

PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT*

Oleh : Rahmat Shodiqin¹

Abstrak

Dewasa ini, pembelajaran banyak dirancang untuk dapat menimbulkan kesan yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini banyak dikembangkan dengan berbagai metode, strategi dan cara yang dirancang semenarik mungkin sehingga kesan 'pembelajaran yang membosankan' dapat dieleminir seminimal mungkin, akan tetapi tentu saja tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara yang ditempuh oleh para pendidik dalam proses pembelajaran adalah dengan menyajikan materi yang diajarkan dengan prinsip edutainment. Pembelajaran berbasis ini akan selalu dinamis dan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Edutainment*

¹ Mahasiswa S3 PAI pascasarjana IAIN Antasari Banjarmasin.

1. Pengertian Edutainment

Menurut Hamruni dalam buku karya M. Fadlillah mengatakan bahwa *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.¹¹

Sutrisno dalam buku karya Moh Sholeh Hamid, menjelaskan bahwa *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, 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. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Menurut New World Encyclopedia, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk 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 di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Di samping itu, *edutainment* berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.

Namun, yang sering terjadi adalah *edutainment* berusaha untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau

¹¹ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014) hlm-3.

berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. *Edutainment* bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.¹²

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

Metode dan teknik mempunyai pengertian yang berbeda, meskipun tujuannya sama. Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan, sementara teknik adalah cara mengerjakan sesuatu. Jadi, metode mempunyai pengertian lebih luas, ideal, dan lebih kosepsional dibanding teknik. Namun demikian, suatu strategi dapat dikatakan baik bila dapat melahirkan

metode yang baik pula, karena metode adalah suatu cara pelaksanaan strategi.¹³

2. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis *Edutainment*

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

Ada pendapat yang menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu:

- a. Perasaan positif (senang/ gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa

¹² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press,2011), Hlm 17-18

¹³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Hlm19-20

tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- c. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁴

3. Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Teori belajar berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori ini adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal.

¹⁴ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 4-5.

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologis. Teori ini berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Di antara satu teori dengan teori yang lain memiliki perbedaan masing-masing, namun semuanya saling mengisi dan saling melengkapi. Melalui teori yang ada, seseorang dapat memilih teori mana yang tepat untuk pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Adapun untuk teori pembelajaran berbasis *edutainment* akan dijelaskan di bawah ini.

a. Teori Belajar Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah belajar kelompok. Kelompok disini merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK) atau *cooperative learning*, yaitu adanya peserta didik dalam kelompok,

upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang harus dicapai. Salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah *cooperative learning*.

Cooperative learning merupakan strategi pembelajaran kelompok yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.¹⁵

b. Teori Otak Triun

Konsep tiga otak dalam satu kepala (otak triune) dicetuskan oleh Paul Maclean. Perkembangan pengetahuan mengenai cara kerja otak saat ini telah berkembang sangat pesat. Paul Maclean sendiri telah mengembangkan teori otak triune ke level yang jauh lebih kompleks dan mendalam. Namun analogi yang kita gunakan di sini sangat membantu untuk memberikan pemahaman cara kerja otak dalam hubungannya dengan kesiapan belajar.¹⁶

Ketiga bagian otak diatas adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak

¹⁵ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 61-62.

¹⁶ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Learning*, "Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning", (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), Hlm 57-58.

akan berfungsi dengan baik. Oleh karenanya, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat menyenangkan, sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut dapat bekerja dengan baik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Jadi inilah salah satu pentingnya menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Teori kecerdasan majemuk adalah teori yang menjelaskan kemajemukan kecerdasan yang mungkin sekali dimiliki oleh setiap siswa dan orang, karena tidak menutup kemungkinan bahwa setiap siswa/ orang memiliki *multytalen* dan *multiple intellegences* meskipun dengan catatan tidak semua memiliki derajat kecerdasan dan talenta yang sama dan beragam. Howard Gardner mengemukakan dalam teori *multiple intellegences* ini dalam bukunya, *Frame Of Mind*. Teori ini menjelaskan beragam kecerdasan otak, meliputi: kecerdasan verbal/ linguistik, musikal/ ritmis, logis/ matematis, visual/ spasial, jasmaniyah/

kinestetik, intrapersonal, interpersonal, dan naturalis.¹⁷

4. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan Edutainment

Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, *quantum learning* dan lain sebagainya. Dalam kesempatan kali ini, kita akan membahas tentang teori dan bentuk terapan dari *edutainment*, sehingga kita bisa memahami dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi, secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran.

¹⁷ Anita Lie, *Cooperative Learning “Mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas”*, (Jakarta: PT Grasindo, 2002) Hlm 40.

Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga di mana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa berlangsung.

Dengan kata lain, *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. Oleh karena itu, pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai-nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia.¹⁸

Humanizing the classroom berasal dari dua kata yaitu “*humanizing*” yang berarti memanusiakan dan “*the classroom*” yang berarti ruangan kelas. Jadi *humanizing the classroom* secara harfiah berarti memanusiakan ruang kelas. Tetapi yang dimaksud disini adalah bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik hendaknya memperlakukan

¹⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode edutainment*, Hlm 37-38.

peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakteristiknya mereka masing-masing. Sementara itu, ruangan kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilaksanakan, baik di dalam, luar maupun dialam bebas, pembelajaran masih tetap berlangsung. Jadi dalam aplikasinya *humanizing the classroom* merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan dengan pendekatan humanistik, kontekstual learning dan *edutainment* dimana peserta didik dapat belajar dari lingkungan atau realitas kehidupannya serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

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

- 1) Menyadari diri sendiri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah.
- 2) Mencari konsep dan identitas diri.
- 3) Memadukan kesadaran hati dan pikiran.

Humanizing the classroom termasuk dalam model *edutainment* yaitu model belajar dengan mendidik dan menghibur.

Adapun indikator dalam Model Pembelajaran *Humanizing The Classroom* adalah sebagai berikut :

- 1) Memanusiakan manusia.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Menumbuhkan kreatifitas siswa.
- 4) Mengakui setiap usaha yang dilakukan siswa.

Kekurangan dan kelebihan model *humanizing the classroom*.

Kelebihan model *humanizing the classroom*:

- 1) Peserta didik akan lebih giat lagi belajar dan bekerja bila harga dirinya dikembangkan sepenuhnya.
- 2) Peserta didik yang diikutsertakan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran akan merasa bertanggung jawab atas keberhasilannya.
- 3) Hasil belajar akan meningkatkan dalam suasana belajar yang diliputi oleh rasa saling mempercayai, saling membantu dan bebas dari ketegangan yang berlebihan.

- 4) Pendidik yang berperan sebagai fasilitator belajar selalu memberi tanggung jawab kepada peserta didiknya atas kegiatan belajarnya.

Kekurangan model *humanizing the classroom*:

- 1) Peserta didik kurang mengenal diri dan potensi-potensi yang ada pada diri mereka.
- 2) Peserta didik kurang mampu memahami perilaku mereka sendiri, mereka menganggap apa yang mereka lakukan sudah paling baik.
- 3) Lebih bersifat abstrak, hanya mempertimbangkan apakah dan bagaimana ide-ide berhubungan dengan pengalaman peserta didik, tetapi tidak berdasarkan bagaimana makna perilaku berasal.
- 4) Bila perilaku peserta didik dibiarkan bebas, tanpa ada kontrol, dikawatirkan peserta didik yang nakal akan semakin parah kenakalannya.¹⁹

b. Active Learning (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas siswa dalam

¹⁹<http://id.scribd.com/doc/157986858/Model-Humanizing-the-Classroom-Dalam-Pembelajaran#scribd> diakses pada Selasa, 4 November 2015 pada pukul 11.30 PM, WIB.

mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.²⁰

Pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, siswa didorong untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.²¹

Pembelajaran *active/ active learning* adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan ketrampilannya, mereka belajar dan berlatih. Pendidikan

²⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran "Mengembangkan Profesionalisme Guru"*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) Hlm-324.

²¹ Nur Sholeh & Ulin Nuha, *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab*, (Jogjakarta: PT DIVA Press, 2013), hlm 192.

adalah fasilitator, suasana kelas demokratis, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan pemberi arah, peserta didik merupakan objek sekaligus subjek dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif.²²

Istilah “active learning” mengacu kepada teknik instruksional internal yang tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Siswa dalam melakukan pembelajaran aktif dapat menggunakan sumber daya di luar pengajar, seperti perpustakaan, situs web, wawancara, atau fokus grup untuk memperoleh informasi. Mereka dapat menunjukkan kemampuannya menganalisis, sintesis, dan mengevaluasi melalui proyek, presentasi, eksperimen, simulasi, *interships*, praktikum, proyek studi independen, pengajaran kepada sejawat, permainan peran, atau dokumen tertulis.²³

Menurut Bonwell (1995) dalam buku M. Hosnan yang berjudul Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 menerangkan bahwa, pembelajaran aktif

²² M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2014), Hlm 108.

²³ Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, Hlm 209

memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi kuliah/ pelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi kuliah/pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.²⁴

c. *The Accelerated Learning*

Accelerated Learning adalah pendekatan belajar paling maju yang digunakan pada masa sekarang, dan mempunyai banyak manfaat. *Accelerated Learning* didasarkan pada penelitian mutakhir mengenai otak dan belajar. Di

²⁴ Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, Hlm 210-211

sini dapat digunakan berbagai metode dan media. Sifatnya terbuka dan luwes. Pembelajaran diajak terlibat sepenuhnya. *Accelerated Learning* cocok dengan semua gaya belajar dan memberi energi serta membuat belajar menyenangkan dan benar-benar sangat mementingkan hasil, hasil dan hasil.²⁵

1) SAVI

Pembelajaran tidak otomatis meningkatkan dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak ke sana kemari. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Saya namakan ini belajar SAVI. Unsur-unsurnya mudah diingat.

- a) Somatis: Belajar dengan bergerak dan berbuat
- b) Auditori: Belajar dengan berbicara dan mendengar
- c) Visual: Belajar dengan mengamati dan menggambarkan
- d) Intelektual: Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Keempat cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar

yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Di bawah ini diberikan perincian setiap keempat cara tersebut.

• Belajar Somatis

“Somatis” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-soma (seperti dalam psikosomatis). Jadi, belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

• Auditori

Pikiran auditori kita lebih kuat daripada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

Bangsa Yunani kuno mendorong orang belajar dengan suara lantang lewat dialog. Filosofi mereka adalah: jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti. Belajar auditori merupakan cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak awal sejarah.

Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi saluran auditori yang kuat

²⁵ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm 26.

dalam diri pembelajar, carilah cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara. Mintalah mereka membaca keras-keras secara dramatis jika mereka mau. Ajak mereka berbicara saat mereka memecahkan masalah, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

- Visual

Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain.

Beberapa tahun yang lalu Dave Meier mendapat dana dari pemerintah Amerika Serikat untuk menelaah pengaruh pencitraan mental dalam belajar. Rekan Dave, Owen Caskey dari Texas Tech University, dan Dave menemukan bahwa orang-orang yang menggunakan pencitraan (atau simbol) untuk mempelajari informasi teknis dan ilmiah rata-rata memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek

dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 26% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dan statistik ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnik, gender, atau gaya belajar yang dipilih.

- Intelektual

Yang Dave Meier maksudkan dengan “intelektual” bukanlah pendekatan belajar yang tanpa emosi, tidak berhubungan, rasionalistis, “akademis”, dan berkotak-kotak. “Intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna.

Intelektual (menurut cara saya mendefinisikan istilah itu) adalah pencipta makna dalam pikiran; sarana yang digunakan manusia untuk “berpikir”, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru, dan belajar. Ia menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional, dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman (kita harap) menjadi kearifan.

Ketika sebuah pelatihan belajar secerdik apa pun itu tidak cukup

menantang sisi intelektual pembelajaran, pelatihan tersebut akan kelihatan dangkal dan keanak-kanakan. Inilah yang terjadi dengan beberapa teknik “kraetif” yang mengajak orang untuk bergerak secara fisik (S), mempunyai auditori kuat (A) dan masukan visual (V), namun tidak memiliki kedalaman intelektual (I). Akhirnya Anda hanya menjalankan “SAV” sangat menjanjikan di awal-awal pembelajaran, namun kemudian musnah begitu hujan realitas turun. Namun, jika sisi Intelektual belajar dilibatkan, kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang paling banyak memasukkan unsur bermain, tanpa merasa pelatihan tersebut dangkal, keanak-anakkan, atau hambar.

Belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Misalnya, orang dapat belajar sedikit dengan menyaksikan presentasi (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut pada pekerjaan mereka (I). Atau, mereka dapat meningkatkan kemampuan

mereka memecahkan masalah (I) jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu (S) untuk menghasilkan piktoqram atau pajangan tiga dimensi (V) sambil membicarakan apa yang sedang mereka kerjakan(A).²⁶

d. *Quantum Learning*

Quantum Learning berakar dari upaya Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “sugestology” atau “sugestopedia”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan 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 sugestology adalah “pemercepatan belajar” (*accelerated*

²⁶ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, hlm 91-100.

learning). Pemercepatan belajar dengan didefinisikan sebagai “memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi kegembiraan”. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara 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 belajar yang efektif.

Quantum Learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), 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 mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan positif-faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan “pegangan” dari saat kebersihan yang meyakinkan.

Bobbi DePorter & Mike Hernacki mendefinisikan *Quantum Learning* sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika kuantum adalah massa kali percepatan cahaya kuadrat sama dengan Energi. Mungkin Anda sudah pernah melihat persamaan ini ditulis sebagai $E=mc^2$.

Quantum Learning menggabungkan sugestiologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan, dan metode Bobbi DePorter & Mike Hernacki sendiri. Termasuk di antaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti:

- 1) Teori otak kanan/kiri
- 2) Teori otak triune (3 in 1)
- 3) Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik)
- 4) Teori kecerdasan ganda
- 5) Pendidikan holistik (menyeluruh)
- 6) Belajar berdasarkan pengalaman
- 7) Belajar dengan simbol (Metaphoric learning)
- 8) Simulasi/ permainan²⁷

²⁷ Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm

Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1) Kekuatan Ambak

Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi, keinginan untuk belajar akan selalu ada.

2) Penataan lingkungan belajar

Dalam proses belajar dan mengajar, diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan semacam ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.

3) Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu belajar siswa. Seorang guru hendaknya tidak segan-segan memberi pujian atau hadiah pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, guru sebaiknya tidak mencemooh siswa yang belum mampu menguasai materi.

4) Membebaskan gaya belajar

Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki siswa. Gaya belajar tersebut antara lain: visual, auditorial, dan kinestetik. Dalam *Quantum Learning*, guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa dan tidak terpaku pada satu gaya belajar saja.²⁸

e. *Quantum Teaching*

Proses belajar/ mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti-setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi dan sampai sejauh mana anda mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. Dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.²⁹

²⁸ Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014) Hlm193-194.

²⁹ BOBBI DePORTER, dkk., *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2004), hlm 3.

1) Asas Utama

Quantum Teaching bersandarkan pada konsep ini: Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antara Dunia Kita ke Dunia Mereka. Inilah Asas Utama-alasan dasar di balik strategi, model, dan keyakinan *Quantum Teaching*. Segala hal yang dilakukan dalam kerangka *Quantum Teaching*-setiap interaksi dengan siswa, setiap rancangan kurikulum, dan setiap metode instruksional-dibangun di atas prinsip Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka.

2) Prinsip-Prinsip *Quantum Teaching*

Quantum Teaching juga memiliki lima prinsip, atau kebenaran tetap. Serupa dengan Asas Utama, Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka, prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Teaching*. Anggaplah prinsip-prinsip ini sebagai struktur chord dasar dari simfoni belajar Anda. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

a) Segalanya Berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh Anda, dari kertas yang Anda bagikan hingga rancangan pelajaran Anda; semuanya mengirim pesan tentang belajar.

b) Segalanya Bertujuan

Semua yang terjadi dalam perubahan Anda mempunyai tujuan...semuanya.

c) Pengalaman sebelum Pemberian Nama

Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

d) Akui Setiap Usaha

Belajar mengandung risiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

e) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Pula Dirayakan!

Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.³⁰

5. Karakteristik Eduainment

Ada 4 hal yang menjadi karakteristik dari konsep edutainment, yaitu:

³⁰ BOBBI DePORTER, dkk., *Quantum Teaching*, hlm 6-8.

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

mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa menyenangkan dan akan memberi hasil yang optimal.³¹

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan, *Genius Learning Learning*, “Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning”, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Anita Lie, *Cooperative Learning “Mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas”*, (Jakarta: PT Grasindo
- BOBBI DePORTER, dkk., *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa
- Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa
- <http://id.scribd.com/doc/157986858/Model-Humanizing-the-Classroom-Dalam-Pembelajar#scribd>
diakses pada Selasa, 4 November 2015 pada pukul 11.30 PM, WIB.
- M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana

³¹ Ratna Pangastuti, *Edutainment Paud*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014), Hlm 62-63.

- M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,
- M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, Bogor: PT Ghalia Indonesia
- Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press
- Nur Sholeh & Ulin Nuha, *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab*, (Jogjakarta: PT DIVA Press
- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman, *Model-model Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada