

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Tematik KTSP

Pembelajaran tematik KTSP lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya (Trianto, 2011:142-143). Adapun pengertian dan karakteristik tematik KTSP adalah sebagai berikut:

1. Pengertian Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka (Trianto, 2011: 147).

Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran

tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006:5)

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Penerapan pembelajaran tematik ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang dihadapi.

Menurut Panduan KTSP dalam Trianto (2011: 153) pembelajaran tematik sebagai bagian daripada pembelajaran terpadu memiliki banyak keuntungan yang dapat dicapai sebagai berikut.:

- a. Memudahkan pemusatan perhatian kepada siswa pada satu tema tertentu.
- b. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan secara lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

- e. Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajarnya karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- f. Siswa lebih dapat bergairah dalam belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- g. Guru dapat menghemat waktu pembelajaran. Hal ini karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi.

2. Ciri Khas dan Karakteristik Model Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas (2006:6), pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya dan,

- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Selain itu, menurut Depdiknas (2006) sebagai model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik antara lain:

- a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student center*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan untuk melakukan aktifitas belajar kepada siswa.

- b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak dikemudian hari.

- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Hal ini karena fokus pembelajaran diarahkan kepada pembelajaran terhadap tema-tema yang paling dekat serta berkaitan dengan kehidupan siswa.

- d. Menyediakan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa

mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana siswa dan sekolah tersebut berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

B. Bahan Ajar Tematik

Menurut *National Center for Competency Based Training* dalam buku Prastowo (2015:16) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya dalam buku Prastowo (2015:16) mengatakan bahwa bahan ajar adalah seerangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Kemudian adapula yang berpendapat bahwa bahan ajar adalah informasi, alat, dan teks yang diperlukan Guru atau instruktur untuk

perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Pandangan-pandangan tersebut juga dilengkapi oleh Pennen dalam buku Prastowo (2015:17) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi-materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

menurut Depdiknas dalam buku panduan pengembangan bahan ajar (2008:4), diperoleh pengertian yang lebih aplikatif bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pandangan mengenai pengertian bahan ajar tersebut, dapat kita pahami bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.

Dari pengertian tersebut dan juga maksud dari pembelajaran tematik itu sendiri, maka dapat ditarik sebuah pengertian bahwa bahan ajar tematik merupakan (Prastowo, 2014:139) :

Segala bahan atau materi (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis dan menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa melalui proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, yakni tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (learning to know), tetapi juga untuk melakukan (learning to do), untuk menjadi

(learning to be), dan untuk hidup bersama (learning to life together), serta holistik dan autentik, dengan tujuan sekaligus perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis – jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan atau materi kurikulum dapat bersumber dari berbagai disiplin ilmu baik yang berumpun ilmu – ilmu social (*social science*) maupun ilmu – ilmu alam (*natural science*). Selanjutnya yang perlu diperhatikan ialah bagaimana cakupan dan keluasan serta ke dalam materi atau isi dalam setiap bidang studi.

Bahan ajar mempunyai kedudukan yang sangat vital dalam pendidikan, bahan ajar juga mempunyai fungsi yang sangat strategis bagi proses pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru tidak terlalu banyak menyajikan materi. Di samping itu, bahan ajar dapat menggantikan sebagian peran guru dan mendukung pembelajaran individual. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi guru, karena sebagian waktunya dapat dicurahkan untuk membimbing belajar siswa. Sehingga siswa mengurai ketergantungan terhadap seorang guru dan membiasakan belajar secara mandiri, apabila suatu saat tanpa kehadiran seorang guru siswa diharapkan tetap termotivasi dalam melakukan kegiatan

belajar. Menurut panduan pengembangan bahan ajar (Depdiknas, 2007) disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai: 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya. 3) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Bahan ajar dibagi menjadi empat kelompok berdasarkan bentuknya yaitu bahan ajar cetak (*material printed*) seperti handout, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar, buku, dan model. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Bahan ajar pandang seperti video *compact disk film*, dan bahan ajar yang terakhir adalah bahan ajar interaktif.

Bahan cetak merupakan bahan yang disiapkan dan disajikan dalam bentuk tulisan yang dapat berfungsi untuk pembelajaran dan penyampaian informasi. Banyak sekali jenis bahan ajar cetak yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain adalah hand out, modul, buku teks, lembar kegiatan siswa, model (maket), poster dan brosur.

Bahan ajar audio merupakan salah satu bahan ajar non cetak yang didalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna membantu mereka menguasai kompetensi tertentu.

Jenis-jenis bahan ajar audio ini antara lain adalah radio, kaset MP3, MP4, *sounds recorder* dan *handphone*. Bahan ajar ini mampu menyimpan suara yang dapat diperdengarkan secara berulang-ulang kepada peserta didik dan biasanya digunakan untuk pelajaran bahasa dan musik.

Bahan ajar pandang dengar merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi, yaitu visual dan auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi keduanya, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Hal itu berdasarkan bahwa peserta didik cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran saja.

Bahan ajar pandang dengar mampu memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat di dalam kelas menjadi mungkin dilihat. Selain itu juga dapat membuat efek visual yang memungkinkan peserta didik memperkuat proses belajar. Bahan ajar pandang dengar antara lain adalah video dan film.

C. Karakteristik dan Prinsip-prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar tematik pada dasarnya memiliki karakteristik yang hampir sama dengan karakteristik bahan ajar pada umumnya, hanya saja yang membedakan adalah bahan ajar ini didesain sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran tematik. Oleh karena itu, bahan ajar tematik

harus memunculkan berbagai karakteristik dasar pembelajaran tematik, yaitu: *pertama*, menstimulasi siswa untuk aktif; *kedua*, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*); *ketiga*, menyuguhkan pengetahuan yang holistik (tematik); dan *keempat*, memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*) kepada siswa (Prastowo, 2014:142)

Dengan kata lain, menurut Prastowo (2014: 142-144) setidaknya karakteristik bahan ajar tematik itu ada empat macam, yaitu: aktif, menarik atau menyenangkan, holistik, dan autentik (memberikan pengalaman langsung). Penjelasan dari karakteristik bahan ajar tematik adalah sebagai berikut:

1. Aktif

“Aktif” disini adalah bahan ajar memuat materi yang menekankan pada pengalaman belajar mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

2. Menarik dan menyenangkan

“Menarik dan menyenangkan” artinya bahan ajar memiliki sifat memesona, merangsang, nyaman dilihat, dan banyak kemanfaatannya sehingga siswa senantiasa terdorong untuk terus belajar dan belajar darinya, bahkan siswa sampai terlibat asyik dengan bahan ajar tersebut sampai lupa waktu, karena penuh tantangan yang memicu adrenalin siswa.

3. Holistis

“Holistis” mengandung arti bahan ajar memuat kajian fenomena dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Dengan demikian keberadaan bahan ajar tersebut memungkinkan siswa dapat memahami suatu fenomena dari segala sisi, menjadi lebih arif dan bijaksana.

4. Autentik

“Autentik” adalah karakteristik dari bahan ajar tematik yang menekankan pada sisi autentik atau pengalaman langsung yang diberikan oleh suatu bahan ajar. Dengan kata lain, bahan ajar memberikan sebuah pengalaman dan pengetahuan yang dapat diperoleh oleh siswa sendiri. Selain itu bahan ajar tersebut memberikan informasi dan kontekstual dengan kenyataan empiris atau fenomena sosial budayya disekitar siswa. Hal ini berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari.

Selanjutnya pengembangan bahan ajar itu sendiri, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Dalam buku “Pedoman Pengembangan Bahan Ajar” yang diterbitkan oleh Depdiknas yang dikutip oleh Prastowo (2014:143) diungkapkan bahwa ada enam prinsip yang perlu diperhatikan untuk menyusun bahan ajar, yaitu:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahammi yang bastrak. Siswa akan lebih mudah memahami

suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau sesuatu yang konkret, sesuatu yang nyata ada dilingkungan mereka.

2. Pengulangan atau memperkuat pemahaman. Dalam pembelajaran, pengulangan sangat dibutuhkan untuk siswa lebih memahami suatu konsep.
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa. Sering kali kita sepelekan dengan memberikan respon (reaksi) yang sekadarnya atas hasil kerja siswa akan menjadi penguatan pada diri siswa.
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu factor penentu keberhasilan belajar. Seorang siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan berhasil dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu tugas Guru adalah dalam melaksanakan pembelajaran memberikan dorongan dan motivasi agar siswa mau belajar.
5. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu. Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu proses yang bertahap dan berkelanjutan. Untuk mencapai suatu standar kompetensi yang tinggi, perlu dibuatkan tujuan antara.
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan.

Dalam karakteristik bahan ajar tematik terdapat beberapa karakteristik yang harus tertuang didalamnya, yaitu dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya, dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, holistik, serta dapat memberikan pengalaman langsung terhadap siswa. Dalam penyusunan bahan ajar tematik seyogyanya

dapat dilaksanakan untuk membuat bahan ajar yang lebih inovatif yang disesuaikan dengan keadaan atau kondisi yang sesuai dengan siswa .

D. Klasifikasi Bahan Ajar Tematik

Klasifikasi bahan ajar tematik menurut Trianto yang dikutip oleh Prastowo (2014, 145:146) mengungkapkan bahwa:

berdasarkan bentuk pembelajarannya, maka bahan ajar dapat dikelompokkan kedalam tiga jenis, yaitu: pertama, bahan ajar untuk pengajar sebagai fasilitator dan siswa belajar mandiri; kedua, bahan ajar untuk pengajar sebagai sumber tunggal dan siswa belajar darinya; ketiga, bahan ajar untuk pengajar sebagai penyaji bahan ajar yang dipilih atau dikembangkannya.

Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Pengajar sebagai fasilitator dan siswa belajar sendiri. Dalam bentuk ini, kegiatan Guru bertindak sebagai fasilitator, sedangkan siswa belajar sendiri. Belajar mandiri (*independent learning*) inilah sebutan untuk kegiatan pembelajaran seperti itu. Belajar mandiri bermakna siswa menggunakan bahan ajar yang didesain secara khusus. Bahan tersebut dipelajarinya tanpa tergantung kepada kehadiran guru. Jenis bahan ini dapat berupa salah satu kombinasi program media, bahan cetak, film, kaset, dan computer. Sebagai fasilitator, guru bertugas untuk mengontrol kemajuan siswa, memberikan motivasi, memberikan petunjuk untuk memecahkan kesulitan siswa dan menyelenggarakan tes.
2. Pengajar sebagai sumber tunggal dan siswa belajar darinya. Inilah bentuk pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, bentuk pembelajarannya menempatkan guru sebagai tokoh sentral atau sebagai sumber tunggal.

Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan guru sebagai satu-satunya sumber bahan ajar dan sekaligus bertindak sebagai penyaji isi pelajaran.

3. Pengajar sebagai penyaji bahan ajar yang dipilih, atau disingkat pengajar, bahan, siswa, (PSB). Kegiatan pembelajaran PSB menggunakan bahan ajar yang telah ada di lapangan. Bahan ajar ini dipilih oleh pengajar atas dasar kesesuaiannya dengan strategi pembelajaran yang telah disusun. Guru menyajikan isi pelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran yang disusunnya dengan menambah atau mengurangi materi yang ada didalam bahan ajar yang guru gunakan. Dalam hal ini, bahan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh pengembangan pembelajaran terdiri dari: garis-garis besar program pengajaran, bahan pembelajaran yang kebetulan tersedia di lapangan dan relevan dengan strategi pembelajaran yang telah disusunnya, dan tes.

Dari uraian diatas, terdapat tiga jenis dalam klasifikasi bahan ajar, yaitu: *pertama*, bahan ajar untuk pengajar sebagai fasilitator dan siswa belajar mandiri; *kedua*, bahan ajar untuk pengajar sebagai sumber tunggal dan siswa belajar darinya, dalam hal ini bahan ajar berpusat kepada guru yang sedang mengajar yang menjadi penyaji materi didalam kegiatan belajar mengajar; *ketiga*, bahan ajar untuk pengajar sebagai penyaji bahan ajar yang dipilih atau dikembangkannya oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung.

E. Pengertian *Edutainment*

Menurut Sutrisno dalam buku Hamid (2014: 17) *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jika dilihat dari segi bahasa, *edutainment* 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 (Hamid, 2014: 17). Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role playing*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Menurut *New World Encyclopedia* (Hamid, 2014:18):

edutainment berasal dari kata educational entertainment atau entertainment education, yang berarti suatu hiburan yang didesain secara mendidik dan menghibur. Pada dasarnya edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada dikomputer atau video games, film, musik website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Disamping itu, edutainment dapat berupa pendidikan alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.

Setelah mengetahui beberapa pengertian, maka dapat ditarik kesimpulan *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan, siswa terlibat secara langsung dan aktif, sehingga siswa dapat dengan mudah

menangkap inti materi dari kegiatan pembelajaran yang sedang diajarkan tanpa merasa bahwa siswa sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

F. Konsep Dasar *Edutainment*

Edutainment dapat diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Karena, dalam perjalanannya *edutainment* bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan lain sebagainya. Adapun konsepnya adalah sebagai berikut:

1. *Humanizing the Classroom*

Humanizing the classroom adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain (Hamid, 2014:38).

Proses pendidikan dengan pemberian pengetahuan dapat berbentuk penyampaian materi pelajaran di kelas, sekolah atau dimanapun. Sementara itu, proses pendidikan yang bertujuan mengisi rohani dapat berupa pendidikan yang bermuatan normatif religius, dengan kebebasan yang proporsional sebagai upaya akselerasi (percepatan) pematangan humanisasi siswa (Baharuddin dan Moh Makin, 2007:13).

2. *Active Learning*

Menurut Melvin L. Sillberman (2002:8) menyatakan bahwa:

belajar bukan merupakan konsensus otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Sebab, pada dasarnya belajar membutuhkan

keterlibatan mental, sekaligus tindakan. Pada saat aktif belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Ia mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang dipelajari. Hal tersebut yang mendasari dari pembelajaran aktif. Maka pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan pengajar, serta memberikan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Sehingga siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru.

3. *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi, *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat (Bobbi, 2000:14). Dengan kata lain, *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan (Hamid, 2014:59-61).

Accelerated learning dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajarannya berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis atau dapat dipahami *accelerated learning* adalah cara belajar alamiah yang telah ada sejak lahir yang berlangsung secara cepat, menyenangkan, serta memuaskan.

4. *Quantum Learning*

Menurut Bobbi DePorter (2000:16) menyatakan bahwa:

quantum learning adalah cara pengubahan bermacam-macam interaksi, hubungan, dan inspirasi yang ada didalam dan sekitar momen belajar. Dalam praktiknya, *quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik percepatan belajar, dan neurolinguistik, dengan teori keyakinan, maupun metode tertentu.

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Salah satu konsep dasar dari metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Dengan demikian bahwa *quantum learning* merupakan salah satu bentuk transformasi dari prinsip *edutainment*. Dalam pembelajarannya terdapat AMBAK (Apa Manfaatnya Bagi Ku).

5. *Quantum teaching*

Quantum teaching merupakan bahan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas. *Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang didalam dan sekitar proses belajar, mengurai cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam-macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa (Bobbi, 2010:31-37).

Dalam *quantum teaching* menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan

membosankan kedalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan desain memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral. *Quantum teaching* berisi prinsip-prinsip sistem perancang pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif, berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit (Bobbi DePorter, 2010:30-34).

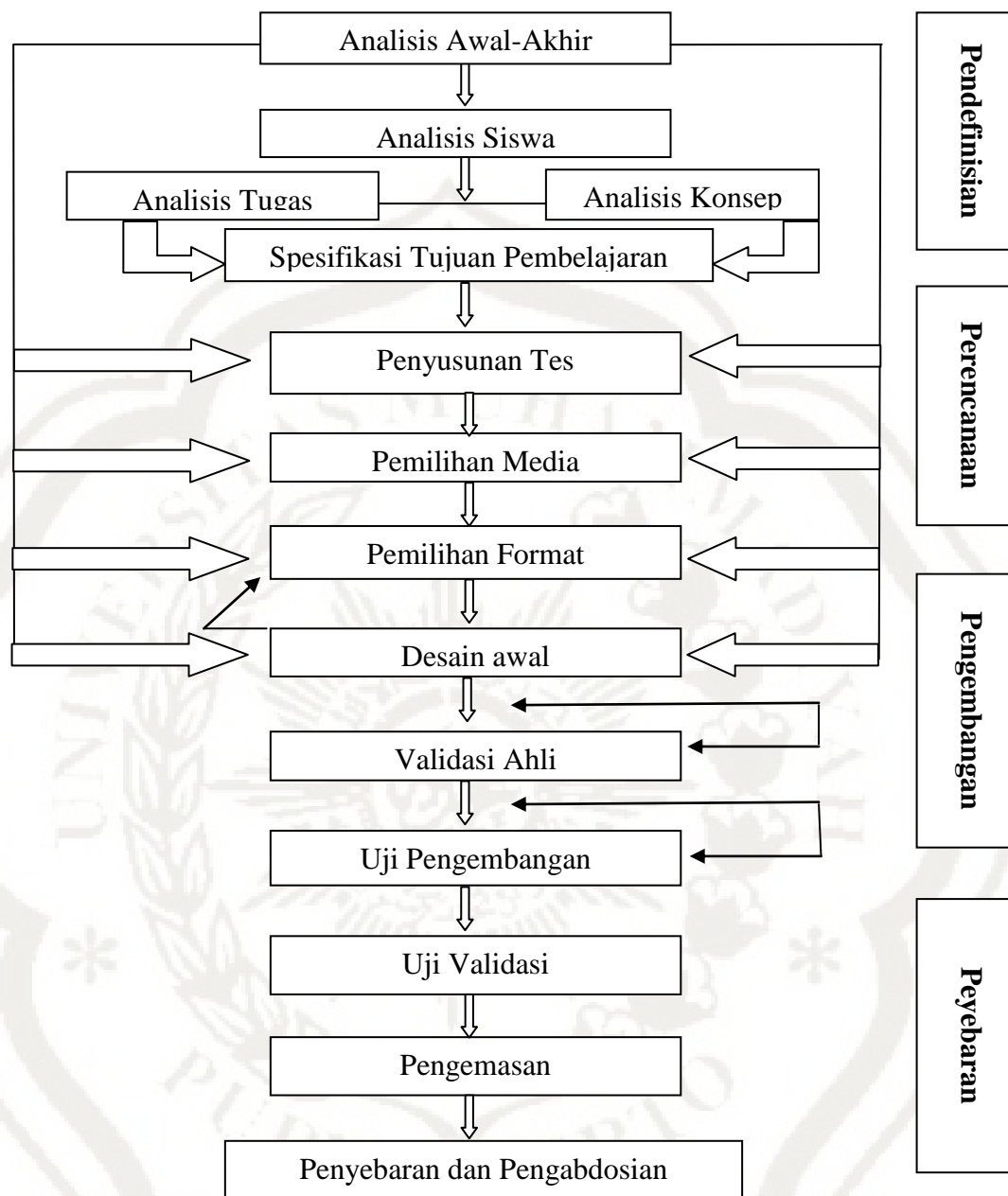
Menurut Bobbi DePorter (2010:126-136), dalam pelaksanaannya *quantum teaching* melakukan langkah-langkah yang tercermin dalam istilah TANDUR, yaitu:

1. Tumbuhkan, maksudnya menumbuhkan minat siswa dengan cara memuaskannya serta adanya AMBAK dalam kegiatannya.
2. Alami maksudnya menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh siswa.
3. Namai maksudnya menamai kegiatan yang akan dilakukan selama proses belajar-mengajar, dengan menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, dan sebuah masukan.
4. Demonstrasikan maksudnya menyediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan (mendemostrasikan) bahwa ia mengetahui sesuatu hal.
5. Ulangi maksudnya menunjuk beberapa siswa untuk mengulangi materi dan menegaskan bahwa mereka tahu karena memang mereka mengetahui sesuatu hal.
6. Rayakan maksudnya merayakan keberhasilan yang sudah dilakukasn oleh siswa sebagai pengakuan atau penyelesaian, partisipasi, dan perolehan keterampilan maupun ilmu pengetahuan.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa konsep dasar *edutainment* merupakan pembelajaran yang berbasis pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, dan berlangsung cepat, serta dapat menghasilkan suatu pencapaian yang memuaskan dalam kegiatan pembelajarannya. Karena dalam hal ini siswa kelas III yang rata-ratanya berumur 8-9 tahun masih memiliki sifat ingin bermain. Sehingga salah satu alasan mengapa menggunakan belajar yang menggunakan *edutainment* ini sangat penting untuk dilaksanakan disekolah. Karena ketika anak merasakan kondisi yang tenang, siap untuk belajar, menyenangkan melalui *edutainment* yang berbasis hiburan, mereka akan belajar dengan senang dan mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa beban. Sehingga memudahkan menyerap pelajaran yang sedang diajarkan. Dalam pembuatan bahan ajar ini tidak semua aspek konsep dasar dicantumkan pada bahan ajar, tetapi dalam pembuatannya dibatasi hanya pada konsep *quantum teaching* dan *quantum learning*.

G. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4-D

Model pengembangan perangkat seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) adalah model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahapan pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran seperti pada gambar 2.7 (Trianto, 2009:190).



**Bagan 2.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D
(Trianto, 2009:190)**

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap ini adalah menetakan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat

pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan mentari yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu (a) analisis ujung depan; (b) analisis siswa ; (c) analisis tugas; (d) analisis konsep; dan (e) perumus tujuan pembelajaran.

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan tujuannya untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan pengembangan bahan pembelajaran. Berdasarkan masalah ini disusunlah alternatif perangkat yang relevan. Dalam melakukan analisis ujung depan perlu mempertimbangkan beberapa hal sebagai alternatif pengembangan perangkat pembelajaran, teori belajar, tantangan, dan tuntutan masa depan.

Analisis ujung depan diawali dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan akhir yaitu tujuan yang tercantum dalam kurikulum. Kesenjangan antara hal-hal yang sudah diketahui siswa dengan apa yang seharusnya akan dicapai siswa memerlukan telaah kebutuhan (*needs*) akan materi sebagai penutup kesenjangan tersebut.

b. Analisis siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari siswa, khususnya siswa SD yang secara umum pada masa ini kebanyakan siswa berusia 7-11 tahun. Dalam hal ini karakteristik

siswa itu dapat meliputi: (1) aspek kognitif; (2) aspek afektif, dan (3) aspek psikomotor.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis sesuai urutan penyajiannya dan merinci konsep-konsep yang relevan. Hasil analisis ini berupa peta konsep.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini mencakup: (a) analisis struktur isi; (b) analisis prosedural; (c) analisis proses informasi; (d) analisis konsep; dan (e) perumusan tujuan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran ditinjau untuk mengkonformasikan tujuan dari analisis tugas dan analisis materi menjadi tujuan-tujuan khusus yang dinyatakan secara spesifik sehingga dapat diamati dan diukur. Peneilaian tujuan pembelajaran khusus tersebut merupakan acuan dalam merancang atau menyusun tes dan rancangan modul pembelajaran sesuai dengan topic yang dipilih dalam penelitian.

2. Tahap Perencanaan (*Desaign*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototype perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu: (1) penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara

tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar; (2) pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran, media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran; (3) pemilihan format. Didalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan dinegara-negara lain yang lebih maju.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi oleh para pakar diukur dengan revisi; (b) uji coba skala kecil, yaitu kegiatan mengoprasionalkan rencana pelajaran; dan (c) uji coba besar dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan jumlah siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

4. Tahap Pendiseminasi (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, disekolah lain, oleh Guru yang lain. Tujuan lain untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat didalam KBM.

Dari uraian tentang tiga model 4-D diatas pada dasarnya penelitian ini dalam penelitiannya menggunakan model pengembangan yang disesuaikan dengan rancangan penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian tersebut

harus dilaksanakan secara sistematis yang sesuai dengan ahapan-tahapan pengembangan 4-D, yaitu *define*, *desaign*, *develop*, dan *desseminatei* atau dapat diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

H. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Tematik

Pengembangan bahan ajar tematik melibatkan sejumlah langkah yang harus ditempuh oleh seorang pengembang. Dalam buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar (2008), ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu: analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar.

1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Analisis proses awal yang harus ditempuh dalam menyusun bahan ajar. Analisis ini bertujuan agar bahan ajar yang dibuat sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa . Analisis kebutuhan bahan ajar meliputi tiga tahap, yaitu: analisis terhadap kurikulum tematik, sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Keseluruhan proses ini menjadi bagian integral dari suatu proses pembuatan bahan ajar yang tidak bisa kita pisah-pisahkan.

2. Memilih Sumber Belajar

Menurut Sudrajat dan Rivai (Prastowo, 2014: 175-177) pemilihan sumber belajar dibagi menjadi dua kriteria, yaitu:

a. Kriteria umum

Secara umum, ketika memilih sumber belajar hendaknya kita memperhatikan empat kriteria, sebagai berikut:

- 1) Ekonomis (terjangkau semua lapisan masyarakat)
- 2) Praktis dan sederhana
- 3) Mudah diperoleh (sumber belajar dipilih dan dicari dari yang dekat dan mudah dicari)
- 4) Fleksibel (dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran).

b. Kriteria Khusus

Adapun sejumlah kriteria khusus untuk pemilihan sumber belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Sumber belajar dapat memotivasi siswa dalam belajar
- 2) Sumber belajar untuk tujuan pengajaran
- 3) Sumber belajar untuk penelitian
- 4) Sumber belajar untuk memecahkan masalah
- 5) Sumber belajar dapat untuk prestasi

3. Menyusun Peta Bahan Ajar Tematik

Setelah proses analisis kebutuhan bahan ajar, maka kita mengetahui seberapa banyak bahan ajar yang mestinya disiapkan dalam periode pembelajaran tertentu, baik dari segi jenis maupun kuantitas.

Apabila peta kebutuhan bahan ajar telah dibuat, tahap selanjutnya tinggal menyusun bahan ajar menurut struktur bentuk bahan ajar masing-

masing. Karena, dari peta kebutuhan bahan ajar telah dapat diketahui (isi) bahan ajar apa saja yang dibutuhkan untuk menyusun sebuah bahan ajar. Untuk selanjutnya kita tinggal merinci uraian untuk masing-masing materi tersebut.

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa bahan ajar tematik merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang disesuaikan dengan kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa melalui proses pembelajarannya yang mendorong keterlibatan aktif, menyenangkan, dan berfungsi sebagai pedoman yang mampu untuk siswa belajar secara mandiri. Dalam pengembangan bahan ajar harus melewati beberapa tahapan, seperti analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar. Dalam hal ini sangat penting bagi seorang pengajar yang akan mengembangkan bahan ajar. Karena dalam pembuatan pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan kebutuhan bahan ajar yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang akan di tunjukkan serta dikuasai oleh siswa. Adapun dalam pemilihan bahan ajar yang harus disesuaikan dengan pertimbangan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya menyusun peta tematik sangat penting dalam pengembangan bahan ajar. Setelah proses analisis kebutuhan bahan ajar, maka harus mengetahui seberapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu periode pembelajaran tertentu.

I. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Md. Tia Prastika Dewi, Kt Pudjawan, Pt Nanci Rastiastini dengan judul jurnal ‘Pengaruh Metode *edutainment* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Di Guguss XV’ dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui metode *edutainment* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Dengan rancangan penelitian *post-test only control group design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD di Gugus XV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 247 orang. Sampel dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Data hasil belajar IPA siswa dikumpulkan menggunakan tes objektif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment* dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Disamping itu rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment* yaitu 23,00 lebih tinggi dari pada siswa yang belajar menggunakan model

pembelajaran konvensional yaitu 13,53 berada pada kategori cukup. Besarnya thitung adalah 8,77, sedangkan t tabel dengan db = 60 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal itu berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian metode *edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa SD kelas V semester I di gugus XV kecamatan buleleng tahun pelajaran 2013/2014.

Ada penelitian yang relevan lainnya yaitu penelitian skripsi dari Hari Raharja dengan judul "Pengembangan modul berbasis *edutainment* pada matematika bilangan bulat untuk siswa SMP kelas VII". Dimana isi dari skripsi tersebut dapat kita ketahui bahwa dengan menggunakan modul berbasis *edutainment* belajar lebih relaks, menyenangkan, aktif, dan dapat fokus terhadap guru yang sedang mengajar didepan kelas. Keefektifan modul berbasis *edutainment* yang identik dengan unsur hiburan dapat menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

J. Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru sangat berperan baik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru dituntut untuk mampu melaksanakan suatu pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswanya serta dapat menghasilkan suatu hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Karena tuntutan tersebut, maka guru harus mampu mengembangkan diri. Pengembangan diri tersebut dapat dilihat dari inovasi baru yang dapat ditampilkan dalam pembelajarannya. Guru tidak

hanya mengandalkan modul dan sumber belajar lainnya yang dibeli dari luar. Dalam hal ini, dapat diadakannya sebuah inovasi baru untuk mendukung guru dalam mengajar. Dari inovasi-inovasi tersebut akan didapatkan suatu ilmu baru yang dapat guru terima, serta dapat diberikan kepada siswanya untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Untuk itu guru harus mengetahui karakteristik siswa serta hasil yang selama ini sudah siswa pelajari.

Guru dapat mengembangkan berbagai macam inovasi baru yang dapat ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu contoh adalah dengan membuat inovasi baru berupa pembuatan bahan ajar yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Untuk melaksanakan suatu inovasi baru dalam pembelajaran, maka guru harus memiliki motivasi untuk membangun pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga untuk melaksanakan inovasi baru tersebut guru dapat membuat sebuah bahan ajar yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik untuk diikuti oleh siswa. Dengan demikian guru dapat melaksanakan sebuah inovasi baru dengan membuat bahan ajar yang berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* yang diharapkan dapat membantu guru dalam menunjang keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sutrisno dalam buku Hamid (2014: 17) *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan,

sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jika dilihat dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Dalam kata lain *edutainment* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang identik dengan hiburan dimana dalam kegiatan belajarnya terdapat unsur yang menyenangkan serta dipadukan dengan edukasi.

Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan suatu sumber belajar yang mampu memfasilitasi guru untuk kemudahan dalam pembelajarannya. Salah satu sumber belajar tersebut adalah bahan ajar yang dapat berperan penting serta dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang yang membantu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan siswa. Karena fakta dilapangan yang peneliti temui dalam kegiatan pembelajarannya masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran kurang menarik minat siswa untuk belajar. Sehingga berkurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari permasalahan diatas maka untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajarannya masih belum mencapai tujuan yang diinginkan dalam RPP tematik yang sudah direncanakan. Maka dari itu dibuatkannya sebuah bahan ajar tematik yang berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* .

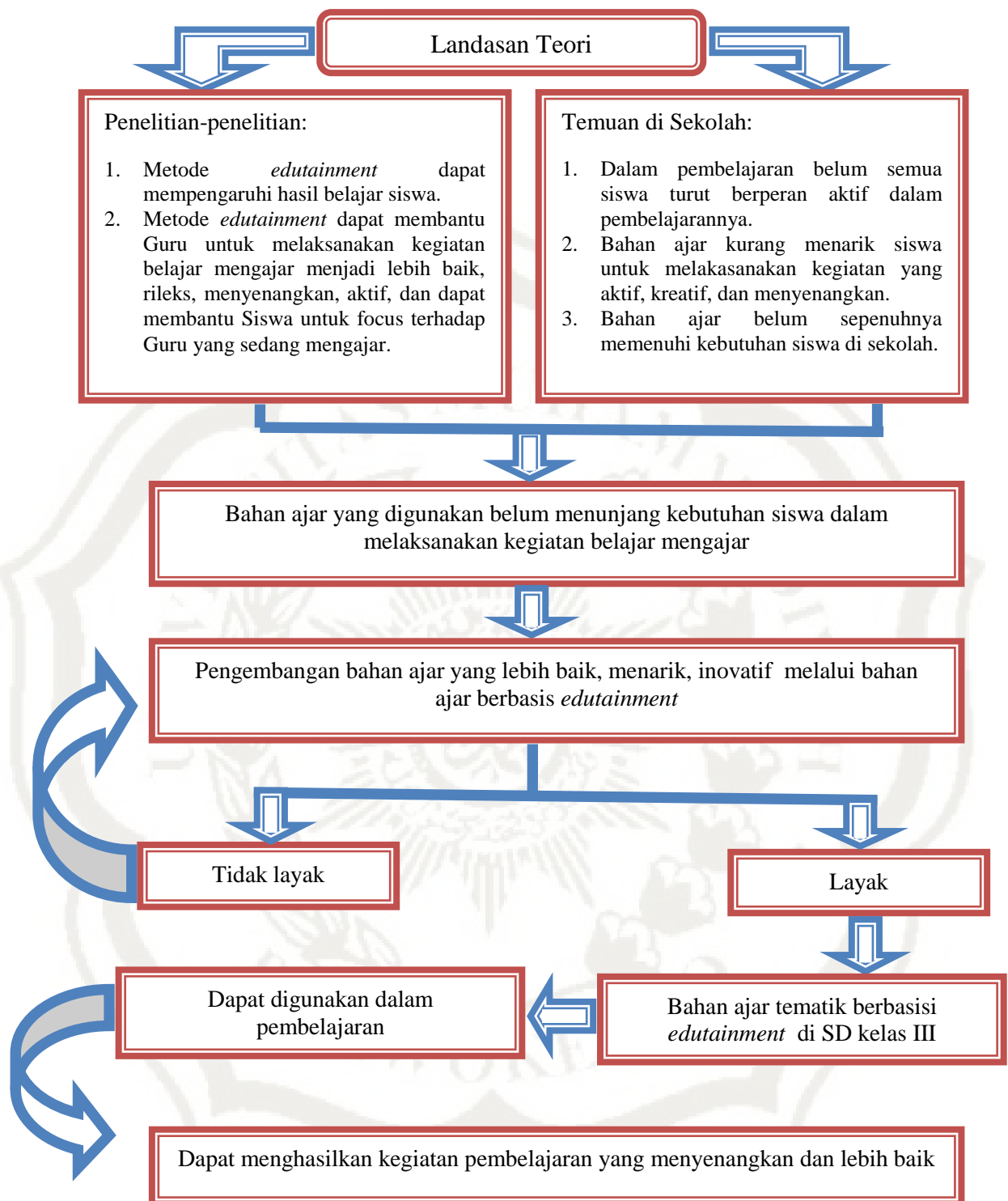
Sesuai dengan pernyataan diatas, maka ada penelitian yang relevan yaitu penelitian skripsi dari Hari Raharja dengan judul ”Pengembangan modul

berbasis *edutainment* pada matematika bilangan bulat untuk siswa SMP kelas VII". Isi dari skripsi tersebut dapat kita ketahui bahwa dengan menggunakan modul berbasis *edutainment* siswa dapat belajar lebih relaks, menyenangkan, aktif, dan dapat fokus terhadap guru yang sedang mengajar didepan kelas. Keefektifan modul berbasis *edutainment* yang identik dengan unsur hiburan dapat menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Adapun penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Md. Tia Prastika Dewi, Kt Pudjawan, Pt Nanci Rastiastini dengan judul jurnal 'Pengaruh Metode *edutainment* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Di Guguss XV'. Menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment* dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian metode *edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa SD kelas V semester I di gugus XV kecamatan buleleng tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan temuan yang ditemukan disekolah maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran disekolah belum memfasilitasi kebutuhan yang diinginkan oleh semua pihak. Oleh karena itu, harus adanya sumber belajar yang memadai serta adanya variasi bahan ajar dalam pembelajaran agar tidak terlihat monoton dalam kegiatan

belajar mengajar. Jika adanya pengembangan sebuah bahan ajar yang berbeda dari sebelumnya yaitu berbasis *edutainment*, maka dapat membantu untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih antusias, aktif dalam belajar, memiliki semangat, dan merasa senang terhadap materi yang sedang dipelajari.





Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Karakteristik pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* memiliki perbedaan dengan bahan ajar lainnya.
2. Bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* layak digunakan sebagai pegangan guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran aktif, dan menyenangkan.
3. Terdapat respon yang positif dan baik dari guru dan siswa terhadap bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* dalam kegiatan belajar mengajar yang aktif, dan menyenangkan.
4. Bahan ajar tematik *edutainment* dengan model *quantum teaching* efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat menghasilkan pembelajaran aktif, dan menyenangkan.