

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran menurut Sagala (2009: 68-71) merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi bidang studi yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan lainnya dalam tingkat kedalaman yang berbeda, atau bahkan merupakan materi yang terintegrasi dalam suatu kesatuan multi disiplin ilmu. Pendekatan pembelajaran ini sebagai penjas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi peserta didik untuk memahami materi ajar yang disampaikan guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Sistem dan pendekatan pembelajaran dibuat karena adanya kebutuhan akan sistem dan pendekatan tersebut untuk meyakinkan (1) ada alasan untuk belajar; (2) peserta didik belum mengetahui apa yang akan diajarkan, oleh karena itu guru menetapkan hasil-hasil belajar atau tujuan apa yang diharapkan akan dicapai. Tujuan instruksional yang dinyatakan dengan baik dalam satuan pelajaran dapat mengkomunikasikan suatu

usaha instruksional agar tingkah laku tertentu dapat dicapai. Upaya pencapaian tujuan tersebut akan menghasilkan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini akan memberikan dampak tertentu terhadap sistem pembelajaran, sehingga pengajaran beralih pendekatannya dari cara lama ke cara baru yang lebih meyakinkan. Beberapa perubahan dalam pendekatan pembelajaran tersebut antara lain adalah: (1) penerapan prinsip-prinsip belajar mengajar yang lugas dan terencana; (2) mengacu pada aspek-aspek perkembangan sesuai tingkatan peserta didik; (3) proses pembelajaran betul-betul menghormati individu peserta didik; (4) memperhatikan kondisi objektif individu bertitik tolak pada perkembangan pribadi peserta didik; (5) menggunakan metode dan teknik mengajar yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran; (6) memaparkan konsep masalah dengan penuh disiplin; (7) menggunakan pengukuran dan evaluasi hasil belajar yang standar untuk mengukur kemajuan belajar; dan (8) penggunaan alat-alat audio visual dengan memanfaatkan fasilitas maupun perlengkapan yang tersedia secara optimal.

Para ahli psikologi belajar dan ahli kependidikan telah banyak menyampaikan sejumlah teori maupun konsep pendekatan pembelajaran. Pendekatan ini pada umumnya mengacu pada pendekatan psikologi yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk menangkap ataupun menerima pelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran menjadi amat penting, karena dilihat dari sudut psikologi

setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda dalam menerima pelajaran, untuk itu diperlukan pendekatan yang sesuai potensi anak didik. (Sagala, 2009:89)

Pendekatan belajar (*approach to learning*) dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta metode belajar dalam proses pembelajaran termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Pendekatan tersebut bertitik tolak pada aspek psikologis dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan anak, kemampuan intelektual, dan kemampuan lainnya yang mendukung kemampuan belajar hal ini dijelaskan oleh Sagala (2009 :90). Pendekatan ini dilakukan sebagai strategi yang dipandang tepat untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran dan juga belajar yang menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran tentu tidak kaku harus menggunakan pendekatan tertentu, tetapi sifatnya lugas dan terencana, artinya memilih pendekatan disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang dituangkan dalam perencanaan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang sudah umum dipakai oleh para guru antara lain pendekatan konsep dan proses, deduktif dan induktif, ekspositori dan heuristik, pendekatan kecerdasan serta pendekatan kontekstual.

1) Pendekatan Proses

Pendekatan proses adalah suatu pendekatan pengajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menghayati proses

penemuan atau penyusunan suatu konsep sebagai suatu keterampilan proses. Pembelajaran dengan menekankan proses dilatarbelakangi oleh konsep-konsep belajar menurut teori “*Naturalisme-Romantis*” dan teori “*Kognitif Gestalt*”. *Naturalisme-Romantis* menekankan kepada aktivitas peserta didik sedangkan *Kognitif Gestalt* menekankan pemahaman dan kesatuan yang menyeluruh. Pendekatan proses dalam pembelajaran dikenal pula sebagai keterampilan proses, guru menciptakan bentuk kegiatan pengajaran yang bervariasi, agar peserta didik terlibat dalam berbagai pengalaman. Peserta didik diminta untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai sendiri suatu kegiatan. Peserta didik melakukan percobaan, pengamatan, pengukuran, perhitungan, dan membuat kesimpulan-kesimpulan sendiri.

Pendekatan proses ini, peserta didik tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama temannya, dan dari manusia-manusia sumber di luar sekolah. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan proses adalah: (1) mengamati gejala yang timbul, (2) mengklasifikasikan sifat-sifat yang sama, serupa; (3) mengukur besaran-besaran yang bersangkutan; (4) mencari hubungan antar konsep-konsep yang ada; (5) mengenal adanya suatu masalah, merumuskan masalah; (6) memperkirakan penyebab suatu gejala,

merumuskan hipotesa; (7) meramalkan gejala yang mungkin akan terjadi; (8) berlatih menggunakan alat-alat ukur; (9) melakukan percobaan; (10) mengumpulkan, menganalisis dan menafsirkan data; (11) berkomunikasi; dan (12) mengenal adanya variabel, mengendalikan suatu variabel.

2) Pendekatan Kontekstual

Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya. bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang, hal ini diungkapkan Sagala (2009: 87). Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning) disingkat CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dengan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan

mereka sehari-hari. Pendekatan dengan melibatkan komponen utama pembelajaran yang efektif menurut Nurhadi dalam Sagala (2009: 88) yaitu:

a) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba. Pengetahuan menurut Nurhadi dalam Sagala (2009:88) bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Peserta didik perlu membiasakan untuk pemecahan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide, yaitu peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan dibentuk mereka sendiri.

b) Bertanya (*Questioning*)

Seseorang memiliki pengetahuan bermula dari bertanya, karena menurut Sagala (2009: 88) bertanya merupakan strategi utama pembelajaran yang berbasis pendekatan kontekstual. Pembelajaran yang produktif ini, kegiatan bertanya berguna untuk: (1) menggali informasi, baik administrasi maupun akademis; (2) mengecek pemahaman peserta didik; (3)

membangkitkan respon peserta didik; (4) mengetahui sejauh mana keingin tahuan peserta didik; (5) mengetahui hal-hal yang sudah diketahui peserta didik; (6) memfokuskan perhatian peserta didik pada sesuatu yang dikehendaki guru; (7) untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari peserta didik, dan (8) untuk menyegarkan kembali pengetahuan peserta didik. Semua aktivitas belajar, questioning dapat diterapkan antara peserta didik dengan peserta didik, antara guru dengan peserta didik, antara peserta didik dengan guru, antara peserta didik dengan orang lain yang didatangkan ke kelas dan sebagainya.

c) Menemukan

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hanya hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi juga hasil dari menemukan sendiri. Siklus inquiry adalah: (1) Observasi, (2) Bertanya, (3) Mengajukan dugaan, (4) Pengumpulan data, (5) Kesimpulan.

d) Masyarakat Belajar

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari berbagi antar teman, antar kelompok, dan

antara yang tahu ke yang belum tahu. Ruang kelas ini, di sekitar sini, juga orang-orang yang berada di luar sana semua adalah anggota masyarakat yang belajar. Pendekatan kontekstual ini, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar yang anggotanya heterogen.

2. Karakteristik Peserta didik Kelas Rendah

Tingkatan kelas di sekolah dasar menurut Supandi dalam Kawuryan (2009) dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Indonesia, rentang usia peserta didik SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia peserta didik pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Peserta didik yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan peserta didik sekolah yang dikemukakan oleh Makmun dalam Kawuryan (2009) diantaranya: (a) mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, (b) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai, (c) mencapai kebebasan pribadi, (d) mengembangkan

sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial. Beberapa keterampilan akan dimiliki oleh anak yang sudah mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir dengan rentang usia 6-13 tahun (Soesilowindradini, dalam Kawuryan (2009)). Keterampilan yang dicapai diantaranya, yaitu *social-help skills* dan *play skill*. *Social-help skills* berguna untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman dan merapikan meja kursi. Keterampilan ini akan menambah perasaan harga diri dan menjadikannya sebagai anak yang berguna, sehingga anak suka bekerja sama (bersifat kooperatif). Keterampilan yang dimiliki ini, anak telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelamin, mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, mampu berbagi, dan mandiri.

Play skill terkait dengan kemampuan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, keseimbangan. Anak yang terampil dapat membuat penyesuaian-penyesuaian yang lebih baik di sekolah dan di masyarakat. Anak telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting.

Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan peserta didik kelas rendah biasanya telah mencapai kematangan. Anak

telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Perkembangan dalam hal emosi, anak usia 6-8 tahun biasanya telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, mau dan mampu berpisah dengan orang tua, serta mulai belajar tentang benar dan salah. Perkembangan kecerdasan peserta didik kelas rendah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab peserta didik dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

2. Integratif

Tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3. Hierarkis

Tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

3. Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

a. Pengertian Pembelajaran Langsung

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yang diatur dalam Permendikbud (2013: 5) menjelaskan bahwa proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect*.

Model pengajaran langsung (MPL) tidak memiliki sinonim yang berhubungan, tetapi istilah model pengajaran langsung sering disebut juga dengan model pengajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction* (Arend; Kardi & Nur) dalam Al – Tabany (2014: 93). Model pembelajaran langsung menurut Arends dalam Al – Tabany (2014: 93) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Pembelajaran langsung menurut Yanuari (2016: 26) merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar ruang kelas atau di luar gedung sekolah, atau berada di alam bebas, seperti: bermain di lingkungan sekitar sekolah, di taman, atau di perkampungan masyarakat sekitar sehingga diperoleh pengetahuan dan nilai-nilai yang berkaitan dengan aktivitas hasil belajar terhadap materi yang disampaikan di luar kelas. Pembelajaran dilakukan sekaligus mengaplikasikan secara langsung di lingkungan sekitar peserta didik.

Hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik dengan menyesuaikan situasi tertentu yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang menekankan pada penguasaan konsep melalui kegiatan terstruktur. Pembelajaran langsung dilakukan secara bertahap dengan langkah demi langkah.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Langsung

Ciri-ciri model pengajaran langsung menurut Kardi & Nur dalam Al – Tabany (2014: 93) sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.

- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Pengajaran langsung juga harus memenuhi persyaratan, antara lain: (1) ada alat yang didemonstrasikan; dan (2) harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks).

c. Tujuan Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik

Pakar teori menurut Kardi & Nur dalam Al – Tabany (2014: 94) belajar pada umumnya membedakan dua macam pengetahuan, yakni pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Suatu contoh pengetahuan deklaratif misalnya konsep tekanan, yaitu hasil bagi antara gaya (F) dan luas bidang benda yang dikenai gaya (A). Rumus secara matematis dapat ditulis $p = F/A$. Pengetahuan prosedural yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif di atas adalah bagaimana memperoleh rumus atau persamaan tentang konsep tekanan tersebut.

Hafalan hukum atau rumus tertentu dalam bidang studi fisika, kimia, matematika merupakan contoh pengetahuan deklaratif sederhana atau informasi faktual, yaitu pengetahuan deklaratif sederhana yang diperoleh seseorang, namun dapat atau tidak dapat

digunakan. Berbeda dengan informasi faktual, pengetahuan yang lebih tinggi tingkatannya memerlukan penggunaan pengetahuan dengan cara tertentu, misalnya membandingkan dua rancangan penelitian, menilai hasil karya seni dan lain-lain. Seringkali penggunaan pengetahuan prosedural memerlukan penguasaan pengetahuan prasyarat yang berupa pengetahuan deklaratif. Guru-guru selalu menghendaki agar peserta didik memperoleh kedua macam pengetahuan itu, supaya mereka dapat memperoleh kedua macam pengetahuan itu, supaya mereka dapat melakukan suatu kegiatan dan melakukan segala sesuatu dengan berhasil.

d. Sintaks atau Pola Keseluruhan dan Alur Kegiatan Pembelajaran

Model pengajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan penjelasan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan peserta didik untuk menerima penjelasan guru.

Pengajaran langsung menurut Kardi (1997: 3) dalam Al-Tabany (2014: 95), dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Sintaks model

pengajaran langsung tersebut disajikan dalam lima tahap seperti yang sebutkan dalam tabel 2.1.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pengajaran Langsung

Fase	Peran Guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
Fase 2: Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3: Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
Fase 4: Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
Fase 5: Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

(Sumber: Kardi & Nur dalam Al-Tabany (2014: 95))

Fase persiapan, guru memotivasi peserta didik agar peserta didik siap menerima presentasi materi pelajaran yang dilakukan melalui demonstrasi tentang keterampilan tertentu. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pelatihan dan pemberian umpan balik terhadap keberhasilan peserta

didik. Fase pelatihan dan pemberian umpan balik, guru perlu selalu mencoba memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari ke dalam situasi kehidupan nyata.

4. *Edutainment*

a. Pengertian *Edutainment*

Penjelasan terkait *edutainment* semakin beragam, Sutrisno dalam Hamid (2014: 17), menjelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. *Edutainment* dari segi bahasa adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Pendapat tentang *edutainment* menurut Yanuari (2016: 4) bahwa *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Konsep belajar dengan konsep *edutainment* sendiri mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan di zaman sekarang ini. Belajar yang menyenangkan,

menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor, permainan, dongeng, demonstrasi dan berbagai cara-cara lain yang tentunya tidak keluar dari skenario pembelajaran.

Pengertian *edutainment* menurut Hamruni dalam Fadlillah (2014: 3) adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Pernyataan Nel Noddings dalam Hamid (2014: 30:31) dalam bukunya *Happiness and Education*, telah bersikap kritis terhadap sistem pendidikan mutakhir dengan menyatakan bahwa pendidikan seharusnya diarahkan kepada tujuan fundamental dari kehidupan manusia, yaitu kebahagiaan.

Pendidikan yang menyenangkan menurut Mursyid (2015: 72) adalah salah satu syarat melahirkan manusia-manusia unggul dan pembelajar. Pendidikan menyenangkan, seorang peserta didik akan semakin ketagihan dan nyaman untuk belajar di sekolah. Ironisnya, hingga kini masih banyak sekolah yang belum mampu menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan dan ramah anak (peserta didik). Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Edutainment berusaha untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. *Edutainment* bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para peserta didiknya dengan suatu cara yang menyenangkan (Hamid, 2014: 18).

Edutainment lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik. Strategi biasanya berkaitan dengan taktik, sedangkan taktik sendiri adalah segala cara dan daya untuk menghadapi sasaran dan kondisi tertentu, agar memperoleh hasil yang diharapkan secara maksimal. Namun, dalam proses pendidikan, yang lazim digunakan bukan taktik, melainkan metode atau teknik (Hamid, 2014: 20).

Beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan pendidikan dengan hiburan yang mencampurkan beberapa metode dengan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Proses pembelajaran diharapkan membuat peserta didik lebih berperan dan aktif dalam pembelajaran.

b. Karakteristik Edutainment

Konsep *edutainment* memiliki beberapa karakteristik menurut Pangastuti (2014: 62-63), yaitu:

- 1) Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- 3) Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan.
- 4) Konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika setiap manusia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang dapat diduga sebelumnya, bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa menyenangkan dan akan memberi hasil yang optimal.

c. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis *Edutainment*

Prinsip dasar *edutainment* ialah berupa dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Pendidikan lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme tinggi. Konsep *edutainment* berupaya menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment* menurut Fadlillah (2014 : 4-5) yaitu:

Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar bahkan bisa menghentikan sama sekali. Konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Perpaduan ini dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

- 1) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.

- 2) Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka akan semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Ketiga asumsi tersebut yang kemudian memunculkan konsep belajar *edutainment*. Tujuan supaya pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Prinsip belajar *edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik.

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan suasana belajar menurut Dave Meier dalam Hamid (2014: 21) bahwa keadaan gembira dan menyenangkan bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hura.

d. Aspek-aspek yang Harus Dipenuhi dalam Metode *Edutainment*

Penerapan konsep pembelajaran yang menyenangkan atau *edutainment*, hendaknya para guru untuk memperhatikan metode belajar peserta didik. Seorang guru dalam pandangan Mufidah (2013:19) hendaknya memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman metode

belajar peserta didiknya. Dasar sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

Aspek yang harus dipenuhi dalam penerapan proses *edutainment* menurut Hamruni dalam Pangastuti (2014 : 63) sebagai berikut :

1) Memberikan kemudahan

Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik yang satu dengan yang lain, dan agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan peserta didik dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan pembelajar. Mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik.

3) Menarik minat.

Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan

minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan. Upaya untuk menarik perhatian dapat dilakukan dengan cara berikut seperti melakukan komunikasi terbuka, yakni guru mendorong peserta didiknya untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan pelajaran yang di sajikan, sehingga dapat menjadi apersepsi dalam pikirannya, memberikan pengetahuan baru, memberikan model perilaku yang baik, memberikan permainan agar tidak monoton dalam pembelajaran.

4) Menyajikan materi yang relevan.

Menunjukkan bahwa materi pelajaran itu relevan dan penting bisa dilakukan dengan beberapa cara yaitu memvisualisasikan tujuan pembelajaran, meyakinkan peserta didik akan pentingnya materi, mengulang penjelasan untuk memperkuat materi yang disampaikan.

5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.

Seperti halnya teori pembelajaran *quantum*, keterlibatan emosi positif dalam pembelajaran seperti rasa senang akan berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.

6) Melibatkan semua indra dan pikiran.

Proses pembelajaran, seyogyanya bersifat menyeluruh, dengan aplikasi fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

Sebab belajar berdasarkan aktivitas, secara umum lebih efektif dari pada yang didasarkan pada presentasi.

7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda akan mempengaruhi hasil belajar. Pendidik diharapkan dapat mampu melihat masing-masing kemampuan peserta didik.

8) Memberikan pengalaman sukses.

Pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik hingga mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, haruslah memperhatikan beberapa aspek yang akan mendukung keberhasilannya, yang antara lain adalah proses pembelajaran, yang mana dalam proses tersebut terjadi interaksi langsung antara guru, peserta didik dan materi, sedangkan ketentuan keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidaklah diukur dari hasil akhir yang berupa ujian, melainkan bagaimana guru dapat memberikan motivasi penuh terhadap peserta didiknya agar dapat menumbuh kembangkan serta mengarahkan potensi yang dimilikinya sehingga tercipta suasana belajar dalam dirinya karena tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

e. Bentuk Penerapan *Edutainment*

Edutainment dapat diterapkan dalam bermacam-macam pola pendidikan. Perjalanan *edutainment* telah bertransformasi menjadi

beragam bentuk, seperti yang disebutkan oleh Hamid (2014) yaitu *humanizing the classroom, active learning, the Accelerated learning, quantum teaching, quantum learning* dan lain sebagainya.

1) *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi, secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Memanusiakan ruang kelas yang dimaksud Hamid (2014 : 37) dalam bukunya adalah pendidik hendaknya memperlakukan para peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Fungsi ruang kelas dalam kaitannya memanusiakan ruang kelas sebagai ruang pembelajaran, sehingga di mana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa berlangsung.

Humanizing the classroom berarti adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik 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.

Pernyataan tentang *humanizing the classroom* John P Miller dalam Hamid (2014: 46) menyatakan bahwa *humanizing the classroom* berfokus pada pengembangan model pendidikan afektif yang dalam kosakata Indonesia sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. *Humanizing of the classroom* ini dicetuskan oleh John P Miller dengan bertumpu pada dorongan peserta untuk:

- a) Menyadari diri sendiri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah.
- b) Mencari konsep dan identitas diri.
- c) Memadukan kesadaran hati dan pikiran.

2) *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik 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 peserta didik mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.

Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Bonwell (1995) dalam Hamid (2014: 49) yang menerangkan bahwa, pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- b) Peserta didik tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi kuliah/ pelajaran.
- c) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi kuliah/pelajaran.
- d) Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
- e) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

3) *The Accelerated learning*

Accelerated learning terdiri dari dua kata, *Accelerated* artinya dipercepat, sedangkan *learning* artinya pembelajaran. *Accelerated learning* menurut Hamid (2014: 59) berarti pembelajaran yang dipercepat. Pengertian lain, *Accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan

gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan.

Accelerated learning berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistemis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated learning* menurut Hamid (2014: 59) adalah cara belajar alamiah yang akarnya tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktikkan oleh setiap anak yang dilahirkan.

a) SAVI

Accelerated learning merupakan konsep yang diciptakan oleh Dave Meier hal itu diungkapkan oleh Hamid (2014: 59). Hamid menjelaskan bahwa Dave Meier menyarankan kepada guru atau pendidik agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI)

- Belajar Somatis dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat).
- *Auditory* dimaksudkan sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan).
- *Visual* dimaksudkan sebagai *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan).

- *Intellectual* dimaksudkan sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan refleksi).

Accelerated learning diyakini mampu memperbarui metode-metode pembelajaran konvensional yang dilahirkan pada awal ekonomi industri, dan cenderung menyerupai bentuk dan gaya pabrik, seperti mekanisasi, standarisasi, kontrol luar, dan lain sebagainya (Hamid, 2014: 61).

5. Pelaksanaan Pembelajaran Langsung Berbasis *Edutainment*

Pembelajaran langsung berbasis *edutainment* didesain dengan bentuk penerapan muatan hiburan dalam proses pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas dan berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik betah untuk belajar. Kegiatan yang dapat disebut sebagai *outdoor activity* ini merupakan program kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh SD Muhammadiyah 1 Purbalingga yang dinamakan Program Pembelajaran Langsung. Program Pembelajaran Langsung (PPL) menurut Yanuari (2016: 26) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran berbagai permainan sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran.

Program pembelajaran langsung yang dilaksanakan oleh SD Muhammadiyah 1 Purbalingga menggunakan beberapa metode seperti

penugasan, tanya jawab, dan belajar sambil melakukan atau mempraktekkan dengan situasi belajar sambil bermain.

Tahapan pembelajaran langsung di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dalam pelaksanaannya menyesuaikan dengan pendekatan saintifik. Tahap-tahap pembelajaran yang dilakukan diantaranya:

- 1) Peserta didik mengamati obyek belajar secara kelompok untuk mencari data sesuai yang telah dituliskan dalam LKS (Lembar Kerja Peserta didik).
- 2) Peserta didik diberikan kesempatan menanya kepada guru pendamping atau pihak yang berhubungan dengan sumber belajar peserta didik.
- 3) Secara berkelompok, peserta didik mencari informasi sesuai tugas yang diberikan guru dan mengumpulkannya
- 4) Peserta didik berusaha menalar hasil pengamatannya dengan hasil pertanyaannya untuk menyesuaikan dengan pertanyaan dalam lembar kerja.
- 5) Peserta didik mempresentasikan secara sederhana bersama guru dan peserta didik lain membetulkan ketika terdapat kesalahan, kemudian menyimpulkan bersama-sama dan memberikan penghargaan

Kegiatan PPL ini merupakan salah satu upaya terciptanya pembelajaran, terhindar dari kejenuhan, kebosanan, dan persepsi belajar hanya dalam kelas. Kegiatan Program Pembelajaran Langsung ini rutin dilaksanakan SD Muhammadiyah 1 Purbalingga setelah UTS maupun UAS. Kegiatan Program Pembelajaran Langsung yang telah dilaksanakan oleh SD

Muhammadiyah 1 Purbalingga setelah UTS semester genap diantaranya PPL kelas I yang dilaksanakan di BA Serayu Larangan dengan tema “Belajar Berbagi”, kelas II dengan tema “Mengenal lingkungan hidup” di obyek wisata Purbayasa, dan kelas III belajar mengenal lingkungan pasar tradisional di Pasar Bobotsari (Yanuari, 2016: 26).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan Artistikarini, (2016) tentang Pendidikan seni berbasis *edutainment* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbasis *edutainment* pada mata pelajaran seni. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa salah satu cara kreatif adalah *edutainment*. *Edutainment* menggabungkan pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Belajar yang menyenangkan bisa menjadi pembelajaran yang menggunakan metode atau materi yang menarik minat peserta didik belajar, misalnya menggunakan permainan untuk menyampaikan pembelajaran.

Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kusmarni, Winarti, dan Kurniawati (2016) tentang pengembangan model pembelajaran *edutainment* dalam Ilmu Sosial Pendidikan/IPS (studi penelitian dan pengembangan pendidikan IPS di tingkat SD di Bandung dan Cimahi. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan model berdasarkan pengembangan proses pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian pengembangan ini oleh para evaluasi ahli menunjukkan bahwa materi yang

paling sesuai adalah materi berbasis masalah dan kontekstual. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menjadi pengamat dan bagian dari masalah terjadi di lingkungan mereka pada saat bersamaan. Pembelajaran juga akan lebih menarik jika mereka membahas tentang lingkungan mereka sendiri. Media yang paling sesuai adalah film dan audio yang paling banyak dipilih.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ulansari (2013) tentang penerapan model pembelajaran langsung IPA untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Tambaksari 1 kota Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II SDN Tambaksari I Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 16,6% yaitu dari 75% pada siklus I menjadi 91,6% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan bagi guru SD untuk mencoba menerapkan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Pikir

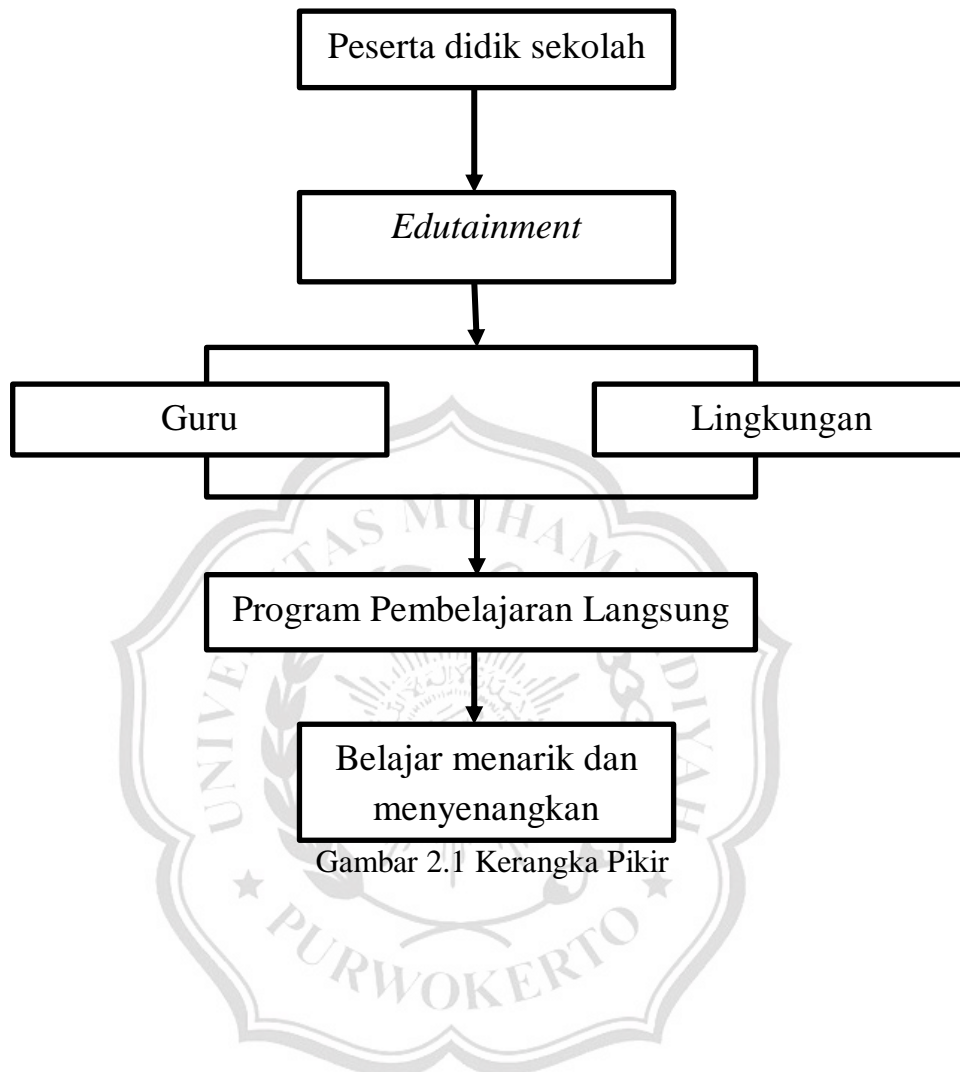
Usia peserta didik sekolah dasar seperti yang telah dijelaskan oleh Susanto bahwa usia sekolah dasar antara 7-11 tahun masih berada pada masa operasional konkret, sehingga perlunya penerapan asas kekonkretan dalam proses pembelajaran, selain itu juga peserta didik membutuhkan pembelajaran

yang menyesuaikan dengan cara berpikir anak seusia sekolah dasar yaitu menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Penjelasan tersebut maka pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu pendidikan yang bermuatan hiburan diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada sekarang yaitu kurangnya asas kekonkretan dan kurang menyesuaikan dengan cara berpikir peserta didik usia sekolah dasar.

Pembelajaran langsung di sekolah dasar terutama peserta didik kelas rendah, akan mencakup hal-hal di atas sesuai dengan perkembangan kecerdasan peserta didik dengan cara guru mengajar mereka melalui interaksi secara langsung melihat kondisi nyata di lingkungan yang ada di lapangan sehingga lebih banyak praktek yang berkaitan dengan aktivitas hasil belajar terhadap materi yang disampaikan di luar kelas namun tetap dengan konsep belajar yang menyenangkan.

Peserta didik memiliki hak yang sama yaitu mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya melalui belajar yang tidak menjenuhkan, tentu lingkungan harus mendukung dan membantu peserta didik menjadi kreatif dan berprestasi sesuai potensi yang dimilikinya. Hal ini juga perlu diimbangi guru di sekolah dasar, sebab guru di sekolah adalah orang tua kedua bagi anak. Kegiatan Program Pembelajaran Langsung yang merupakan kegiatan rutin di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga ini yang merupakan kegiatan *outdoor activity* akan menghasilkan proses belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga akan sangat mendukung peserta didik menjadi lebih kreatif dan percaya diri.

Penjelasan di atas digambarkan seperti gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir