

IMPLEMENTASI *EDUTAINMENT* UNTUK MENJADI GURU IDOLA

Margaretha Sri Sukarti

Universitas Terbuka UPBJJ Purwokerto

Jl. Kampus No. 54 Grendeng, Purwokerto, Jawa Tengah

e-mail : srisukarti@ut.ac.id

Abstract

Facts prove that the learning process is fun to boost the academic achievement of students. Subjects deemed difficult it will become easier if the learners have a good emotional bond with his teacher. Even if the teacher had been idolized, learners can tie up verbatim by commas commas spoken teacher. For the implementation of edutainment in the learning process is not negotiable. In this paper we will discuss the implementation of edutainment to become teachers idol.

Keywords : edutainment, teacher, students.

Abstrak

Fakta membuktikan bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan dapat mendongkrak prestasi belajar peserta didik. Pelajaran yang dianggap sulit akan menjadi lebih mudah jika peserta didik memiliki ikatan emosional yang baik dengan gurunya. Bahkan jika guru itu telah diidolakan, peserta didik dapat mengikat kata demi kata hingga koma demi koma yang diucapkan gurunya. Untuk itu implementasi *edutainment* dalam proses pembelajaran sudah tidak bisa ditawar lagi. Pada tulisan ini akan dibahas mengenai implementasi *edutainment* untuk menjadi guru idola. Kata kunci : *edutainment*, guru, peserta didik.

Pendahuluan

Seorang dosen di hadapan mahasiswa dalam hal pembelajaran di dalam kelas sebenarnya tak berbeda jauh dengan seorang guru dihadapan peserta didiknya. Perbedaan yang nyata antara dosen dan guru pada

umumnya adalah pada tingkat usia peserta didiknya. Meskipun demikian, dalam hal belajar semua orang cenderung memiliki kesamaan yaitu bahwa untuk belajar tetap membutuhkan energi ekstra.

Pada dasarnya pembelajaran dilakukan dengan cara membangun komunikasi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran jelas tidak akan berlangsung jika tidak ada komunikasi di antara keduanya, baik yang bersifat verbal maupun non-verbal (Wiyani, 2012 : 116).

Sementara itu dalam kegiatan belajar membutuhkan adanya kemauan yang tinggi, kerja keras dan tak kalah penting adalah tuntutan alami yaitu suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, dan menarik akan tetap menjadi harapan dan idaman semua siswa di tingkat apapun. Mereka akan senang dengan suasana yang menyenangkan. Sudah saatnya paradigma lama harus diubah, paradigma lama ini sekarang juga masih terjadi. Pada paradigma lama situasi belajar dikelas itu harus serius, tegang, diam, seolah-olah tabu apabila ada suara dalam kelas, belajar harus tenang, dan terkesan ada jarak yang sangat jauh antara guru dengan peserta didiknya. Hal tersebut masih sangat terasa terutama pada tingkat SD dan SMP, apalagi di sekolah-sekolah yang berada di Desa, guru masih dianggap seperti Dewa. Sebuah pencitraan bahwa guru adalah sosok yang harus dihormati adalah benar dan baik adanya, tetapi bukan berarti bahwa suasana belajar menjadi terpengaruh dengan pencitraan yang menjadikan suasana belajar terasa kaku, tegang dan yang akhirnya justru akan menjemukan dan pada akhirnya membawa dampak yang kurang menguntungkan dalam hasil akhir belajar itu sendiri.

Guru sebaiknya dapat menciptakan “habitus baru” dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Habitus baru yang dimaksud adalah situasi baru dalam kelompok belajar karena adanya cara pandang baru, menciptakan suasana baru, relasi antara guru dengan siswa dibangun dan terjalin secara enak/familier tanpa ada gap atau jurang yang menimbulkan rasa takut pada peserta didik sehingga pembelajaran tidak menjadi momok dan beban yang menjemukan. Belajar akan menjadi sebuah kebutuhan bagi peserta didik karena situasinya menyenangkan sehingga akan dirindukan oleh peserta didik.

Fakta menunjukkan bahwa peserta didik akan senang hati mengikuti pembelajaran jika gurunya menyenangkan. Pelajaran yang dianggap sulit

pun akan menjadi lebih mudah jika peserta didik memiliki ikatan emosional yang baik dengan gurunya. Bahkan jika guru itu telah diidolakan, peserta didik dapat mengikat kata demi kata hingga koma demi koma yang diucapkan gurunya, begitu luar biasanya (Yonny dan Sri Rahayu Yunus, 2011 : 23)

Selama ini paradigma guru adalah bahwa dalam proses pembelajaran di kelas yang berkuasa adalah guru, situasinya sangat serius, kalau perlu harus selalu tegas, tegang dan disiplin seolah tidak boleh dan tidak perlu ada canda, tawa dan gurau. Itulah yang masih kelihatan dalam kebanyakan kelas dalam proses pembelajaran. Pertanyaannya, untuk masa kini apakah masih harus demikian?. Bagaimanakah sebaiknya yang perlu diciptakan dalam komunitas belajar peserta didik?. Apakah suasana yang solider, familier dengan empati yang tinggi pada peserta didik?. Lalu bagaimanakah sebenarnya suasana yang diminati dan diinginkan oleh peserta didik?.

Guru memang tetap harus menjaga kewibawaannya secara positif. Kewibawaan yang dimiliki guru terbagi dua. *Pertama*, kewibawaan kasih sayang seperti yang dimiliki ayah dan ibu peserta didik. *Kedua*, kewibawaan jabatan sebagai guru yang dengannya ia dapat memerintah, menganjurkan, dan menasehati siswanya (Yamin, 2009 : 64).

Memperhatikan jenis kewibawaan yang kedua tersebut, guru harus mencermati bersama bahwa ada sebuah slogan dalam pembelajaran yang sangat populer yang sering didengar dan juga harus diimplementasikan, yaitu "PAIKEM" yang merupakan singkatan dari kata yang bermakna Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Sebenarnya makna dari kata-kata tersebut intinya adalah bagaimana agar guru dapat melakukan pembelajaran yang menyenangkan atau *edutainment* dan dengan hasil yang memuaskan baik bagi peserta didiknya maupun bagi gurunya melalui upaya mendidik, memerintah, menganjurkan, dan menasehati peserta didiknya.

Makna kata dalam akronim tersebut semuanya mengandung arti yang sangat positif dalam pelaksanaan pembelajaran dan akan sangat mendukung keberhasilan belajar peserta didik apabila hal tersebut sungguh-sungguh dilaksanakan oleh setiap guru. Kata-kata seperti Aktif, Kreatif, Efektif dan juga Inovatif adalah mengandung unsur-unsur yang

menyenangkan. Makna kata menyenangkan artinya dirasakan oleh orang yang terlibat di dalamnya karena di situ tentunda suatu atmosfir, suasana dan relasi yang harmonis antara dua orang atau lebih atau antara guru dengan peserta didiknya. Sudah dapatkah guru-guru melaksanakan hal tersebut?, ataukah masih sebatas dalam kata dan himbauan di mana implementasinya masih seperti yang dulu?, artinya sama saja dan belum berubah juga diimplementasikan secara optimal.

Itulah sebuah fenomena yang ada, bahwa suasana yang menyenangkan ternyata belum terwujud, masih sebatas *lips service*, hiasan di bibir saja dalam ucapan. Lebih sering dijumpai guru dalam keadaan sebagai penceramah yang tegang, serius, tanpa canda dan senyum, tanpa sikap yang tidak bersahabat, masuk kelas dengan muka serius dan ketus, bila perlu dengan marah-marah karena berbagai alasan, alhasil yang dirasakan peserta didiknya adalah kalau di rumah dimarahi bapak-ibunya, di sekolah dimarahi gurunya, kapan senangnya ya?, maka apa yang terjadi, mereka lebih senang “*keluar kelas*” pada jam pelajaran (artinya mbolos dari proses pembelajaran) atau lebih senang “*di luar rumah*” pada waktu mereka seharusnya ada di rumah setelah pulang sekolah, lebih parah lagi bila mereka melampiaskan rasa kemasgulannya dengan kompensasi yang negatif yaitu melakukan minum-minuman keras, merokok dan akhirnya juga tawuran antar sekolah atau antar geng yang kadang hanya disulut oleh masalah sepele tetapi mudah emosional karena adanya perasaan dongkol yang bertumpuk.

Inilah fenomena yang terlihat yang sedang dialami bersama. Lalu bagaimanakah solusi yang dapat dilakukan. Salah satu solusinya adalah dengan mengimplementasikan *edutainment*, dan untuk kepentingan itulah kemudian tulisan ini disajikan.

Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan?. Kata “menyenangkan” yang seperti apa implementasinya?. Selama ini kita banyak mendengar bahwa guru harus melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Benarkah hal tersebut sudah terlaksana di dalam kelas?, ataukah masih sebatas ucapan di bibir saja (*lips service*) dan sama seperti yang diungkap di atas bahwa pembelajaran masih biasa-biasa saja?. Memang kata tersebut

mudah diucapkan tetapi ternyata sulit untuk dilaksanakan, mengapa?. Jawaban sementara mungkin karena paradigma guru masih seperti yang dulu atau guru itu sendiri belum paham benar apa makna pembelajaran yang menyenangkan itu yang seperti apa?.

Sebagai contoh yang mudah, kita refleksikan saja dari dalam diri kita, seperti apakah sikap yang menyenangkan bagi kita, berangkat dari hal tersebut kiranya tidak terlalu sulit untuk kita laksanakan, misalnya pengalaman dari guru kita masa lalu yang menyenangkan yang seperti apa?.

Sebagai ilustrasi misalnya pada waktu proses pembelajaran berlangsung, suasana belajar sudah mulai kelihatan jenuh dan lelah, dan guru tersebut memiliki kepandaian menyanyi, sambil menyampaikan prolognya untuk memecah suasana yang tegang menyanyilah sebentar dengan lagu yang mengandung makna tertentu, atau kadang ada guru yang pandai melawak, coba sekali waktu atau mungkin sering tetapi dengan waktu yang tidak secara khusus dan sebagai jeda pembelajaran. Guru yang pandai mendongeng, mendongenglah sebagai penghilang kejenuhan dan ketegangan, ternyata sangat menyenangkan, peserta didiknya dapat terhibur dan tertawa terbahak-bahak walaupun sebentar saja. Ada guru yang pandai main sulap atau tebak teka-teki dalam selingan mengajarnya. Ada juga guru yang pandai menggambar yang lucu-lucu, dengan kemampuan menggambar kartun misalnya, hal tersebut akan sangat menarik bagi peserta didik di sela-sela mengajar guru, waktu yang dipergunakan tidak usah terlalu banyak tetapi cukup dengan 5 menit atau lebih sedikit tentunya tidak akan mengurangi waktu belajar melainkan akan membantu pemahaman bagi peserta didik karena adanya situasi segar dan menyenangkan, secara psikis hal tersebut membantu daya kerja otak dalam menyerap dan mempengaruhi hasil pembelajaran.

Seiring dengan pendapat beberapa ahli seperti yang ditulis dalam "Desain Instruksional Modern", dalam M. Atwi Suparman (2012 :15-23), dikatakan bahwa beberapa teori psikologi seperti humanisme, behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme dan cybernetismeter nyata teori-teori tersebut sangat dominan pengaruhnya dalam proses belajar siswa.

Teori belajar aliran humanisme dengan tokoh-tokoh seperti Benyamin S. Bloom, A.H Maslow, David R.Krathwohl, dan Carl R.Rogers, me-

nekankan bahwa pembelajaran harus berorientasi kepada peserta didik, artinya diselenggarakan untuk kebutuhannya dan disesuaikan dengan karakter peserta didiknya. Aliran ini sangat humanis artinya secara filosofis sangat menghargai kebebasan siswa dalam menentukan apa yang perlu dipelajarinya yang akhirnya diharapkan peserta didik menemukan hasil belajar karena penghayatan secara internal mereka sendiri.

Sedangkan menurut aliran behaviorisme, aliran yang disponsori antara lain oleh Pavlov, Skinner dan Thorndike ini memandang manusia dari sisi perilaku yang kasat mata. Peserta didik dikatakan berhasil bila ia dapat menunjukkan perubahan perilaku yang diharapkan dan tidak menyembunyikannya. Tugas pokok guru menurut aliran behaviorisme adalah mengelola dan menciptakan kondisi lingkungan belajar seperti ruangan, tata letak kursi dan meja belajar, menyediakan bahan pembelajaran, penggunaan metode dan media pembelajaran, juga memberikan pujian dan penguatan kepada anak didiknya. Dalam Atwi Suparman dikatakan bahwa aliran behaviorisme mengutamakan ada penciptaan suasana batin bagi peserta didik sehingga memungkinkannya untuk aktif berfikir dan bergerak. Guru memiliki peran yang menentukan rencana pembelajaran bersama peserta didik.

Berikutnya adalah aliran kognitivisme. Aliran ini dipelopori antara lain oleh R.M Gagne, J.Piaget J.S. Bruner. Aliran ini lebih mendasarkan karakteristik anak menurut Bruner, kemudian Gagne menyoro teori kondisi belajar anak secara internal dan eksternal (*the conditioning of learning*).

Lalu aliran konstruktivisme. Aliran ini adalah pecahan dari kognitivisme yang memfokuskan pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam membangun dan mengkonstruksi pengetahuan yang baru. Aliran ini mempercayai bahwa individu memiliki kemampuan dalam membentuk dan menyusun (mengkonstruksi) pengetahuannya sendiri. Hal ini disebabkan pengetahuan merupakan suatu bentuk hasil konstruksi atau bentukan aktif individu itu sendiri (Irham dan Novan Ardy Wiyani, 2013 : 167). Peran guru adalah menyediakan sumber pembelajaran baik yang berbentuk nara sumber ataupun yang berbentuk benda ataupun teknologi. Tokoh dalam aliran ini adalah antara lain J. Piaget, Maria Montessori juga John Dewey dan L. Vygotsky.

Kemudian yang terakhir adalah aliran cybernetisme, masih dalam Atwi Suparman dikatakan aliran ini memandang bahwa otak manusia adalah aktif memproses informasi, bukan hanya pasif menerima saja, aktif mencari dan memanipulasi, maka dikatakan pula bahwa karena hal tersebut maka peserta didik selalu berubah dan berkembang, jadi sangat dinamis. Dalam aliran ini guru diharapkan dapat menyajikan simbol-simbol yang menarik perhatian bagi peserta didik, memberi kesempatan mengulang sesering mungkin materi yang dipelajari atau sesuatu yang diinginkannya agar melekat pada memorinya secara sempurna. Aliran ini dipelopori oleh Hilda Taba dan David Ausubel.

Walaupun aliran-aliran tersebut tidak selalu sejalan bahkan sering berseberangan, namun hal tersebut di atas dapat disikapi secara *convergence*, saling memahami dan untuk dapat dicari titik temu agar lebih berbuah secara positif bagi peserta didiknya.

Hal-hal tersebut di atas dapat dijadikan pilihan dari berbagai macam aliran psikologi yang dapat dipilih dan direncanakan oleh guru yang disesuaikan dengan peserta didiknya dan dituangkan pada waktu membuat RPP bagi guru. Diusahakan selain program utama juga ada program-program hiburan bagi peserta didik yang sesuai dengan prinsip-prinsip dalam psikologi belajar, laksanakan sebagai jeda atau sebagai *ice breaking* dalam pembelajaran (durasi maksimal 8 menit). Dengan cara diprogram dalam durasi pembelajaran, maka guru akan menyiapkan diri baik secara materi dan secara psikologis sudah siap untuk menghibur para peserta didiknya.

Untuk para guru yang sudah biasa melakukan secara spontan hal tersebut mungkin tidak perlu persiapan tetapi bagi yang belum terbiasa melakukan selingan dalam kelas maka hal tersebut haruslah direncanakan terlebih dahulu agar tampilan bagus dan menarik bagi peserta didiknya. Perencanaan yang jelas dan waktu yang pasti, maka tidak akan mengganggu waktu dan jatah pembelajaran di kelas, peserta didik tidak akan merasa terganggu melainkan akan merasa terhibur yang sekaligus berfungsi sebagai penyegar suasana. Karena hal tersebut direncanakan, maka hiburan yang dipilih sebagai pencerah suasana adalah tentunya yang bermakna bagi peserta didik.

Sebagai contoh, hiburan yang mudah dan dapat sekaligus membantu pembentukan karakter dan perilaku peserta didik, misalnya melalui model berpantun atau dongeng, untuk anak SD dan SMP misalnya gerak dan lagu sederhana, untuk anak SMA misalnya berpantun dan cerita sekilas, atau mungkin lelucon atau cerita yang bersifat jargon-jargon komedian, tetapi juga hal tersebut harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip instruksional seperti yang ditetapkan dalam prinsip pembelajaran, seperti ditulis dalam buku *Desain Intruksional Modern* oleh Atwi Suparman (2012 : 23- 31)

Prinsip-prinsip Intruksional dalam *Edutainment*

Setiap hal baru biasanya akan merepotkan dan tampak sulit dilaksanakan, sehingga apabila bukan karena sudah memahami atau ingin merasakan manfaatnya orang akan enggan melakukan hal yang baru tersebut dan cenderung akan melakukan hal-hal yang lama dan sama.

Masih menurut Atwi S., dijelaskan ada 12 prinsip yang dapat diterapkan dalam kegiatan pengembangan intruksional yaitu sebagai berikut :

1. Bila suatu respon yang diberikan berakibat menyenangkan maka peserta didik cenderung untuk mengulang respons tersebut karena ia ingin memelihara akibat menyenangkan tersebut.
2. Perlunya menyatakan tujuan instruksional secara jelas kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai agar peserta didik bersedia belajar dan lebih giat dalam belajarnya.
3. Pengetahuan dan keterampilan yang baru yang telah dikuasai harus sering dimunculkan dan diberi efek yang menyenangkan agar keterampilan yang baru itu selalu digunakan.
4. Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
5. Belajar menggeneralisasi dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti pemecahan masalah, misalnya agar peserta didik tahu mana benda yang konkret, maka guru harus menjelaskan mana benda yang tidak konkret.
6. Status/kondisi mental peserta didik untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunannya selama proses belajar.
7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik akan membantu sebagian besar pemahaman

peserta didik.

8. Kebutuhan memecah materi belajar yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan yang kecil akan dapat dikurangi bila materi belajar tersebut dapat diwujudkan dalam satu model.
9. Tujuan instruksional umum harus dirumuskan dalam bentuk hasil belajar yang operasional agar dapat dianalisis menjadi tujuan-tujuan yang lebih khusus.
10. Peserta didik cenderung belajar lebih cepat bila diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan bagaimana cara meningkatkannya.
11. Penggunaan cara belajar tuntas (*mastery learning*) menjadi sangat penting bagi materi pelajaran terutama yang bersifat secara hirarkikal.
12. Dengan persiapan yang memadai, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respons yang besar.

Contoh Implementasi dan Aplikasi Edutainment

Berdasarkan prinsip-prinsip intruksional di atas maka ini adalah sekedar contoh implementasi kegiatan hiburan atau *edutainment* yang disesuaikan dengan kondisi dan karakter peserta didiknya.

Di bawah ini adalah contoh di SD yang sedang melakukan kegiatan selingan dengan gerak dan lagu. Diharapkan setelah melakukan hal tersebut maka suasana menjadi segar dan dapat berfikir kembali dengan semangat.



Gambar 1

Guru Memberi Selingan Pembelajaran dengan Gerak dan Lagu

Sebagai ilustrasi, sebuah pantun untuk menumbuhkan cinta almahater atau mengandung slogan yang bernilai persuasif, dengan lagu “Rasa Sayange”, misalnya siswa dapat diajak untuk saling bersahutan secara kelompok, yang isinya terbagus dapat diberi *reward*.

Buah duku kue bolu, diletakkan dalam lambar

Bila Anda ingin bermutu, jangan lupa slalu belajar

Reff: Rasa sayange.....

Contoh lain pantun nasihat yang dinyanyikan dengan lagu “Rasa Sayange” (durasi 5 menit).

Reff : Rasa sayange, rasa sayang-sayange....., Eeelihat dari jauh
rasa sayang-sayange.....2x

1. Jalan-jalan ke kota Blitar, jangan lupa membeli sukun, bila Anda ingin pintar, belajarlh dengan tekun.

Reff : Rasa sayange

2. Di sini gunung di sana gunung, di tengahnya ada rawa, gurunya linglung muridnya bingung, yang penting bisa tertawa.

Reff : Rasa sayange.....

3. Bila ada sumur diladang, boleh kita menumpang mandi, bila ada nilai yang kurang boleh kita belajar lagi.

Reff: Rasa sayange.....

4. Lupa Tuhan itu dosa, lupa teman itu biasa, lupa guru mana bisa, karna dia guru IDOLA.

Reff : Rasa sayange.....

Contoh lain dengan melalui sebuah lagu juga dapat untuk sekaligus mengajarkan bahasa misalnya dalam mempelajari Bahasa Jawa sebagai mulok dengan melalui lagu-lagu yang sederhana, kata demi kata syairnya dapat langsung diganti dan disamakan artinya dari bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa. Ternyata menyenangkan dan lucu untuk dinyanyikan.

Menyanyi bukan atau tidak hanya untuk anak PAUD saja, tetapi peserta didik SD dan SMP juga senang menyanyi, orangtuapun sebenarnya juga akan terhibur dengan menyanyi. Dalam pelajaran bahasa Jawa kadang sulit untuk membiasakan penggunaan bahasa Jawa, tetapi dengan melalui nyanyian arti kata dari bahasa Indonesia dapat langsung diartikan ke bahasa

Jawa dan sebaliknya. Pilihan kata dan jenis kata akan lebih mudah diingat dengan menyanyi daripada dihafalkan. Misalnya lagu (durasi 3 menit) dengan peserta didik ikut menyanyi dengan diulang sebanyak dua kali.

Naik –naik Ke Puncak Gunung

Naik-naik ke puncak gunung, tinggi-tinggi sekali 2x

Kiri-kanan , kulihat saja, banyak pohon-pohonan.....2x

Naik –*munggah*,(ke) - *nang* –puncak gunung, tinggi – *duwur nang puncrit* 2x

Kiri-*kiwa*, kanan-*tengen*, lihat – *weruh*, pohon-*wit2-an*.....

Kiri-*kiwa*, kanan –*tengen*, banyak-*akeh*, pohon-*wit2-an*.....

(Kata yang dicetak miring adalah bahasa Jawa, merupakan sinonim dari kata bahasa Indonesianya).

Dari contoh di atas guru dapat secara kreatif menciptakan hiburan-hiburan sehat yang disesuaikan dengan kondisi dan karakter peserta didiknya dalam rangka melaksanakan *edutainment*, sekaligus pengembangan kearifan lokal. Hal tersebut dapat dilaksanakan tanpa harus mengurangi waktu yang berarti bagi jatah waktu pembelajaran di kelas masing-masing karena paling hanya membutuhkan waktu 3-6 menit atau maks 8 menit. Perlu dipersiapkan benar-benar agar supaya penyampaiannya tepat dan berakibat positif bagi peserta didik, apabila perlu selingan berupa dongeng, sulap, tebak-tebakan atau teka-teki yang akan diberikan kepada peserta didik, itu dapat diujicobakan terutama dari segi waktu dan efeknya.

Penutup

Edutainment dapat diimplementasikan oleh guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, misalnya dengan menyisipi nyanyian, dongeng, pantun, ataupun cerita lucu ketika pembelajaran berlangsung yang kesemuanya masih memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Upaya-upaya tersebut dapat menjadikan peserta didik senang dan *enjoy* dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Situasi dan kondisi seperti itulah yang dapat menjadikan peserta didik dapat menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

Selain itu, sosok guru yang bisa menghibur, yaitu guru yang menerapkan *edutainment* akan menjadi guru yang kehadirannya selalu diharapkan oleh semua peserta didiknya. Pada gilirannya selain akan menjadi guru yang bermutu, guru tersebut juga akan menjadi guru idola bagi semua peserta didiknya. Hal itu tentu saja akan sangat menguntungkan bagi guru dan juga peserta didik. Kecintaan peserta didik kepada gurunya dapat mempermudah guru dalam mendidik mereka. Kemudian keinginan peserta didik untuk selalu bertemu dan belajar dengan guru idolanya akan menjadikan peserta didik mau belajar sekaligus mampu belajar.

Daftar Pustaka

- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasinya dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Suparman, Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta : Erlangga.
- Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Teacherpreneurship : Gagasan dan Upaya Menumbuh-Kembangkan Jiwa Kewirausahaan Guru*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Yamin, Martinis. 2009. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : GP Press.
- Yonny, Acep dan Sri Rahayu Yunus. 2011. *Begini Cara Menjadi Guru Inspiratif dan Disenangi Siswa*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.