

**PENGEMBANGAN KONSEP PEMBELAJARAN EDUTAINMENT
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Meril Qurniawan

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Madiun

merilqurniawan@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu pesan yang tertuang dalam pendidikan nasional yakni pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa. Lebih lanjut H.A.R Tilaar, menjelaskan akan eksistensi masyarakat Indonesia yang cerdas memiliki kriteria diambil dari rumusan undang-undang dasar 1945 sebagai berikut: pertama, beriman dan bertaqwa sesuai dengan agama/kepercayaan yang dianutnya. Kedua, berakhlak mulia. Ketiga, pengembangan akal (IQ) yang dipadukan dengan pengembangan intelegensia sosial (SI) dan intelegensia emosional (EI). Keempat, mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan nilai-nilai Pancasila dari keberagaman kebudayaan nusantara.

Untuk memudahkan pencapaian dalam proses *transfer of knowledge and value* sesuai rumusan diatas. Perlu penulis jelaskan perkembangan pemikiran akan teori psikologi dalam pembelajaran yaitu teori humanisme dan teori konstruktivisme. Pertama teori humanisme, gerakan ini muncul dalam dunia pendidikan pada tahun 1960 sampai 1970 an. Pusat perhatian dari aliran ini berusaha memahami perilaku seseorang. Ada beberapa tokoh yang menonjol dalam aliran humanistik, seperti Combs, Maslow, dan Rogers.

Sebuah pernyataan yang patut menjadi renungan bagi para guru, aktivis pendidikan dan masyarakat pendidikan adalah apa yang diungkapkan oleh Andi Wira Gunawan dalam buku "*Genius Learning Strategy*", bahwa sesungguhnya tidak ada mata pelajaran yang membosankan, yang ada adalah guru yang membosankan, suasana belajar yang membosankan. Hal ini terjadi karena proses belajar berlangsung secara monoton dan

merupakan proses perulangan dari itu ke itu juga tiada variasi. Proses belajar hanya merupakan proses penyampaian informasi satu arah, siswa terkesan pasif menerima materi pelajaran

Kata Kunci: Pembelajaran, Edutainment, Madrasah Ibtidaiyah

I. PENDAHULUAN

Kesan yang selama ini terjadi bahwa siswa sering menjadi objek yang dipersalahkan ketika tidak mampu menyerap pelajaran. Sehingga berbagai predikat pun selalu diberikan kepada siswa misalnya pemalas, tidak memperhatikan penjelasan guru, nakal, bodoh, dan lain-lain. Padahal boleh jadi penyebab ketidakmampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan bermula dari proses pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Sebagai akibatnya siswa menjadi malas dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan.

Sebuah pernyataan yang patut menjadi renungan bagi para guru, aktivis pendidikan dan masyarakat pendidikan adalah apa yang diungkapkan oleh Andi Wira Gunawan dalam buku "*Genius Learning Strategy*", bahwa sesungguhnya tidak ada mata pelajaran yang membosankan, yang ada adalah guru yang membosankan, suasana belajar yang membosankan. Hal ini terjadi karena proses belajar berlangsung secara monoton dan merupakan proses perulangan dari itu ke itu juga tiada variasi. Proses belajar hanya merupakan proses penyampaian informasi satu arah, siswa terkesan pasif menerima materi pelajaran.¹ Padahal, Richard I. Arends dalam bukunya tegas mengatakan bahwa membangun hubungan autentik dengan siswa adalah prasyarat bagi semua hal yang berhubungan dengan mengajar² dan membangun ikatan emosional

¹Andi Wira Gunawan dalam buku *Genius Learning Strategy*, diambil dari <http://www.hendryrisjawan.com>.

²Richard I. Arends, *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*, edisi ke-7, jilid 1. Terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyanti Soetjipto, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 19.

tersebut dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar.³

Beranjak dari hal tersebut, sudah saatnya guru untuk merubah paradigma mengajar yang masih bersifat *teacher-centred* menjadi *student-centred* yang menyenangkan. Apa lagi hal tersebut memang sudah diamanatkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional. Undang-undang No. 20 pasal 40 ayat 2 berbunyi guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Sementara Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 berbunyi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa” Sebenarnya sudah banyak literatur yang membahas tentang pembelajaran menyenangkan yang diistilahkan dengan kata PAKEM atau PAIKEM yang dapat digunakan oleh para guru. Demikian pula beberapa pendekatan untuk mendukung PAKEM seperti *Quantum teaching*, kontekstual *teaching*, dan *active learning*. Namun masih sedikit para guru yang tertarik untuk menggunakannya. Hal ini mungkin disebabkan keterbatasan waktu bagi guru untuk membaca literatur tersebut karena umumnya tebal dan lebih bersifat teoritis.

Tulisan Artikel ini mudah-mudahan dapat menjadi solusi yang dapat digunakan para guru dan aktivis pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penulis menyadari sangat jauh dari kebenaran yang sesungguhnya. Oleh karena, penulis sangat mengharapkan kritik konstruktif dalam pengembangan nilai intelektual seputar pembahasan pembelajaran *education entertainmen*

³Bobbi DeP Potter, Mark Readon, & Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari (Bandung: Kaifa, 2008), hlm 3.

(*edutainment*) yang meliputi pertama, *Learning how to learn-Learning Style, global learning, Triune Learning* dan AMBAK.

II. PEMBAHASAN

A. *Edutainment*: Suatu Tinjauan Kritis

Pendidikan merupakan hal yang sangat esensial dalam proses memanusiakan manusia. Skala nasional, tujuan pendidikan tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Salah satu pesan yang tertuang dalam pendidikan nasional yakni pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa. Lebih lanjut H.A.R Tilaar, menjelaskan akan eksistensi masyarakat Indonesia yang cerdas memiliki kriteria diambil dari rumusan undang-undang dasar 1945 sebagai berikut: pertama, beriman dan bertaqwa sesuai dengan agama/kepercayaan yang dianutnya. Kedua, berakhlak mulia. Ketiga, pengembangan akal (IQ) yang dipadukan dengan pengembangan intelegensi sosial (SI) dan intelegensi emosional (EI). Keempat, mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan nilai-nilai Pancasila dari keberagaman kebudayaan nusantara.⁴

Untuk memudahkan pencapaian dalam proses *transfer of knowledge and value* sesuai rumusan diatas. Perlu saya jelaskan perkembangan pemikiran akan teori psikologi dalam pembelajaran yaitu teori humanisme dan teori konstruktivisme. Pertama teori humanisme, gerakan ini muncul dalam dunia pendidikan pada tahun 1960 sampai 1970 an. Pusat perhatian dari aliran ini berusaha memahami perilaku seseorang. Ada beberapa tokoh yang menonjol dalam aliran humanistik, seperti Combs, Moslow, dan Rogers.

Menurut Moslow, ada lima kebutuhan dasar manusia, yaitu:

1. Kebutuhan jasmani atau biologis.
2. Kebutuhan rasa aman.

⁴ H.A.R.Tilaar, *Kaleidoskop Pendidikan Nasional*, (Jakarta:Kompas Media Nusantara, 2012), hlm. 7-9..

3. Kebutuhan rasa kasih sayang dan resonansi sosial.
4. Kebutuhan akan pengakuan harga diri.
5. Kebutuhan aktualisasi diri.

Kedua, teori konstruktivisme dalam belajar. Yaitu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data.⁵ Perkembangan teori ini tidak terlepas dari usaha keras Jean Piaget dan Vygotsky. Kedua tokoh ini menekankan bahwa perubahan kognitif kearah perkembangan terjadi ketika konsep-konsep yang sebelumnya sudah ada, mulai bergeser karena sebuah informasi baru yang diterima melalui ketidak-seimbangan (disequilibrium). Disisi lain, menekankan pada pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kelompok akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual.

Menurut Piaget, saat manusia belajar terjadi dua proses dalam dirinya yaitu proses organisasi informasi dan proses adaptasi. Kemudian, pada saat adaptasi berisi dua kegiatan yaitu menggabungkan pengetahuan yang diterima (asimilasi) dan mengubah struktur pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru (akomodasi) sehingga terjadi keseimbangan (ekuilibrisasi).⁶ Jadi, pengolahan informasi dalam pembelajaran haruslah didesain dan dikelola untuk mendorong siswa mengorganisasikan pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna.

Disisi lain, manusia dianugerahi otak. Otak adalah organ yang paling berharga dan paling canggih dalam tubuh manusia. Otak tidak statis, akan tetapi dinamis. Berkembang dan tumbuh menyesuaikan dengan stimulasi yang diberikan

⁵Windisyah Putra, "Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpesonal Anak Usia Dini Berbasis Edutainment di TK Inklusi ABA Nitikan Umbulharjo Yogyakarta" dalam *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*, Vol. 1 No. 1, Juni 2012. hlm. 106.

⁶*Ibid*, hlm. 107

oleh lingkungannya.⁷ Otak manusia terdiri dari bagian yang berbeda-beda yang bertugas menjalankan berbagai fungsi mental, berpikir, seksualitas, memori, pertahanan, emosi, dan kreativitas. Oleh karena itu, dalam pembelajaran dianjurkan untuk melakukan pendekatan belajar yang sesuai dengan cara terbaik otak belajar secara alamiah. Walaupun dalam belajar menghasilkan output yang berbeda, akan tetapi dengan memahami perkembangan otak, guru dapat memberikan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan otak anak. Memahami dinamika otak, merupakan cara terbaik untuk merangsang kebutuhan otak.⁸

Jika dihubungkan dengan pembelajaran *edutainment* (singkatan dari *education entertainment*). Secara etimologi *education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan, berarti *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Yakni, sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.⁹

Edutainment dikonotasikan pada pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat pembelajar sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subyek pendidikan.¹⁰ Menampilkan wajah pembelajaran begitu menyenangkan, menjauhkan pemaksaan, dan tidak ditemukan wajah-wajah yang menakutkan ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Urgensi dari *edutainment* memiliki filosofi bertolak belakang dengan pemikiran yang mengatakan peserta didik diibaratkan dengan kertas putih (*tabularasa*), wadah kosong yang harus diisi dan diwarnai oleh guru atau siapapun.

⁷ Lily Djokosetio, *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar Pada Anak*, (Jakarta: UI-Press, 2010), hlm. xi.

⁸ *Ibid*, hal. xii.

⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN-SUKA Bidang Akademik, 2008), hlm. 124.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 10.

Kontroversi ini, dilatarbelakangi bahwa konsep *edutainment* mengajak kita membuka ruang sebesar-besarnya akan eksistensi setiap manusia (humanis).

Terkait dengan pembelajaran *edutainment* bagi Profesor Hamruni¹¹ menjelaskan ada tiga asumsi menjadi landasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan (yakni pendidikan dan hiburan). Kedua, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Ketiga, apabila setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepaat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencaoi hasil belajar yang optimal.

Menggunakan konsep pembelajaran *edutainment* mengarahkan pendekatan *student centered*, yang tidak lagi menjadi sasaran pembelajaran tapi sebagai pelaku pembelajaran. Dihiasi dengan penampilan humanistik, peserta didik aktif, senang, dan bergairah setiap jam pelajaran tanpa ada istilah membosankan atau pernyataan tidak sanggup lagi dan evaluasi setiap materi yang diajarkan sangat memuaskan. Bukankah proses pembelajaran yang seperti itu diharapkan para guru?

Dengan demikian, tidak istilah menolak akan konsep *edutainment* begitu holistik-humanisme. Paradigma menggugah, membuka ruang-ruang yang tertutup selama ini (tradisional) menjadikan kelas hanya laksana ruangan sepi yang tak ada manusia didalamnya. Mengkambing hitamkan peserta didik malas belajar, klaim pembenaran (*truth of clim*) guru bahwa peserta didik tidak mau menghafal dan sebagainya.

¹¹*Ibid*, hlm. 8-9.

B. Konsep pembelajaran Edutainment di Madrasah Ibtidaiyah

Perlu dijelaskan bahwa pengembang konsep *edutainment* banyak diilhami dari *quantumLearning*. *Quantum learning* berakar dari upaya DR. Georgi Lozanov¹² yang bereksprimen dengan apa yang disebutnya sebagai *suggestology* atau *suggestopedia*. Prinsipnya bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif atau negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah dengan mendudukkan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *suggestology* adalah pemercepatan belajar (*accelerated learning*). Didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi dengan kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman yang efektif.¹³

1. Learning how to learn-Learning Style

Belajar bagaimana cara belajar atau gaya belajar bagian dari konsep *Quantum Learning*, yang mana teori belajar *Quantum* membekali para siswa dengan pengetahuan berbagai gaya belajar yang sangat berguna bagi mereka dalam proses belajarnya. Informasi yang sangat penting ini mencakup berbagai bidang dan keterampilan seperti berpikir positif, termotivasi, menemukan cara belajar, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung,

¹²Seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria.

¹³ Bobbi Depotter&Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Terj. Alwiyah Abdurrahman, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm.14.

membaca dengan cepat, membuat catatan yang efektif, mempelajari teknik menulis yang canggih, berpikir kreatif, dan mengembangkan hafalan yang menakjubkan.¹⁴

Operasional epistemologi gaya belajar para *Quantum Learning*, mengambil rumus fisika *Quantum* yaitu massa kali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energi ($E=mc^2$). Analogi teori tersebut, tubuh kita secara fisik adalah materi. Sebagai pelajar, tujuan kita adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.¹⁵

Selanjutnya, *Quantum Learning* mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP) sebagai yang dikutip Profesor Hamruni dalam bukunya Bobbi DePotter dan Mike Hernacki yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para pendidik dengan pengetahuan NLP memahami bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif, yang merupakan faktor penting merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang dan menciptakan pegangan dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan.¹⁶

Terkait gaya belajar seseorang, peneliti menyepakati secara umum ada dua kategori utama. Pertama, cara menyerap informasi dan kedua cara mengatur dan mengolah informasi. Interpretasi tersebut, melahirkan sebuah formulasi modalitas belajar yang disingkat dengan VAK (yaitu, modalitas Visual, Auditorial, dan Kinestetik). Tipe modalitas visual, pelajar menyerap pengetahuan melalui apa yang mereka lihat. Tipe auditorial, pelajar menyerap

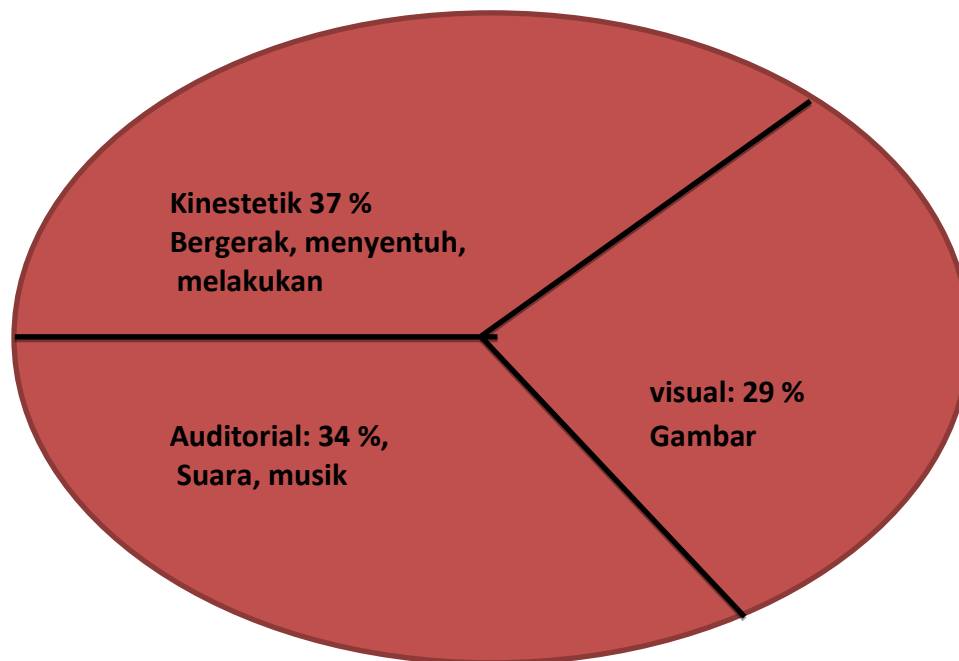
¹⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 132.

¹⁵ Bobbi Depotter & Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, hlm. 16.

¹⁶ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 132.

pengetahuan melalui apa yang mereka dengar. Terakhir tipe kinestetik, pelajar menyerap pengetahuan lewat gerak dan sentuhan. Jadi, metode pembelajaran yang bervariasi sangat mendukung akan percepatan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Gaya belajar kebanyakan siswa:¹⁷



Kenyataan menunjukkan, bahwa banyak siswa merasa terintimidasi dalam pembelajaran di sekolah, sehingga timbul suatu keyakinan negatif dalam diri mereka bahwa mereka tidak mampu belajar dan mereka pasti gagal. Ini adalah awal yang tidak menguntungkan sehingga perlu diadakan dobrakan terhadap mitos tersebut. Perlu diciptakan beberapa pergeseran yaitu perubahan-perubahan dalam seluruh kerangka pikiran mereka dan hal ini bisa

¹⁷Gordon Dryden & DR. Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar: Belajar akan Efektif kalau anda dalam keadaan Fun*, Terj. World ++ Translition Service, (Bandung: Kaifa, 2001), hlm. 130

diakukan dengan tantangan fisik yang digunakan sebagai simbol-simbol untuk terobosan baru.

2. *Global Learning*

Usia enam atau tujuh tahun, seorang anak menjalani apa disebut oleh para pakar pendidikan dianggap sebagai tugas belajar tersulit yang dapat dilakukn oleh manusia, dia belajar memabaca. Dia melakukan semua ini, berkat kekuatan luar biasa otaknya, suatu hari mungkin ketika kelas satu atau kelas dua dan guru berkata; “siapa yang dapat menjawab pertanyaan ini?” ada peserta didik mengacungkan tangan sambil bergeser ke ujung tempat duduknya dengan bersemangat hingga guru itu memanggil namanya. Dengan penuh keyakinan dia menjawabnya. Lalu dia mendengar beberapa anak tertawa dan guru berkata “Tidak, itu salah. Saya heran melihatmu!” jawab guru. anak tadi merasa malu sekali di hadapan teman-temannya karena merasa telah dipermalukan oleh gurunya, yang merupakan salah seorang tokoh penting dalam hidupnya pada saat itu. Keyakinan anak tadi terguncang dan benih-benih keraguan mulai tertanam dalam jiwanya.

Bagi banyak orang, inilah awal terbentuknya citra diri negative. Bila itu terjadi, maka bisa dipastikan sejak saat itu belajar menjadi tugas berat. Keraguan tumbuh dalam dirinya dan dia mulai mengurangi risiko sedikit demi sedikit. Paling di khawatirkan adalah, anak seperti itu akan bolos sekolah bahkan berhenti sekolah untuk selamanya.

Hasil penelitian tahun 1982, Jack Canfield (pakar masalah kepercayaan diri) melaporkan hasil penelitian di masa seratus anak ditunjuk untuk seorang peneliti selama satu hari. Tugas peneliti ada mencatat berapa banyak komentar positif dan negatif yang diterima seorang anak dalam sehari. Penemuan Canfield bahwa setiap anak rata-rata menerima 460 komentar negatif dan 75 komentar positif (yang berupa mendukung).

Jadi, komentar negatif enam kali lebih banyak dibandingkan komentar positif. Umpan balik negatif yang diterima terus-menerus ini sangat berbahaya. Setelah beberapa tahun anak sekolah, kemandirian belajar yang sesungguhnya bisa saja benar-benar terjadi dan anak-anak menghalangi dan menutupi pengalaman belajar mereka secara tidak sadar. Saat lulus dari sekolah dasar, kata belajar itu bisa membuat murid merasa tegang dan terbebani.¹⁸

Kaitannya penjelasan diatas dengan *global learning* (cara belajar global) perlu dikaji secara komprehensif akan tentang perkembangan kecerdasan anak dan cara berpikir otak kanan dan otak kiri. Agar ketika mengajar tidak terjadi intimidasi, suasana belajar kaku menjadi proses belajar penuh semangat, menggairahkan, menyenangkan, dan penuh aktivitas seni yang menarik.

a. Perkembangan kecerdasan

Manusia sejak lahir telah membawa kecerdasan termasuk kecerdasan intuisi ada dalam otak. Lebih dari tujuh tahun pertama kehidupan, kecerdasan ini dapat dilejitkan jika dirawat dengan baik. Agar kecerdasan-kecerdasan ini terawat secara baik ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi:¹⁹

- 1) Struktur saraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energi dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi.
- 2) Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional
- 3) Harus ada model untuk memberikan rangsangan yang wajar.

Kecanggihan otak adalah tumbuh dengan laju kecepatan yang tinggi saat bayi, kemampuan plastisitas yang tinggi, kemampuan tinggi untuk beradaptasi dengan lingkungan dan adanya perkembangan ontogenetik dengan

¹⁸*Ibid*, hlm. 135-136.

¹⁹*Ibid*, hlm. 137.

proses lateralisasi yang menciptakan spesialisasi hemisfer yang khas. Perkembangan otak akhirnya mencapai tahap puncak dengan terciptanya dua belahan otak, kanan dan kiri, yang mempunyai kemampuan berbeda tetapi bekerja sama secara harmonis, selaras dan saling berhubungan. Proses perkembangan otak mencapai tahap puncak spesialisasi hemisfer, merupakan hasil akhir adanya dua kemampuan dalam diri manusia yaitu berakal dan berakhlak (cerdas dan berbudi luhur).²⁰

Dalam memproses informasi atau data pada otak ada beberapa proses yang dilalui yaitu, informasi (input) mulai dari indera kita yang diaktivasi oleh pemikiran atau memori. Informasi pertama disalurkan ke talamus untuk pengolahan awal, dinamakan server atau peralihan sentral otak. Secara simultan informasi diarahkan ke struktur kortikal yang memadai untuk pengolahan lebih lanjut ke area spesifik lain seperti informasi visual diarahkan ke *lobus occipital*, informasi bahasa ke *lobus temporal* dan seterusnya. Jika ada data yang mencurigakan atau ancaman, *amigdala* diaktifkan. Ia akan mulai meloncati sistem saraf simpatik lainnya. *Lobus Frontal* bertugas menahan data baru dalam memori jangka pendek selama 5 sampai 20 detik. Informasi disaring, dilepaskan dan tidak disimpan. Jika data atau informasi itu dinilai cukup penting, maka disalurkan dan disimpan dalam *hipokampus*. Jika data dianggap berharga dan penting sekali maka diorganisasikan dan di indeks oleh hipokampus dan kemudian disimpan dalam korteks. Sepanjang waktu, hipokampus akan mengorganisasi, mendistribusikan, dan mengkoneksikan memori sisa dari area yang memadai dari korteks untuk penyimpanan jangka panjang.²¹

Mengaktifkan bagian-bagian yang berbeda dari otak dapat mengaktifkan bagian otak lainnya secara otomatis. Otak kita adalah

²⁰ Lily Djokosetio, *Perkembangan Otak.....*, hlm. xi-xii.

²¹ Eric Jansen, *Pembelajaran Berbasis Otak*, (Jakarta: Indeks, 2011), hlm. 12-15.

multiprosesor, meskipun seorang pembelajar memiliki preferensi pada gaya belajar tertentu, penelitian tentang otak mengemukakan bahwa otak memproses informasi pada berbagai tingkatan dan dari berbagai sumber.²²

Anak yang telah dirawat dengan benar, banyak proses pemikiran yang lebih tinggi dapat terbentang dan berkembang dengan menggembirakan dan mulus. Pada tahap ini, otak motor sensorik (reptil) berkembang sehingga mampu mengaktifkan autopilot (bawah sadar) yang bergerak hanya ketika ada bahaya. Sistem limbik juga sangat berkembang dan terus memonitori keamanan psikologis dan kesehatan emosional. Ketika anak sehat secara emosional, maka ia bebas menggerakkan bagian neokorteks yang lebih tinggi.

DR. Marian Diamond, menghabiskan waktu 30 tahun mengadakan penelitian rangkaian cobaan pada otak. Kesimpulannya adalah bahwa pada umur berapa pun sejak lahir hingga mati, sangat mungkin untuk meningkatkan kemampuan mental seseorang melalui rangsangan lingkungan.

b. Cara berpikir otak kanan dan otak kiri

Eksperimen otak kiri dan otak kanan telah menunjukkan bahwa masing-masing bertanggung jawab terhadap cara berpikir dan masing-masing mempunyai spesialisasi dalam kemampuan tertentu. Proses otak kiri bersifat logis, linier, dan rasional. Sisi ini sangat teratur. Walaupun berdasarkan realitas, ia mampu melakukan penafsiran abstrak dan simbolis. Cara berpikirnya sesuai untuk tugas-tugas teratur ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik, serta simbolisme. Sedangkan, berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik. Operasinya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui yang bersifat nonverbal, seperti perasaan, emosi, kesadaran spasial,

²²Gerald Edelman, *Bright Air, Brilliant Fire: On The Matter Of The Mind*, (New York: BasicBooks, 1992), hlm. 4-5.

pengenalan bentuk, pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi.²³

Jika seseorang pahami akan formulasi kinerja otak, belajar sangatlah mudah mereka mempunyai pilihan untuk menggunakan otak yang diperlukan dalam setiap pekerjaan yang sedang dihadapinya. Terkhusus bagi guru, seyogyanya sudah paham akan kinerja dua otak tersebut ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

3. *Triune Learning*

Teori-teori modern tentang cara kerja otak menunjukkan ada beberapa kesalahan asumsi masa lalu (tradisional) mengenai otak dan pembelajaran. Teori-teori baru ini sesungguhnya mempunyai implikasi mendalam dan revolusioner bagi dunia pendidikan. Otak manusia adalah massa protoplasma yang paling kompleks yang pernah dikenal di alam semesta ini. Otak mempunyai tiga bagian dasar (batang otak atau otak reptil, sistem limbik atau otak mamalia, dan neokorteks).

Seorang peneliti DR. Paul MacLean menyebutnya “otak *triune*” karena terdiri dari tiga bagian masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan.²⁴

Semua kecerdasan ada dalam otak sejak lahir, dan selama lebih dari tujuh tahun pertama kehidupan manusia kecerdasan ini dapat disingkapkan jika dirawat dengan baik. Agar kecerdasan ini terawat dengan baik ada beberapa hal yang harus dipenuhi yaitu, struktur syaraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energy dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi.

²³Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 139-140.

²⁴*Ibid*, hlm. 191-192.

Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, dan harus ada model untuk memberikan perangsangan yang wajar.²⁵

Menurut para ahli, potensi otak peserta didik yang tidak terbatas dapat dioptimalkan dengan merancang pembelajaran yang memadukan seluruh fungsi bagian otak dalam belajar.²⁶ Pendapat Jensen, pembelajaran melalui otak adalah cara berpikir tentang proses pembelajaran. Merupakan satu perangkat prinsip dan basis pengetahuan serta keterampilan yang melibatkan strategi yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang berasal dari satu pemahaman bahwa otak belajar sesuai dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar.²⁷ Tujuan pembelajaran otak adalah untuk menggunakan apa yang pendidik ketahui tentang otak, pendidik dapat mengambil keputusan lebih baik dan menjangkau lebih banyak pembelajaran. Sederhananya, pembelajaran ini adalah pembelajaran dengan memperhatikan otak.²⁸

Pembelajaran kemampuan otak merupakan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Dengan pendekatan yang multidisipliner. Oleh karena itu, pembelajaran kemampuan otak tidak terletak pada konten belajar akan tetapi didasarkan pada menciptakan kondisi optimal untuk terjadinya pembelajaran yang alami. Artinya, pembelajaran yang kompleks merupakan sebuah proses yang merefleksikan dengan lebih baik cara otak manusia dirancang secara alami untuk belajar.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memastikan bahwa program belajar yang dirancang dan diajarkan, sesuai dengan perkembangan pengetahuan terbaru tentang otak dan belajar, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengurangi stres dan menciptakan perasaan positif dalam diri

²⁵ *Ibid.*,

²⁶ Asep, Sapa'at, *Brain Based Learning*. 2007. Tersedia pada http://matema-tika.upi.edu/artikel/brain_based.htm, hlm. 1

²⁷ Eric Jansen, *Pembelajaran.....*, hlm. xvii-5

²⁸ *Ibid.*, hlm. 6

anak didik, sehingga mereka dapat naik tingkat ke area otak belajar (neokorteks) sepenuhnya. Kemudian sampaikanlah pengetahuan yang dapat merangsang mereka untuk berpikir, menghubungkan-menghubungkan, membangun jaringan saraf yang baru dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dapat dijalankan.²⁹

4. AMBAK

AMBAK adalah singkatan dari “Apa Manfaatnya BAGiku”. Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (termasuk aktivitas belajar), konsep *Quantum Learning* menyarankan untuk mengajukan pertanyaan pada diri sendiri Apa Manfaatnya bagiku? Mulai pekerjaan sehari-hari yang paling sederhana hingga monumental yang mengubah hidup. Segala sesuatu harus menjanjikan manfaat pribadi, bila tidak bisa saja seseorang merasa tak mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi ini melakukan sesuatu yang diperoleh dari latihan mental yang disebut AMBAK. Bila seorang siswa mempelajari keterampilan baru maka ia tak akan termotivasi mengambil tindakan jika AMBAK mengabaikan manfaat dan risikonya, atau lebih mengabaikan manfaat dari alternatif lainnya. Kadang-kadang AMBAK sangat jelas dalam benak siswa dan di lain waktu ia harus mencarinya atau bahkan menemukannya begitu saja.³⁰

Dalam situasi, menemukan AMBAK sama saja dengan menciptakan minat terhadap apa yang sedang dipelajari dengan menghubungkannya padadunia nyata. Ini terutama benar dalam situasi belajar formal. Apakah ia di kelas reguler, seminar atau kampus. Maka setiap pembelajar harus mencari cara untuk menjadikan materi yang dipelajarinya berarti bagi hidupnya sendiri. Mereka perlu bertanya pada diri mereka sendiri “Bagaimana aku

²⁹Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm.142-143.

³⁰*Ibid*,

memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari”? Menciptakan minat, mudah untuk beberapa subyek dan terasa sulit untuk subyek-subyek yang lain. namun, setiap individu selalu dapat menemukan sesuatu yang menarik baginya. Seseorang bisa termotivasi mempelajari suatu informasi untuk beberapa alasan.³¹ Mungkin itu meningkatkan karirnya, atau membantunya agar mudah berkomunikasi, atau mungkin merupakan batu loncatan menuju sesuatu (misalnya: pendidikan) yang lebih tinggi. Jika dia telah memiliki beberapa tahun pengalaman dalam pasar kerja, ia akan mempunyai *sense* yang baik dalam dunia nyata dan apa yang harus diupayakan untuk mendapatkan yang terbaik darinya.

Menciptakan minat memiliki keuntungan instrinsik. Ketika siswa mempunyai minat terhadap obyek tertentu, dia sering mendapati bahwa hal itu membawanya kepada minat baru di bidang lainnya. Mengembangkan bidang-bidang baru ini menimbulkan kepuasan tersendiri dan juga minat baru. Sebuah reaksi berantai yang terus menerus-menerus.

Tantangan terbesar baginya adalah menemukan waktu untuk mencapai itu semua. Karena, dipermukaan belajar aktif mungkin kedengaran melelahkan. Tetapi, sebenarnya itu memberikan kekuatan dan kepuasan. Seperti *jogging* dan berenang, siswa harus memaksa diri untuk melakukannya. Namun sekali dia memulainya maka dia akan merasakan bahwa energinya terus bertambah. Bobbi Depotter dan Mike Hernacki, menggaris bawahi kadang-kadang AMBAK sangat jelas dalam benak anda, dan kadang-kadang anda harus mencarinya, atau bahkan menciptakannya³²

Ketika seorang siswa bertanya, Apa manfaatnya bagiku? Pastikan untuk memasukkan perayaan dalam jawabannya. Mengapa? Beberapa siswa, ketika melihat tujuan yang pencapaiannya masih jauh di depan, seringkali

³²Bobbi Depotter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, hlm. 49.

membuatnya pesimis dan putus asa. Karena merasa terlalu sulit bahkan mustahil untuk bisa diraih. Kemudian ketika siswa tersebut sudah menyelesaikan suatu pekerjaan maka penting baginya untuk merayakan prestasi tersebut. ini akan memberikan perasaan sukses, berhasil, penyelesaian dan kepercayaan yang akan membangun motivasi baginya untuk meraih tujuan berikutnya. Perayaan harus menandai setiap langkah penting kearah tujuan dan memberikan gairah klimaks untuk pekerjaan yang telah diselesaikan dengan baik.³³

III. PENUTUP

Kesimpulan

Hasil kajian di atas, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Amanat undang-undang dasar 1945 salah satunya mencerdaskan bangsa, dalam hal ini secara formal dapat ditemukan melalui proses belajar yang ada di ruang lingkup pendidikan. Dalam rangka, transfer of knowledge and value secara jelas dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 berbunyi guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Kemudian dalam Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 berbunyi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa”.
2. Pembelajaran edutainment secara etimologi (*education*=pendidikan dan *entertainment*=hiburan). Sedangkan dari terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara

³³Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 144.

harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. konsep pembelajaran *edutainment* mengarahkan pendekatan *student centered*, yang tidak lagi menjadi sasaran pembelajaran tapi sebagai pelaku pembelajaran. Dihiasi dengan penampilan humanistik, peserta didik aktif, senang, dan bergairah setiap jam pelajaran.

3. Nuansa *edutainment* dalam Proses Belajar Mengajar: melalui empat pendekatan:
 - a. *Learning how to learn-Learning Style*
 - b. *Global Learning*
 - c. *Triune Learning*
 - d. AMBAK

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I, *Learning To Teach: Belajar untuk Mengajar*, edisi ke-7, jilid 1. Terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyanti Soetjipto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- DePotter,Bobbi &Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Terj. Alwiyah Abdurrahman, Bandung: Kaifa, 2003.
- DePotter, Bobbi, Mark Readon, & Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari, Bandung: Kaifa, 2008.
- Djokosetio, Lily, *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar Pada Anak*, Jakarta: UI-Press, 2010.
- Dryden, Gordon & DR. Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar: Belajar akan Efektif kalau anda dalam keadaan Fun*, Terj. World ++ Translition Service, Bandung: Kaifa, 2001.
- Edelman, Gerald, *Bright Air, Brilliant Fire: On The Matter Of The Mind*, New York: BasicBooks, 1992.

Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: UIN-SUKA Bidang Akademik, 2008.

Jansen, Eric, *Pembelajaran Berbasis Otak*, Jakarta: Indeks, 2011.

Putra, Windisyah, “Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpesonal Anak Usia Dini Berbasis Edutainment di TK Inklusi ABA Nitikan Umbulharjo Yogyakarta” dalam *Quantum Jurnal Penelitian PAUD*, Vol. 1 No. 1, Juni 2012.

Tilaar, H.A.R, *Kaleidoskop Pendidikan Nasional*, Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2012.