

NUANSA *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM SD/MI 2013

Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I, M.Pd
Dosen Fakultas Agama Islam dan Humaniora
Universitas Pembangunan Panca Budi

ABSTRACT, *The nuances of edutainment in the concept of learning in the 2013 SD / MI curriculum. This can be seen in the effort to create a conducive learning climate. Efforts to prepare classrooms that provide fun and not boring learning facilities, namely by using fresh flowers and various colors. The walls are decorated with various colorful posters and it is recommended to use music to create a conducive atmosphere. Furthermore, fun learning is a learning process that gives students the opportunity to play an active role. Learning must also prioritize interests, emotions and involve all the senses and minds of students in learning activities. The implementation of edutainment-based learning in the 2013 SD/MI curriculum can be done with the following steps: first, creating an atmosphere that encourages students to be ready to learn, Second, recognizing students' learning styles. Third, apply active learning and Fourth, apply learning based on activities and thoughts.*

Keyword: *Pembelajaran, Edutainment, Kurikulum SD/MI 2013*

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran mencakup tiga komponen penting yang saling berkaitan satu sama lainnya, tiga komponen penting yang saling terkait itu adalah materi yang akan diajarkan, proses pembelajaran dan hasil proses pembelajaran tersebut. Ketiga aspek ini sama pentingnya karena merupakan satu kesatuan yang membentuk lingkungan pembelajaran. Satu hal yang selama ini dirasakan dan dialami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Selama ini, di sekolah, para guru banyak yang hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan yang akan dicapai, menyusun materi apa saja yang perlu diajarkan, dan kemudian merancang alat evaluasinya, Namun satu hal penting yang sering kali dilupakan adalah bagaimana mendesain proses pembelajaran yang baik agar bisa menjadi penghubung antara materi dan hasil pembelajaran.

Eric Jensen, Penulis *Super Teaching* dan penemu *SuperCamp*, menyatakan bahwa tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar adalah keadaan, strategi, dan isi. Keadaan adalah menciptakan suasana yang tepat untuk belajar sedangkan strategi menunjukkan gaya belajar atau metode presentasi; dan isi adalah topiknya. Dalam setiap aktivitas pembelajaran yang baik, ketiga unsur ini harus ada. Namun banyak sistem

pendidikan tradisional yang tidak mengacuhkan “kondisi/situasi”, padahal kondisi merupakan “pintu” masuk untuk memulai proses pembelajaran. Sebagai pintu ia harus terbuka sebelum pembelajaran itu dimulai.¹

Praktik Pembelajaran selama ini kerap kali peserta didik hanya dianggap sebagai sebuah tempat kosong yang harus diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh guru. Tidak semua guru yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Praktik pembelajaran yang kerap terjadi apabila guru sudah masuk ke kelas kemudian siswa disuruh untuk duduk tenang dan diam, kemudian guru langsung mengajar tanpa melihat bagaimana kondisi siswa.

Suasana pembelajaran seperti yang dijelaskan diatas menjadi kaku dan menegangkan. Pembelajaran yang berlangsung memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan suasana yang menakutkan, dan bahkan bisa menjadikannya gagal. Belajar dalam suasana seperti ini sudah tidak efektif lagi jika dilihat dari hasil yang dicapai. Sudah banyak siswa yang cerdas secara intelektual, tetapi tidak bisa mengendalikan sisi emosionalitas mereka, sehingga kehilangan kesempatan untuk hidup lebih bahagia dan menyenangkan. Maka dari itu, unsur kebahagiaan dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting. Berangkat dari hal diatas maka timbullah konsep pembelajaran yang berbasis menyenangkan yaitu disebut dengan pembelajaran berbasis *edutainment*. Dalam buku *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* karangan Hamruni menjelaskan bahwa dalam *edutainment* aktivitas pembelajaran tidak tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang *humanis* dan dalam interaksi edukatif terbuka dan menyenangkan.²

Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagai alat yang penting untuk mencapai tujuan, kurikulum harus adaptif terhadap perubahan zaman dan kemajuan teknologi. Memasuki pertengahan tahun 2013 pemerintah mengenalkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum 2006 yang sudah dianggap kurang relevan dengan kondisi perkembangan masyarakat. Kurikulum 2013 yang dirancang sebagai pengembangan dari KTSP juga mengamankan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didiknya yang menggambarkan citra dan watak kepribadian bangsanya.

Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria Ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan penalaran induktif dibandingkan deduktif. Dari sisi konten, materi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) ranah *attitude* harus lebih banyak atau dominan dikenalkan, diajarkan dan atau dicontohkan pada

¹ Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The Word Learns* (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), h. 307

² Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan kalijaga, 2008), h. 10

anak, kemudian diikuti ranah *skill*, dan ranah *knowledge* lebih sedikit diajarkan pada anak.³ Asumsi-asumsi yang dibangun dalam kurikulum SD/MI 2013 yang telah dipaparkan di atas digunakan peneliti untuk melihat seberapa jauh nuansa *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013. Tentunya dengan melihat lebih lanjut konsep pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui undang-undang yang tertera dalam kurikulum SD/MI 2013.

Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* jika dilihat dalam kurikulum SD/MI 2013 cukup signifikan. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 khususnya Kurikulum SD/MI sangat mengedepankan kreativitas guru, aktifitas peserta didik dan lingkungan yang kondusif akademik. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti bagaimana nuansa *edutainment* yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum SD/MI 2013.

B. Konsep *Edutainment*

1. Pengertian *Edutainment*

Edutainment merupakan akronim dari *education* dan *intertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, secara epistemologi *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Sedangkan secara terminologi, *edutainment* ialah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, agar muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis agar terciptanya pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Dalam hal ini proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menyelipkan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), demonstrasi dan sebagainya⁴.

John Dewey dan para teoretikus lain mencoba menggabungkan psikologi kognitif ke dalam teori pendidikan. Mereka menekankan pentingnya inisiatif dan kesenangan diri saat menjalani pembelajaran dan menekankan pembelajaran sebagai sebuah aktivitas sepanjang hayat yang fundamental bagi keberadaa diri sendiri.⁵ Hal tersebut dapat kita lihat pada aplikasi atau terapan *edutainment* dalam proses pendidikan. Dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *Active Learning*, *Quantum Learning*, *Accelerated Learning*.

2. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*.

Edutainment bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *active learning*, *Quantum Learning*, *accelerated learning*, dan sebagainya. Dalam kesempatan

³ Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 8

⁴ Hamruni, *konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam...*,h.124

⁵ Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment menjadikan siswa kreatif dan nyaman dikelas*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2012). h. 29

ini akan dibahas beberapa teori dan bentuk terapan dari *edutainment*, sehingga bisa memahami dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

1) *Active Learning*

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungan.

2) *Quantum Learning*

Bobby Deporter & Mike Hernacki dalam bukunya *Quantum Learning* menyatakan bahwa Quantum Learning berakar dari upaya Dr. Geologi Lozanov, bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai “*sugestology*” atau “*sugestopedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negative. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukkan siswa secara nyaman, memasang music latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.⁶ *Quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NPL dengan teori keyakinan dan metode yang spesifik. Termasuk diantaranya konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain.

3) *Accelerated learning*

Accelerated learning ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan moderen yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Pembelajaran cepat merupakan sebuah pendekatan komprehensif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan seluruh komponen dalam pembelajaran, seperti suasana sekolah, keunikan peserta didik dan proses pembelajarannya. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran yang berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan.

3. Karakteristik Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Menurut Hamruni dalam buku yang berjudul *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, terdapat empat karakteristik pembelajaran berbasis *edutainment*.⁷; a) *Edutainment* merupakan satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses belajar dan proses mengajar. b) Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. c) Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem

⁶ Bobbi DePorter & Mike Hernacki,... h. 14

⁷ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*,.... h. 199

pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. d) Konsep *edutainment* menekankan bahwa proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan” tetapi dalam wajah humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

C. Konsep Pembelajaran Dalam Kurikulum SD/MI 2013

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁸

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum ini adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Hanya saja yang menjadi titik tekan pada Kurikulum 2013 ini adalah adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kemudian, kedudukan kompetensi yang semula diturunkan dari mata pelajaran berubah menjadi mata pelajaran yang dikembangkan dari kompetensi. Selain itu, khususnya pada jenjang SD/MI pembelajaran bersifat tematik integratif dalam semua mata pelajaran.

D. Nuansa Edutainment dalam pembelajaran Kurikulum 2013

Nuansa *edutainment* dalam konsep pembelajaran kurikulum 2013. Dalam hal ini akan dijelaskan berdasarkan kebijakan-kebijakan pemerintah dalam proses pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013.

1. Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif

Iklm belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam kaitannya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar; pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, penerangan, suhu, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari. Upaya menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang kondusif ini dalam kurikulum 2013, ditunjukkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni:

- a. Memperhatikan keadaan peserta didik. Hal ini dilakukan guru pada saat tahap praintruksional dalam proses pembelajaran.
- b. Penyampaian materi pelajaran kerap kali disampaikan dengan cara menggunakan nyanyian, misalnya mengajak peserta didik untuk bernyayi yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Misalnya dalam pelajaran fiqih

⁸ Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

materi Islam agamaku. Di mana dalam buku siswa terdapat bahan pelajaran tentang rukun Islam dan penyampaianya menggunakan irama lagu balonku.⁹

2. Menarik Minat Peserta didik

Upaya menarik minat peserta didik dapat dilakukan pada saat di awal proses pembelajaran, dalam kurikulum 2013, upaya menarik minat peserta didik, ditunjukkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni:

a. Melakukan Komunikasi Terbuka dengan Peserta didik

Pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 guru dan peserta didik akan melakukan komunikasi terbuka. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik peserta didik akan melakukan aktivitas menanya, aktivitas menanya merupakan salah satu cara guru untuk melakukan komunikasi terbuka antara peserta didik dan guru.

b. Memberikan Pengetahuan Baru

Pemberian pengetahuan baru bagi peserta didik dapat dilakukan guru pada saat proses mengamati atau mengobservasi bahan pelajaran yang akan dipelajari. Aktivitas mengamati dapat dilakukan guru dengan berbagai cara, misalnya menayangkan sebuah video dan meminta siswa untuk melakukan pengamatan tentang hal-hal tertentu serta membuat catatan, misalnya menayangkan video tentang tingkah laku hewan, kegiatan gotong royong, Praktek sholat dan lain sebagainya.

3. Mengutamakan Emosi Peserta didik

Mengunggah emosi dapat dilakukan lewat pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) mengamati (*Observing*), proses mengamati akan mendorong dan menantang peserta didik untuk mengetahui hal-hal yang baru terhadap objek yang akan diamati atau diobservasi. (2) menanya (*Questioning*), aktivitas menanya ini sangat penting untuk meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) dalam diri siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk belajar sepanjang hayat. (3) mencoba (*Experimenting*), aktivitas mencoba dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide dan membantu siswa berfikir secara mendalam. (4) menalar (*Associating*), Aktivitas menalar dapat mendorong peserta didik untuk mencari suatu hubungan atau kesimpulan berupa pengetahuan yang telah didapatkan melalui proses mencoba. (5) dan mengomunikasikan (*Communicating*),

4. Melibatkan Semua Indera dan Pikiran

Belajar yang melibatkan semua alat indera dan pikiran merupakan salah satu dari prinsip pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) yang

⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia 2014, *Buku siswa Fikih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014). h. 1

yang terdapat dalam teori *accelerated learning* yang ciptakan oleh Dave Meier. Pembelajaran pada Kurikulum SD/MI 2013 akan melibatkan seluruh alat indera dan pikiran juga sudah terlihat dalam proses belajar yang menekankan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang melibatkan seluruh alat indera dan pikiran peserta didik. Hal ini dapat diidentifikasi melalui proses belajar dengan menggunakan pendekatan saintifik yang melalui langkah-langkah sebagai berikut: mengamati (*Observing*), guru membuka secara luas kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar dan membaca. Tentunya dalam proses mengamati peserta didik menggunakan indera mata dan telinga; menanya (*Questioning*) kegiatan menanya Tentunya peserta didik akan melibatkan pikiran dan indera mulutnya; mencoba (*Experimenting*) kegiatan mencoba dalam proses belajar sebagaimana disampaikan dalam. dalam proses eksperimen peserta didik akan melibatkan pikiran beberapa alat indera seperti mata, lisan, tangan, telinga dan lain-lain, bahkan proses ini dapat mengajak peserta didik untuk bergerak dan beraktivitas; menalar (*Associating*) kegiatan menalar dalam proses ini peserta didik akan melibatkan kemampuan berfikir (*minds-on*); dan yang terakhir mengomunikasikan (*Communicating*), kegiatan mengomunikasikan dalam proses belajar, peserta didik akan melibatkan beberapa alat indera seperti lisan untuk menyampaikan atau tangan untuk menuliskan kesimpulan serta kemampuan berpikir, mengomunikasikan juga merupakan kemampuan siswa membuat kerangka pemikiran secara visual.

E. Memberi Suasana Menyenangkan Dan Kemudahan Bagi Peserta didik

Prinsip memudahkan dan menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain:

Kurikulum 2013 menganut bentuk pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran peserta didik aktif dan kritis, peserta didik tidak kosong tetapi sudah ada pengertian awal tertentu yang harus dibantu untuk berkembang, maka dalam pembelajaran ini modelnya adalah model dialogis. Model dialogis adalah model mencari bersama antara guru dan peserta didik.” Dengan model dialogis ini maka peserta didik dan guru diharapkan harus membina hubungan baik antar sesama.

Selanjutnya Prinsip memberi suasana menyenangkan dan kemudahan bagi siswa ini dijabarkan dalam konsep pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 yang menerapkan pendekatan tematik integratif pada proses pembelajaran. Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu. Pembelajaran tematik terpadu dianggap mampu mawadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Nilai-nilai *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran pada Kurikulum SD/MI 2013 Menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar

Dalam upaya menciptakan iklim belajar yang menyenangkan di setiap ruang kelas diperlukan adanya variasi (susunan bangku), kejutan, imajinasi dan tantangan. Selain itu ruang kelas hendaknya di desain dengan membuat selogan-selogan positif serta poster-poster yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. Selanjutnya itu, disarankan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif diruang-ruang kelas. Intinya adalah anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, seluruh atmosfer kelas haruslah bersahabat dan tidak mengancam, suasana sejak peserta didik memasuki ruang kelas haruslah benar-benar menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih siap dalam melaksanakan kegiatan belajar.

F. Memahami modalitas atau gaya belajar peserta didik

Memahami gaya belajar yang berbeda ini dapat membantu guru dimanapun untuk mendekati semua atau hampir semua siswa hanya dengan menyampaikan informasi dengan gaya berbeda-beda. Sehingga tujuan dari proses belajar tersebut akan tercapai sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Secara umum ada dua kategori utama tentang bagaimana seseorang belajar; *Pertama*, bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas) dan. *Kedua*, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak).

G. Melakukan kegiatan pembelajaran aktif.

Proses pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013, praktik pembelajarannya dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart, dan lain-lain). Selanjutnya pembelajaran aktif dapat dilakukan dengan cara belajar secara bekerjasama (*kooperatif learning*).

Menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas dan pikiran SAVI: *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat); *Auditori* dimaksudkan sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan bicara dan mendengarkan); *Visual* dimaksudkan sebagai *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambar); *Intellectual* dimaksudkan sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi)¹⁰. Penjelasan diatas sudah jelas bahwa pendekatan SAVI merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indranya dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook* (New York: McGraw Hill, 2002), h. 90

Belajar berdasarkan aktivitas, secara umum jauh lebih efektif daripada yang didasarkan presentasi, materi, dan media. Itulah empat cara yang patut diterapkan dalam proses pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013 jika ingin menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam rangka penerapan nuansa *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013, sehingga peserta didik mampu menyerap materi pelajaran yang diberikan dengan aman, nyaman dan menyenangkan. Dan yang paling penting adalah apa yang menjadi tujuan dalam kurikulum SD/MI 2013 dapat tercapai sesuai dengan undang-undang yang telah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

PENUTUP

Proses pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini senada dengan nilai-nilai pembelajaran berbasis *edutainment*. Untuk itu dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dideskripsikan dalam dua bentuk analisis yaitu: *Pertama*, Nuansa *edutainment* dalam konsep pembelajaran pada kurikulum SD/MI 2013. Upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif. Kepala sekolah dan guru dapat menggunakan bunga segar untuk menciptakan aroma dan aneka warna. Dinding dihiasi dengan berbagai poster berwarna, menyuguhkan seluruh poin penting yang harus dipelajari, dalam bentuk kata-kata maupun gambar dan dianjurkan memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif di ruang-ruang kelas. Proses pembelajaran harus juga harus mementingkan minat, emosi serta melibatkan semua indera dan pikiran peserta didik dalam aktivitas belajar. Sehingga peserta didik merasa relaks dan tidak menegangkan dan dapat menikmati setiap proses yang terjadi dalam pembelajaran. *Kedua*, Implementasi Konsep pembelajaran berbasis *edutainment* dalam kurikulum SD/MI 2013 dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar, hal ini dapat dilakukan dengan membuat variasi, kejutan, imajinasi serta mendisain ruang kelas dengan membuat poster-poster yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. 2) Mengenali gaya belajar peserta didik, dalam hal ini dapat dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada peserta didik pada proses pendahuluan dalam kegiatan belajar. 3) Menerapkan pembelajaran aktif hal ini dapat dilakukan dengan cara mengimplementasikan pendekatan saintifik sesuai dengan kebijakan pemerintah. 4), Menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas dan pikiran. Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran inquiri, kontekstual, dan pembelajaran berbasis masalah.

DAFTAR PUSTAKA

De Porter, Bobby & Mike Hernaci, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* New York: Dell Publishing, 1992.

- Hamid, Soleh, *Metode Edutainment menjadikan siswa kreatif dan nyaman dikelas*, Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008
- H. E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013
- Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran
- Mel Silberman, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Edisi Revisi (terjemahan Raisul Muttaqin), Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Subandiyah, *pengembangan dan Inovasi Kurikulum*, Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 1993.
- Syaodih, Sukmadinata, Nana, *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Tim Redaksi Sinar Grafika. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003) Jakarta: Sinar Grafika, 2007