

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar menurut Mursyid (2015: 76) sebenarnya adalah proses komunikasi yang harmonis antara semua orang yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut. Proses komunikasi yang harmonis antara siswa dan guru ini sudah harus dibangun sejak tingkat sekolah dasar. Tingkat dasar ini seorang siswa akan mendapatkan kesan awal dari proses pendidikan menarik atau tidak. Sekolah di tingkat dasar ini pula menjadi fondasi awal peletakkan dasar-dasar berpikir dan bersikap bagi para siswa. Kesan menyenangkan ini jika tidak dibangun dengan baik sejak awal, maka kesan negatif yang akan muncul bahwa sekolah bukan tempat menyenangkan untuk belajar, dapat dibayangkan jika dari tingkat dasar seorang siswa sudah beranggapan bahwa sekolah adalah tempat yang tidak menarik untuk belajar, maka selama 12 tahun anak-anak hanya akan merasa di dalam penjara besar bernama 'sekolah'.

Inovasi dalam penerapan pembelajaran ramah anak yang mengacu pada metode *edutainment* merupakan salah satu contoh inovasi yang berusaha membuat peserta didik merasa nyaman dan senang belajar di sekolah. Pembaharuan ini telah diterapkan di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga. Penjelasan tentang pembelajaran *edutainment* di SD

Muhammadiyah 1 Purbalingga menurut Yanuari (2016: 5) bukanlah konsep mengajar asal anak senang, sehingga dalam prakteknya, menyimpang dari kaidah-kaidah pendidikan. *Edutainment* yang diterapkan ini bukan berarti membiarkan anak bertindak semaunya, bahkan hingga tidak mengindahkan gurunya. Konsep *edutainment* merupakan kombinasi dari berbagai metode yang diterapkan seorang guru dalam mengajar secara harmonis dan terarah serta dengan situasi yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik namun tetap memperhatikan indikator dan materi pelajaran.

SD Muhammadiyah 1 Purbalingga menerapkan beberapa konsep pendidikan *edutainment*, salah satu metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga adalah “Dongeng”, yang pengaplikasiannya dilakukan dengan cara bercerita tentang materi yang berhubungan dengan pembelajaran. Guru mengungkapkan pendapatnya bahwa penyampaian materi dengan cara dongeng ini membuat peserta didik menjadi lebih memahami dan mudah menerima materi. Kegiatan selain mendongeng, SD Muhammadiyah 1 Purbalingga juga melakukan variasi dengan mendatangkan guru tamu dalam kegiatan-kegiatan tertentu yaitu seperti Kak Jumbo (Master dongeng Purbalingga) dan di tingkat nasionalnya dengan mendatangkan kak Bimo dari Yogyakarta untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Metode pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*) di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga tidak hanya dongeng, terdapat metode dalam

konsep *edutainment* yang diterapkan di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga yaitu, belajar luar kelas (praktek pembelajaran di lingkungan sekitar), PPL (program pembelajaran langsung) di berbagai tempat sesuai dengan materi pelajaran yang ada. Sekolah ini berusaha memunculkan asas kekonkritan dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat adanya program pembelajaran langsung sebagai salah satu metode yang diterapkan. Sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 78-79) yang mengacu pada teori penahapan perkembangan kognitif Piaget, bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7 – 11 tahun), maka untuk mencapai tingkat keefektifan pembelajaran perlunya menerapkan asas kekonkritan dalam pembelajaran dengan menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan dan ramah anak (peserta didik). Pembelajaran berbasis kekonkritan salah satunya melalui program pembelajaran langsung karena program pembelajaran langsung mengenalkan peserta didik secara nyata apa yang sedang peserta didik pelajari sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Kondisi di atas membuat peneliti tertarik untuk mengetahui lebih mendalam terkait dengan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* terutama di kelas II. Hal ini dikarenakan pada prakteknya peserta didik membutuhkan suasana pembelajaran yang menyesuaikan dengan cara berpikir seusia sekolah dasar yaitu menyenangkan dan tidak monoton agar tujuan pembelajaran dan standar kompetensi yang telah dirumuskan mudah dicapai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* di kelas II SD Muhammadiyah 1 Purbalingga merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang melaksanakan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga menjadi penting karena dapat menjadi tambahan informasi dan referensi bagi pengembangan program di sekolah lain. Proses pembelajaran yang sudah terbiasa dengan inovasi-inovasi yang menarik minat peserta didik belajar dapat mengembangkan diri peserta didik secara terus-menerus.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pokok yang perlu diteliti dalam penelitian ini berdasarkan fokus penelitian yang dijelaskan di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Purbalingga?
2. Apa saja hambatan-hambatan yang pernah dialami ketika pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Purbalingga?

Apa saja upaya yang dilakukan dalam menyelesaikan hambatan-hambatan yang dialami dalam pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Purbalingga?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Purbalingga.
2. Mengetahui hambatan-hambatan yang dialami dalam pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Purbalingga.
3. Mengetahui upaya yang dilakukan ketika memperoleh hambatan-hambatan dalam pelaksanaan program pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Purbalingga.

D. Manfaat

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai wawasan keilmuan dan berbagi informasi tentang metode *edutainment*. Implementasi pembelajaran langsung berbasis *edutainment* kelas II di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dapat memberikan gambaran untuk terbentuknya lingkungan belajar yang menyenangkan di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Peserta didik

Setiap peserta didik dapat meningkatkan potensi yang dimiliki baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Selain

itu pentingnya peserta didik mengembangkan bakat dan kreativitas yang dimiliki melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

b. Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru tentang metode *edutainment* di sekolah dasar. Bekal untuk inovasi pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran selalu bertambah menarik.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wawasan keilmuan dan berbagi informasi tentang metode *edutainment* di sekolah dasar melalui program pembelajaran langsung. Selain itu untuk terbentuknya lingkungan belajar yang menyenangkan di sekolah.

d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman di lapangan terkait implementasi pembelajaran langsung berbasis *edutainment* di sekolah dasar. Inovasi ini dapat menambah bekal dalam pembelajaran setelah menjadi guru.