga berencana menambah jam pelajaran agar pembelajaran lebih mengedepankan karakter peserta didik.[7] Kurikulum 2013 yang dirancang sebagai pengembangan dari KTSP juga mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap,

---

[5] Mida Latifatul Muzamiroh, *Kupas Tuntas Kurikulum 2013 kelebihan dan kekurangan kurikulum 2013, (Kata Pena, 2013), hlm. 111-112*

[6] E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. (Bandung: PT Remaja Rosydakarya. 2013), hlm. 2

[7] Loeloek Endah Poerwati dan Sofan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 282-283

keterampilan, dan pengetahuan peserta didiknya yang menggambarkan citra dan watak kepribadian bangsanya.

Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria Ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan penalaran induktif dibandingkan deduktif. Dari sisi konten, materi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) ranah *attitude* harus lebih banyak atau dominan dikenalkan, diajarkan dan atau dicontohkan pada anak, kemudian diikuti ranah *skill*, dan ranah *knowledge* lebih sedikit diajarkan pada anak. [8]

Realisasi kurikulum 2013 mengharuskan guru menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek paedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Aspek paedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung pada suatu lingkungan pendidikan. Karena itu, guru harus mendampingi peserta didik menuju kesuksesan belajar atau penguasaan sejumlah kompetensi tertentu. Aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa peserta didik pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda, yang menuntut materi yang berbeda pula, selain itu, aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa proses belajar itu sendiri mengandung variasi, seperti belajar keterampilan motorik, belajar konsep, belajar sikap, dan seterusnya.[9]

---

[8] Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hlm. 8

[9] E. Mulyasa, *Pengemabangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. (Bandung: PT Remaja Rosydakarya. 2013), hlm. 100

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat oleh sebab itu, kegiatan pemebalajaran diarahkan untuk memperdayakan semua potensi siswa menjadi kompetensi yang diharapkan.

Asumsi-asumsi yang dibangun dalam kurikulum SD/MI 2013 yang telah dipaparkan di atas digunakan peneliti untuk melihat seberapa jauh konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013. Tentunya dengan melihat lebih lanjut konsep pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kementrian pendidikan dan kebudayaan melalui undang-undang yang tertera dalam kurikulum SD/MI 2013.

Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* jika dilihat dalam kurikulum SD/MI 2013 cukup signifikan. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 khususnya Kurikulum SD/MI sangat mengedepankan kreativitas guru, aktifitas peserta didik dan lingkungan yang kondusif akademik. Kreativitas guru sangat diperlukan agar mereka dapat menjadi fasilitator, dan mitra belajar bagi siswa. tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka.

Dalam rangka mendorong aktivitas peserta didik maka guru harus mendisiplinkan diri siswa kemudian guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment.* Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti bagaimana konsep pembelajaran berbasis *edutainment* yang terdapat dalam kurikulum SD/MI 2013, adapun judul dalam penelitian ini adalah "**Konsep Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Kurikulum SD/MI 2013".**

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas, Penulis merumuskan tiga masalah utama yang jawabannya akan diperoleh pada hasil penelitian. Tiga masalah yang dimaksud Penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum SD/MI 2013?
2. Bagaimana konsep pembelajaran berbasis *edutainmen*t yang terdapat dalam kurikulum SD/MI 2013?

C. Tujuan

Berpijak pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini lebih diorientasikan atau difokuskan pada tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji dan membahas bagaimana konsep pembelajaran yang terdapat kurikulum SD/MI 2013?

2. Untuk mengkaji dan membahas bagaimana konsep pembelajaran berbasis *edutainment* yang terdapat dalam muatan kurikulum SD/MI 2013?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

a. Menambah wawasan keilmuan di dalam dunia Pendidikan

b. Sebagai sumbangan kepustakaan, informasi dan bahan studi terutama yang berkaitan dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dan Kurikulum SD/MI 2013.

2. Secara Praktis

a. Sebagai sumbangan informasi mengenai konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam Kurikulum SD/MI 2013.

b. Sebagai sumbangan informasi untuk para tenaga pendidikan dalam mengembangkan serta meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran pada Kurikulum SD/MI 2013.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan uraian singkat terkait hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan apa yang dikaji oleh penulis. Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang dapat penulis uraikan sebagai kajian pustaka.

1. Hamruni dalam disertasinya yang berjudul *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, dan telah diterbitkan menjadi sebuah buku.

Didalamnya menjelaskan mengenai konsep pendidikan Islam yang menurut hasil penelitiannya memiliki nilai dan prinsip yang relevan dengan *edutainment.* Selain itu beliau mengatakan bahwa mengimplementasikan konsep edutainment dalam proses pembelajaran ada beberapa langkah yang dapat dilakukan. *Pertama,* menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. *Kedua*, membangun minat pembelajar. *Ketiga,* melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran. *Keempat,* memberikan selingan permainan *(games*) dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, dapat memunculkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.[10]

2. Zuhri Pamuji dalam tesisnya berjudul *Metode Pembelajaran Al-Qura'n Hadist Berwawasan Edutainment Di MTs Muhammadiyah Kasihan*. Kesimpulan dari hasil penelitian beliau adalah: *Pertama*, mengenai pola pelaksanaan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadist berwawasan *edutainment. Kedua,* metode pembelajaran berwawasan *edutainment* di MTs Muhammadiyah Kasihat cukup efektif karena dapat memberikan pemecahan atau solusi atas problematika yang dihadapi dalam mata pelajaran Qur'an Hadis. *Ketiga,* adanya faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan penelitian yang dilakukan.[11]

---

[10] Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam,* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Disertasi, 2008).

[11] Zuri pamuji, *Model Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berwawasan Edutainment Di MTs Muhammadiyah Kasihan* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2011)

3. Ali Amran, dalam tesisnya berjudul *pengembangan Kecerdasan Spritual Anak Usia Dini Berbasis Edutainment di TK Qurrota A'yun, Banguntapan Badadan, Bantul Yogyakarta*. Kesimpulan dari hasil penelitian menyatakan bahwa pengembangan Kecerdasan Spritual Anak Usia Dini berbasis Edutainment di TK Qurrota A'yun, dilakukan dengan cara. *Pertama,* memberi contoh sikap keteladanan, materi pembelajaran disusun dalam rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian. *Kedua*, langkah-langkah pengembangannya dilakukan dengan metode bermain, bercerita, bernyayi, karya wisata, melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan, berdiskusi, kerjasama dan demonstrasi. Hafalan ayat do'a dan prinsip-prinsip edutainment yang teraktualisasikan dalam kegiatan-kegiatan yang ada di RKM-RKH, yang meliputi; kegiatan pembukaan/klasikal, kegiatan inti, isoma dan kegiatan akhir/penutup. Model pembelajaran yang mengembangkan segala potensi dan bakat anak, yang berdampak meningkatkan motivasi serta terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.[12]

Dari hasil kajian pustaka di atas menunjukkan adanya penelitian terdahulu dan berbagai karya lainnya yang berkaitan dengan Konsep pembelajaran berbasis *Edutainment,*. Penelitian yang *pertama* yaitu disertasi yang ditulis oleh Hamruni dengan judul *konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam,*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian Hamruni

[12] Ali Amran, *Kecerdasan Spritual Anak Usia Dini berbasis Edutainment di TK Qurrota A'yun, Banguntapan Badadan, Bantul Yogyakarta,* (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2015)

menjelaskan bagaimana konsep *edutainment* dalam pendidikan Islam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah konsep *edutainment* dalam Kurikulum 2013. *Kedua*, tesis yang ditulis oleh Zuri Pamuji dengan judul *Metode Pembelajaran Al-Qur'an Hadist berwawasan Edutainment di MTs Muhammadiyah Kasihan*, Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian Zuri Pamuji membahas tentang bagaimana metode pembelajaran Al-Qur'an Hadist berwawasan edutainment sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah Konsep edutainment dalam Kurikulum SD/MI 2013. *Ketiga*, tesis yang ditulis oleh Ali Amran, berjudul *Pengembangan Kecerdasan Spritual Anak Usia Dini berbasis Edutainment di TK Qurrota A'yun, Banguntapan Badadan, Bantul Yogyakarta.* Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian Ali Amran menjelaskan bagaimana pengembangan kecerdasan spritual anak usia dini berbasis e*dutainment* sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah Konsep Edutainment dalam Kurikulum SD/MI 2013. Dari penjelasan diatas sudah jelas terdapat perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis dengan penelitian yang sudah ada.

F. Kerangka Teoritik

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teori yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini. Adapun teori yang relevan atau yang menjadi landasan atau acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Teori Tentang Konsep Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Agar tidak terjadi bias pemahaman dalam penelitian ini, maka terasa perlu terlebih dahulu dijelaskan tentang konsep pembelajaran berbasis *edutainment*. Konsep pembelajaran berbasis e*dutainment* didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Belajar yang menyenangkan menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami aktivitas pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang "*learning how-to-learn*" (belajar tentang "bagaimana belajar") yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan rangking mereka di sekolah.[13]

Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* awalnya dikenalkan diperkenalkan di *SuperCamp* tahun 1980-an, oleh Eric Jensen, Greg Simmons, dan Bobbi Deporter yang mengembangkan penumbuhan percaya diri, keterampilan belajar dan kemampuan berkomunikasi dalam suasana yang

[13] Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* (New York :Dell Publishing, 1992), hlm. 12

menyenangkan melalui program pembelajaran selama sepuluh hari di musim gugur tahun 1981. Pada musim panas 1982, kelompok pertama terdiri dari enam puluh remaja tiba diperkemahan. Sebagian besar dari mereka enggan, curiga, dan tidak mau bekerja sama. Bahkan pengagas dan para mitranya juga merasa cemas tentang program ini. Tetapi setelah beberapa saat berjalan, pengagas dan para mitra mulai melihat terobosan-terobosan mengagumkan yang mengatakan bahwa kami menuju arah tepat. Akhirnya program ini lebih berhasil daripada yang diharapkan para penggagas kegiatan, dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para remaja yang mengikutinya.

Kegiatan S*uperCamp* telah memberikan dampak positif pada kehidupan ribuan murid dan orang-orang di sekitar mereka. Di dalam *SuperCamp*, semua kurikulum secara harmonis merupakan kombinasi dari tiga unsur; keterampilan akademis, prestasi fisik dan keterampilan dalam hidup.[14] Yang mendasari dalam kurikulum ini adalah filsafat dasar. Keyakinan bahwa, agar efektif, belajar dapat dan harus menyenangkan. Keyakinan bahwa belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan menyenangkan dan berhasil.

Guna memahami secara mendalam konsep *edutainment*, ada beberapa konsep (teori) pembelajaran yang menurut Hamruni mendukung konsep *edutainment*, yaitu[15]:

---

[14] *Ibid* ., hlm. 8

[15] Lihat Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*,… hlm. 32-40

a. Pembelajaran Aktif (*Active learning*)

Menurut teori pembelajaran aktif, belajar hendaknya melibatkan seluruh multi Indera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran. Konsep pembelajaran aktif memiliki kredo sebagai berikut:

> Yang saya dengar saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain saya kuasai.[16]

Menurut konsep ini, belajar bukanlah dengan cara otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Belajar secara aktif akan membantu siswa dalam mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Selanjutnya pembelajaran akan efektif jika dalam proses pembelajaran tersebut para guru menyadari gaya belajar siswa.

Secara umum ada dua kategori utama tentang bagaimana seseorang belajar. Pertama, cara menyerap informasi dengan mudah (modalitas). Dan kedua, cara mengatur dan mengolah informasi tersebut (kerja otak). Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Jika seorang siswa akrab dengan gaya belajarnya sendiri, ia dapat mengambil langkah-langkah penting untuk membantu dirinya belajar dengan lebih cepat, lebih mudah, lebih menyenangkan dan lebih efektif. Pada awal belajar langkah pertama yang penting adalah mengenali modalitas

---

[16] Mel Silberman, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Edisi Revisi (terjemahan Raisul Muttaqin). (Bandung:Nuansa Cendekia. 2013), hlm. 1-2

seseorang dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial, atau Kinestetik (VAK). Pada tahap tertentu setiap orang belajar menggunakan ketiga modalitas tersebut, namun kebanyakan orang memiliki kecenderungan pada salah satu diantara ketiganya.

b. Pembelajaran Akselerasi (*The Accelerated Learning*)

Teori percepatan belajar (*Accelerated learning*) memiliki beberapa prinsip. *Pertama,* belajar melibatkan seluruh fikiran dan tubuh. *Kedua,* belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi. *Ketiga,* kerjasama membantu proses belajar. *Keempat,* belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik). Emosi positif sangat membantu pembelajaran. *Accelerated learning* mengajak kita untuk memahami ”cara otak belajar”. Ada yang berpendapat bahwa otak seperti hologram yang semua bagiannya memuat keseluruhannya, dan ingatan disebarkan keseluruh sistem total. Jika ada sesuatu yang benar-benar dipelajari, menurut teori ini, itu dipelajari oleh otak dan tubuh secara keseluruhan. Otak dan tubuh adalah prosesor simultan, bukan sekuensial (tidak bekerja sendiri-sendiri). Otak dirancang untuk memproses konteks-konteks total atau menyeluruh, dan bukan satu hal tersendiri untuk satu waktu[17]. Selanjutnya dalam *Accelerated learning* juga terdapat pendekatan SAVI. Pendekatan SAVI dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berdasar Aktivitas (BBA) Pembelajaran model SAVI, dan unsur-unsurnya adalah: *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*.[18]

---

[17] *Ibid*., hal. 162
[18] *Ibid*., hal. 92

c. Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*)

Konsep *Quantum Learning* bisa didskripsikan sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energy. Rumus yang terkenal dalam fisika quantum adalah masa kali kecepatan cahaya quadrat sama dengan energi. Persamaan ini ditulis sebagai E = mc. Tubuh siswa secara fisik adalah materi. Sebagai pelajar, ia mempunyai tujuan meraih sebanyak mungkin energy (cahaya), yang diperoleh dari kemampuan berinteraksi dan membangun jalinan, serta kemampuan mengalir dan melahirkan inspirasi.

Quantum Learning menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan emosi peserta didik. Prinsip ini dibangun dari konsep otak triune[19] yang menjelaskan bahwa setiap informasi yang memasuki otak akan menuju otak tengah. Otak tengah berfungsi sebagai semacam pusat pengarah. Jika memutuskan informasi itu penting, ia mengalihkan informasi tersebut ke otak tegah ini tak hanya sebuah "pusat pengarah", tetapi juga bagian otak yang mengendalikan emosi. Jadi, jika informasi baru disampaikan dalam cara yang menyenangkan (emosi positif), maka seseorang dapat belajar dan mengingat dengan baik. Jika hal yang dipelajari memasukkan unsur warna, ilu strasi, permainan, dan iringan lagu, emosi terlibat secara positif sehingga orang akan belajar lebih baik.Namun, jika yang hadir adalah rasa takut atau emosi negative, maka "otak tengah" meredam informasi yang datang. Ketika seseorang sedang stress, informasi mungkin tak akan pernah mencapai otak berpikirnya. Informasi itu malah tersaring. Itulah yang terjadi saat otak tiba-tiba terasa kosong, otak menurunkan taraf berpikir ke yang

[19] Bobbi DePorter &Mike Hernacki, *Quantum*…, hlm. 26-34

lebih primitive. Pada saat merasa terancam, neokorteks menerima lebih sedikit informasi, sehingga belajar menjadi tidak efektif[20].

Konsep belajar *quantum* merancang proses pembelajaran secara harmonis dengan mengkombinasikan unsur keterampilan akademis, prestasi fisik, dan keterampilan dalam hidup. Falsafah dasarnya adalah bahwa supaya belajar bisa berhasil dengan efektif, maka aktivitas belajar harus menyenangkan. Untuk mendukung falsafah ini, dipersiapkan lingkungan yang kondusif sehingga suasana hati peserta didik merasa penting, aman dan nyaman.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang tidak menggunakan statistik, maksudnya data yang dikumpulkan berupa teks atau kata-kata. Untuk memperoleh data yang objektif dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode dengan rincian sebagai berikut:

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Untuk mengidentifikasi teori pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013, digunakan metode kualitatif. Dengan penggunaan metode kualitatif diharapkan data yang didapat lebih lengkap, mendalam, kredibel, dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Penelitian ini dilakukan kajian pustaka dan studi literatur yang mendalam tentang teori pembelajaran berbasis *edutainment* dan kurikulum SD/MI 2013.

---

[20] Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam…,* hlm 35

b. Pendekatan Penelitian

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini pada umumnya bersifat filosofis, karena lingkup kajiannya berada dalam dataran teori, konsep dan hal-hal yang berkaitan dengan dasar-dasar, tujuan dan, bagaimana seharusnya pendidikan itu dilaksanakan (metodologi).[21] Oleh karena itu pendekatan yang digunakan juga bersifat filosofis. Dengan pendekatan ini akan dilakukan *analisis* dan s*intesis* terhadap sumber data penelitian. *Analisis* dimaksudkan sebagai usaha merinci istilah-istilah atau peryataan-pernyataan ke dalam bagian-bagiannya sedemikian rupa, sehingga peneliti dapat melakukan pemeriksaan secara konseptual atas makna yang dikandungnya. Sedangkan *sintesis* dimaksudkan sebagai usaha menyimpulkan berbagai macam pengetahuan (data) yang dapat diperoleh untuk selanjutnya dapat ditentukan satu kesatuan pendapat yang utuh dan lengkap.

2. Teknik Pengumpulan dan Sumber Data

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur terhadap sumber-sumber tertulis, yaitu buku-buku dan hasil-hasil penelitian yang relevan, baik yang diterbitkan dalam bentuk buku, jurnal-jurnal ilmiah, atau yang sudah di terbitkan secara *on line* pada situs-situs internet. Judul atau topik yang akan dicari dan dikumpulkan adalah yang terkait dengan teori pembelajaran berbasis *edutinment*, dan konsep pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 dari berbagai

[21] Imam Marnadib, *Penelitian Tentang Pendidikan Baru* (Yogyakarta: Andi Offset, 1983), hlm.32

literatur, baik itu buku, jurnal atau hasil penelitian, atau yang sudah di terbitkan secara *online* pada situs-situs internet.

Sedangkan Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu sumber data primer dan sumber data skunder.

Pertama, data primer dalam penelitian ini berasal dari berbagai produk perundang-undangan yang berbicara tentang kurikulum 2013, perundang-undang tersebut adalah bahan uji public kurikulum 2013, Permendikbud No. 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, permendikbud no.67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur Kurikulum SD/MI, Permendikbud No. 81a Tahun 2013 tentang implementasi Kurikulum 2013 dan Permenag No. 000912 Tahun 2013 tentang Kurikulum madrasah 2013. Buku-buku teknis kurikulum yang diterbitkan oleh Kemendikbud juga termasuk dalam data primer seperti panduan teknis penilaian SD, Panduan Teknis pembelajaran Saintifik untuk implementasi kurikulum 2013, dan kurikulum 2013: Kompetensi Dasar SD/MI.

Kedua, data skunder, peneliti mencari buku/majalah/jurnal/artikel yang relevan dengan penelitian ini, termasuk didalamnya adalah permendikbud No.64 tahun 2013 tentang Standar Isi, permendikbud No. 68 Tahun 2013 tentang standar penilaian, Permendikbud No.68 tahun 2013, Permendikbud No. 69 Tahun 2013, dan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003.

3. Analisis dan Interprestsi Data

Analisis data merupakan pengolahan dan penafsiran data, merupakan rangkaian kegiatan mengorganisasikan data, memilah-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari pola atau tema dengan maksud untuk menemukan maknanya.[22] Analisis data menggunakan teknik conten analisis. Data yang terkumpul diedit dan diklasifikasikan sesuai dengan masalah yang dibahas, dibandingkan satu sama lain, ditafsirkan dan diberi makna, serta ditarik kesimpulan.[23]Proses pemaknaan dan interpretasi data akan dilakukan secara hati-hati dan mendalam agar bisa menghasilkan kesimpulan yang akurat dan bisa dipercaya. Dengan adanya serangkaian penelaah, pengelompokkan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data, maka diharapkan sebuah fenomena bisa memiliki nilai sosial, akademis, dan ilmiah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles, Huberman, dan Spradley. Menurut Miles dan Huberman, seperti dikutip Sugiyono, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sampai tuntas (datanya sudah jenuh). Aktivitas dalam analisis data adalah data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis dilakukan sebagai berikut:

a. Reduksi data (data *reduction*), yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang telah terkumpul . reduksi data berlangsung secara terus

[22] Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2007), hlm. 249

[23] Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali Press, 1992), hlm. 87

menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul. Aptisipasi akan adanya reduksi sudah mulai ketika penulis menentukan permasalahan, fokus penelitian, kerangka teoritik, dan pengumpulan data berlangsung reduksi terus dilakukan, diteruskan dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema dan menulis catatan.

b. Penyajian data (data *display*), yakni upaya menyajikan seekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.[24] Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat dan matriks. *Display* data memudahkan penulis dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. *Display* data juga dilakukan karena data yang terkumpul demikian banyak, sehingga menimbulkan kesulitan dalam mendeskripsikannya dalam menarik kesimpulan.

c. Menarik kesimpulan dan verifikasi. Data yang sudah dipolakan, diklasifikasi, difokuskan dan disusun secara sistematis, melalui penentuan dan tema dan matriks (*table*), kemudian disimpulkan untuk mengambil pemaknaan terhadap esensi dari data tersebut. Dari sini akan ditemukan kontruksi konsep yang sedang diteliti,

[24] *Ibid*., hlm. 194

yang dalam penelitian ini difokuskan pada konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk memberikan gambaran umum pembahasan penelitian ini, perlu dikemukakan sistematika pembahasan. Dalam pembahasan penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I, Pendahuluam yang berisi uraian yang mengarahkan seluruh rangkaian penelitian. Di sini penulis akan menjelaskan latar belakang masalah sehingga masalah tersebut patut diteliti dalam penelitian ini yaitu kegelisahan akademik tentang konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013. Kemudian dari masalah tersebut dirumuskan dalam rumusan masalah dalam penelitian ini, kemudian dikemukakan tujuan dan manfaat penelitian dan kajian pustaka serta kerangka teoritik. Terakhir adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian ini serta uraian sistematika pembahasan.

Bab II, menyajikan tentang teori-teori yang berkenaan dengan penelitian. Pembahasan pada bab ini mengenai konsep pembelajaran berbasis Edutainment, meliputi teori-teori belajar bernuansa *edutainment*, seperti teori *Active learning*, *accelerated learning*, dan *Quantum Learning*, dan karakteristik pembelajaran berbasis e*dutainmen*t. Pembahasan ini menentukan arah kajian dimana ada hal yang ingin dilihat yaitu tentang relasi dalam proses pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013 itu sendiri. Dalam pada itu, teori-teori edutainment sebagai

perspektif yang digunakan peneliti dipilah-pilih sesuai dengan objek yang akan dilihat.

Bab III, berisi kajian kritis mengenai kurikulum SD/MI 2013 secara umum kurikulum 2013, hakekat Kurikulum SD/MI 2013, tujuan Kurikulum SD/MI 2013, dan landasan Kurikulum SD/MI 2013 juga diuraikan dalam bab ini.

Bab IV, upaya peneliti dalam menungkap konsep pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 dilihat dari konsep pembelajaran berbasis *edutainment.* Dan Aplikasi Konsep Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Kurikulum SD/MI 2013

Bab, V, Bagian penutup yang meliputi kesimpulan dan saran. Pada akhir tesis ini disertakan beberapa lampiran yang dianggap perlu. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas pembahasan dalam tesis.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan tentang konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam Kurikulum SD/MI 2013, Dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Kurikulum SD/MI 2013 Merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum ini adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya, baik kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Hanya saja yang menjadi titik tekan dalam kurikulum ini adalah adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 menggunakan pendekatan saintifik dan tematik-integratif. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, krativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.
2. Proses pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 diselenggarakan secara interaktif, insfiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, krativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini senada dengan konsep pembelajaran yang terdapat dalam konsep *edutainment.* Untuk itu dari

hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dideskripsikan dalam dua bentuk analisis yaitu:

Pertama, Nuansa e*dutainmen*t dalam konsep pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013. Hal ini terlihat misalnya pada upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif. Untuk menyiapkan ruang kelas yang menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, maka guru atau kepala sekolah dapat menggunakan bunga-bunga segar untuk menciptakan aroma dan aneka warna. Dinding-dinding dihiasi dengan berbagai poster berwarna, menyuguhkan seluruh poin penting yang harus dipelajari, dalam bentuk kata-kata maupun gambar. Selanjutnya, dianjurkan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif diruang-ruang kelas. Jika hal-hal diatas dapat dilaksanakan, maka ruang-ruang kelas tidak akan pernah sepi dan membosankan. Apabila hal ini dapat teralisasikan maka, begitu siswa memasuki ruang kelas mereka akan merasakan susasan kondusif untuk proses belajar. Selanjutnya proses pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus juga harus mementingkan minat, emosi serta melibatkan semua indera dan pikiran peserta didik dalam aktivitas belajar. Sehingga peserta didik merasa relaks dan tidak menegangkan dan dapat menikmati setiap proses yang terjadi dalam pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kedua, Aplikasi Konsep pembelajaran berbasis e*dutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013 dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

pertama, menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar, hal ini dapat dilakukan dengan membuat variasi, kejutan, imajinasi dan tantangan serta mendisain ruang kelas dengan membuat selogan-selogan positif atau poster-poster yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. *Kedua,* mengenali gaya belajar peserta didik, dalam hal ini dapat dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada peserta didik pada proses pendahuluan dalam kegiatan belajar, sehingga guru dapat mengetahui gaya belajar peserta didiknya sebelum memasuki kegiatan inti dalam pembelajaran. *Ketiga* menerapkan pembelajaran aktif hal ini dapat dilakukan dengan cara menerapkan pendekatan saintifik sesuai dengan kebijakan pemerintah terhadap proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dikembangkan atas dasar prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar serta mengomunikasikan. dan *Keempat,* menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas dan pikiran. Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran i*nquri*, kontekstual, dan pembelajaran berbasis masalah.

B. Saran

Adapun saran dapat dikemukakan penulis dalam menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013 khususnya ditujukan kepada pendidik adalah sebagai berikut:

1. Adanya kepedulian pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Mau dan berani melakukan inovasi dalam pembelajaran. Serta mau meng-*up grade* pengetahuannya, apabila pendidik tidak pernah mau meng-*up grade* pengetahuannya ibarat sebuah kaset yang terus-menerus diputar ulang tanpa ada revisi dan penambahan sama sekali
3. Mampu menjadi motivator. Motivasi siswa akan terbangun manakala siswa memiliki keterkaitan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Hubugan emosional merupakan salah satu hal yang penting untuk membangkitkan motivasi siswa. Motivasi akan sulit dibangun manakala dalam diri siswa tidak terdapat ketertarikan sama sekali terhadap guru.
4. Mengembangkan kretivitasnya dalam mendesain proses pembelajaran. Sebagai seorang desainer pembelajaran, guru harus kreatif untuk membuat desain pembelajaran untuk menentukan tujuan pembelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar dan evaluasi belajar harus sesuai dengan kondisi peserta didiknya, baik dalam hal latar belakang sosialnya, kecerdasan intelektualnya, minat dan bakatnya serta gaya belajar peserta didik itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

Amran, Ali, *Kecerdasan Spritual Anak Usia Dini berbasis Edutainment di TK Qurrota A'yun, Banguntapan Badadan, Bantul Yogyakarta,* Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2015.

Arifin, Zainal, *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

DePorter, Bobby & Mike Hernaci, Quantum Learning: Unleashing The Genius In You New York :Dell Publishing, 1992.

Dryden , Gordon & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The Word Learns* Selandia Baru: The Learning Web, 1999

Hamid, Soleh, *Metode Edutainment menjadikan siswa kreatif dan nyaman dikelas*, Yogyakarta: DIVA Press, 2012.

Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta:UIN Sunan kalijaga, 2008.

H. E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya. 2013.

Hidayat, Soleh, pengembangan Kurikulum Baru, Bandung: PT.Rosda Karya, 2013.

Johnshon , D. W., Johnson, R.T., & Smith, K.A., A*ctive Learnig: Cooperation in College Classroom*, Edina, MN: Interaction Book Company, 1991.

J. Bruner, *Toward a theory of Intruction*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1976.

John Holt, *How Children Larn*, New York: Pitman, 1987.

Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.

Ledoux, Joseph, *Emotional Memory systems in the Brain", dalam behavioral and Brain Research*, 1993.

Lexy J. Maleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2007.

Lie, Anita, *Cooperative Learning : Memperaktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo, cet, III, 2004.

Muzamiroh, Mida Latifatul, *Kupas Tuntas Kurikulum 2013 kelebihan dan kekurangan kurikulum 2013*, Jakarta: Kata Pena, 2013.

Nasution, S, *Asas-Asas Kurikulum*, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Pamuji, Zuri, *Model Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berwawasan Edutainment Di MTs Muhammadiyah Kasihan*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2011.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran.

Pike, R., *Creayive Training Techniues Handbook* , Minneapolis, MN: Lakewood Books, 1989.

Poerwati, Loeloek Endah dan Sofan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2013.

McKeachie, W., *Teaching Tips: A Guidenbook for the beginning College Teacher* Boston: D.C. Health 1986.

Mel Silberman, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Edisi Revisi (terjemahan Raisul Muttaqin), Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.

Rickard, et. al., "*some Retention, But Not Enough, "In Teaching of Psychology* , Portland, OR, Metamorphus Press, 1988.

Sabri, Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Ciputat: Penerbit Quantum Teaching, 2005.

Subandiyah, *pengembangan dan Inovasi Kurikulum*, Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 1993.

Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Press, 1992.

Sani, Ridwan, Abdullah, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Syaodih, Sukmadinata, Nana, *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*,Bandung: Refika Aditama, 2012.

Tim Redaksi Sinar Grafika. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003*). Jakarta : Sinar Grafika, 2007

Wijayani Ardy Novan, *Desain Pembelajaran Pendididkan, Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

II Perundang-Undangan

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses

Permendikbud No. 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah

Permendikbud No.81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum

Permendikbud No. 67 Tahun 2013 Tentang kurikulum SD/MI

Permenag No. 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013

CURRICULUM VITAE

NAMA	: Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I
JENIS KELAMIN	: Perempuan
TTL	: Secanggang, 10 Agustus 1992
ALAMAT	:Dsn Pekan Secanggang, Ds Secanggang Kab. Langkat, Sumatera Utara.
Alamat sekarang	:Jl. Gowok Perum Polri, Blok D3, No. 194, Yogyakarta.
NO HP	: 082136789191
PENDIDIKAN FORMAL	:

1. SDN 050700 Secanggang, Kec. Secanggang, Langkat, Sumatera Utara, Th. 1998-2004
2. MTs. Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah, Medan, Sumatera Utara, Th. 2004- 2007.
3. MA. Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah, Medan, Sumatera Utara, Th. 2007-2010
4. Intsitut Agama Islam Negeri Medan, Sumatera Utara, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Program S1, Th. 2010- 2014.
5. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Konsentrasi Pendidikan Agama Islam (PAI), Program Magister Pascasarjana, Th. 2014- sekarang.

PENGALAMAN KERJA:

1. Pernah bekerja sebagai Staff Administrasi di Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta.