

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Mochammad Rizal Ramadhan

Universitas Negeri Malang, Malang Indonesia
mochammad.ramadhan.fs@um.ac.id

Abstract: Pandemi Covid-19 memberi dampak di berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Dalam situasi pandemi seperti saat ini, diperlukan strategi pembelajaran yang menunjang keberhasilan proses belajar-pembelajaran. Terutama perkembangan karakter siswa yang harus dibentuk, meskipun harus belajar dari rumah. Salah satu strategi yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran daring adalah strategi pembelajaran edutainment. Melalui strategi tersebut, proses pembelajaran dapat dirasakan seperti kondisi di sekolah dengan tatap muka. Selain itu, strategi tersebut juga dilengkapi dengan pembelajaran berbasis pada karakter yang semakin mendukung tercapainya hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif-deskriptif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menggambarkan tentang perlunya suatu strategi dalam pembelajaran yang memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran maupun karakter peserta didik serta meminimalkan hambatan dalam proses pembelajaran secara daring.

Keywords: Strategi, Pembelajaran, Edutainment, Karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan yang mencerdaskan bagi warga negara sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah salah satu tantangan bangsa pada masa kini. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dengan kecanggihan teknologi yang meluas dengan cepat serta akses dunia digital yang serba instan telah menjadi suatu kebutuhan, maka sebagai pendidik kita diharapkan mampu mencetak pribadi-pribadi yang utuh dalam berbagai aspek. Sehingga kita dapat membentuk peserta didik yang utuh baik secara spiritual, moral, intelektual maupun sosial. Oleh sebab itu, upaya yang dapat meningkatkan mental dan moral sangat dibutuhkan.

Untuk dapat menunjang pembelajaran yang baik teori-teori pembelajaran yang ada perlu diketahui dan dipahami, sebab dengan mengetahui dan memahami teori-teori pembelajaran seseorang akan lebih mengerti dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Seperti yang disampaikan Suppes (Gredler, 2011) bahwa terdapat empat fungsi umum teori belajar, diantaranya adalah *pertama*, teori belajar sebagai kerangka untuk melakukan riset; *kedua*, teori belajar memberikan kerangka penataan informasi; *ketiga*, teori belajar untuk mengungkapkan kompleksitas dan kekaburan suatu kejadian; *keempat*, teori belajar memberikan wawasan baru tentang situasi, sehingga perlu perbaikan prinsip atau teori yang ada sebelumnya.

Selain teori-teori pembelajaran, dibutuhkan juga strategi dalam pembelajaran. Banyak strategi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran *edutainment*. Strategi ini mengusung kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan serta guru hanya sebatas pada fasilitator saja karena lebih menekankan pada partisipasi keaktifan peserta didik. Jika suasana belajar menakutkan, maka belajar tidak akan berhasil, belajar hanya akan efektif bila suasana hati peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan (Hamruni, 2009). Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan perlunya suatu strategi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berhasil dan efektif.

Kaitannya dengan masa pandemi seperti saat ini, pembelajaran tatap muka belum bisa dilakukan karena akan mempengaruhi penyebaran virus covid-19. Sehingga pemerintah mengambil Langkah cepat dengan mencanangkan pembelajaran dalam jaringan (daring) agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan meskipun dari rumah. Akan tetapi seperti yang kita ketahui bersama, banyak kendala yang dihadapi, mulai dari kendala jaringan, kendala sarana yang dimiliki siswa, kemampuan teknologi para pendidik, dan lain sebagainya. Peserta didik sebagai generasi milenial lebih mudah mengaplikasikan teknologi yang berkembang saat ini, sedangkan pendidik sebagai generasi kolonial harus belajar ekstra agar dapat melayani kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui implementasi strategi pembelajaran *edutainment* yang

berbasis karakter diharapkan pembelajaran secara daring akan dapat terlaksana dengan baik meskipun di tengah pandemi covid-19 seperti saat ini.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Karena penelitian ini menitikberatkan pada “implementasi strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter”. Penelitian ini berusaha menampilkan secara utuh (holistik) yang membutuhkan kecermatan dalam pengamatan. Sehingga kita dapat memahami secara keseluruhan dari hasil penelitian. Penelitian ini juga berusaha menggambarkan dan mengklasifikasikan fakta ataupun karakteristik fenomena yang ada secara faktual dan cermat, tidak mengandalkan metode statistik, prinsip angka dan bukti logika matematis. Sehingga kondisi dan keadaan yang sebenarnya dapat digambarkan dengan isyarat dan Tindakan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan kegiatan untuk merealisasikan rencana menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan secara efektif dan efisien, sehingga akan memiliki nilai (Wiyani, 2012). Dalam tulisan ini akan dibahas tentang bagaimana implementasi suatu strategi pembelajaran di tengah pandemi covid-19 seperti saat ini. Seperti kita ketahui pembelajaran dilakukan secara daring dan tidak memungkinkan dilakukan tatap muka, oleh sebab itu dibutuhkan strategi khusus untuk mendukung pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran dibutuhkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Akan tetapi Ketika pembelajaran secara daring komunikasi dan pemantauan aktifitas yang dilakukan peserta didik tidak dapat dilakukan secara optimal karena tidak bertemu secara langsung. Oleh karena itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran secara daring.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah strategi pembelajaran *edutainment*. Adanya konsep *edutainment* dalam pembelajaran tidak lepas dari adanya tiga alasan yang mendasarinya, yaitu perasaan positif (senang atau gembira) yang akan mempercepat proses pembelajaran, penggunaan potensi nalar dan emosi yang tepat akan membuat loncatan prestasi belajar yang tak terduga, dan pemberian motivasi dan cara mendidik yang tepat mendukung hasil belajar yang optimal. Berdasarkan alasan tersebut, maka strategi pembelajaran *edutainment* dapat diimplementasikan pada masa pandemi seperti saat ini.

Selanjutnya, pendidikan karakter mengambil posisi yang jelas bahwa karakteristik seseorang dapat dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan seperti apakah yang mampu membentuk karakter tersebut, jawabannya adalah pendidikan karakter (Suyadi, 2013). Melalui pendidikan karakter, semua berkomitmen untuk menumbuhkembangkan peserta didik menjadi pribadi utuh yang menginternalisasikan kebajikan (tahu dan mau) dan terbiasa mewujudkan kebajikan itu dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan, 2013). Sehingga melalui strategi pembelajaran tertentu diharapkan karakter peserta didik dapat terbentuk dan dikuatkan, serta dapat melekat hingga akhir hayatnya.

Dalam implementasi strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter, dibutuhkan prinsip-prinsip pengembangannya seperti yang terdapat dalam bagan berikut (Zubaedi, 2011):

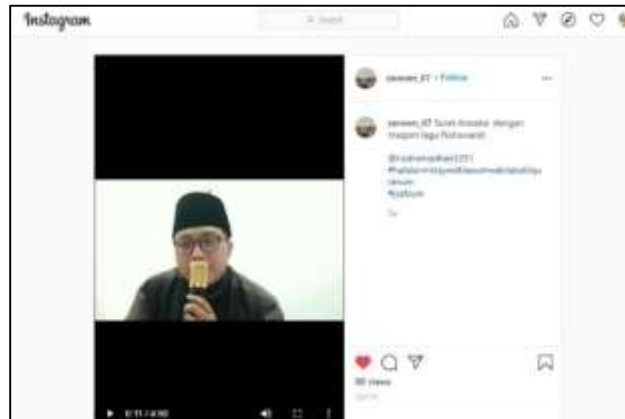


Gambar 1. Bagan Prinsip Pengembangan Karakter

Berdasarkan bagan tersebut dapat kita pahami bahwa prinsip-prinsip dalam pengembangan karakter saling berkaitan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment*

berbasis karakter prinsip-prinsip pengembangan tersebut dapat diimplementasikan. Sehingga di tengah pandemi covid-19 seperti saat ini pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, meskipun ada kendala yang dihadapi.

Pembelajaran *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran dapat menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa mereka tengah belajar (Hamid, 2011). Berdasarkan pengertian tersebut, maka di tengah pandemi seperti saat ini implementasi strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter telah banyak dilakukan oleh para guru. Peserta didik tanpa terasa belajar karena sasaran para guru dalam mengimplementasikan adalah dengan optimalisasi media sosial yang dimiliki peserta didik. Sebagai contoh media sosial yang paling digandrungi peserta didik saat ini adalah *instagram*. Melalui *instagram*lah proses pembelajaran dilakukan, sebagaimana contoh pada gambar berikut ini



Gambar 2. Implementasi strategi pembelajaran *edutainment*

Berdasarkan contoh tersebut, peserta didik tidak merasakan sedang belajar, akan tetapi mereka melakukan kreativitas dalam mengeksplorasi tugas yang diberikan pendidik. Dengan memaksimalkan media sosial peserta didik dalam belajar, merupakan bukti dari implementasi strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter di tengah pandemi covid-19. Selanjutnya juga ada penelitian yang membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran *edutainment* dalam mengembangkan kreativitas peserta didik (Sa'adah, 2020). Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik berkembang dan dapat memahami konsep-konsep pembelajaran dengan mudah hingga dapat merubah sikap yang negatif menjadi positif. Maka dari itu, di tengah pandemi covid-19 seperti saat ini, strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter dapat diimplementasikan guna mendukung pencapaian proses pembelajaran, utamanya pembelajaran secara daring.

SIMPULAN

Implementasi strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter di tengah pandemi covid-19 adalah melalui pemanfaatan media sosial yang dimiliki peserta didik, sehingga meskipun di rumah saja, mereka dapat belajar dengan tanpa tekanan, melainkan dengan menyenangkan. Media sosial yang dimiliki peserta didik akan menjadi media penyaluran pendidikan mereka dan akan terkenang seumur hidup. Bahkan Ketika mereka telah lulus dari sekolah ataupun perguruan tinggi. Peran pendidik sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran berbasis prinsip-prinsip pengembangan karakter dan dengan implementasi strategi yang tepat akan mendukung keberhasilan dan ketercapaian pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Gredler, M. E. (2011). *Learning and Instruction; Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana.
Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Wiyani, N.A. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter; Konsep dan Implementasinya di Sekolah*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*, Ar-Ruzz Media.

- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Hamid, M.S. (2011). *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva Press.
- Sa'adah, L., dan Arifin, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran PAI di SMPN 35 Surabaya [Versi Elektronik]. *Jurnal Pendidikan Islam TADARUS*, 9, 8.