
**MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*
DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR**

Nur Rizka Mitasari
Nurritzcamitasari92@gmail.com
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Artikel ini sebagai kajian *literature review* yang bertujuan untuk dapat mengetahui seberapa penting penerapan yang dapat dilakukan di dalam penerapan model pembelajaran *Edutainment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik di sekolah. Kemampuan kognitif yang terjadi di-dalam psikologis setiap individu ini, didalamnya melibatkan beberapa proses. Dan proses tersebut diantaranya adalah proses mengingat, berpikir, menimbang, mengamati, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan memecahkan persoalan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Maka dari itu penerapan model *Edutainment* ini diharapkan dapat sesuai untuk mengembangkan kemampuan kognitif para siswa di sekolah. Karena model pembelajaran ini memiliki keunggulan dimana para peserta didiknya akan diberikan proses pengajarannya dengan lebih mempertimbangkan sisi psikologinya berupa rasa nyaman, keamanan bagi para peserta didik ketika memperoleh pengajaran di dalam kelas, sehingga diharapkan para peserta didik akan lebih tertarik dalam mempelajari segala sesuatu yang akan membantu dalam pengembangan kognitifnya. Penerapan model *Edutainment* juga merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif para siswa SD. dimana dalam perkembangan kognitifnya para Siswa SD yang sudah mampu berpikir secara sistematis akan membantunya dalam memproses dan mengolah segala informasi dalam materi pelajar secara menyenangkan. Siswa SD yang memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak dan senang dengan pembelajaran-pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas membuat model *Edutainment* ini cocok diterapkan di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut penerapan model *Edutainment* ini sangat cocok digunakan di Sekolah Dasar dalam mengembangkan kognitif para siswa SD.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Edutainment*, Perkembangan Kognitif, Siswa SD

Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan dari masa ke masa terus melakukan perubahan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia itu sendiri, sehingga pendidikan saat ini mengalami kemajuan yang cukup pesat (dalam Hamruni, 2009). Maka dari itu proses perkembangan pendidikan sekarang sudah mampu mengembangkan potensi dan kemampuan serta keahlian dari peserta didiknya sesuai dengan minat dan bakatnya dengan melihat kemampuan kognitif atau intelektual pada para peserta didik. Pendidikan juga memiliki konsep dasar yang sangat jelas yaitu untuk dapat memanusiakan manusia dengan proses ilmu pengetahuan yang dimilikinya, melalui ranah perkembangan kognitif setiap individu tersebut. Dalam dunia pendidikan saat ini banyak sekali faktor yang ikut mempengaruhi dalam proses keberhasilannya untuk mewujudkan upaya dalam peningkatan kualitas pendidikan, salah satu upayanya melalui beragam pembaharuan dalam proses pengajaran di dalam kelas.

Begitu pula menurut Peraturan Perundang-Undangan mengenai sistem pendidikan nasional pasal 39 tahun 1945 tentang pendidik dan tenaga pendidikan. Dimana dalam peraturan tersebut menjelaskan bahwa para pendidik merupakan tenaga profesional memiliki tugas untuk dapat merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, kemudian bertugas dalam memberikan penilaian pada hasil pembelajaran di sekolah, dan bertugas pula dalam membimbing dan memberikan pelatihan terhadap peserta didiknya. Maka dari itu, proses dalam pembaharuan pengajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas yang memang harus dilakukan oleh para tenaga pendidik untuk dapat memberikan pelayanan yang baik terhadap peserta didiknya.

Berdasarkan amanat dari peraturan perundang-undangan tersebut Salah satu langkah yang dapat ditempuh melalui penerapan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pendidikan abad ke-21 ini.

Salah satunya dapat melalui model pembelajaran Edutainment. Yang dimana model pembelajaran Edutainment ini lebih menitikberatkan pada sisi psikologi berupa rasa nyaman, keamanan kepada para peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Karenanya hal tersebut akan membantu para peserta didik dalam menyerap dan mengembangkan segala pengetahuannya dalam materi pembelajaran di dalam kelas secara menyenangkan.

Dari paparan diatas tersebut, diharapkan pula model pembelajaran ini dapat membantu para tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan potensi akademik dalam ranah kognitif dan intelektualnya para peserta didiknya. Begitu pula dengan peraturan Permendikbud No. 103 tahun 2014 mengenai peserta didik yang menjelaskan bahwa para peserta didik itu merupakan sebuah subjek yang dimana dirinya memiliki sebuah kemampuan untuk dapat secara aktif dalam mencari, kemudian mengolah serta mengkonstruksi dan menggunakan sebuah pengetahuannya.

Dari paparan ini jelas bahwa peserta didik memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya dalam mengembangkan intelektual dan perkembangan kognitifnya di dalam sekolah, melalui berbagai proses pembelajaran yang diberikan di sekolah oleh para tenaga pendidik. Menurut Piaget (dalam bukunya Santrock, 2008) bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada setiap individu akan dapat membentuk sebuah skema yang dapat dipergunakan untuk membuat sebuah konsep atau kerangka yang ada di dalam setiap pikirannya, yang kemudian nantinya akan dapat dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan semua informasi yang masuk ke-dalam otak.

Begitu pula menurut Piaget (dalam Santrock, 2011) yang menyebutkan bahwa tingkat perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret dimana para peserta didik pada tingkatan SD ini akan mulai menggunakan penalaran secara primitif dan

ingin mengetahui segala jawaban atas segala macam pertanyaan. Piaget juga menyebutkan bahwa sub-tahap intuitif ini karena anak-anak tampak begitu yakin mengenai pengetahuan dan pemahaman yang mereka miliki, namun belum menyadari bagaimana mereka tahu apa yang mereka ketahui.

Begitu pula dengan karakteristik siswa SD yang menurut Sugianto, 2013 adalah senang bermain menuntut para pendidik yang mengajar di SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Para pendidik yang mengajar di SD ini juga seyogyanya dapat merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya dan salah satunya melalui model *Edutainment* ini. Karena hal tersebut sangatlah penting dilakukan bagi para pendidik ketika berada di dalam kelas untuk dapat memberikan rasa menyenangkan, rasa nyaman, rasa keamanan bagi para peserta didiknya ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga akan dapat membantu para peserta didik dalam mengembangkan potensi kognitif dan intelektual yang dimilikinya.

Begitu pula menurut Paul dan Elder (2007: 8) menyatakan bahwa “Satu-satunya kapasitas yang bisa digunakan untuk belajar adalah kemampuan berpikir” Kemampuan berpikir disini dapat diasumsikan sebagai salah satu dari proses kognitif individu. Dimana proses ini melibatkan otak dalam memperoleh informasi, menyimpan informasi dalam membentuk sebuah skema kehidupan sesuai dengan teori dasar dari perkembangan kognitif Piaget. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Sriani, dkk. 2014 dengan hasil penelitiannya yang menjelaskan bahwa ketika anak ingin mencapai perkembangan yang optimal maka metode pembelajaran yang digunakan oleh guru serta daya dukung alat peraga atau media yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik merupakan faktor yang berperan langsung dalam proses pembelajaran.

Model Pembelajaran *Edutainment*

Model pembelajaran *edutainment* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran *edutainment*, siswa tidak hanya pasif mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa juga diajak aktif dalam pembelajaran agar merasa senang sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Hal tersebut senada dengan pendapatnya dari Hamruni yang mendefinisikan bahwa model pembelajaran *edutainment* adalah sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Suyadi, 2010: 222). Begitu pula menurut *New World Encyclopedia* (dalam Hamid, 2011: 18), “*Edutainment* berasal dari kata atau *Education and Entertainment* yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur”. Pembelajaran berbasis *Edutainment* lebih menekankan pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan guru. Guru merupakan fasilitator dalam pembelajaran berbasis *edutainment* serta peserta didik sangat berperan aktif dalam pembelajaran berbasis *edutainment*.

Begitu pula dengan konsep dasar dari *Edutainment* (Menurut Hamruni, 2015) yaitu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: *Asumsi 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. Upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak terhubung, yakni “Pendidikan” dan “Hiburan”. *Asumsi kedua*; jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Menggunakan metode yang

tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda, hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang menggembirakan bagi kalangan pendidik. *Asumsi ketiga*; apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas peserta didik, maka semua siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu siswa untuk dapat mengerti kekuatan dan kelebihan, sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Siswa akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar, sehingga akan belajar secara benar, sesuai dengan gaya masing-masing

Asumsi-asumsi dasar dari model pembelajaran *Edutainment* ini senada dengan pendapatnya dari (Nesna Agustriana, 2013) dimana menurutnya model pembelajaran *Edutainment* ini merupakan kombinasi dari fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk hiburan, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan metode *edutainment*, sehingga akan membentuk proses pembelajaran di sekolah yang menyenangkan dan hal tersebut akan membantu para peserta didik untuk tidak merasa jenuh atau bosan di kelas. Maka dari itu proses pembelajaran yang berlangsung tersebut akan lebih mempermudah bagi para peserta didik untuk dapat menyerap dan memproses segala informasi yang diberikan oleh tenaga pengajar tentang materi pembelajaran di dalam kelas. Dengan dasar tersebut akan memunculkan perasaan yang menyenangkan, penuh dengan ketenangan ketika para peserta didik akan masuk ke-dalam kelas yang membuat kondisi psikologisnya menjadi baik, sehingga hal tersebut akan lebih mudah dalam mengembangkan potensi kognitif peserta didik.

Hal senada diungkapkan pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Luh Winda Krisdayani, dkk 2016 yang menyebutkan dalam penelitiannya bahwa model pembelajaran *Edutainment* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran dengan tujuannya yaitu agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran

di dalam kelas. Dari hal tersebut, maka para peserta didik diharapkan akan mampu belajar dengan baik dan efektif di dalam kelas sehingga proses dalam menyerap informasi, proses memahami materi pembelajaran akan lebih mudah dilakukan oleh para peserta didik.

Dari pendapatnya M. Fadillah, 2014 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 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.

Dari paparan diatas ini, maka jelas sekali bahwa model pembelajaran *Edutainment* ini sangatlah cocok untuk diterapkan di dalam kelas, terutama bagi para peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD). Karena dengan karakteristik para peserta didik sekolah dasar yang masih senang dengan belajar sambil bermain dan berkelompok dengan teman sebayanya akan membantu serta mempermudah para tenaga pendidik dalam menerapkan metode ini dengan tujuan untuk dapat mengembangkan potensi dalam ranah kognitifnya. Hal tersebut senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andrioza 2016, yang menyatakan bahwa Proses pendidikan dengan menggunakan model *Edutainment* ini juga dapat dilakukan dengan cara permainan (*game*), humor, bermain peran

(*role play*), dan demonstrasi dan cara-cara lain yang dapat dikuasai oleh guru dan siswa.

Model Pembelajaran Edutainment ini juga menurut Hamruni, 2009 memiliki kelemahan apabila diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya yaitu;

1. Dari sisi psikologis guru yang sedang tidak stabil akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku guru tersebut didalam kelas.
2. Beberapa teknik teguran serta punishment yang harus diberikan kepada para siswanya yang mengalami kesulitan dalam melakukan tugas dan kewajibannya di dalam kelas, karena dalam metode ini nyaman serta keamanan dalam sisi psikologis seorang siswa sangat diutamakan.
3. Guru yang memiliki kurang dalam memahami konsep dan metode edutainment yang digunakan akan menghambat pula terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.
4. Bahan-bahan pembelajaran yang kurang memadai dalam penerapan konsep model edutainment ini juga menjadi faktor penghambat.
5. Waktu yang kurang memadai dikarenakan terbatas akan pula menjadi penghambat untuk para siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik.
6. Lingkungan serta suasana kelas yang kurang kondusif, kurang nyaman dan aman bagi anak serta yang akan berdampak pada sisi psikologis anak, menjadi faktor yang menghambat guru dalam menggunakan metode ini.

Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu proses yang terjadi di-dalam psikologis setiap individu, dimana didalamnya melibatkan beberapa proses. Dan proses tersebut diantaranya adalah proses untuk memperoleh informasi, menyusun informasi, mengolah informasi dan menyimpan informasi, termasuk pula proses-proses mental lainnya yang terdapat dalam perkembangan kognitif. hal senada

diungkapkan oleh (Wadsworth,1996) yang menyatakan bahwa seorang pendidik di sekolah akan mendapat keuntungan jika Ia dapat memahami pada level-level apa para siswanya menjalankan fungsinya. Semua siswa dalam sebuah kelas tidak seharusnya untuk beroperasi pada level yang sama, karena banyak tugas bertipe Piaget yang mudah diberikan. Dari pernyataan diatas ini maka jelas bahwa perkembangan kognitif seorang anak sangat erat kaitannya dengan proses psikologis dari anak itu sendiri dan setiap anak memiliki perbedaan dalam perkembangannya mengikuti proses tahap perkembangan yang ada di dalam dirinya. Begitu pula Menurut Piaget yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman dkk, 2012). Dari pernyataan diatas tersebut dapat diasumsikan pula bahwa perkembangan kognitif seorang anak dapat pula dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya dan dalam hal ini perkembangan kognitif seorang anak yang sudah duduk dibangku sekolah dapat pula dipengaruhi oleh kondisi dari lingkungan pendidikannya yaitu dimana anak tersebut sekolah.

Menurut Piaget (dalam Dale H. Schunk, 2012) telah menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak yang berada di bangku sekolah dasar berada pada tahap perkembangan praoperasional, yaitu tahap perkembangan kognitif yang dimana tahap ini berlangsung pada usia sekitar 2-7 tahun, tahap ini lebih simbolis dari cara berpikir sensorimotorik, namun tidak melibatkan pemikiran operasional. Akan tetapi, tahap ini lebih egosentris dan intuitif ketimbang logis. Pemikiran pra-operasional dapat dibagi menjadi dua sub-tahap ; fungsi simbolis dan pikiran intuitif yaitu terjadi kira-kira di antara usia 2 dan 7 tahun. Tahap perkembangan ini juga dibagi kembali menjadi tiga tahap perkembangan sesuai dengan usia anak. Maka dari itu tahap perkembangan anak yang masih duduk dibangku sekolah berada di *Sub-tahap*

pemikiran intuitif, terjadi kisaran anak usia 7 tahunan. Pada sub-tahap ini anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin mengetahui jawaban atas segala macam pertanyaan.

Hal senada sesuai diungkapkan oleh Sujiono (2007:3.5) dengan berdasarkan pada teori Piaget, telah mengidentifikasi empat periode utama dalam perkembangan kognitif yaitu 1) tahap sensori motor, terjadi pada usia 0- 2 tahun 2) tahap pra-operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun 3) konkret operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun dan 4) formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun. Jadi perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap pra-operasional, yaitu berada pada usia 2 – 7 tahun yang merupakan perwujudan dari kemampuan indra atau potensi aktivitas dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Dari beberapa paparan diatas ini, maka jelas bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh proses psikologis dan lingkungan sekitarnya. Begitu pula bagi anak-anak yang sudah duduk dibangku sekolah dimana perkembangan kognitifnya sangat dipengaruhi pula oleh proses belajar mereka di dalam sekolah. Kondisi lingkungan sekolah yang dapat memberikan rasa menyenangkan, rasa aman dan menangkan sangat berpengaruh terhadap motivasi anak itu sendiri dalam belajar, Sehingga sangatlah penting bagi seorang guru untuk memberikan pelayanan yang baik dalam mengajar dan mendidik anak-anak didiknya yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap proses menyimak dan memperhatikan mereka terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Maka hal itu juga akan berpengaruh terhadap proses perkembangan kognitifnya untuk memproses informasi, menyimpan informasi dan memecahkan segala permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran disekolah.

Hal senada pernah diungkapkan oleh Fatimah Ibda, 2015. dimana menurut pendapatnya di tahap perkembangan ini, anak sudah mampu menunjukkan adanya sebuah aktivitas kognitif untuk dapat menghadapi

berbagai hal diluar dirinya. Akan tetapi kondisi aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Dalam hal ini Anak sudah mampu memahami segala kondisi yang ada di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan ciri-ciri berupa tanda maupun simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

1. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
2. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis
3. *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
4. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
5. *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
6. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
7. *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

Dari paparan diatas ini, mengenai tanda-tanda yang ada ditahap perkembangan ini, maka perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi terhadap tanda *centration* dimana tanda ini menunjukkan bahwa sesuatu yang menarik akan lebih mudah untuk dapat memusatkan perhatian mereka.

Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar merupakan anak-anak yang memiliki usia diantara 7 sampai ke 11 tahun. Maka dalam hal ini sesuai dengan apa yang telah diungkap oleh teori Piaget (dalam, dalam Susanto, 2013: 77) dimana siswa – siswa yang berada di sekolah dasar sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Dimana dalam tahap perkembangan ini anak-anak yang

berada di sekolah dasar sudah mampu memahami segala aspek yang ada di dalam materi pembelajaran sekolah, kemudian sudah memiliki kemampuan dalam mengkombinasikan segala golongan benda yang bervariasi, dan juga sudah mampu dalam berpikir secara sistematis dalam memahami materi pembelajaran atau segala peristiwa yang telah terjadi di sekelilingnya. Maka dari itu seyogyanya para tenaga pendidik yang berada di sekolah dasar harus mampu mengetahui berbagai macam karakteristik siswanya yang berada di bangku sekolah dasar dengan tujuan untuk lebih mampu dalam memahami segala perkembangan psikologisnya termasuk perkembangan dalam kognitifnya. Hal tersebut senada dengan pendapatnya dari Yuyun Dwi Haryanti, dkk. 2017. yang menyatakan bahwa Siswa SD mampu berpikir secara sistematis melalui benda-benda konkret ataupun memecahkan masalah-masalah nyata. Siswa SD memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Hal senada diungkapkan pula oleh Sumantri dan Nana Syaodih, 2006 yang menjelaskan mengenai berbagai macam karakteristik yang dimiliki oleh para siswa yang duduk di bangku sekolah dasar diantaranya yaitu; *Senang Bermain*, dalam hal ini maka seorang pendidik yang mengajar di tingkat sekolah dasar diharapkan mampu merancang segala model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur-unsur permainan di dalamnya. Disini guru juga diharapkan mampu mengembangkan segala model pembelajaran yang menarik, santai dan serius. Sehingga diharapkan anak akan mampu untuk memusatkan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran yang diajarkan di dalam sekolah. *Senang Bergerak*, Anak-anak yang masih berada di bangku sekolah dasar akan sulit untuk dapat duduk lebih lama di bangkku sekolah, mereka lebih senang untuk berjalan dan bergerak. Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar hanya mampu duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Maka dari itulah tenaga pendidik yang

berada di sekolah dasar harus mampu merancang sebuah model pembelajaran yang memungkinkan untuk anak berpindah dan bergerak, *Senangnya Bekerja dalam Kelompok*. Anak-anak yang duduk di bangku sekolah sangat senang sekali belajar dengan berkelompok bersama-sama dengan teman-temannya, disitulah anak akan mampu mengenal proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. dalam hal ini guru pun dituntut untuk mampu merancang segala model pembelajaran yang menyenangkan, menarik bagi mereka. agar mereka mampu mengembangkan potensi intelektual dan proses sosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Senang Merasakan atau Melakukan Sesuatu Secara Langsung*. Dalam hal ini berdasarkan teori Piaget mengenai tahap perkembangan psikologis dalam ranah kognitif anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar yaitu memasuki tahap perkembangan operasional-konkret. Dimana dalam tahap perkembangan ini anak-anak yang masih berada di bangku sekolah dasar akan lebih cepat dan mudah dalam memahami segala materi pembelajaran yang diberikan di sekolah, akan tetapi hal tersebut harus melibatkan langsung anak di dalam praktiknya yang menyenangkan. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dari paparan diatas ini, maka jelas bahwa karakteristik siswa sekolah dasar sangatlah penting untuk dipahami dan diketahui oleh para pendidik yang mengajar di bangku Sekolah Dasar dengan tujuan hal tersebut akan mempermudah para pendidik di sekolah dalam memberikan model-model pembelajaran yang sesuai untuk dapat mengembangkan proses-proses intelektual dan kognitif para peserta didiknya.

Model Pembelajaran Edutainment dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Oktiana Dewi, dkk. 2014 menyebutkan bahwa metode pembelajaran dengan

menggunakan unsur permainan di dalamnya angkat meningkatkan lebih meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal tersebut sesuai dengan metode pembelajaran *edutainment* yang di dalamnya memiliki unsur-unsur permainan dan humor untuk dapat memberikan perasaan menyenangkan, perasaan nyaman terhadap proses pembelajaran di dalam kelas kepada para peserta didiknya.

Begitu pula dengan penerapan metode pembelajaran ini yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar yang dimana mereka masih senang belajar sambil bermain, mereka akan lebih mudah menyerap segala informasi dalam materi pembelajaran dapat disajikan dengan menarik dan menyenangkan untuk mereka. paparan tersebut senada dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Andrioza 2016, yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur sentuhan nilai seni yang dimiliki oleh setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas tidak sekadar *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of value*. Karena Suasana belajar yang menyenangkan dapat dirasakan oleh peserta didik dalam mencapai prestasi belajar.

Sehingga dalam hal ini penerapan strategi pembelajaran dengan model *Edutainment* ini yang dimana di dalamnya banyak mengandung konsep entertainment dengan memadukannya dalam konsep edukasi di sekolah dapat memberikan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik dan dapat menghibur bagi para peserta didiknya. Maka dari itu guru maupun peserta didiknya akan dapat merasa menyenangkan dan merasa nyaman. kemudian materi pembelajaran pun akan dirasakan tidak membosankan ketika harus mencapai tujuan dalam pembelajaran. Proses pendidikan dengan menggunakan model *Edutainment* ini juga dapat dilakukan dengan cara permainan (*game*), humor, bermain peran (*role play*), dan demonstrasi dan cara-cara lain yang dapat dikuasai oleh guru dan siswa. Dengan hal yang dipaparkan diatas tersebut, maka para peserta didik akan lebih terbuka untuk dapat memperoleh dan

memproses segala informasi yang berkaitan dengan materi-materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga hal tersebut diharapkan pula akan mampu mengembangkan proses intelektual dan kognitif para peserta didik di sekolah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian yang telah dipaparkan diatas ini, Maka Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh para pendidik di sekolah merupakan rencana tindakan/rangkaian kegiatan dalam menggunakan dan memanfaatkan metode dan sumber belajar. Strategi ini disusun untuk mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan oleh guru. Penerapan strategi pembelajaran bagi guru merupakan hal penting untuk mencapai prestasi belajar setiap anak didiknya, maka dari itu penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Edutainment* sangatlah cocok untuk dapat diterapkan dalam konsep pendidikan di sekolah dasar, dengan landasan bahwa metode ini memiliki konsep dasarnya yaitu memberikan perasaan nyaman, perasaan menyenangkan ketika anak-anak belajar di dalam kelas.

Karena konsep dasar dari metode *Edutainment* tersebut diharapkan akan tumbuh motivasi yang kuat terhadap para peserta didik untuk belajar di dalam kelas, sehingga diharapkan proses dalam perkembangan kognitif mereka dalam mengolah segala informasi di dalam kelas akan berkembang. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar sendiri sangat dipengaruhi terhadap *centration* dimana tanda ini menunjukkan bahwa sesuatu yang menarik akan lebih mudah untuk dapat memusatkan perhatian mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrioza (2016). *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Mudarrisa : Jurnal Kajian Kependidikan Islam, Vol. 8, No. 1, Juni 2016, pp. 117-

- 143, DOI: 10.18326/mudarrisa.v8i1.117-143.
- Dale. H. Schunk. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective (Teori-Teori Pembelajaran Persfektif Pendidikan)*. (Yogyakarta: PT. Pustaka pelajar)
- Fatimah Ibda, (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualitas - Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015*
- Hamid, Sholeh. (2011). *Metode Edutainment*.(Yogyakarta: Diva Press)
- Hamruni, (2009). *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga,)
- Kliegman, Robert, M., dkk (2012). *Ilmu Kesehatan Anak Nelson*. Ed. 15, Vol.1. Jakarta : EGC
- Luh Winda Krisdayani, dkk. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Tk Kelompok B Gugus Viii Kecamatan Buleleng*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016).
- M. Fadlillah, (2014) *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana)
- Nesna Agustriana, (2013). *Pengaruh Metode Edutainment Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak, Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 7 Edisi 2, November 2013
- Ni Made Oktiana Dewi, dkk (2014). *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenare Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif*. E-Journal PG Paud Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014).
- Paul, R., & Elde, L. (2007). *A Guide for Educators to Critical Thinking Competency Standards. Second Edition*. California: Foundation for Critical Thinking.
- Santrock, (2008). *Psikologi Pendidikan*, Edisi 2,(Jakarta; Kencana,)
- Santrock. (2011) , *Psikologi Pendidikan*, Edisi 5 buku 1 (Jakarta: Salemba Humanika,)
- Sugianto, *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>.
- Sujiono, dkk. (2004). *Metode Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Sumantri dan Nana Syaodih, (2006). *Karakteristik dan Ciri Khas Anak SD serta Implikasi terhadap dunia pendidikan*.
<http://sabrinariz.blogspot.co.id/2014/05/karakteristik-dan-ciri-khas-anak-sd.html>.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi, (2010) *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Pedagogia)
- Wadsworth, B.J. (1996). *Piagets theory of Cognitive and Affective Developemnt* (5 th.ed). White Plains, NY ; Longman
- Wallas, G. 1992. *The Art of Thought* New York. Harcourt, Brace & World