



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 6, Tahun 2024, pp 178-185
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment Bagi Dosen Pemula Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Menyenangkan

Moh. Solehuddin¹, Dadang Muhammad Hasyim², Wa Ode Riniati³, Hamzah Puadi Ilyas⁴, Muslimin⁵

¹STAI Ar-Rosyid Surabaya, ²STIKes Karsa Husada Garut, ³Universitas Muhammadiyah Buton, ⁴Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, ⁵Universitas Muhammadiyah Palembang
Email: ¹msolehuddin28@gmail.com, ²dadangmh@gmail.com, ³riniatiwaode@gmail.com, ⁴hamzahpuadi@uhamka.ac.id, ⁵muslimintr@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment bagi dosen pemula dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain eksperimental pre-test post-test control group. Sampel penelitian terdiri dari dosen pemula yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok perlakuan yang menerima pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment efektif meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri dosen pemula dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi mahasiswa. Dosen yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan dalam penerapan strategi edutainment, interaksi yang lebih positif dengan mahasiswa, dan peningkatan motivasi belajar mahasiswa

Kata Kunci: *Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment, Dosen Pemula, Pembelajaran Yang Menyenangkan*

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of edutainment-based classroom management training for novice lecturers in creating enjoyable learning. This study uses a qualitative approach with an experimental design of pre-test post-test control group. The research sample consisted of novice lecturers who were divided into a control group and a treatment group that received edutainment-based classroom management training. Data were collected through observation, interviews, and document analysis. The results showed that edutainment-based classroom management training was effective in improving the skills and confidence of novice lecturers in creating a more enjoyable learning experience for students. Lecturers who participated in the training showed an increase in the application of edutainment strategies, more positive interactions with students, and increased student learning motivation

Keywords: *Edutainment-Based Classroom Management Training, Novice Lecturers, Enjoyable Learning*

PENDAHULUAN

Manajemen kelas memegang peranan krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif bagi perkembangan akademik serta sosial siswa (Ilham and Hidayat, 2024). Dalam konteks pendidikan, manfaat dari manajemen kelas yang baik sangatlah beragam dan mendalam. Manajemen kelas yang efektif dapat menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran yang optimal. Dengan aturan yang jelas dan diterapkan secara konsisten, siswa dapat lebih fokus pada proses pembelajaran tanpa terganggu oleh gangguan perilaku (Ulfadhilah, 2024). Manajemen kelas yang baik membantu membangun hubungan yang positif antara dosen dan siswa. Dengan adanya hubungan yang baik, proses transfer pengetahuan menjadi lebih efektif dan siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan berdiskusi. Manajemen kelas yang efektif juga dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan individual siswa. Dengan pemahaman yang baik tentang karakteristik masing-masing siswa, dosen dapat menyusun strategi pembelajaran yang sesuai untuk mendukung perkembangan mereka. Manajemen kelas yang baik mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan berkontribusi, siswa merasa lebih terlibat dan motivasi belajar mereka pun meningkat.

Manajemen kelas yang efektif juga membantu mengelola keragaman di dalam kelas. Dengan memahami perbedaan individual siswa, dosen dapat menciptakan lingkungan inklusif yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan semua siswa (Alfajri and Hadi, 2024). Manajemen kelas yang baik juga membantu memfasilitasi kolaborasi antar siswa. Dengan menciptakan suasana yang mendukung kerja sama, siswa dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Manajemen kelas yang efektif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung. Dengan menciptakan suasana yang aman dan nyaman, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Melalui manajemen kelas yang baik, dosen juga dapat membentuk kedisiplinan siswa (Suryono *et al.*, 2019). Dengan memberlakukan aturan yang jelas dan konsekuensi yang adil, siswa belajar untuk bertanggung jawab atas perilaku dan tindakan mereka. Manajemen kelas yang efektif juga membantu mengelola konflik di dalam kelas. Dengan memberikan keterampilan dalam menyelesaikan konflik secara damai, siswa belajar untuk berkomunikasi dengan baik dan menghargai pendapat orang lain. Terakhir, manajemen kelas yang baik juga membantu membangun kemandirian siswa (Mulyasari, 2024). Dengan memberikan kesempatan untuk mengambil inisiatif dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka, siswa belajar untuk menjadi lebih mandiri dan proaktif dalam proses belajar-mengajar. Dengan adanya manfaat-manfaat tersebut, manajemen kelas tidak hanya menjadi sekadar pengaturan ruang fisik, tetapi juga menjadi landasan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan holistik bagi setiap siswa.

Mendesain manajemen kelas yang menarik adalah langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan memotivasi bagi siswa (Wahid, Muali and Mutmainnah, 2018). Berikut adalah sepuluh narasi paragraf panjang yang menjelaskan cara mendesain manajemen kelas yang menarik: Pertama, identifikasi tujuan pembelajaran yang jelas sebagai landasan desain manajemen kelas. Tujuan yang spesifik akan membantu dalam menentukan strategi dan tindakan yang tepat untuk mencapainya (Ahmad, 2011). Kedua, kenali kebutuhan dan karakteristik siswa Anda. Memahami keberagaman dalam gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuan siswa akan membantu Anda menyusun pendekatan yang sesuai dalam manajemen kelas. Ketiga, buat aturan kelas yang partisipatif dan melibatkan siswa. Dengan melibatkan siswa dalam pembuatan aturan, mereka akan merasa memiliki kelas dan lebih cenderung untuk mematuhi.

Keempat, gunakan teknik-teknik interaktif dalam pembelajaran, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek kolaboratif (Mukhid, 2023). Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Kelima, berikan umpan balik secara teratur kepada siswa tentang kemajuan mereka. Umpan balik yang konstruktif membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka serta merencanakan langkah-langkah perbaikan. Keenam, kembangkan hubungan yang positif dan saling percaya antara dosen dan siswa (Angin and Yeniretnowati, 2022). Komunikasi terbuka dan empati membantu menciptakan ikatan yang kuat dan mendukung dalam proses pembelajaran. Ketujuh, gunakan teknologi sebagai alat bantu dalam manajemen kelas. Aplikasi dan platform digital dapat membantu dalam organisasi tugas, penilaian,

komunikasi, dan memperkaya pengalaman belajar (Kobandaha *et al.*, 2024). Kedelapan, fasilitasi pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Proyek-proyek ini akan memberikan eks nyata bagi pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar lebih dalam. Kesembilan, libatkan orang tua dalam proses pendidikan dengan komunikasi yang terbuka dan kolaboratif. Kerjasama antara dosen, siswa, dan orang tua merupakan kunci keberhasilan dalam manajemen kelas yang efektif.

Terakhir, evaluasi secara berkala efektivitas desain manajemen kelas Anda. Tinjau kembali tujuan, strategi, dan hasil pembelajaran yang telah dicapai, lalu sesuaikan desain Anda sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Dengan mendesain manajemen kelas yang menarik dan relevan, Anda dapat menciptakan lingkungan belajar yang membangun, inspiratif, dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka.

Pentingnya pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment menjadi semakin menonjol dalam konteks pendidikan modern yang terus berkembang. Pertama, pendekatan ini memadukan konsep manajemen kelas tradisional dengan elemen hiburan dan pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Kedua, pelatihan ini memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk memahami cara mengintegrasikan teknik-teknik edutainment ke dalam manajemen kelas mereka, memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan. Ketiga, dengan edutainment, dosen dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis dan kreatif di kelas, meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Keempat, pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur. Inovasi ini memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kelima, melalui pendekatan ini, dosen dapat mengatasi tantangan dalam menjaga perhatian siswa yang semakin rentan terhadap distraksi. Edutainment menawarkan alternatif yang menarik untuk mempertahankan fokus siswa selama proses pembelajaran. Keenam, pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment membantu dosen memperluas repertoar strategi pengajaran mereka, memungkinkan penggunaan beragam metode seperti permainan, multimedia, dan simulasi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Ketujuh, dengan edutainment, dosen dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan retensi informasi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kedelapan, pelatihan ini juga membantu dosen memahami bagaimana memanfaatkan teknologi dengan bijak dalam manajemen kelas, memperkaya metode pengajaran mereka dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Kesembilan, pendekatan edutainment juga mempromosikan kolaborasi dan interaksi antar siswa, memperkuat hubungan sosial dan keterampilan komunikasi mereka dalam lingkungan belajar yang mendukung. Terakhir, urgensi pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment terletak pada kemampuannya untuk menciptakan pembelajaran yang holistik, menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat.

Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment bagi Dosen Pemula merupakan penelitian yang penting dalam konteks pendidikan saat ini. Penelitian ini memiliki urgensi dalam membantu dosen pemula mengembangkan keterampilan manajemen kelas yang efektif. Dosen pemula seringkali menghadapi tantangan dalam mengelola kelas dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi mahasiswa. Pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment mampu memberikan pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Penelitian ini penting karena memperkuat aspek pengajaran yang melibatkan elemen hiburan dan pendidikan secara bersamaan. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, diperlukan pendekatan inovatif seperti edutainment untuk memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Dengan memadukan aspek edukasi dan hiburan, dosen pemula dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, memicu minat belajar mahasiswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Penelitian ini juga penting karena mendorong penerapan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan edutainment, dosen pemula dapat mengintegrasikan teknologi, permainan, dan aktivitas kreatif lainnya ke dalam manajemen kelas mereka, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan adaptif. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital yang semakin kompleks. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting dalam membantu dosen pemula memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi mahasiswa mereka.

METODE

Dalam PKM ini, kami akan fokus pada memberikan pelatihan manajemen kelas berbasis edutainment bagi dosen pemula sebagai langkah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Langkah-langkah pelaksanaan PKM ini mencakup beberapa tahapan kunci. Pertama, dosen pemula akan diberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan manfaat manajemen kelas berbasis edutainment, termasuk teknik-teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ini melibatkan sesi diskusi, demonstrasi, dan studi kasus tentang penerapan manajemen kelas berbasis edutainment. Kedua, dosen akan secara aktif terlibat dalam pelatihan praktis yang difokuskan pada implementasi teknik-teknik edutainment dalam pengelolaan kelas. Mereka akan belajar bagaimana mengintegrasikan elemen hiburan dan pendidikan secara efektif, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Pelatihan ini akan melibatkan simulasi langsung dalam menerapkan strategi manajemen kelas berbasis edutainment untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman materi.

Langkah ketiga adalah mendorong dosen pemula untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan berdasarkan konsep manajemen kelas berbasis edutainment. Mereka akan didorong untuk menciptakan atmosfer kelas yang dinamis, kreatif, dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dosen akan diberikan panduan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti permainan edukatif, proyek kolaboratif, atau demonstrasi visual, untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa. Selama proses ini, dosen akan terus-menerus didorong untuk mengevaluasi dan merefleksikan praktik manajemen kelas berbasis edutainment mereka, serta berkolaborasi dengan rekan sejawat untuk bertukar pengalaman dan ide-ide inovatif. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan manajemen kelas dosen pemula, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, inspiratif, dan mendukung pertumbuhan holistik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka pelatihan ini, langkah-langkah kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dapat diuraikan sebagai berikut: Pertama, tahap persiapan melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pelatihan. Dalam sesi ini, para peserta dan pengelola PKM akan menentukan fokus pelatihan, mengidentifikasi tantangan utama dalam manajemen kelas, dan merumuskan tujuan yang ingin dicapai. Kedua, tahap pengenalan konsep akan melibatkan pemaparan mengenai manajemen kelas berbasis edutainment, signifikansi implementasinya, dan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Para dosen pemula akan diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar, teknik-teknik edutainment, dan strategi untuk meningkatkan interaksi di kelas. Ketiga, tahap pelatihan praktis akan melibatkan sesi langsung di mana dosen pemula akan terlibat dalam simulasi dan latihan implementasi teknik-teknik edutainment. Mereka akan memiliki kesempatan untuk merancang dan mendemonstrasikan aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti permainan

edukatif, diskusi interaktif, atau proyek kolaboratif. Keempat, tahap penerapan langsung akan memungkinkan dosen pemula untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi nyata di kelas. Mereka akan diberi kesempatan untuk merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis edutainment, mengukur respons siswa, dan mengevaluasi efektivitas strategi yang mereka gunakan. Kelima, tahap evaluasi dan refleksi akan memungkinkan para dosen untuk merefleksikan pengalaman pelatihan mereka, mengevaluasi keberhasilan implementasi, dan mengidentifikasi area peningkatan. Melalui diskusi reflektif, mereka akan dapat memperbaiki pendekatan mereka, mengidentifikasi hambatan, dan merumuskan strategi perbaikan ke depan.

Keenam, tahap penyusunan rencana tindak lanjut akan melibatkan perumusan strategi lanjutan untuk menerapkan manajemen kelas berbasis edutainment dalam pembelajaran sehari-hari. Para dosen akan merancang rencana tindak lanjut yang spesifik dan terukur untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Ketujuh, tahap kolaborasi dan sharing best practices akan mendorong para dosen untuk berbagi pengalaman, ide, dan praktik terbaik dalam menerapkan manajemen kelas berbasis edutainment. Melalui kolaborasi ini, mereka dapat saling menginspirasi dan memperkaya praktik pengajaran mereka. Kedelapan, tahap penerapan di lapangan akan memungkinkan para dosen untuk menguji strategi dan teknik yang mereka pelajari dalam lingkungan nyata. Mereka akan memiliki kesempatan untuk menerapkan pendekatan edutainment dalam pembelajaran sehari-hari dan mengukur dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kesembilan, tahap evaluasi dampak akan melibatkan pengukuran efektivitas pelatihan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Para dosen pemula akan mengevaluasi dampak pelatihan terhadap motivasi siswa, partisipasi dan pemahaman materi pelajaran.

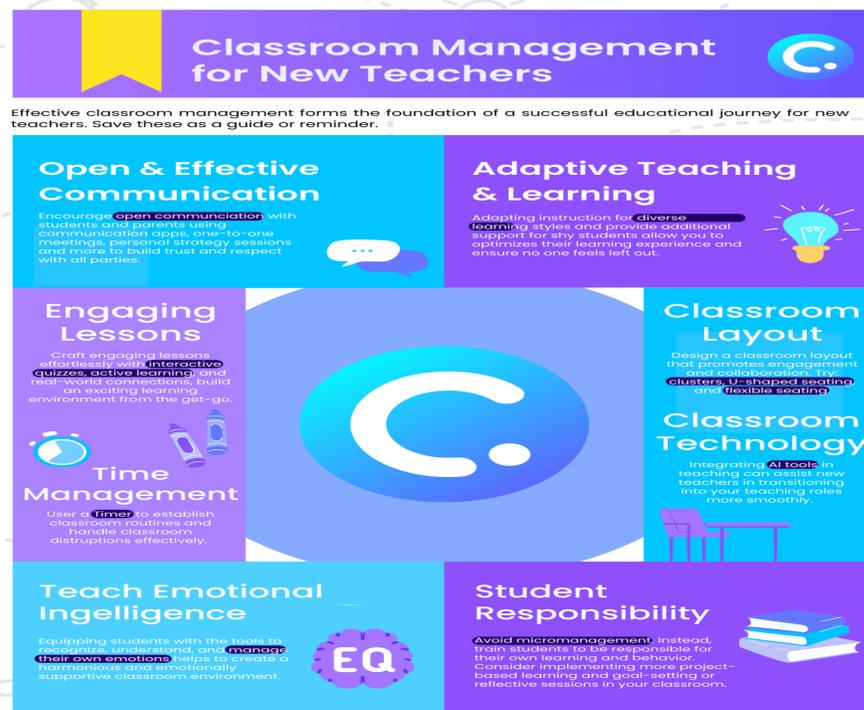
Terakhir, tahap penyusunan laporan dan diseminasi hasil akan melibatkan penyusunan laporan akhir yang merangkum hasil pelatihan, evaluasi, dan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya. Selain itu, para dosen akan didorong untuk membagikan pengalaman dan hasil pelatihan mereka melalui seminar, workshop, atau publikasi untuk mendukung pertukaran pengetahuan dan praktik terbaik dalam manajemen kelas berbasis edutainment.

Tabel 1.1 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment

| No. | Materi | Sebelum Pelatihan | Setelah Pelatihan |
|-----|---|---|---|
| 1. | Pengenalan Pembelajaran yang menarik | <ul style="list-style-type: none"> a. Dosen belum mengetahui pembelajaran yang menarik abad 21 b. Dosen belum mengetahui konsep pembelajaran berbasis edutainment c. Dosen belum terampil dalam merancang manajemen kelas yang menarik | <ul style="list-style-type: none"> a. Dosen sudah mengetahui pembelajaran yang menarik abad 21. b. Dosen mengetsudah ahui konsep pembelajaran berbasis edutainment. c. Dosen sudah terampil dalam merancang manajemen kelas yang menarik |
| 2. | Pelatihan merancang manajemen kelas berbasis proyek yang menyenangkan | a. Dosen belum mengetahui cara merancang manajemen kelas berbasis proyek yang menyenangkan | a. Dosen sudah mengetahui cara merancang manajemen kelas berbasis proyek yang menyenangkan |
| 3. | Sharing Best Practice | a. Dosen belum banyak menerapkan manajemen kelas berbasis edutainment | a. Dosen memiliki motivasi dan semangat dalam menerapkan pembelajaran berbasis edutainment |



Gambar 1.1 Buku Manajemen Kelas Berbasis Edutainment Sebagai Referensi dalam Pelatihan



Gambar 1.2 Rombeng Manajemen Kelas Dengan Cara Lain dalam Pelatihan

Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment bagi Dosen Pemula telah memberikan hasil penelitian yang signifikan dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Melalui Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), penelitian ini berhasil mengkaji dampak pelatihan terhadap praktik pengajaran dosen pemula dalam menerapkan manajemen kelas berbasis edutainment. Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa para dosen pemula yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan manajemen kelas berbasis edutainment.

Mereka mampu mengintegrasikan elemen hiburan dan pendidikan secara kreatif, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Kedua, dari segi partisipasi siswa, penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan edutainment yang diterapkan oleh dosen, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Ketiga, hasil penelitian juga menyoroti peningkatan dalam hasil belajar siswa. Para dosen pemula yang melibatkan konsep manajemen kelas berbasis edutainment dalam pengajaran mereka melaporkan peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi, kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis, dan peningkatan prestasi akademik secara keseluruhan. Keempat, dari sudut pandang pengelolaan kelas, penelitian ini menunjukkan bahwa dosen pemula mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inklusif. Mereka menggunakan teknik-teknik edutainment untuk mengelola kelas dengan lebih efektif, meningkatkan interaksi antara siswa, serta menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi dan pembelajaran aktif. Kelima, hasil penelitian juga mencerminkan perubahan dalam sikap dan motivasi dosen pemula terhadap pengajaran. Mereka melaporkan peningkatan kepuasan dan kepercayaan diri dalam mengajar, serta semangat yang lebih tinggi untuk terus mengembangkan keterampilan dalam manajemen kelas berbasis edutainment.

Keenam, dari perspektif institutional, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan manajemen kelas berbasis edutainment dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan reputasi institusi dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada siswa. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik institusi bagi calon mahasiswa dan pemangku kepentingan lainnya. Ketujuh, hasil penelitian juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara dosen pemula dalam menerapkan konsep manajemen kelas berbasis edutainment. Mereka saling berbagi pengalaman, strategi, dan praktik terbaik, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pertumbuhan profesional dan pertukaran pengetahuan. Kedelapan, dari perspektif pengembangan kurikulum, penelitian ini memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan memperkaya pendekatan pengajaran yang ada. Konsep manajemen kelas berbasis edutainment dapat diintegrasikan dalam pengembangan kurikulum untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kesembilan, hasil penelitian juga menyoroti pentingnya dukungan dan pembimbingan kontinu dalam menerapkan manajemen kelas berbasis edutainment. Dosen pemula membutuhkan bimbingan yang berkelanjutan untuk terus mengasah keterampilan mereka dan memastikan penerapan konsep edutainment yang efektif dalam pembelajaran. Terakhir, penelitian ini memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang manajemen kelas berbasis edutainment. Temuan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dan pengembangan praktik pengajaran yang inovatif.

SIMPULAN

Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment bagi Dosen Pemula telah membuktikan menjadi langkah yang efektif dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan edutainment dalam manajemen kelas memiliki dampak positif yang signifikan. Para dosen pemula yang terlibat dalam pelatihan ini mengalami peningkatan keterampilan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis. Mereka mampu mengintegrasikan elemen hiburan dan pendidikan secara kreatif, meningkatkan partisipasi siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan manajemen kelas berbasis edutainment tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang didukung oleh konsep edutainment cenderung lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa. Terakhir, kesimpulan

dari pelatihan ini adalah bahwa manajemen kelas berbasis edutainment merupakan strategi yang relevan dan efektif dalam konteks pendidikan modern. Dosen pemula yang menerapkan konsep ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memperkuat interaksi antara siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan melibatkan elemen hiburan dan pendidikan secara seimbang, pendekatan ini membuka pintu untuk pembelajaran yang inovatif, dinamis, dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2011) 'Peran Strategis Manajer dalam Manajemen SDM', *Jurnal. Dosen FEB Universitas Gorontalo*, 1(2), pp. 169–177.
- Alfajri, M.F. and Hadi, M.S. (2024) 'Peran Guru Olahraga dalam Mendorong Partisipasi Minat Siswa dalam Olahraga dan Aktivitas Fisik disekolah SMP Muhammadiyah Al Mujahidin', *SEMNASFIP* [Preprint].
- Angin, Y.H.P. and Yeniretnowati, T.A. (2022) 'Implikasi Pemahaman Total Quality Management (TQM) Bagi Tata Kelola Organisasi Pendidikan Kristen', *EPIGNOSIS: Jurnal Pendidikan Kristiani Dan Teologi*, 1(1), pp. 1–13.
- Ilham, M. and Hidayat, W. (2024) 'Peran Vital Komunikasi Efektif Guru dalam Pengelolaan Kelas', *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 4(01), pp. 35–38.
- Kobandaha, F. et al. (2024) 'Dasar Pengetahuan Dan Kriteria Kebenaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Keilmuan Mandira Cendikia*, 2(14), pp. 13–19.
- Mukhid, M.P. (2023) 'DISAIN TEKNOLOGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN DALAM BUDAYA ORGANISASI DI LEMBAGA PENDIDIKAN'. Pustaka Egaliter. Com.
- Mulyasari, E. (2024) 'PERANCANGAN KURIKULUM UNTUK MEMBANGUN KEMANDIRIAN SISWA DI SEKOLAH DASAR: Penelitian di Provinsi Jawa Barat'. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryono, A. et al. (2019) 'Pembentukan Karakter Kedisiplinan Mahasiswa Dengan Manajemen Kelas'.
- Ulfadhilah, K. (2024) 'Penanaman Karakter Disiplin di Lingkungan Ramah Anak', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, pp. 153–165.
- Wahid, A.H., Muali, C. and Mutmainnah, M. (2018) 'Manajemen kelas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif; upaya peningkatan prestasi belajar siswa', *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), pp. 179–194.