

## **KONSEP EDUTAINMENT DAN COOPERATIVE LEARNING (Analisis Relasinya terhadap Pendidikan Anak Usia Dini)**

**Fatrica Syafri**

*Jurusan Tarbiyah STAIN Bengkulu*

*Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu*

*Email : [fatricasyafri@yahoo.com](mailto:fatricasyafri@yahoo.com)*

### **Abstrak**

Pembahasan tentang kedua teori ini merupakan sesuatu hal yang unik. Keunikannya antara lain selain teori ini dipandang sebagai hal baru, juga karena perkembangan dan kesadaran masyarakat Indonesia tentang pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD). Kedua teori ini menjadi alat analisis terhadap relasinya terhadap pendidikan anak. Teori *edutainment* dan *cooperative learning* memberikan pesan kepada pemerhati dan pelaksana pendidikan tentang pentingnya proses pendidikan bersama atau berkelompok dan proses pendidikan yang menyenangkan. Proses Pendidikan berkelompok, belajar sambil bermain dapat menyenangkan peserta didik terutama pada usia dini. Selanjutnya, dapat melahirkan generasi yang memiliki multi kecerdasan.

Kata Kunci : *edutainment*, *cooperative learning*, dan PAUD.

### **A. Pendahuluan**

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu sama lain, karena sifatnya yang individual, maka manusia yang satu membutuhkan manusia yang lainnya. Sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk berinteraksi dengan sesamanya, selain itu manusia memiliki potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Dari adanya perbedaan, manusia dapat saling mencerdaskan, saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang saling menyayangi atau saling mencintai.

Perbedaan antarmanusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antarsesamanya. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang saling tenggang rasa. Dalam dunia pendidikan,

khususnya pada jenjang pendidikan formal banyak dijumpai perbedaan-perbedaan mulai dari perbedaan gender, suku, agama, dan lain-lain.

Dari karakter yang heterogen tersebut, timbul suatu pertanyaan bagaimana guru dapat memotivasi seluruh siswa mereka untuk belajar dan membantu saling belajar satu sama lain? Bagaimana guru dapat menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa akan berdiskusi, berdebat, dan menggeluti ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan sehingga siswa benar-benar memahami ide, konsep dan keterampilan tersebut? Bagaimana guru dapat memanfaatkan energi sosial seluruh rentang usia siswa yang begitu besar di dalam kelas untuk kegiatan-kegiatan pembelajaran produktif? Bagaimana guru dapat mengorganisasikan kelas sehingga siswa saling menjaga satu sama lain, saling mengambil tanggung jawab satu sama lain, dan belajar untuk menghargai satu sama lain terlepas dari suku, tingkat kinerja, atau ketidakmampuan karena cacat?

Jawabannya adalah melalui pembelajaran kooperatif. Ada banyak alasan yang membuat pembelajaran *cooperative* memasuki jalur utama praktek pendidikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Robert E. Slavin yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri.<sup>1</sup>

Demikian Muhammad Nur mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggungjawab. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.<sup>2</sup> Pendapat

---

<sup>1</sup> Robert E. slavin, *Cooperative Learning* (Penerbit Nusa Media : Bandung, 2008), hlm. 4-5.

<sup>2</sup> Muhammad Nur, *Pembelajaran Kooperatif* (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Lembaga Penjamin Mutu : Jawa Timur, 2005), hlm. 1.

ini sejalan dengan Abdurrahman dan Bintoro mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.<sup>3</sup> Untuk menciptakan suasana belajar kooperatif bukan suatu pekerjaan yang mudah. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut diperlukan pemahaman filosofis dan keilmuan yang cukup disertai dedikasi yang tinggi serta latihan yang cukup pula.

Berangkat dari permasalahan di atas pada tulisan ini penulis ingin menguraikan tentang bagaimana konsep *Cooperative Learning* dalam proses pendidikan, selanjutnya akan dianalisis hubungannya dengan pendidikan anak usia dini (pada makalah ke dua).

## **B. Teori Cooperative Learning**

### **1. Pengertian Cooperative Learning**

Posamentier secara sederhana menyebutkan cooperative learning atau belajar secara kooperatif adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas.<sup>4</sup> Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif merubah peran guru dari peran yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Menurut teori konstruktivis, tugas guru (pendidik) adalah memfasilitasi agar proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan pada diri sendiri tiap-tiap siswa terjadi secara optimal.

*Cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok-kelompok

---

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Posamentier. Alfred S. dan Stepelman. Jay. *Teaching Secondary Mathematics: Teaching and Enrichment Units* (New Jersey: Prantice Hall, 1999), hlm. 12.

kecil.<sup>5</sup> Kepada siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah, dan sebagainya.

Menurut Slavin menyatakan bahwa pendekatan konstruktivis dalam pengajaran secara khusus membuat belajar kooperatif ekstensif, secara teori siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikannya dengan temannya.<sup>6</sup> Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif merubah peran guru dari peran yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil.

Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok. Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok. Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan.
- c. Tatap muka.
- d. Komunikasi antar anggota.

---

<sup>5</sup> Sigit Saptono, *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (UNNES : Semarang, 2003), hlm. 32.

<sup>6</sup> Krismanto, *Beberapa Teknik, Model dan Strategi Dalam Pembelajaran Matematika* (PPPG Matematika :Yogyakarta, 2003), hlm. 14.

e. Evaluasi proses kelompok

Khas Cooperative Learning yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kooperatif dan tinggal bersama dalam satu kelompok untuk beberapa minggu atau beberapa bulan. Sebelumnya siswa tersebut diberi penjelasan atau diberi pelatihan tentang bagaimana dapat bekerja sama yang baik dalam hal:

- Bagaimana menjadi pendengar yang baik
- Bagaimana memberi penjelasan yang baik
- Bagaimana cara mengajukan pertanyaan dengan benar dan lain-lainnya.

Aktivitas *Cooperative Learning* dapat memainkan banyak peran dalam pelajaran. Dalam pelajaran tertentu *Cooperative Learning* dapat digunakan 3 (tiga) tujuan berbeda yaitu: Dalam pelajaran tertentu siswa sebagai kelompok yang berupaya untuk menemukan sesuatu, kemudian setelah jam pelajaran habis siswa dapat bekerja sebagai kelompok-kelompok diskusi dan setelah itu siswa akan mendapat kesempatan bekerja sama untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai segala sesuatu yang telah dipelajarinya untuk persiapan kuis, bekerja dalam suatu format belajar kelompok.

## **2. Karakteristik *Cooperative Learning***

Karakteristik pembelajaran kooperatif di antaranya:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
- b. Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.
- c. Jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya, dan jenis kelamin.
- d. Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Selain itu, terdapat empat tahapan keterampilan kooperatif yang harus ada dalam model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Forming (pembentukan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk membentuk kelompok dan membentuk sikap yang sesuai dengan norma.
- b. Functioning (pengaturan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatur aktivitas kelompok dalam menyelesaikan tugas dan membina hubungan kerja sama diantara anggota kelompok.
- c. Forming (perumusan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk pembentukan pemahaman yang lebih dalam terhadap bahan-bahan yang dipelajari, merangsang penggunaan tingkat berpikir yang lebih tinggi, dan menekankan penguasaan serta pemahaman dari materi yang diberikan.
- d. Fermenting (penyerapan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk merangsang pemahaman konsep sebelum pembelajaran, konflik kognitif, mencari lebih banyak informasi, dan mengkomunikasikan pemikiran untuk memperoleh kesimpulan.

### **3. Metode-metode Pembelajaran Cooperative**

Lima prinsip dalam metode *Student Team Learning* (Pembelajaran tim siswa[PTS]) telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga diantaranya adalah metode pembelajaran kooperatif yang dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas. *Student team-Achievement Division (STAD)* (pembagian pencapaian tim siswa), *Team-Games-Tournament (TGT)* (Turnamen game tim), dan *Jigsaw II* (teka-teki II). Dua yang lain adalah kurikulum komprehensif yang dirancang untuk digunakan dalam mata pelajaran khusus pada tingkat kelas tertentu : yaitu *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* (mengarang dan membaca terintegrasi yang kooperatif) digunakan untuk pelajaran membaca pada kelas 2-8 dan *Team Accelerated Instruction (TAI)* (percepatan pengajaran tim) untuk mata pelajaran matematika pada kelas 3-6. Kelima metode ini melibatkan penghargaan tim, tanggung jawab individual, dan melibatkan kesempatan sukses yang sama, tetapi dengan cara yang berbeda.

#### **a. Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe STAD**

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sehingga cocok bagi guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja didalam kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi pelajaran tersebut. Pada akhirnya siswa diberikan tes yang mana pada saat tes ini mereka tidak dapat saling membantu. Poin setiap anggota tim ini selanjutnya dijumlahkan untuk mendapat skor kelompok. Tim yang mencapai kriteria tertentu diberikan sertifikat atau ganjaran lain.<sup>7</sup>

Menurut Slavin STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu: (1) presentasi Kelas, (2) Kelompok, (3) Kuis (tes), (4) Skor peningkatan individual, (5) Penghargaan kelompok.<sup>8</sup> Ide utama di balik STAD adalah untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan keterampilan-keterampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Mereka harus memberi semangat teman satu timnya yang melakukan yang terbaik, menyatakan norma bahwa belajar itu penting, bermamfaat, dan menyenangkan.

Meskipun siswa belajar bersama, mereka tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis. Setiap siswa harus menguasai materi tersebut. Tanggung jawab individual ini memotivasi siswa melakukan

---

<sup>7</sup> Robert E. slavin, *Cooperative Learning*, hlm. 143.

<sup>8</sup> *Ibid.*

sebuah pekerjaan tutorial dengan baik dan saling menjelaskan satu sama lain, mengingat satu-satunya cara tim tersebut berhasil jika seluruh anggota tim telah menuntaskan informasi atau keterampilan yang sedang dipelajarinya.

#### **b. Teams-Games-Tournaments (TGT)**

TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Pada intinya model kooperatif TGT terdiri dari empat kegiatan yakni Persentase Kelas, Tim, Permainan, dan Turnamen.

#### **c. Metode Jigsaw**

Metode ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Melalui metode Jigsaw kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks dan tiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut. Para anggota dari berbagai tim yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut. Kumpulan siswa semacam itu disebut kelompok pakar (expert group). Selanjutnya, para siswa yang berada dalam 'kelompok pakar' kembali ke kelompok semula (home teams) untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam home teams, para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari.

**d. Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization atau Team Accelerated Instruction).**

Dasar pemikiran pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah untuk mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individu berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa. Biasanya tipe TAI digunakan pada mata pelajaran matematika.

**e. Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition).**

Metode-metode pembelajaran kooperatif telah diteliti dan digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dua dari mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar – membaca dan menulis- jelas tidak tersentuh oleh penelitian ini. Bagian ini menggambarkan dasar pemikiran, pengembangan, dan evaluasi dari CIRC, sebuah program yang komprehensif untuk mengajari pelajaran membaca, menulis, dan seni berbahasa para kelas yang lebih tinggi di sekolah dasar.

**4. Model Kooperatif Informal**

Diantara bentuk-bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua dan luas digunakan adalah diskusi kelompok dan proyek kelompok, kelompok-kelompok diskusi adalah memastikan setiap anggota berperan serta dalam kegiatan kelompok tidak didominasi oleh seorang anggota saja, setiap kelompok memilih seorang pemimpin yang mampu mengorganisasikan kelompok mereka, Proyek-proyek kelompok yang baik adalah sama dengan prinsip dari diskusi yang baik, setiap kelompok menulis laporan yang diinginkan oleh guru.

Spencer Kagan (1992) telah mendeskripsikan banyak struktur informal untuk pengembangan pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pelajaran sehari-hari, sebagai bagian dari struktur tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Diskusi kelompok spontan.
- b. Number Head Together (NHT), pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok, ciri khasnya adalah hanya menunjuk

seorang siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok itu. Cara ini menjamin keterlibatan total semua siswa.

- c. Think Pair Share, dikembangkan oleh Frank Lyman (Universitas Maryland) pada saat guru mempresentasikan sebuah pelajaran di kelas, siswa duduk berpasangan di dalam tim mereka. Siswa diminta untuk think (memikirkan) sendiri jawaban pertanyaan itu, kemudian pair (berpasangan) dengan pasangan berdiskusi untuk mencapai konsensus atas jawaban tersebut. Akhirnya guru meminta siswa untuk share (berbagi) jawaban yang mereka sepakati itu kepada semua siswa di kelas.<sup>9</sup>

### C. Teori Edutainment

Ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan yakni saat munculnya konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas "pendidikan" dan "hiburan".

Konsep menurut bahasa yakni pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Sesuai dengan pengertian konsep di atas maka konsep *edutainment* yang dimaksudkan disini adalah sejumlah gagasan, pandangan, ide-ide, pemikiran tentang *edutainment* yang terdapat dalam teori-teori belajar quantum.<sup>10</sup>

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Edutainment dari segi bahasa memiliki arti yaitu pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*.<sup>11</sup> Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan

---

<sup>9</sup> Muhammad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah (Lembaga Penjamin Mutu : Jawa Timur. 2005).

<sup>10</sup> Hamruni. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 50.

<sup>11</sup> [www.thelearningweb.net](http://www.thelearningweb.net).

memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.<sup>12</sup>

#### 1. Munculnya Konsep *Edutainment*

Konsep belajar berwawasan *edutainment* 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 dan pelatihan di era milenium ini.<sup>13</sup> Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*roleplay*), demonstrasi dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajar (murid) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencedaskan.

Ada tiga kualitas belajar yang harus dikembangkan dalam diri murid guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, yakni:

- a. belajar untuk menjadi (*Learning to Be*) akan menghasilkan pribadi yang mandiri.
- b. belajar untuk belajar (*Learning to Learn*) dengan terus-menerus secara aktif.<sup>14</sup>

Dalam konsep *edutainment* setiap proses pembelajaran harus menyenangkan. Oleh sebab itulah, konsep *edutainment* menjadi salah satu terobosan dalam proses pembelajaran yang selama ini hanya dipahami sebagai proses belajar-mengajar di dalam kelas padahal proses belajar di luar kelas dapat memacu kreativitas anak didik.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Hamruni. *Edutainment ....*, hlm. 50.

<sup>13</sup> [www.learning-revolution.com](http://www.learning-revolution.com). Diambil dalam bukunya Hamruni. *Edutainment....*, hlm. 51.

<sup>14</sup> Tohirin MS, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 77-78.

<sup>15</sup> Arief Rahman, Guru besar UNJ dalam seminar "*Edutainment* sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi" pada tanggal 27 Mei 2009. diambil dari [www.kompas.com](http://www.kompas.com)

Pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simons dan Bobbi De Porter berinisiatif untuk menciptakan program 10 hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengkombinasikan rasa percaya diri, keterampilan belajar dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada musim panas 1982, kelompok pertama yang terdiri 68 remaja tiba di perkemahan, yang mereka sebut dengan *super camp*. Pada awalnya, sebagian besar murid-murid itu merasa enggan, curiga dan tidak mau bekerja sama. Muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini tetapi setelah beberapa saat berjalan mulai terlihat trobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut menuju kearah yang tepat. Akhirnya, program ini berhasil bahkan melebihi dari yang diharapkan dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para remaja yang mengikutinya.<sup>16</sup>

## 2. Karakteristik *Edutainment*

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment*, yakni:

1. konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.<sup>17</sup>
2. Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni:
  - a. Perasaan gembira

---

<sup>16</sup> Bobby De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 4-5.

<sup>17</sup> Hamruni. *Edutainment ....*, hlm. 42-43.

Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah.<sup>18</sup> Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep *edutainment* mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.

Seorang ibu mengeluh bahwa anaknya yang baru taman kanak-kanak sudah dapat mengungkapkan bahwa dirinya stres. Jika dipikirkan, anak-anak mendapatkan banyak tekanan, baik dari guru-guru di sekolah maupun orangtua dengan harapan-harapan yang terkadang kurang realistis demi terpenuhinya cita-cita orangtua yang dulu tidak berhasil dicapai.

Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi anak, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut anak melebihi kemampuannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tuntutan dari orangtua dengan budaya yang berbeda. Orangtua dari budaya Jepang dan Cina menetapkan standar yang lebih tinggi terhadap prestasi anak, mengevaluasi dengan ketat hasil yang diperoleh, dan mendorong anak untuk bekerja lebih keras. Sedangkan orangtua Amerika lebih menekankan kemampuan dasar (IQ) anak daripada kerja keras dalam mencapai prestasi akademik.<sup>19</sup> Sebenarnya perlu bagi orangtua untuk merefleksi diri dan menjawab dengan jujur pertanyaan; “Apakah yang saya lakukan ini adalah untuk kepentingan anak saya atau untuk kepentingan diri saya sendiri?”

b. Mengembangkan emosi positif anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua

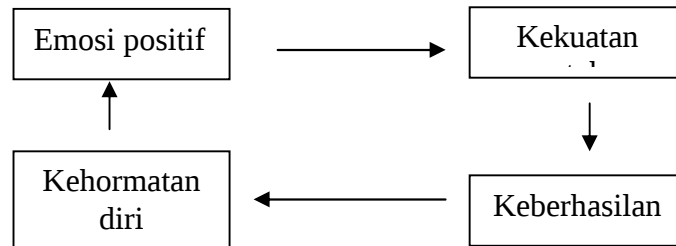
---

<sup>18</sup> [www.batikyogya.wordpress.com](http://www.batikyogya.wordpress.com) oleh Noor Fitrihana pada tanggal 13 Agustus 2008.

<sup>19</sup> [www.beeparenting.wordpress.com](http://www.beeparenting.wordpress.com). Artikel *Belajar yang Menyenangkan* pada tanggal 23 Februari diakses tanggal 1 Desember 2009.

untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.

Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan dan kekuatan diri.



Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

- c. Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda

Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera - melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola.

Menurut Vernon A. Magnesen dalam *Quantum Teaching*, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.<sup>20</sup>

- d. Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau *style* dan keinginan

---

<sup>20</sup> *Ibid.*

mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing.

Menurut Nasution mengajar dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat usaha itu.<sup>21</sup> Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar anak didik dapat belajar. Agar murid mau belajar perlu diciptakan situasi belajar yang kondusif.

3. Konsep *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka seutuhnya.
4. Konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu maka ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai

---

<sup>21</sup> [www.batikyogya.wordpress.com](http://www.batikyogya.wordpress.com) oleh Noor Fitrihana pada tanggal 13 Agustus 2008.

maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal.

Dengan demikian, seorang pendidik sebelum memberikan model pembelajaran kepada anak hendaknya lebih memahami bagaimana cara agar belajar itu bisa nyaman dan menyenangkan adalah sebagai berikut:

1. menciptakan lingkungan belajar tanpa stress (rileks), lingkungan yang nyaman dan aman, harapan untuk sukses tinggi menjulang.
2. menjamin bahwa sejak pelajaran adalah relevan karena harus dipahami bahwa belajar akan berjalan dengan efektif jika yang bersangkutan paham dan pentingnya pelajaran tersebut.
3. melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri.
4. menantang otak untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin.
5. menggabungkan semua bahan yang dipelajari dengan tetap tenang dan nyaman.<sup>22</sup>
6. materi pelajaran yang relevan dan bermakna
7. pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara murid)
8. hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar
9. belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus
10. isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.

Apabila dikontekskan dengan pendidikan anak usia dini maka pendidik anak usia dini harus dapat merangsang dan membangun munculnya seluruh potensi kecerdasan anak dan bukan mematikan potensi

---

<sup>22</sup> Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning for the 21th Century: Cara Belajar Cepat Abad 21*, terj. Dedy Ahimsa (Bandung: Nuansa, 2002), hlm. 93.

tersebut. Oleh karena itu pendidik anak usia dini perlu memahami karakteristik anak usia dini antara lain sebagai berikut:

1. anak bukan miniatur orang dewasa
2. anak masih tahap berkembang
3. setiap anak unik
4. dunia anak adalah dunia bermain
5. anak belum tahu benar salah
6. setiap larya anak berharga
7. setiap anak butuh rasa aman
8. setiap anak peneliti dan penemu<sup>23</sup>

#### **D. Edutainment dan Cooperatif Learning: Sebuah Analisis Relasinya terhadap PAUD**

Pendidikan anak usia adalah pendidikan yang penting dan perlu mendapat perhatian maksimal bagi semua pendidik, baik orang tua maupun para guru. Karena masa dini perkembangan pesat berbagai potensi kecerdasan yang telah dianugrehkan Tuhan kepada setia manusia. Potensi tersebut telah ada sejak manusia dalam kandungan, persoalannya bagaimana mengelolahnya setelah ia lahir, termasuk usia emasnya yaitu masa usia dini.

Perhatian khusus ini dapat dilakukan oleh para guru dan orang tua dengan cara pendidikan atau pembelajaran yang menyenangkan salah satu bentuknya adalah belajar bekerja sama (kooperatif learning). Telah diuraikan di atas bahwa banyak manfaat belajar bekerja sama, selain melatih dan mengembangkan kecerdasan social hal ini dapat melatih kecerdasan lainnya, yaitu intelektual dan kecerdasan emosional.

Ungkapan belajar sambil bermain, bermain seraya belajar merupakan slogan yang relevan untuk pendidikan anak usia dini, dan hal ini sejalan dengan konsep *edutainment* dan *cooperatif learning*. Karena dalam pendidikan yang menyenangkan termasuk di dalamnya belajar bekerja sama, memberikan hal yang terbaik kepada anak didik bukan berdasarkan

---

<sup>23</sup> Makalah pembinaan kurikulum oleh Ibu Hj. Sulastri Yusro, tanggal 4 Agustus 2007.

pemaksaan. Dengan kata lain, anak-anak usia membutuhkan perhatian khusus yang tidak hanya mengandalkan pendidikan yang diberikan para “pengasuhnya”. Persoalannya adalah dalam prakteknya masih banyak dijumpai di beberapa lembaga PAUD yang menerapkan pola lama, yang beranggapan bahwa anak usia dini adalah orang dewasa kecil, yang harus sama dengan perkembangan orang dewasa.

Misalnya disuruh menghafal ayat tertentu, apabila tidak hafal diberi sanksi, dan seterusnya. Bahkan dalam prakteknya termasuk para orang tua, tidak segan-segan mendidik sebagaimana ia mendidik orang dewasa, sehingga anak-anak tertekan dan bahkan stres, yang boleh jadi berdampak pada kenakalan yang tidak terkontrol.

Hal ini secara terus-menerus dilakukan sehingga membentuk karakter anak, dan yang mengejutkan adalah hal ini akan berdampak pada perkembangan perilaku anak pada masa berikutnya. Kejadian ini banyak terjadi karena kurangnya pengetahuan orang tua atau guru terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu dibutuhkan peran semua pihak untuk memberikan pendidikan terbaik bagi putra dan putri sebagai calon penerus generasi mendatang.

#### **E. Kesimpulan**

Sekolah yang pada dasarnya untuk mendapatkan informasi ilmu pengetahuan dengan cara yang mudah dan menyenangkan, kadangkala menjadi sesuatu yang kadang menakutkan, kebingungan bahkan kecemasan bagi peserta didik bila peserta didik itu sendiri mendapatkan permasalahan dalam belajarnya karena situasi dalam belajar merupakan salah satu arena persaingan.

Peserta didik misalnya yang mempunyai kemampuan rendah dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya, hal ini tidak dapat memberi motivasi kepada peserta didik itu sendiri untuk belajar dan mampu sejajar dengan teman-teman sekelasnya. Sekalipun kebiasaan sekolah mulai dari awal masa pendidikan formal, seorang anak belajar dalam suasana kompetisi dan harus berjuang keras memenangkan

kompetisi untuk bisa naik kelas atau lulus. Sebenarnya, kompetisi bukanlah satu-satunya model pembelajaran yang bisa dan harus dipakai. Ada tiga pilihan model, yaitu kompetisi, individual, dan cooperative learning.

Banyaknya model pembelajaran dan tidak sedikit pula para tenaga pengajar tidak tahu tentang model-model tersebut dengan benar. Artinya tenaga pengajar hanya mengetahui prinsip-prinsip yang dangkal sehingga dalam penerapannya dalam kelas tidaklah optimal, akibatnya sering berpendapat bahwa model-model tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang dihadapinya.

*Cooperative Learning* salah satunya, tidak sedikit tenaga pengajar yang kenal dan tahu dengan istilah *Cooperative Learning* akan tetapi tidak kalah banyak juga tenaga pengajar yang menyamakan *Cooperative Learning* dengan diskusi biasa, akibatnya penerapan *Cooperative Learning* tidak sesuai dengan teori yang sebenarnya, sehingga hasil yang dicapai juga tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Asumsi penulis, masih banyak perlunya penyegaran, pendidikan latihan (bukan sekedar seminar yang tidak ada kesempatan berlatih bagi pengajar) yang harus sering diberikan pada guru-guru untuk lebih banyak mengenal model-model pembelajaran dan bagaimana melakukannya di dalam kelas secara periodik, sehingga kerja guru tidak bekerja/mengajar dengan asal-asalan, asal mengajar, asal memberi materi, asal masuk memberi materi, yang tidak mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan keberhasilan dalam belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deporter, Deporter dan Mike Hemacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 1999.
- Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Lembaga Penjamin Mutu : Jawa Timur, 2005.
- Krismanto, *Beberapa Teknik, Model dan Strategi Dalam Pembelajaran Matematika*, PPPG Matematika :Yogyakarta, 2003.
- Muhammad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Lembaga Penjamin Mutu : Jawa Timur, 2005.
- Robert E. slavin, *Cooperative Learning*, Penerbit Nusa Media : Bandung, 2008.
- Sigit Saptono, *Strategi Belajar Mengajar Biologi UNNES* : Semarang, 2003.
- Posamentier. Alfred S. dan Stepelman. Jay. *Teaching Secondary Methematics: Tecahing and Enrichement Units* New Jersey: Prantice Hall, 1999.
- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Bobby De Porter dan Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning for the 21th Century: Cara Belajar Cepat Abad 21*, terj. Dedy Ahimsa. Bandung: Nuansa.
- Fullan. 1991. *The New Meaning of Education Change*. New York: Teacher College Press.
- Makalah pembinaan kurikulum oleh Ibu Hj. Sulastris Yusro, tanggal 4 Agustus 2007.
- Mel Silberman. 2002. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Trj Sarjuli dkk..Yogyakarta:Yappendis, cetakan kedua.

Pikunas, J. 1976. *Human Development. Third Edition*. Tokyo: Mc Graw-Hill Kogakusha Ltd.

Pusat Kurikulum Direktorat PAUD, Direktorat Pembinaan TK dan SD Universitas Negeri Jakarta Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kerangka Dasar Kurikulum PAUD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Siti Murtiningsih. 2004. *Pendidikan Alat Perlawanan; Teori Pendidikan Radikal Paulo Freire*. Yogyakarta: Resist Book.

Team Kreatif Kelompok Bermain Cendekia. 2004. *PAUD, Pendekatan BBCT & Multiple Intelligence*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.

Tohirin MS. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

[www.batikyogya.wordpress.com](http://www.batikyogya.wordpress.com).

[www.beeparenting.wordpress.com](http://www.beeparenting.wordpress.com). Artikel Belajar yang Menyenangkan pada tanggal 23 Februari diakses tanggal 1 Desember 2009.

[www.kompas.com](http://www.kompas.com). Arief Rahman. Guru besar UNJ dalam seminar "*Edutainment sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi*" pada tanggal 27 Mei 2009. diambil dari

[www.thelearningweb.net](http://www.thelearningweb.net).