

**IMPLEMENTASI METODE *EDUTAINMENT*  
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV  
DI MI MA'ARIF NU AJIBARANG KULON KECAMATAN AJIBARANG  
KABUPATEN BANYUMAS**



**TESIS**

**Diajukan kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri  
Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)**

**Oleh:  
FAUZAN RIDLO  
NIM. 201763029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
TAHUN 2022**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

**PENGESAHAN**

Nomor 640 Tahun 2022

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Fauzan Ridlo  
NIM : 201763029  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Implementasi Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Telah disidangkan pada tanggal **14 Juni 2022** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.



Purwokerto, 20 Juni 2022  
Direktur,



  
Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.  
NIP. 19681008 199403 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp. : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsu.ac.id](http://www.pps.uinsu.ac.id) Email : [pps@uinsu.ac.id](mailto:pps@uinsu.ac.id)

**PENGESAHAN TESIS**

Nama Peserta Ujian : FAUZAN RIDLO  
NIM : 201763029  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Tesis : Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640914 199803 2 001 Ketua / Penguji		17-6-22
2	Dr. Nawawi, M.Hum. NIP. 19710508 199803 1 003 Sekretaris/ Penguji		17-6-22
3	Dr. Maria Ulpah, M.Si NIP. 19801115 200501 2 004 Pembimbing/ Penguji		17-6-22
4	Dr. H. M. Slamet Yahya, M.Ag. NIP. 19721104 200312 1 003 Penguji Utama		17-6-22
5	Dr. H. Siswadi, M.Ag. NIP. 19701010 200003 1 004 Penguji Utama		17-6-22

Purwokerto, Juni 2022  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi

**Prof. Dr. Tutuk Ningsih, M.Pd.**  
NIP. 19640914 199803 2 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

HAL : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth  
Direktur Pascasarjana  
UIN Prof.KH Saifuddin Zuhri  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

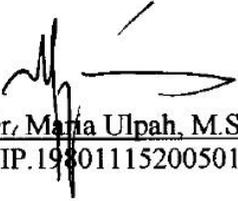
Nama : Fauzan Ridlo  
NIM : 201763029  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut diatas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto,  
Pembimbing,

  
Dr. Maria Ulpah, M.Si  
NIP.198011152005012004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul : **“Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”** seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penelitian tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto,  
Hormat Saya



*Fauzan Ridlo*

FAUZAN RIDLO  
NIM. 201763029

**IMPLEMENTASI METODE *EDUTAINMENT***  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV**  
**DI MI MA'ARIF NU AJIBARANG KULON KECAMATAN AJIBARANG**  
**KABUPATEN BANYUMAS**

Fauzan Ridlo  
201763029

**ABSTRAK**

*Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Implementasi *edutainment* adalah rancangan yang telah dijalankan sedemikian rupa dalam pembelajaran sehingga membuat para siswa aktif, nyaman dan merasa senang ketika belajar di kelas..

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Objek dari penelitian ini adalah Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Ajibarang Banyumas. Sedangkan yang menjadi subjeknya adalah kepala sekolah, guru, siswa kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon. Untuk memperoleh data dalam penelitian, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, penulis menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat menyimpulkan bahwa : Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran diterapkan dalam 9 langkah yaitu : memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman yang sukses, merayakan hasil. Dari kesembilan langkah-langkah penerapan *edutainment* tersebut, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon melaksanakan 4 langkah. Langkah-langkah Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang yaitu : memberikan kemudahan dan suasana gembira dilaksanakan dengan *ice breaking* tipe yel-yel, games, gerak badan. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menggunakan bunga segar untuk menciptakan aroma, aneka warna dan desaint ruang kelas. Menarik minat dengan pemilihan media dan jenis media pembelajaran. Merayakan hasil dengan memberi *reward* / hadiah berupa materi, doa atau pujian.

**Kata Kunci:** Implementasi Metode *Edutainment*, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

**EDUTAINMENT METHOD IMPLEMENTATION  
IN SOCIAL SCIENCE LEARNING CLASS IV  
AT MI MA'ARIF NU AJIBARANG KULON, AJIBARANG DISTRICT,  
BANYUMAS REGENCY**

Fauzan Ridlo  
201763029

**ABSTRACT**

Edutainment is a learning process designed by combining educational and entertainment content in a harmonious way so that learning activities are fun. The implementation of edutainment is a design that has been carried out in such a way in learning so that it makes students active, comfortable and feel happy when studying in class.

This type of research is field research, namely data collection which is carried out directly at the research location. This research is a qualitative descriptive research. The object of this research is the implementation of the Edutainment Method in Social Science Learning at MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Ajibarang Banyumas. While the subjects were school principals, teachers, fourth grade students at MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon. To obtain data in the study, the authors used the method of observation, interviews and documentation. In analyzing the data obtained from the results of the study, the authors used data analysis techniques consisting of three activity lines, namely: data reduction, data presentation and conclusion drawing.

The results of the study can conclude that: The implementation of the edutainment method in learning is applied in 9 steps, namely: providing convenience and a happy atmosphere, creating a conducive learning environment, attracting interest, presenting relevant material, involving positive emotions in learning, involving all senses and thoughts, adjusting with the student's ability level, provide a successful experience, celebrate the results. Of the nine steps for implementing edutainment, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon carried out 4 steps. The steps for implementing the edutainment method in social science learning for class IV at MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, Ajibarang District, are: providing convenience and a happy atmosphere, carried out with ice breaking types of yells, games, sports. Creating a conducive learning environment by using fresh flowers to create scents, colors and classroom designs. Attracting interest with the selection of media and types of learning media. Celebrate the results by giving rewards / gifts in the form of materials, prayers or praise.

**Keywords:** Implementation of Edutainment Method, Social Science Learning, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

## TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba <sup>''</sup>	B	Be
ت	ta <sup>''</sup>	T	Te
ث	ša <sup>''</sup>	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha <sup>''</sup>	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha <sup>''</sup>	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra <sup>''</sup>	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa <sup>''</sup>	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa <sup>''</sup>	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	„	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa <sup>''</sup>	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti bahasa Indonesia, terdiri dari vokal pendek, vokal rangkap, dan vokal panjang.

### 1. Vokal Pendek

1		<i>Faṭḥah</i>	Ditulis	A
	Contoh	كُتِبَ	Ditulis	<i>Kataba</i>
2		<i>kasrah</i>	Ditulis	I
	Contoh	ذَكَرَ	Ditulis	<i>Ẓukira</i>
3	و	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U
	Contoh	يَضْرِبُ	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

### 2. Vokal Panjang

1	<i>Faṭḥah + alif</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
	جَاهِلِيَّه	Ditulis	<i>Jāhiliyah</i>
2	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
	تَنْسَى	Ditulis	<i>Tansā</i>
3	<i>Kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ī</i>
	كَرِيم	Ditulis	<i>Karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Ū</i>

### 3. Vokal Rangkap (*diftong*)

1	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	Ai
	كَيْفَ	Ditulis	<i>Kaifa</i>
2	<i>Faṭḥah + wawu mati</i>	Ditulis	Au
	حَوْلَ	Ditulis	<i>ḥaula</i>

### C. Ta' Marbūṭah

1. Bila dimatikan tulis h

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامۃ الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliā'</i>
----------------	---------	--------------------------

### D. Bila ta'marbūṭah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau ḍammah

زكاة انظر	Ditulis	<i>Zakātal-fīr</i>
-----------	---------	--------------------

### E. Syaddah (Tasydid)

Untuk konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap:

مُعِدَّة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

### F. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القران	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

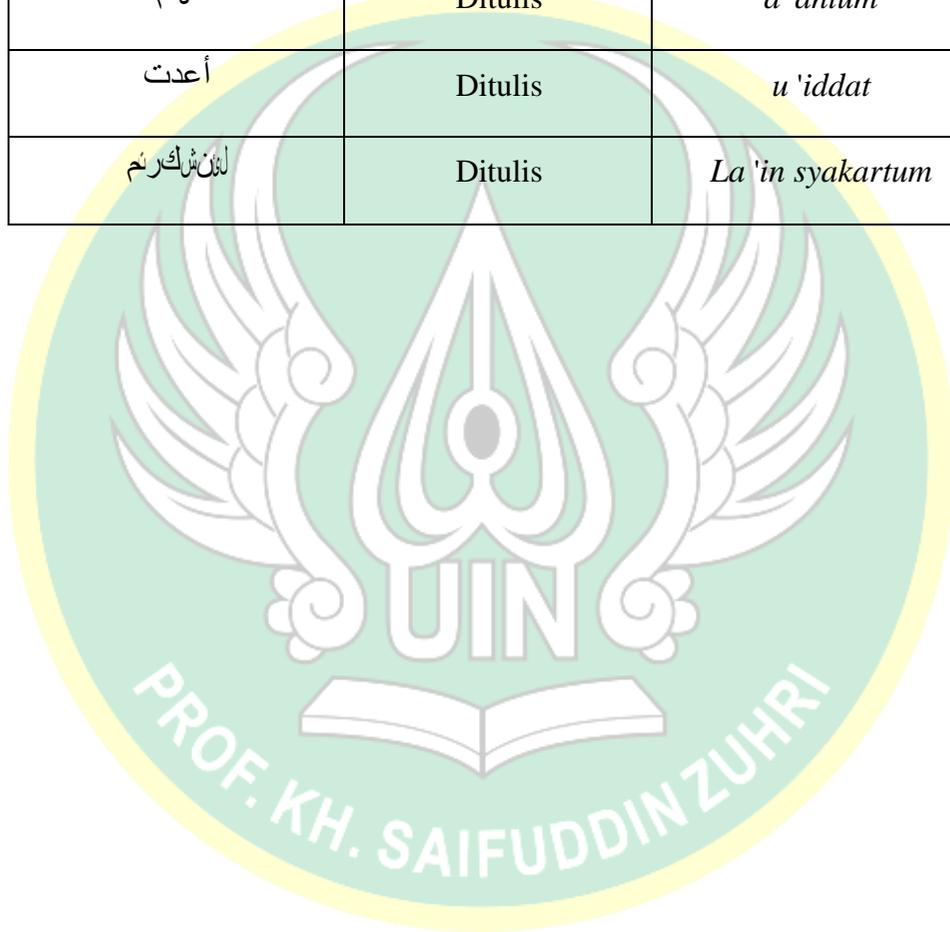
2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السَّمَاءُ	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشَّمْسُ	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

### G. Hamzah

Hamzah yang terletak di akhir atau di tengah kalimat ditulis apostrof. Sedangkan hamzah yang terletak di awal kalimat ditulis alif. Contoh:

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a 'antum</i>
أَعِدَّتْ	Ditulis	<i>u 'iddat</i>
لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	Ditulis	<i>La 'in syakartum</i>



## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

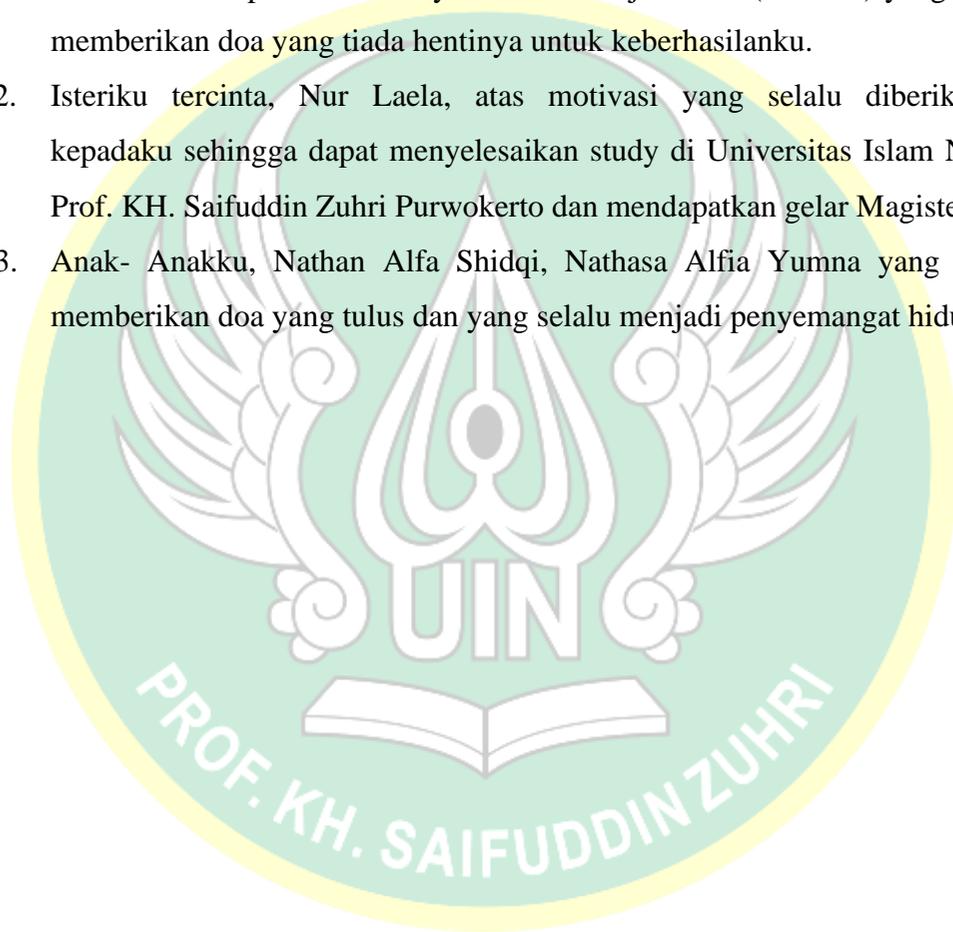
“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah: 5)



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya sehingga tidak ada kata yang pantas terucap selain kata syukur kepada Allah SWT. Alhamdulillah atas segala ridho-Mu tesis ini dapat terselesaikan. Tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Djarkasih Zaenun (Alm) dan Ibu Sukarni , Kedua orang tuaku tercinta dan Bapak Moch Hisyam dan Ibu Hj Sunarti ( Mertua) yang selalu memberikan doa yang tiada hentinya untuk keberhasilanku.
2. Isteriku tercinta, Nur Laela, atas motivasi yang selalu diberikannya kepadaku sehingga dapat menyelesaikan study di Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan mendapatkan gelar Magister.
3. Anak- Anaku, Nathan Alfa Shidqi, Nathasa Alfia Yumna yang selalu memberikan doa yang tulus dan yang selalu menjadi penyemangat hidupku



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur selalu peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas ”. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya. Semoga syafa’at yang selalu dinantikan dapat tercurahkan kepada kita semua. Aamiin Ya Robbal Alamin. Selama penyusunan Tesis ini dan selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto., penulis banyak mendapatkan arahan, motivasi, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Moh Roqib, M.Ag., Rektor UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Pd. , Direktur Program Pascasarjana UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd , Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Drs. H. Asdlori, M.Pd.I, Penasehat Akademik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Maria Ulpah, M.Si selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian Tesis ini

6. Segenap dosen dan staf administrasi UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu selama kuliah dan penyusunan Tesis ini.
7. Kepala MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon yaitu ibu Nur Laela, S.Pd.I yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian Tesis ini.
8. Guru kelas IV yaitu Ibu Endah Rahmahwati, S.Pd.I serta segenap guru MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon yang telah memberikan informasi dan bantuan dalam pembuatan Tesis ini.
9. Teman – teman MPGMI B UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto angkatan tahun 2020 dan teman – teman seperjuangan jurusan MPGMI yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
10. Semua pihak yang terkait dalam pembuatan penelitian Tesis ini yang tidak mampu peneliti sebutkan satu per satu.

Hanya ucapan terimakasih yang dapat penulis sampaikan dan juga permohonan maaf yang setulus-tulusnya atas segala kesalahan. Semoga perjuangan kita semua diberkahi Allah SWT. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tesis ini, hanya kepada Allah penulis serahkan semua dan penulis memohon saran serta kritiknya. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi kita Semua. Aamiin.

Purwokerto, Juni 2022

Penyusun,



FAUZAN RIDLO  
NIM 201763029

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN DIREKTUR.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
TRANSLITERASI.....	viii
MOTTO ... ..	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	13
F. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Implementasi .....	15
1. Pengertian Implementasi .....	15
2. Kegiatan Pokok Impelementasi Pendidikan .....	16
B. Metode Edutainment.....	17
1. Pengertian Metode Edutainment.....	17
2. Muatan Metode Edutainmen.....	19
3. Prinsip-Prinsip Belajar Berbasis Edutainment.....	22
4. Teori Belajar Berbasis Edutainment.....	22
5. Teori dan Bentuk Terapan Edutainment.....	24

6. Karakteristik Edutainment.....	33
7. Langkah-Langkah Penggunaan Edutainment.....	33
8. Desain Ruang Kelas Pembelajaran Berbasis Edutainment.....	42
9. Nuansa Edutainment dalam Pembelajaran .....	44
10. Landasan Konsep Edutainment .....	48
11. Implementasi Konsep edutainment dalam Pendidikan .....	49
C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	52
1. Konsep Pembelajaran .....	52
2. Ciri-ciri Pembelajaran.....	53
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	54
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	56
D. Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	60
E. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	63
F. Kerangka Berfikir.....	66
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>68</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	69
C. Data dan Sumber Data.....	69
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	71
E. Teknik Analisis Data.....	73
F. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	75
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>78</b>
A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon .....	78
B. Implementasi Metode Edutainment Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon.....	79
C. Analisis Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon.....	99
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>101</b>
A. Simpulan.....	101
B. Saran .....	102

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN  
DAFTAR RIWAYAT HIDUP



## DAFTAR TABEL

**Tabel 2.1** Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Semester 2 di SD/MI



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1** Wawancara dengan Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
- Gambar 4.2** Pembelajaran IPS di Kelas 4 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah salah satu komponen hidup yang paling penting bagi setiap orang, karena dengan pendidikan seseorang bisa mengembangkan kemampuannya baik itu keterampilan, sikap atau pun pengetahuannya. Pendidikan adalah sistem yang terbentuk atas berbagai komponen yaitu peserta didik, guru dan kurikulum. Dalam menyelenggarakan sistem pendidikan, setiap kegiatannya dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Dengan sebab itu, di dalam menyelenggarakan kegiatan belajar maka seorang pendidik harus mempersiapkan segala halnya akan berjalan baik, seperti membuat perencanaan baik perencanaan strategi yang akan digunakan, program, manfaat hingga evaluasi.

Proses belajar mengajar yang diterapkan hendaknya tidak terlalu menekan siswa sehingga siswa merasa berat dan kewalahan dalam memahami pelajaran. Memberi pelajaran yang secara memaksa akan melelahkan otak anak sehingga sulit untuk memahami apa yang telah diajarkan. Pemberian pelajaran secara paksa dan pengetahuan yang besar malah dapat menjadikan kecerdasan anak terbatas atau sulit berkembang. Pandangan terhadap anak harus berubah, bukan anak yang harus dijejalkan dengan pengetahuan yang memaksa seperti harus menghafal fakta dan data sebanyak-banyak melainkan dilihat sebagai organisme yang mempunyai potensi dan bisa terus berkembang. Di dalam proses belajar, hendaknya guru juga melibatkan siswa sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya. Kewajiban seorang pendidik ialah meningkatkan kemampuan siswa baik sosial, emosional, intelektual, mental atau pun fisiknya agar siswa bisa menghadapi segala persoalan di masa mendatang dan memberikan manfaat kepada banyak orang.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan operasionalnya*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2012), 40.

Target dari pendidikan ialah mengupayakan kemajuan dan peningkatan SDM yaitu siswa untuk mengembangkan kualitas hidupnya. Berdasarkan UU No 20/2003 bab 1 pasal 1 terkait Sispindiknas, yakni:

“Pendidikan upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan yang sistematis untuk membangun sebuah kondisi belajar untuk membantu pengembangan kulaitas belajar siswa”.<sup>2</sup>

Pada penerapan sistem pembelajaran terdapat tiga hal yang saling berkaitan dan saling mendukung demi kelancaran proses belajar mengajar. Adapun ketiga hal tersebut ialah materi, proses dan hasil. Dikatakan sangat penting karena ketiganya lah yang membentuk lingkungan pembelajaran. Sementara itu, hal yang sering menjadikan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik ialah karena pendekatan yang digunakan berjalan dengan efektif. Tidak hanya itu, terhambatnya kemampuan siswa dalam belajar disebabkan juga oleh pendidik yang kurang kompetitif yakni hanya fokus pada materi dan hasil belajar. Para pendidik sibuk dengan penetapan tujuan, penyusunan materi, dan rancangan alat evaluasi namun melupakan pentingnya metode atau cara yang tepat dalam membangun proses belajar yang efektif dan dapat menghubungkan hasil dan materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permendikbud RI No 146/2014 terkait Kurikulum 2013 PAUD terdapat enam hal penting untuk dilakukan pengembangan terhadap diri anak di antaranya, moral dan agama, seni, emosi dan sosial, bahasa, kognitif, fisik dan motorik. Masing-masing hal tersebut memiliki tingkat tertentu untuk mengembangkannya agar bisa mencapaitingkat yang sempurna bagi kondisi anak. Di antara keenam tersebut, yang paling penting untuk dikembangkan ialah bahasa.<sup>3</sup>Permainan dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini (Permainan bercerita kembali).<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Undang-Undang RI No 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya, (Bandung: Citra Umbara, 2003), 3.

<sup>3</sup>Tri Lestari, Yasbiati, and Bela Nurlaela Mustika, "Penggunaan Metode Show and Tell Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini", *Jurnal Paud Agapedia* 1, no.1 (2017).129-136

<sup>4</sup>Siti Nur Hayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Itqan* 7, no 1(2017): 1-187

Bahasa ialah suatu kemampuan yang sangat penting bagi seseorang untuk dimiliki. Dengan terus bertambahnya umur anak maka kemampuan dan keterampilannya juga akan bertambah khususnya kemampuan berbicara. Apa yang dibicarakan oleh anak mulai menunjukkan adanya makna dan tujuan sebab kata yang dimengerti oleh anak telah bertambah. Bahasa adalah alat untuk menjalin komunikasi dengan orang lain. Bahasa menjadi sarana terpenting untuk bersosialisasi kehidupan anak. Bahasa tidak hanya dilakukan melalui lisan namun dapat juga berupa tulisan, ungkapan emosional dan isyarat. Meskipun begitu, bahasa yang paling umum digunakan dalam keseharian adalah bicara. Seorang anak yang berusia dini bisa memberitahukan atau mengekspresikan keinginan atau apa yang dirasakannya terhadap orang lain melalui kemampuan bicaranya.

Menurut permendikbud RI No 137/2014 terkait Sispemendiknas menjelaskan bahwa untuk mencapai kualitas yang baik dalam proses perkembangan bahasa anak memerlukan dua kemampuan yang harus dikuasai anak yaitu dapat mengungkapkan bahasa dan memahami bahasa.

Kemampuan pertama yang harus dikuasai oleh seorang anak ialah kemampuan untuk memahami bahasa. Anak yang telah berusia 5-6 tahun harus telah sampai pada tingkatan dapat memahami apa yang diperintahkan secara bersama, melakukan pengulangan terhadap kalimat yang variatif, mengerti peraturan sebuah permainan dan memiliki rasa menyukai sebuah bacaan.

Kemampuan kedua yang harus dimiliki adalah dapat mengungkapkan bahasa. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak memberikan jawaban terhadap sebuah kalimat tanya yang kompleks dan variatif, menyebutkan gambar-gambar yang memiliki cara baca yang mirip, mempunyai banyak kata yang dikuasai, menjalin komunikasi secara lisan dengan orang lain, dapat menulis, berhitung, membuat kalimat sederhana, mengetahui symbol, memberikan tanggapan terhadap sebuah bacaan yang diberikan kepadanya seperti buku cerita atau pun frasa biasa/sederhana.

Melakukan komunikasi dan bicara adalah suatu hal yang menunjang kemampuan berbahasa. Kedua hal tersebut memiliki tujuan utama yaitu:

pertama, meningkatkan pemahaman dan sebagai sarana memberitahukan maksud kepada orang lain. Kedua, dapat mengembangkan keahlian dalam memberikan respon terhadap suatu pembicaraan dengan orang lain dengan baik. Berbicara ialah menyampaikan maksud dan tujuan menggunakan rangkaian kata-kata sehingga dapat dipahami orang lain.

Ellen Galinsky menjelaskan dalam sebuah buku karyanya sendiri *Mind In The Making* bahwa terdapat tujuh kemampuan hidup yang harus dimiliki seorang anak agar bisa menghadapi segala rintangan hidup. Di antaranya keterampilan melakukan komunikasi. Melalui kemampuan melakukan komunikasi anak bisa menjalin hubungan dengan orang lain atau lingkungannya. Sebuah hubungan dikatakan bermakna ketika hubungan tersebut terjadi secara komunikatif. Hal ini terlihat ketika sebuah interaksi terjadi dengan baik dan ditanggapi dengan baik pula oleh orang lain. Seseorang menjalin komunikasi untuk menyampaikan apa yang dirasakannya kepada orang lain. Suatu komunikasi dinilai bermakna ketika komunikasi dapat memberikan pemahaman yang baik kepada orang lain.

Keterampilan untuk melakukan komunikasi sangat penting dimiliki setiap orang khususnya di era sekarang ini sehingga penting juga untuk mengajari anak tentang fungsi berkomunikasi. Pada proses belajar, kemampuan komunikasi adalah kemampuan yang paling menunjang kesuksesan belajar. Sehingga pengembangan kemampuan komunikasi menjadi salah satu prioritas guru untuk memudahkan siswa menerima pelajaran.

Berdasarkan hasil kajian di lapangan, sebagian besar guru mengutamakan pengembangan kemampuan siswa dalam hal intelektual namun melupakan kemampuan yang lainnya seperti keterampilan dan sikap. Begitupun dengan pengembangan bahasa seperti menulis dan membaca. Di balik kemampuan berbahasa terdapat tujuan lain yang sangat berpengaruh bagi kehidupan anak yaitu bisa menyampaikan dan menggunakan bahasa yang tepat ketika berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan pandangan dari Eric jansen seorang yang menemukan *Super camp* dan menulis *Super teaching* menjelaskan bahwa ada tiga hal penting yang

dapat memberikan pengaruh atas proses pembelajaran yakni kondisi, konten dan strategi. Kondisi ialah membangun keadaan belajar yang tepat dan nyaman, sementara strategi ialah memperlihatkan bagaimana metode dan gaya belajar, dan isi ialah topik belajar. Dalam penerapannya sering kali kegiatan penting ini tidak dijalankan dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak efektif sesuai dengan tujuan pendidikan. Sistem pendidikan yang sering kurang dalam memberi perhatian terhadap situasi/kondisi pembelajaran ialah sistem pendidikan yang masih menggunakan sistem yang tradisional. Dengan sebab itu hendaknya sekolah-sekolah terus mengembangkan penerapan pembelajarannya ke arah yang lebih baik sesuai dengan kemajuan zaman agar tidak ketinggalan sebab situasi/keadaan dalam proses belajar ibarat pintu masuk untuk membangun pendidikan yang optimal.<sup>5</sup>

Apabila dalam proses belajar mengajar setiap guru mengasumsikan bahwa setiap siswa yang berada di kelas pasti berkeinginan untuk belajar maka asumsi tersebut adalah salah. Dengan hadirnya siswa dan guru di kelas kemudian guru harus memulai memberikan materi, maka hal tersebut akan menjadikan siswa merasa tertekan dengan pelajaran. Sehingga untuk mencegah siswa merasa tertekan maka guru harus bisa memahami kondisi. Dengan memahami kondisi maka metode pembelajaran yang diterapkan bisa disesuaikan. Seorang guru dalam mengajar hendaknya bisa membangkitkan konsentrasi dan pikiran siswa serta menjadikannya lebih bersemangat agar pelajaran yang disampaikan tidak sulit dicerna siswa.

Selama ini para pendidik kerap menganggap siswa sebagai wadah yang kosong dan harus diisi dengan informasi atau pengetahuan yang banyak sesuai kemauan pendidik tersebut. Hanya sebagian pendidik yang dapat memahami emosi dan kesiapan siswa untuk menerima pelajaran. Pada praktiknya, pendidik biasanya akan meminta siswa untuk duduk, tenang dan diam dalam belajar baru kemudian pelajaran diberikan tanpa memahami keadaan siswanya. Sehingga menjadikan suasana belajar terasa tegang bagi siswa dan

---

<sup>5</sup> Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The Word Learns* (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), 307.

takut untuk bertanya atau memberikan tanggapan. Proses belajar yang semacam ini menjadikan suasana menjadi tidak menyenangkan sehingga siswa akan sulit menerima pelajaran. Cara belajar yang semacam ini hendaknya ditinggalkan sebab hasil yang diperoleh tidak efektif lagi, karena dengan cara belajar ini bisa menjadikan siswa mudah stress, tegang dan sulit memahami persoalan. Tidak semua siswa memiliki kecerdasan intelektual sehingga guru juga harus mempertimbangkan emosional anak sebab pendidikan sangat penting bagi anak karena pada masa inilah siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dan menerima pelajaran secara baik sehingga memiliki kesempatan untuk bahagia di masa mendatang. Sehingga sangat penting untuk memperhatikan masa depan yang penuh dengan kenyamanan, kebahagiaan dan terlepas dari ketegangan bagi setiap siswa yang akan menjadi generasi penerus.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka muncul sebuah ide baru tentang pembelajaran yang basisnya membahagiakan bagi anak yakni pembelajaran berbasis *edutainment*. Ide pembelajaran ini dibangun untuk menyelesaikan persoalan belajar yang penuh dengan ketegangan dan tekanan terhadap siswa. Menurut Harmuni bahwa *edutainment* ialah sebuah kegiatan belajar yang berlangsung dengan penuh kesenangan, keceriaan. Konsep utama dari pengembangan *edutainment* adalah sebagaimana yang dikatakan oleh Ratna Pangastuti yaitu sebuah konsep pembelajaran yang memadukan antara hiburan (*entertainment*) dan pendidikan (*edutainment*).<sup>6</sup>

Perpaduan antar keduanya tersebut didasarkan pada sifat dasar anak yakni senang dengan bermain. Dalam pandangan anak bermain dan belajar tidak lah berbeda jauh. Konsep ini juga telah ditelaah berdasarkan cara kerja otak. Dalam telaah tersebut bahwa ditemukan jikalau seseorang dapat dengan mudah memahami pelajaran apabila dalam keadaan senang.<sup>7</sup> Sehingga setiap pelajaran hendaknya dikemas dengan keadaan yang menyenangkan. Pelajaran yang penuh dengan tekanan dapat menjadikan anak merasa bosan sehingga malas untuk

---

<sup>6</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 13

<sup>7</sup> M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta:Kencana PrenadaMedia Group, 2014), 4.

belajar. Anak lebih menyukai metode belajar yang penuh dengan permainan tetapi mengandung unsur edukasi.

Metode belajar yang menggunakan *edutainment* bertujuan agar proses belajar dapat berjalan dengan harmonis. Dengan sebab itu proses pembelajaran menghasilkan kualitas yang optimal bagi siswa. Metode *edutainment* ini menjadikan anak tidak mudah merasa bosan dan jenuh serta mudah menerima pelajaran. *Edutainment* tentunya penuh dengan perencanaan agar prosesnya bisa berjalan dengan terstruktur dan sistematis. Apabila proses tersebut dilakukan dengan baik tepat maka kondisi belajar akan semakin menyenangkan dan terhindar dari pelajaran yang penuh dengan ketakutan dan kebosanan sehingga siswa menjadi tidak suka untuk belajar.<sup>8</sup> Pada awalnya *edutainment* diterapkan untuk membantu siswa belajar mengembangkan interaksi sosialnya dengan orang lain melalui hiburan yang telah familiar di kalangan anak-anak seperti film, bermain games, musik, video dan lainnya. *Edutainment* juga bisa dikembangkan di luar kelas seperti di lingkungan sekolah, di rumah atau tempat-tempat bermain lainnya sekaligus tempat belajar bagi anak.<sup>9</sup> Dalam perkembangannya, *edutainment* ini telah banyak diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan, bahkan orang dewasa pun membutuhkan hiburan dalam bekerja dan aktivitas-aktivitas lainnya.<sup>10</sup>

Banyak hal bisa didapatkan dari sebuah permainan terutama anak-anak yang sangat gemar untuk bermain, dengan sebab itu agar salah satu sesuatu yang penting dapat diperoleh dari bermain seperti pengetahuan atau pengembangan keterampilan maka dimunculkan sebuah gagasan baru terkait metode pembelajaran yang memadukan antara bermain dan belajar. Konsep *edutainment* ini mengemas aktivitas belajar dengan bermain dan tujuannya adalah agar paradigma tentang belajar yang semulanya menakutkan atau membosankan bagi anak berubah menjadi suatu hal yang menyenangkan.

Di antara tingkat pendidikan dasar sebagai landasan untuk mengembangkan pendidikan ke tingkat yang berikutnya ialah Madrasah

---

<sup>8</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 14.

<sup>9</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 18.

<sup>10</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 19.

Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Ketika anak masih bersekolah di MI atau SD, pada masa itulah anak mengalami proses kehidupan yang sangat penting. Pada masa tersebut anak akan dididik untuk mengembangkan kemampuan dasar, memperkenalkan disiplin-disiplin keilmuan, mengembangkan kedisiplinan dan menanamkan karakter padanya. Pendidikan dasar diberikan bertujuan untuk membantu pengembangan kemampuan siswa baik pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya sehingga dengan seiring bertambahnya usia dan jenjang pendidikan anak dapat mengembangkan kemampuannya tersebut secara mandiri.<sup>11</sup> Di dalam mengupayakan pengembangan kemampuan siswa maka memerlukan adanya pelatihan sejak anak berusia dini diantaranya dengan melatihnya untuk bisa berpikir kritis. Sebab dengan mengembangkan pola pikir akan membantunya untuk mengembangkan dalam menyelesaikan problem dan sebagai ajang memenuhi kebutuhan intelektualnya.<sup>12</sup>

Terkait dengan Permendiknas No. 23 Tahun 2006, dalam penerapan SD/MI memiliki tujuan untuk menjalankan pendidikan dasar yang dapat membangun pondasi intelektual, keterampilan, sikap, akhlak, dan kecerdasan supaya peserta didik bisa menjadi pribadi yang produktif, berkompeten dan hidup mandiri. Dengan sebab itu memerlukan usaha supaya potensi anak bisa mengalami perkembangan dengan optimal. Salah satu aspek terpenting dalam proses kehidupan seseorang ialah belajar baik dengan belajar dari lembaga-lembaga pendidikan ataupun secara mandiri. Sebab keberhasilan seseorang dalam meraih kesuksesan hidup ditentukan oleh kemampuan yang diperoleh dari hasil belajar. Adapun beberapa komponen dalam pembelajaran berupa pendekatan, strategi, metode, media, evaluasi, materi dan tujuan di mana dalam pemanfaatan tersebut dibutuhkan kemampuan yang baik dari pendidik. Sosok pendidik merupakan orang yang bertanggung jawab penuh untuk membantu

---

<sup>11</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 5.

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 121.

siswa meningkatkan kualitas dirinya sehingga menghasilkan siswa yang berpengetahuan, memiliki berbagai inovasi, kreasi, dan produktif.<sup>13</sup>

Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, pada tahun 2013 pemerintah mengeluarkan sebuah kurikulum yang baru untuk menggantikan kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013. Hal ini dilakukan sebab kurikulum 2006 telah dianggap terlalu usang dan tidak relevan lagi dengan kondisi masyarakat. Kurikulum 2013 ini juga dinilai terlalu konvensional dalam penerapannya sehingga membutuhkan sebuah metode baru yang bisa merangsang dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengembangi perkembangan zaman yang terus maju disebabkan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus diperbaharui. Kurikulum 2006 hanya berlaku selama 6,5 tahun dan mengalami perubahan setelah DPR mengadakan diskusi panjang sehingga muncul lah Kurikulum 2013 yang bertepatan dengan hari Senin 27 Mei 2013. Tujuan dari perubahan kurikulum ini ialah untuk membangun generasi Indonesia yang kompeten dan produktif. Selain itu, perubahan tersebut untuk menyambut 100 tahun Indonesia merdeka yakni tahun 2045 yang penuh dengan generasi-generasi yang maju, berkualitas, kreatif, inovatif, dan produktif tentunya tidak hanya pengetahuan maupun sikap saja yang kompeten melainkan juga dari aspek sikap afeksi siswa.<sup>14</sup> Tetapi dalam penerapan kurikulum 2013 ini banyak sekali pihak, organisasi dan lembaga yang ikut andil sehingga belum ada kepastian apakah melalui perubahan kurikulum tersebut dapat menjamin kemajuan bangsa dan negara Indonesia dalam beberapa tahun berikut.<sup>15</sup>

Pemberlakuan kurikulum 2013 tidak terlepas dari kontra dan pro. Namun perubahan ini harus dihargai sebagai upaya pembaharuan ke arah yang lebih baik. Menurut kemendikbud bahwa penerapan K 13 ini dilakukan dengan cara bertahap. Sehingga anggaran yang dibutuhkan pun tidak sedikit yakni sekitar 2,5 triliun. Terkait akan hal ini tidak sedikit orang-orang memermasalahkannya

---

<sup>13</sup> M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 2-18.

<sup>14</sup> Mida Latifatul Muzamiroh, *Kupas Tuntas Kurikulum 2013: Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Kata Pena, 2013), 111-112.

<sup>15</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 37.

sebab mereka beranggapan bahwa dalam penerapannya masih terdapat guru yang kurang memahami penerapan kurikulum 2013 terlepas dari biaya anggaran yang sangat besar tersebut.<sup>16</sup>

Meskipun begitu pemerintah menilai kurikulum yang baru ini bisa menciptakan generasi yang berkualitas dan bisa berpandangan hidup untuk menyelesaikan persoalan-persoalan secara mandiri serta bermanfaat bagi bangsa dan negara.<sup>17</sup> Sementara itu, tuntutan paling berat berada pada pundak para pendidik sebab mereka belum ada kesiapan yang cukup untuk menerapkan kurikulum tersebut dalam waktu yang singkat yaitu hanya beberapa bulan saja sedangkan mereka telah terbiasa dengan kurikulum lama.<sup>18</sup> Dengan sebab itu guru memerlukan pedampingan dan penguatan dalam menerapkan kurikulum 2013, begitupun dengan para siswa.<sup>19</sup> Dalam K 13, pemerintah berinisiatif untuk menambah jumlah jam ajar dan sistem pembelajaran yang sedikit berbeda dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas karakter siswa. Selain itu, dengan adanya penilaian dan pendekatan yang baru berupa penilaian autentik dan pendekatan saintifik mengharuskan para pendidik untuk bisa menjalankannya dengan konsisten.

Upaya mengembangkan KTSP melalui perubahan kurikulum dari 2006 ke 2013 banyak mengembangkan pendekatan saintifik. Melalui model pendekatan ini diharapkan bisa mengembangkan kemampuan siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penerapannya, penalaran yang sifatnya induktif lebih dikedepankan dibanding penalaran deduktif. Terkait dengan isi pembelajaran, untuk sekolah dasar cenderung mengembangkan metode pembelajaran yang sifatnya pengenalan, pengajaran dan pemberian contoh-contoh sementara untuk aspek pengetahuan dan skil lebih sedikit.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan...*, 35-37

<sup>17</sup> Ester Lince Napitupulu, “Ujung Tombak Kurikulum Guru yang Selalu Kesepian”, dalam bukunya A. Ferry T. Indratno (eds.), *Menyambut Kurikulum 2013* (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2013), 206-207.

<sup>18</sup> Ester Lince Napitupulu, “Ujung Tombak....”, 191

<sup>19</sup> Loeloek Endah Poerwanti dan Sofan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 282-283.

<sup>20</sup> Kemendikbud RI., *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Badan Pengembangan SDM dan Penjaminan Mutu Pendidikan, 2014), 8.

Realisasi dari K 13 ini menjadikan pendidik untuk memahami bahwa proses belajar tidak lah sederhana sebab dalam proses belajar terjadi perpaduan antara didaktis, psikologis, dan pedagogis yang sifatnya padu. Apsek pedagogis menunjukkan pendidikan dilangsungkan dalam sebuah lingkungan pendidikan. Dengan sebab itu, pendidik berkewajiban untuk melakukan pendampingan terhadap siswa untuk bisa mencapai kesuksesan belajar. Aspek psikologis menunjukkan bahwa masing-masing siswa mempunyai tingkat perkembangan mental yang tidak sama sehingga kemampuan menguasai materi pun juga tidak sama, sementara aspek psikologis menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat berbagai keterampilan antar siswa yang berbeda sikap, konsep, motorik dan lainnya.<sup>21</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial termasuk studi yang memerlukan kondisi belajar yang penuh kesenangan namun bermakna. Studi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki materi belajar yang terbilang kompleks dengan sebab itu dalam melaksanakannya memerlukan metode yang tepat sehingga mampu menjadikan siswa untuk paham. Proses belajarnya sangat penting diperhatikan agar guru tidak keliru dalam mengajar sehingga siswa sulit untuk paham atau pun merasa jenuh maupun bosan ketika belajar. Sehingga pemilihan metode yang tepat termasuk hal penting dalam mengajar salah satunya metode belajar yang digemari oleh anak ialah *edutainment* yaitu sebuah proses belajar yang mengkombinasikan hiburan dan pelajaran sehingga untuk membuat suasana belajar yang penuh keceriaan.<sup>22</sup>

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas termasuk lembaga pendidikan formal untuk sekolah dasar yang diselenggarakan oleh Kemenag RI dan menggunakan kurikulum 2013 serta metode belajarnya dilakukan dengan *edutainment*. Terkait dengan hasil wawancara awal bersama Guru Kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon pada hari Jum'at tanggal 28 Januari 2022 diperloeh bahwa metode belajar menggunakan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,

---

<sup>21</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan...*, 100.

<sup>22</sup> M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014)

menunjukkan guru telah melakukan berbagai variasi dan komparasi mengajar dengan tujuan untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan sekaligus menceerdaskan.<sup>23</sup>

Melalui metode *edutainment* ini para pendidik merasakan antusias dan pengaruh yang baik bagi kemampuan siswa dalam belajar begitupun dengan pendidik, mereka merasa senang sebab hubungan antara pendidik dan siswa dapat terjalin secara harmonis. Selain itu melalui metode *edutainment* siswa menjadi lebih aktif dan komunikatif serta lebih cepat paham.

Terkait latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk membuat kajian yang berkaitan dengan implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4. Sehingga kajian atau penelitian yang dilakukan diberi judul **“Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Terkait dengan latar belakang maka peneliti merumuskan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan: “Bagaimana implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Terkait dengan perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi dan menganalisa implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

---

<sup>23</sup> Wawancara dengan Nurudin , Guru Kelas IV MI Ma’arif NU Ajibarang pada tanggal 28 Januari 2022.

#### D. Manfaat Penelitian

Harapan peneliti terhadap penelitian ini ialah semoga dapat memberi manfaat bagi setiap pihak yang berkeperluan dengan fokus kajian ini baik secara teori atau pun praktiknya. Adapaun manfaat penelitian ini antara lain:

##### 1. Secara Teoritis

Harapan dari hasil penelitian ini bisa meningkatkan pengetahuan dan berkontribusi bagi penerapan metode *edutainment* untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal khususnya terkait pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta lainnya.

##### 2. Secara Praktis

Sementara untuk manfaat praktisnya, harapan dari peneliti yakni :

- a. Bagi siswa, dapat menggunakannya sebagai upaya menumbuhkan motivasi belajar agar mencapai hasil yang lebih baik.
- b. Bagi guru, dapat menggunakannya untuk model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat menggunakannya menjadi sarana dalam mengembangkan SDM yang cerdas dan penuh kebahagiaan dalam proses belajara di sekolah.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah pemahaman terkait dengan implementasi *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta perbandingannya dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki tema berkaitan.

#### E. Sistematika Penulisan

Sebagai upaya mempermudah pemahaman terhadap isi dari tesis ini, penulis kemudian menyusun sistematika penulisan tesis ini yakni:

BAB I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan tesis.

BAB II : Landasan teori, Pertama : Implementasi, yang meliputi pengertian implementasi, kegiatan pokok implementasi pendidikan. Kedua : Metode *Edutainment* yang meliputi pengertian metode *edutainment*, muatan

*edutainment*, prinsip-prinsip belajar berbasis *edutainment*, teori belajar berbasis *edutainment*, teori dan bentuk terapan *edutainment* , karakteristik *edutainment*, langkah langkah penerapan *edutainment*, desain ruang kelas pembelajaran berbasis *edutainment* , nuansa *edutainment* dalam pembelajaran, landasan konsep *edutainment* , Implementasi konsep *edutainment* dalam pendidikan

Ketiga : Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang meliputi konsep pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Keempat : Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Kelima : Hasil penelitian yang relevan. Keenam : Kerangka Berfikir.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan pemeriksaan keabsahan data.

BAB IV : Pembahasan hasil penelitian yaitu Pertama : Gambaran umum MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon , Kedua : Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, Ketiga : Analisis metode *edutainment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

BAB V : Penutup terdiri dari simpulan dan saran-saran. Bagian akhir tesis ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Implementasi

##### 1. Pengertian Implementasi

Istilah implementasi termasuk istilah yang telah familiar dalam ranah akademik termasuk juga dengan manajemen sebab ketika para pendidik telah membuat suatu rancangan maka secara pasti rancangan tersebut akan diterapkan (diimplementasikan) sesuai penggunaan dan tujuannya agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

Implementasi sering diartikan dengan kegiatan menerapkan atau melaksanakan".<sup>1</sup> Maknanya adalah mengerjakan suatu hal yang telah dibuat ketentuan sebelumnya sesuai rancangan. Sehingga implementasi terkait dengan penerapan kurikulum juga bermakna bahwa kurikulum tersebut harus dilaksanakan dengan baik sesuai perencanaan. Namun apabila dalam pelaksanaannya terdapat kesalahan maka dapat dikatakan implementasi tersebut kurang bagus atau tidak optimal.

Implementasi dapat dilaksanakan apabila sebelumnya membuat perencanaan yang matang sehingga implementasi dapat diartikan dengan sebuah pelaksanaan atas suatu rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan matang. Adapun pengertian implementasi berdasarkan beberapa pandangan para ahli, diantaranya Nurdin Usma mengatakan bahwa pengertian implementasi ialah sebuah kegiatan yang dilakukan memiliki landasan dan rancangan yang dibuat secara sistematis sebelumnya.<sup>2</sup> Hanifah mengatakan bahwa implementasi ialah sebuah aktivitas untuk mencapai suatu tujuan berdasarkan ketentaun yang telah dibuat.<sup>3</sup>

Menurut Guntur Setiawan implementasi ialah menerapkan rancangan terkait apa yang akan dilakukan berserta segala pertimbangannya sehingga

---

<sup>1</sup> M.Joko Susilo, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), 174.

<sup>2</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Yogyakarta: Insan Media, 2002), 70.

<sup>3</sup> Harsono, *Implementasi Kebijakan dan Politik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 67.

memperoleh hasil yang sesuai keinginan.<sup>4</sup> Pengertian secara umum bahwa implementasi ialah suatu upaya yang dilakukan untuk menjalankan setiap ide, gagasan atau rancangan yang telah dibuat sebelumnya sehingga dapat mencapai tujuan yang sesuai harapan.<sup>5</sup> Nurdin menjelaskan bahwa dalam implementasi terdapat beberapa pendekatan. Pertama, pendekatan yang dilakukan sebelum membuat desimasi atau penyebaran kurikulum desain terkait dengan tujuan program, penjelasan sumber dan pemaparan metode.<sup>6</sup> Kedua, pada pendekatan yang kedua ini dilakukan penyempurnaan fase sehingga penerapannya cenderung dalam hal praktek dan pengembangannya. Ketiga, pendekatan yang dilakukan sebagai adopsi program dan mengikuti perkembangan dari program tersebut sesuai dengan perencanaan.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dipahami bahwa implementasi adalah sebuah upaya yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang dibuat sebelumnya dan secara sistematis sehingga dapat memperoleh hasil sesuai keinginan. Selain itu, implementasi juga mengandung langkah-langkah dan norma-norma yang harus dipatuhi supaya kesalahan dalam penerapan tidak terjadi.

## **2. Kegiatan Pokok Implementasi Pendidikan**

Terkait dengan implementasi terdapat tiga unsur penting di antaranya:

### **a. Pengembangan Program**

Pengembangan kurikulum meliputi beberapa program yang dikembangkan yakni program tahunan berupa program umum untuk masing-masing pelajaran yang diajarkan, program semester yakni berupa beberapa hal yang penting untuk dievaluasi pada semester itu, program modul yakni berupa soal, lembar soal, jawaban dan kunci jawaban, program perminggu atau per hari seperti tingkat kemampuan siswa dan kesulitan belajarnya, program remedial dan pengayaan.

---

<sup>4</sup> Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 39

<sup>5</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Yogyakarta: Insan Media, 2002), 67.

<sup>6</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, 72.

## b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran setiap pendidik berkewajiban untuk mengkoordinir siswanya agar bisa mengalami perkembangan setiap harinya khususnya sikap dan tindakan siswa. Terkait dengan pembelajaran yang basisnya KTSP K 13 berkaitan dengan tiga hal yakni pendahuluan, pelaksanaan dan penutup.<sup>7</sup>

## c. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi merupakan pengawasan terhadap hasil dari suatu tindakan.<sup>8</sup> Evaluasi juga dipahami dengan penilaian terhadap hasil yang didapatkan setelah mengikuti suatu kegiatan atau tes. Evaluasi hasil belajar ialah tinjauan kembali pencapaian belajar siswa. Sehingga evaluasi hasil belajar menyangkut dengan penilaian hasil tes kemampuan siswa selama menempuh pembelajaran di sekolah. Penilaian tersebut dapat dilakukan setiap hari atau minggu, setiap semester dan setiap tahun. Sehingga setelah melakukan penilaian, tingkat kemampuan siswa dapat diukur. Selain itu, melalui evaluasi juga dapat diketahui sejauhmana implemementasi dilakukan apakah telah sesuai dengan rancangan dan tujuan atau tidak.

## B. Metode *Edutainment*

### 1. Pengertian Metode *Edutainment*

Metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.<sup>9</sup> Metode ini merupakan pengembangan dari metode pembelajaran aktif. Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seseorang/ sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode.

---

<sup>7</sup> M.Joko Susilo, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), 129

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 3.

<sup>9</sup> Sutrisno, *Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005), 31

Sementara itu, Bobby DePorter & Mike Hernaci mengatakan bahwa *edutainment* ialah suatu desain proses belajar mengajar yang dipadukan dengan berbagai permainan di dalamnya dengan tujuan menciptakan kondisi belajar yang penuh dengan keceriaan dan terhindar dari rasa jenuh dan takut untuk belajar oleh siswa. Dalam penerapan *edutainment* ini, guru dapat menggunakan model permainan yang bisa memadukan antara pelajaran dan hiburan seperti bermain game, bermain peran, multimedial dan lainnya. Dalam metode *edutainment* ini membantu siswa untuk mengembangkan kemampuannya baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>10</sup>

Proses pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* pertama kali dirumuskan oleh bobbi Deporter, Greg Simons, dan Eric Jansen pada tahun 1980-an. Mereka memperkenalkan metode ini di Super Camp. Dalam praktiknya mereka menggunakan metode ini selama 10 hari di musim gugur. Di tahun 1998 mereka pun menerapkannya kembali yaitu di musim panas di mana terdapat suatu kelompok dengan jumlah remaja 60 orang. Mereka semua diajak untuk berkemah. Awalnya para mitra dan penggagas merasa cemas terkait dengan metode belajar semacam ini. Namun dalam prosesnya mereka pun mengagumi akan manfaatnya. Sehingga metode ini kemudian terus dikembangkan oleh berbagai jenjang pendidikan hingga sekarang dan telah mendunia. Sebab diyakini dengan metode ini, siswa dapat dengan cepat memahami pelajaran dan menghilangkan kejenuhan di dalam kelas yang hanya menggunakan metode belajar yang sama.<sup>11</sup> Dasar dari pengembangan metode ini ialah filsafat dasar, di mana filsafat sangat menjunjung tinggi sebuah proses belajar yang diterapkan penuh dengan kesenangan dan keseriusan.

Moh. Soleh Hamid mengatakan bahwa *edutainment* ialah proses belajar mengajar yang penuh dengan hiburan. Ia kemudian melanjutkan:

---

<sup>10</sup> Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* (New York: Dell Publishing, 1992), 12.

<sup>11</sup> Bobby DePorter & Mike Hernaci, *Quantum Learning...*, 8.

Menurut istilah, *edutainment* ialah sebuah proses belajar mengajar yang dibangun untuk mengkombinasikan antara belajar dan permainan agar pembelajaran tidak terasa jenuh dan siswa menjadi senang.<sup>12</sup>

Sehingga secara umum definisi dari *edutainment* ialah proses belajar mengajar yang dipadu dengan bermain. Hamid mengatakan bahwa *edutainment* diterapkan sebagai jalan untuk membantu pengembangan keterampilan siswa dalam bersosial melalui hiburan dan permainan. *Edutainment* juga dapat dilakukan selain di dalam kelas seperti di alam bebas. Di mana siswa dapat diajak untuk berkemah, kebun binatang dan tempat-tempat hiburan lainnya sembari belajar.<sup>13</sup> *Edutainment* dinilai tepat ketika pembelajaran berlangsung dengan penuh keceriaan pada anak serta guru merasa puas dengan kondisi tersebut.<sup>14</sup>

Dalam pelaksanaan *edutainment* memerlukan taktik, strategi dan metode tentunya ketiga hal tersebut harus variatif. Metode ialah cara yang tepat dalam berbuat sehingga tujuan bisa diperoleh sesuai harapan. Adapun antara teknik dan metode memiliki maksud atau tujuan yang sama namun pengertian berbeda. Sementara strategi memiliki keterkaitan dengan teknik. Sementara pengertian teknik ialah cara yang ditempuh untuk menghadapi suatu hal dengan tujuan mendapatkan hasil dengan sempurna.<sup>15</sup>

Sementara *edutainment* berdasarkan pandangan Pangastuti, ialah:

Dipahami dengan suatu program pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan sehingga siswa tidak sadar kalau mereka tidak hanya bermain melainkan juga sedang belajar.<sup>16</sup>

Jadi, metode *edutainment* ialah suatu metode belajar yang mengkombinasikan antara belajar dan bermain sehingga proses belajar menjadi menyenangkan bagi anak namun mencerdaskan. Dalam penerapannya terkadang siswa tidak sadar kalau mereka tidak hanya melakukan permainan melainkan juga belajar.

## 2. Muatan Metode *Edutainment*

<sup>12</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Pres, 2011), 17.

<sup>13</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment...*, 18.

<sup>14</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), Hlm 17-18

<sup>15</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Hlm 19-20

<sup>16</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 60.

Metode *edutainment* memiliki prinsip bermuatan pendidikan dan hiburan. Tentu dengan adanya hiburan tidak mungkin dalam pembelajaran metode *edutainment* berpusat hanya pada guru dan siswa pasif, namun sebaliknya dengan metode *edutainment* sikap pasif sangat tidak mendukung metode ini. Prinsip utama metode *edutainment* adalah Pendidikan/ *education* dan hiburan / *entertainment*. Masing – masing muatan tersebut dapat kita tahu pengertiannya yaitu pendidikan dan hiburan, dalam paparan berikut ini:

a. Pendidikan / *Education*

Menurut Imam Barnadib Pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa. Tingkah laku pada siswa terdiri dari dua aspek yaitu aspek objektif dan aspek subjektif dari tingkah laku. Pendidikan dan pengajaran menginginkan tingkah laku yang mempunyai ciri seperti berkembang secara berkelanjutan sepanjang hidup, pola organisasi kepribadian berbeda untuk setiap orang dan bersifat unik, dan kepribadian bersifat dinamis, terus berubah melalui cara – cara tertentu.<sup>17</sup> Menurut Imam Barnadib mengemukakan pengertian tentang pendidikan yaitu fenomena utama dalam kehidupan manusia dimana orang yang telah dewasa membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik untuk menjadi manusia dewasa. Pendidikan menjadi ilmu bila pengetahuan tentang pendidikan itu dipelajari dengan menggunakan kaidah keilmuan.<sup>18</sup> Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dari orang dewasa membantu dalam pertumbuhan, mengembangkan / mengubah tingkah laku siswa yang bertujuan agar siswa dapat terus berkembang secara berkelanjutan dengan memiliki pola kepribadian yang berbeda – beda dan terus mengalami perubahan dengan cara – cara tertentu untuk menjadi manusia dewasa

b. Hiburan / *Entertainment*

---

<sup>17</sup> Imam Barnadib, . *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. (2004) 45

<sup>18</sup> Imam Barnadib, . *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. (2002) 25

Menurut Jenkins “Pendidikan itu bagus bila dengan unsur *entertainment*”.<sup>19</sup> Menurutnya peranan *entertainment* dalam proses pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah kekuatan yang dapat memotivasi seseorang untuk beraktifitas belajar. Metode pendidikan yang memiliki muatan *entertainment* yaitu *cooperative learning*, *role playing*. Metode tersebut dapat diperluas dalam bentuk seni ( melukis, fotografi ), animasi, komik, kartun, drama, kunjungan kemusium atau ke tempat pusat ilmu pengetahuan, permainan, radio dan program music, interview, talks show, media cetak ataupun elektronik, program TV, film, video games, digital simulation dll.

Pada pengertian *entertainment* di atas diperoleh dari penelitian Jenkins yang bertanya pada anak – anak tentang tugas sekolah yang harus dikerjakan di rumah dinyatakan bahwa mereka akan selalu menjawab itu sangat sulit, namun ketika diberi pertanyaan bagaimana dengan bermain game, mereka menjawab bahwa itu mudah dilakukan.<sup>20</sup> Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa anak lebih cenderung memilih kegiatan yang bermuatan hiburan.

Pada dasarnya, tujuan hidup manusia yang hakiki adalah kebahagiaan yang identik dengan kesenangan, baik kesenangan lahir maupun batin. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika para teoretikus pendidikan modern menggunakan metode yang lebih humanis dan mengedapankan kesenangan anak didik dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain, bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis pilihan strategi pembelajaran *edutainment* ini juga berlandaskan pada hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan fun dan bebas dari tekanan (*revolutional learning*). Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak

---

<sup>19</sup> Jenkins, Daphne. . *Role Play Practice French*. New York: Longman(1986) 53

<sup>20</sup> Jenkins, Daphne. . *Role Play Practice French*. New York: Longman(1986) 56

<sup>21</sup> Neville. *Teaching Through Play*. Jakarta: PT Gramedia Wisiasarana Indonesia. (2005) 13.

lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

### 3. Prinsip-Prinsip Belajar Berbasis *Edutainment*

Prinsip dasar *edutainment* ialah dikarenakan pandangan masyarakat terhadap proses pembelajaran di sekolah sudah tidak nyaman dan terkesan memberikan rasa takut, cemas, jenuh, bosan dan tidak menyenangkan. Padahal dalam proses belajar mengajar, kenyamanan dan kebahagiaan sangat penting agar pelajaran menghadirkan suasana yang rileks bagi siswa.

Adapun beberapa hal yang menjadi alasan dari kemunculan ide tentang *edutainment*, ialah:

- a. Perasaan positif seperti bergembira, berbahagia, senang dapat membantu untuk menerima pelajaran dengan cepat. Sementara perasaan negatif yakni bersedih, tidak nyaman, merasa ada ancaman, takut dapat mencegah atau menghambat untuk memahami pelajaran. Dengan sebab itu pembelajaran yang basisnya bermain dan belajar mencoba dipadukan sehingga lahir lah *edutainment*.
- b. Ketika seseorang bisa mengkombinasikan antara emosi dan nalarnya maka hal tersebut akan membantunya memahami pelajaran dengan cepat bahkan secara tak terduga.
- c. Jika seorang pembelajar bisa diberikan motivasi secara baik dan tepat sehingga dapat menggunakan kemampuannya dengan sungguh-sungguh maka hasil yang didapatkan akan maksimal.<sup>22</sup>

### 4. Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Teori belajar berbasis *edutainment* termasuk teori terkait dengan proses belajar mengajar yang penuh dengan keceriaan dan kesenangan. Pengertian teori dalam kamus ilmiah ialah suatu ilmu pasti atau dalil terkait suatu hal yang bersifat rasional. Teori juga bisa dimaknai dengan gagasan atau konsep yang dibangun oleh salah seorang dan telah diuji keilmiahannya.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini ...*, hlm.4-5

<sup>23</sup> M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini ...*, hlm.7

Terkait dengan proses pembelajaran bahwa ada berbagai macam teori yang dikembangkan para ilmuwan baik secara psikologis atau pun pendidikan. Sementara itu, teori *edutainment* ini menjelaskan tentang bagaimana perlakuan terhadap siswa dalam belajar agar bisa memahami pelajaran dengan mudah serta tanpa tekanan atau jejalan ilmu pengetahuan sehingga terkesan memaksa. Basis dari *edutainment* ini anatar lain:

a. Teori Belajar Kooperatif

Proses belajar secara kooperatif ialah kegiatan belajar yang dilakukan secara bersama atau berkelompok. Di mana para siswa akan diminta untuk membuat kelompok. Adapun unsur utama dari model belajar kooperatif ialah mengerjakan suatu hal secara bersama atau membagi tugas dan tujuan yang akan diraih. Di antara strategi yang berlaku dalam proses belajar kooperatif ini ialah *cooperatif learning* yaitu sebuah cara yang diterapkan secara berkelompok dengan tujuan sebagai upaya peningkatan kualitas belajar siswa dan kemampuan bersosialnya.<sup>24</sup>

b. Teori Otak Triun

Teori ini dirumuskan oleh Paul Maclean. Dalam teori ini menjelaskan tentang bagaimana kesiapan otak untuk menerima pelajaran.<sup>25</sup> Dalam konsep penerapannya, otak dibagi menjadi tiga dan saling berkaitan satu sama lain. Agar ketiganya dapat berfungsi dengan baik maka penting untuk membuat ketiganya menjadi rileks atau nyaman sehingga penting untuk membangun suasana belajar yang baik dan nyaman bagi anak. Sebab dengan kondisi seseorang yang sedang senang dan nyaman akan tercipta kondisi otak yang baik sehingga mudah untuk menyerap pelajaran.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

---

<sup>24</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 61-62

<sup>25</sup> Adi W. Gunawan, *Genius Learning Learning*, “*Petujuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*”, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), Hlm 57-58

Teori kecerdasan majemuk merupakan sebuah teori tentang kecerdasan seseorang tidak hanya pada satu hal, namun dalam berbagai macam hal. Meskipun tingkat kecerdasan masing-masing orang berbeda, menurut Howard Gardener bahwa kecerdasan otak terdapat dalam berbagai hal yaitu naturalis, interpersonal, tubuh, visual, logika, musik, dan bahasa. Sehingga seringkali seseorang memiliki intelegensi atau pun kemampuan yang berbeda bahkan menguasai atau kompeten dalam berbagai hal.<sup>26</sup>

### 5. Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*

Secara umum *edutainment* dapat digunakan pada model pendidikan yang tidak tertentu, karena dalam penerapannya *edutainment* dapat menyesuaikan dengan kondisi di lapangan. Adapun beberapa bentuk penerapan dari *edutainment* dalam hal penggunaan dan pemahaman terhadap pembelajaran antara lain.

#### a. *Humanizing the Classroom*

*Humanizing* berarti memanusiakan. Sehingga secara garis besar istilah *humanizing the classroom* ialah menjadikan seseorang selayaknya memang manusia di dalam kelas. Maksudnya ialah di mana seorang guru memandang setiap peserta didik berdasarkan sikap dan karakter anak dalam belajar di kelas khususnya atau pun di luar kelas pada umumnya sehingga pembelajaran tidak terbatas oleh tindakan guru atau pun terhalang oleh ruang. Dengan sebab itu pendidikan dapat diterapkan baik di sekolah, rumah, atau pun di alam bebas.

Dengan sebab itu *humanizing the classroom* dipahami upaya untuk membantu pengembangan kemampuan siswa melalui arahan dan bimbingan yang sesuai dengan kondisi dan karakter siswa sehingga nilai-nilai kemanusiaan tertanam dalam dirinya. Sehingga pendidikan humanis

---

<sup>26</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning "Mempraktikkan Cooperative Learning di ruangruang kelas"*, (Jakarta: PT Grasindo, 2002) Hlm 40.

mengharuskan untuk memadukan antara kemampuan rohani dan jasmani secara berimbang.<sup>27</sup>

*Humanizing the classroom* mengisyaratkan agar setiap pembelajaran bisa berlangsung dengan penuh keharmonisan baik antara alam rohani maupun jasmani. Dengan sebab itu maka akan lahir proses belajar yang menyenangkan. Jhon P Miller mengatakan bahwa model pendidikan semacam ini merupakan model yang fokus untuk mengembangkan afektif anak. Gagasan ini dirumuskan oleh Miller sendiri dikarenakan berbagai hal berikut.

- 1) Memahami diri sebagai sebuah proses yang akan terus mengalami perubahan dan perkembangan
- 2) Menentukan esensi diri.
- 3) Mengkomparasikan antara pikiran dan hati.

*Humanizing the classroom* dikategorikan sebagai model *edutainment* sebab dalam penerapannya mengharuskan pembelajar untuk bersikap tenang, nyaman dan bergembira. Adapun indikator dari model pembelajaran ini ialah :

- 1) Memanusiakan manusia.
- 2) Membuat sebuah kondisi belajar yang nyaman dan penuh kesenangan.
- 3) Membangun karakter siswa yang kreatif.
- 4) Menghargai setiap pencapaian siswa.

Adapun kelebihan dari model *humanizing the classroom*:

- 1) Siswa menjadi giat untuk mengikuti pelajaran.
- 2) Siswa akan memiliki tanggung jawab tersendiri atas setiap usaha dan pencapaiannya.
- 3) Pencapaian belajar akan meningkat dikarenakan kondisi saling memahami dan mempercayai orang lain.
- 4) Guru akan memberikan sarana yang memadai untuk siswa mengembangkan kemampuannya.

Kekurangan model *humanizing the classroom*:

---

<sup>27</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode edutainment*, Hlm 37-38.

- 1) Siswa kurang memahami kemampuannya sendiri.
- 2) Siswa merasa usahanya adalah yang paling baik di antara yang lainnya.
- 3) Siswa sebatas memahami keterkaitan dari konsep-konsep yang dibangunnya sesuai dengan pengalamannya, namun tidak memahami makna asal dari tindakannya tersebut.
- 4) Siswa yang memiliki karakter yang kurang baik bisa lepas kontrol sehingga akan berkembang ke arah yang lebih negatif.

b. *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran aktif ialah suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar dengan sebagian besar aktivitas dilakukan oleh siswa. Di mana siswa sendiri yang akan mencari informasi tentang pelajaran yang diajarkan sementara pengajar sebatas mengarahkan. Melalui metode ini kemampuan dan pengalaman siswa dapat berkembang sesuai dengan batas kemampuannya mencari informasi.<sup>28</sup>

Pembelajaran aktif ialah proses belajar yang mengharuskan siswa untuk aktif baik di dalam kelas atau pun di luar sehingga siswa akan mengerahkan segala kemampuannya baik disik, psikis, spiritual, moral dan emosionalnya. Sebagai seorang pendidik, ia harus bisa memacu siswanya untuk aktif seperti berani menyampaikan pandangannya, bertanya, maju menjawab soal serta melakukan suatu hal menjadikan siswa bisa mengekspresikan kemampuan mereka. Dengan model seperti ini, siswa harus bisa bertanggung jawab atas keaktifannya tersebut.<sup>29</sup>

Pembelajaran aktif adalah sebuah proses belajar yang mengharuskan siswa bersikap aktif sehingga ia harus bisa memahami pelajaran secara mandiri baik dengan menggunakan kemampuan berpikir, emosi, psikis, fisik dan spiritualnya, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator dan memberikan arahan agar siswa bisa

---

<sup>28</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran "Mengembangkan Profesionalisme Guru"*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) Hlm 324.

<sup>29</sup> Nur Sholeh & Ulin Nuha, *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab*, (Jogjakarta: PT DIVA Press, 2013), hlm 19

terkontrol perkembangan kemampuannya. Pendidik akan bertindak lebih dan tidak sekedar menjadi fasilitator atau pun memberikan arahan ketika siswa melakukan kesalahan atau bertindak keluar dari sewajarnya.<sup>30</sup>

Istilah pembelajaran aktif dibangun berdasarkan kemampuan memberikan arahan yang baik dari pendidik seperti analisis, sistesis dan evaluasi. Sebagai penunjang pengembangan kemampuannya, siswa dapat mencari sumber informasi di luar pendidik seperti wawancara dengan orang lain, situs web, perpustakaan dan lainnya. Setelah itu siswa dapat memperlihatkan hasil temuan, analisis, penerapan dan evaluasinya dalam bentuk praktikum, laporan atau mempersentasikannya di depan pendidik dan teman-temannya di kelas.<sup>31</sup>

Bonwell dalam buku M. Hosnan dengan judul Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 menjelaskan pembelajaran aktif mempunyai beberapa kriteria di antaranya:

- 1) Proses belajar ditekankan pada kemampuan untuk melakukan analisis secara kritis terkait dengan persoalan yang dikaji.
- 2) Siswa tidak sebatas memperoleh pengetahuan dari guru melainkan dapat mempraktikkannya secara langsung.
- 3) Menjadikan siswa memiliki pengalaman untuk menelaah suatu hal.
- 4) Mendorong peningkatan kemampuan menalar dengan kritis siswa.
- 5) Membiasakannya untuk menyelesaikan persoalan secara mandiri.<sup>32</sup>

c. *The Accelerated Learning*

*Accelerated Learning* ialah suatu pendekatan pembelajaran yang banyak diaplikasikan saat ini sebab memiliki berbagai manfaat. Pendekatan ini menjadi populer karena bersifat luwes dan terbuka. Dalam penerapannya banyak melibatkan kemampuan otak dan belajar

---

<sup>30</sup> M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2014), Hlm 108.

<sup>31</sup> Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, Hlm 209

<sup>32</sup> Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, Hlm 210- 211

sehingga sesuai untuk digunakan dalam berbagai metode belajar. *Accelerated Learning* juga menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan dan lebih mengutamakan pencapaian.<sup>33</sup>

d. *SAVI*

Model pembelajaran ini mengkombinasikan antara kemampuan intelektual dengan keterlibatan fisik serta semua alat indera sehingga memiliki pengaruh besar pada pencapaian belajar. *SAVI* memiliki beberapa unsur, yaitu.

- 1) *Somatis*: Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan semua anggota fisik
- 2) *Auditori*: Pembelajaran melibatkan pendengaran dan kemampuan komunikasi
- 3) *Visual*: Pembelajaran dilakukan dengan melakukan pengamatan dan menggambarkan
- 4) *Intelektual*: Mengembangkan kemampuan pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan.

Semua metode tersebut diterapkan dalam pendekatan *SAVI* supaya pembelajaran dapat diterapkan dengan maksimal. Dikarenakan kesemuanya saling berkait sehingga harus diterapkan dengan simultan. Adapun beberapa perincian dari keempat metode tersebut, antara lain.

- 1) Belajar *Somatis*, yakni pembelajaran yang melibatkan kemampuan fisik, kinetis, indera peraba sesuai dengan pengertian *somatis* secara bahasa yakni tubuh-soma dalam istilah biologisnya. Dengan sebab itu, metode ini banyak menggunakan fungsi tubuh dalam belajar .
- 2) *Auditori Pikiran*, yakni metode pembelajaran yang melibatkan fungsi telinga baik untuk menerima sekaligus menyimpan rangsangan yang diterima sekalipun tidak disadari. Pada saat seseorang melakukan aktifitas komunikasi secara lisan maka secara otomatis beberapa fungsi di otak akan aktif. Sehingga dialog menjadi salah satu metode belajar orang zaman dahulu terutama bangsa Yunani kuno

<sup>33</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa,2002), hlm 26

sebagaimana dalam filosofi belajarnya yaitu apabila seseorang ingin belajar lebih dalam akan suatu hala maka hendaklah ia membicarakannya terus-menerus. Model pembelajaran ini termasuk metode paling pertama digunakan oleh orang-orang dahulu. Sehingga untuk bisa memperoleh pengetahuan lebih jauh dari seseorang maka orang yang dianggap memiliki pengetahuan luas tersebut diajak untuk berdialog tentang suatu permasalahan. Orang berpengetahuan luas tersebut ditanyakan tentang bagaimana menyelesaikan persoalan, tata cara membuat suatu perencanaan, bagaimana membangun makna sendiri, membuat tinjauan atau bagaimana untuk mumpuni secara keterampilan

- 3) Visual Ketajaman visual, sekalipun tidak bisa dikuasai semua orang namun sulit untuk hilang dalam diri orang tersebut. Hal ini dikarenakan otak memiliki berbagai perangkat yang bisa mengolah informasi visual yang lebih banyak dibandingkan dengan panca indera. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dave Meier bahwa orang yang memahami suatu hal dengan memanfaatkan simbol akan memiliki ingatan yang jauh lebih baik daripada orang yang mengkaji suatu hal tanpa simbol. Namun hal ini hanya berlaku untuk ingatan jangka pendek.
- 4) *Intellectual Yang Dave Meier* dimaksud oleh Meier ialah intelektual dalam artian memahami masalah dan menyelesaikannya atau untuk membangun sebuah makna. Dalam penerapannya, memerlukan komparasi antara intuisi, emosi, fisik dan psikis. Melalui hal ini maka pengalaman dapat dirubah ke pengetahuan kemudian menjadi pemahaman. Sehingga suatu permasalahan dapat dipecahkan dengan kemampuan intelektual tersebut.<sup>34</sup>

e. *Quantum Learning*

*Quantum Learning* pertama kali dikembangkan oleh Georgi Lozanov asal Bulgaria. Dalam eksperimennya tersebut ia menamakannya

---

<sup>34</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, hlm 91-100.

dengan sugestology. Prinsip dasar dari sugestology ialah sugesti yang dilakukan bisa memberikan pengaruh kepada pencapaian belajar siswa baik sugesti yang baik atau pun buruk. Adapun sugesti yang baik seperti membuat suasana belajar yang nyaman, mengajar sesuai kapasitas siswa, dan sebagainya.

Model sugestology ini sebenarnya hampir sama dengan *accelerated learning* yakni mengupayakan siswa bisa memahami peajaran dengan cepat namun tidak merasa tertekan dan disertai dengan kesenangan. Dalam penerapannya terdapat berbagai unsur yang menyusunnya dengan konsep yang terlihat tidak memiliki hubungan seperti emosional, kesehatan tubuh, pola pikir, warna, permainan dan hiburan, tetapi semua unsur tersebut adalah satu kesatuan yang saling membangun dalam menciptakan suasana belajar yang tepat.

*Quantum learning* berkaitan dengan perilaku otak dalam mengolah informasi seperti mengatur bagaimana perilaku dan bahasa dihubungkan oleh otak sehingga outputnya berupa tindakan yang positif. Sehingga ketika informasi yang diolah merupakan informasi yang positif maka otak akan memberikan rangsangan yang akan melahirkan tindakan-tindakan yang positif pula

Sementara menurut Mike Hernaci dan Bobby Deporter menjelaskan *Quantum Learning* ialah hubungan yang terbentuk berupa energy kemudian dirubah menjadi sebuah cahaya. Dalam *Quantum Learning* menganggap bahwa seluruh kehidupan merupakan energy. Adapun persamaan terkait hal tersebut dalam dunia fisika ialah  $E=mc^2$  yang menunjukkan energy ialah percepatan cahaya kuadrat dikalikan dengan massa.

Dalam Teori *Quantum Learning* sendiri dapat dikatakan semua strategi belajar dan teori-teori pembelajaran termasuk ke dalam teori *Quantum Learning* ini seperti memahami simbol, belajar melalui

pengalaman, pendidikan holistic, teori otak triun dan otak kanan maupun kiri.<sup>35</sup>

Adapaun beberapa prosedur dalam penerapan *Quantum learning* ialah:

- 1) Kekuatan Ambak, yaitu dorongan yang bersumber dari mental yang dikuasai sehingga memahami akibat dan manfaat. Adanya dorongan atau motivasi di dalam belajar berpengaruh besar bagi pencapaian.
- 2) Penataan lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang tepat tidak terlepas dari lingkungan yang ditata dengan baik seperti lingkungan yang membawa kepada kenyamanan dan kesenangan. Sehingga menjadikan siswa merasa senang untuk belajar.
- 3) Memupuk sikap juara di mana sikap ini penting untuk ditumbuh kembangkan dalam diri seorang pembelajar melalui penghargaan dan pujian kepadanya. Sehingga sebagai pendidik, hendaknya selalu memberikan apresiasi kepada siswanya atas apa yang dicapainya.
- 4) Membebaskan gaya belajar yakni siswa memiliki kebebasan untuk menentukan cara atau gaya sendiri untuk memperoleh pengetahuannya. Sehingga siswa merasa dengan senang hati untuk belajar sesuai dengan keinginannya tanpa ada kekangan dari orang. Dengan sebab itu, kemampuan siswa akan keluar dengan maksimal.<sup>36</sup>

f. *Quantum Teaching*

Proses belajar/mengajar ialah suatu aktivitas yang melibatkan banyak hal. Dalam proses belajar, segala hal harus diperhitungkan seperti tindakan, rancangan, hasil, lingkungan, kondisi, tujuan dan lainnya. *Quantum Teaching* ialah sebuah metode belajar yang meriah pada setiap nuansanya. Dalam *Quantum teaching* ini, proses pembelajaran cenderung pada interaksi yang bersifat dinamis sehingga dapat berubah kapanpun sesuai tuntutan atau kondisi.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm

<sup>36</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014) Hlm193-194.

<sup>37</sup> BOBBI DePORTER, dkk., *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2004), hlm 3.

### 1) Asas Utama

*Quantum Teaching* mempunyai konsep utama yaitu Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, artinya guru harus menjalin interaksi dengan siswa untuk mempermudah mengarahkan siswa pada hal yang positif. Apabila antara guru dan siswa terdapat jarak yang jauh maka akan sulit untuk mengaturnya serta siswa pun akan merasa sungkan, takut atau tidak nyaman ketika bertemu guru.

### 2) Prinsip-Prinsip *Quantum Teaching*

Adapun beberapa prinsip *Quantum Teaching* ialah :

- a) Segalanya Berbicara artinya setiap hal-hal yang berada di lingkungan belajar menjadi pesan bagi siswa mengenai belajar.
- b) Segalanya Bertujuan artinya setiap langkah atau tindakan pembelajaran yang diterapkan memiliki tujuan yang penting bagi pembelajaran itu sendiri..
- c) Pengalaman Sebelum Pemberian Nama. Perkembangan otak terhadap stimulus dari luar sangat sensitif sehingga menjadikan orang untuk merasa ingin tahu, dengan sebab itu pengetahuan tentang sesuatu sebelum diajarkan kepadanya adalah proses belajar yang paling baik.
- d) Akui Setiap Usaha Belajar mengandung risiko. Melakukan aktivitas belajar dengan keluar dari zona nyaman merupakan sebuah pencapaian yang luar biasa sebab orang tersebut berani untuk menentukan langkah yang tidak semua orang bisa melakukannya. Sebagian besar orang cenderung tetap tinggal dalam zona nyamannya sehingga pengetahuannya pun menjadi terbatas.
- e) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Pula Dirayakan! Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Dengan merayakan suatu pencapaian

akan merangsang seseorang tersebut untuk terus meningkatkan pencapaiannya tersebut.<sup>38</sup>

## 6. Karakteristik *Edutainment*

Adapun beberapa karakteristik dari *edutainment* di antaranya:

- a. Konsep *edutainment* ialah sebuah pendekatan dari yang menghubungkan antara proses belajar dan mengajar untuk mencapai hasil yang memuaskan.
- b. Konsep dasar *edutainment* ialah untuk menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan bagi siswa dan jauh dari konsep yang menakutkan atau menjenuhkan.
- c. Konsep *edutainment* mencakup berbagai aspek pendidikan yang saling berkaitan yakni lingkungan belajar, proses, guru dan siswa dengan memposisikan siswa sebagai sentral dan subjek pembelajaran.
- d. Dalam konsep *edutainment*, penerapan pembelajarannya dilakukan dengan menghilangkan pemahaman seseorang khususnya masyarakat awam bahwa belajar tersebut penuh dengan kejenuhan, ketakutan, dan kekangan serta perintah para guru. Tetapi melalui konsep *edutainment* ini, proses pembelajaran dilakukan dengan cara menjadikan siswa merasa nyaman dan senang dalam belajar sebab dengan kondisi tersebut siswa akan lebih cepat paham dibandingkan pembelajaran yang penuh dengan kekangan dan ketakutan tadi.<sup>39</sup>

## 7. Langkah-langkah Penerapan *Edutainment*

Dalam penerapan *edutainment* terdapat beberapa langkah yang penting untuk dilakukan, di antaranya:<sup>40</sup>

- a. Memberikan kemudahan dan suasana gembira

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

- 1) Menciptakan suasana akrab

<sup>38</sup> BOBBI DePORTER, dkk., *Quantum Teaching*, hlm 6-8.

<sup>39</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment Paud*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014), Hlm 62- 63.

<sup>40</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam ...*, hlm. 206-269

Aktivitas belajar membutuhkan peran akal dan hati, demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam. Bila pembelajar mempunyai kejenuhan dalam berpikir dan menyerap pelajaran, maka hendaknya guru menggunakan *ice-breaker* di sela-sela belajar. Hal ini untuk mencairkan kejenuhan dan kebosanan yang terjadi di dalam kelas, dan supaya bisa mengembalikan lagi semangat belajar siswa.

Beberapa manfaat menggunakan *ice-breaker* di sela-sela belajar, antara lain bisa mengusir kebosanan dan kejenuhan, menyegarkan (*refreshing*) hati dan mengendurkan ketegangan, memberikan waktu rehat bagi guru, mengasah hati dan memberikan suasana baru untuk melanjutkan pembelajaran dan merubah suasana kelas kering dan menegangkan menjadi santai.

Untuk mencapai tujuan-tujuan belajar dengan mudah, maka lingkungan kelas harus ditata sedemikian rupa menjadi lingkungan yang kondusif, yang dapat mempengaruhi siswa secara positif dalam belajar. Lingkungan belajar yang kondusif dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, penyajian bahan pelajaran dapat disuguhkan dengan penuh makna serta memberi kesan tersendiri kepada siswa.

## 2) Komunikasi yang ramah

Sikap ramah ditunjukkan dalam ucapan yang lembut, tindakan dan sikap yang memudahkan, lawannya adalah bersikap kasar. Jiwa manusia pada dasarnya cenderung kepada keramahan, kelemahan-lembutan, tutur kata yang halus serta jauh dari kekerasan dan kekasaran. Oleh sebab itu, sebaiknya seorang guru memperhatikan hal ini dan mengaplikasikannya kepada anak didiknya. Bersikap kasar bagi seorang guru merupakan hal yang fatal dan membahayakan, apalagi terhadap anak didik, karena hal itu dapat mencetak kepribadian yang buruk. Artinya jika seorang guru mengajar dengan

cara kekerasan terhadap anak didik, maka hal itu bisa membuat anak didiknya patah semangat, tidak aktif, malas dan senang berbohong.

### 3) Kehalusan dan kelembutan (dalam ucapan dan perilaku)

Mengucapkan perkataan kotor dan mencaci orang lain merupakan tindakan yang tidak disukai dan harus dihindari, lebih-lebih oleh seorang guru yang menjadi teladan bagi anak didiknya. Jika seorang guru mengucapkan kata-kata kotor dan menyakitkan, meskipun dalam kadar yang kecil saja, maka hal itu sudah merupakan aib baginya, apalagi jika ia melakukan dalam skala yang lebih luas. Bagaimana pun, ucapan seorang guru pasti akan mempengaruhi anak didiknya, positif maupun negative. Perkataan yang kotor dan penghinaan akan berdampak negatif bagi anak didiknya, bahkan bisa merusak jiwanya

#### b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah lingkungan yang relaks (tanpa stress), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi. Dalam iklim pembelajaran yang kondusif, kesalahan-kesalahan yang diperbuat oleh siswa tidak membuat ia disudutkan, atau bahkan dianggap bodoh, tetapi kesalahan-kesalahan siswa itu dipandang sebagai umpan balik. Guru akan mendorong para siswa menganalisis kesalahan-kesalahan mereka untuk melihat apakah ada suatu kecenderungan untuk melakukan kesalahan-kesalahan serupa di waktu yang akan datang. Setelah itu, kesalahan-kesalahan lalu diperbaiki dengan penuh kesadaran oleh siswa sendiri, disertai pemahaman atas jawaban dan alternatif yang benar. Dengan begitu, diharapkan prestasi dan nilai para siswa akan meningkat.

Guru perlu menyiapkan ruang kelas yang baik dalam belajar. Oleh karena itu, mereka menyiapkan ruang kelas yang menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan. Mereka menggunakan aroma dan aneka warna. Mereka menghias dinding dengan berbagai poster berwarna, menyuguhkan seluruh point penting yang harus dipelajari, dalam bentuk

kata-kata maupun gambar, karena mereka tahu, proses belajar banyak berlangsung di pikiran bawah sadar. Jika seorang guru secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan ke dalam pekerjaan dan profesinya, maka kegiatan mengajar dan belajar akan lebih menyenangkan. Selain itu, dianjurkan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif, maka ruang-ruang kelas tidak akan pernah sepi atau membosankan.

c. Menarik minat

Dalam menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pelajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan dengan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang diajarkan oleh guru.

Dalam pembelajaran, upaya untuk menarik perhatian bisa dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1)Melakukan komunikasi terbuka

Seorang guru hendaknya selalu mendorong anak didik untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan-bahan pelajaran yang disajikan mereka, sehingga mereka dapat menyerapnya menjadi bahan apersepsi dalam pikirannya.

2)Memberikan pengetahuan baru

Minat dan perhatian anak didik harus diarahkan kepada bahan-bahan pengetahuan yang baru bagi mereka, Seperti studi tentang alam sekitar yang mengandung ilmu-ilmu baru, misalnya biologi, fisika, astronomi, kimia, menurut pembaruan dari hasil studi para ilmuwan di bidang masing-masing, terutama dikaitkan dengan kecanggihan ilmu dan teknologi modern saat ini,

3)Memberikan model perilaku yang baik

Anak didik dapat memperoleh contoh bagi perilakunya melalui peniruan yang tepat dalam proses belajar mengajar.

d. Menyajikan materi yang relevan

Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan sangatlah penting, karena siswa ingin belajar ketika ia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Pembelajaran yang berdasarkan prinsip bermakna, menjadikan anak didik menyukai dan bergairah untuk mempelajari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan perasaan suka tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, karena anak didik menyadari bahwa yang dipelajari dari gurunya terdiri dari bahan-bahan ilmu pengetahuan yang akan memberikan makna bagi hidupnya lebih lanjut.

Menyajikan materi yang relevan, terealisasi dengan memberikan materi pelajaran disesuaikan oleh kebutuhan siswa yang relevan dalam penyajian didasari perkembangan zaman, materi pelajaran tidak harus didapat melalui buku paket yang sudah disediakan sekolah. Penyajian materi yang relevan oleh guru tidak hanya dari buku paket pelajaran IPS saja akan tetapi bisa dikembangkan dengan mengakses internet, media televisi, dan media masa (Koran/majalah), hal tersebut dapat mengembangkan potensi anak didik melalui inovasi.

e. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran

Beberapa penelitian menunjukkan, bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak itu kurang dari yang dibutuhkan untuk “merekatkan” pelajaran kedalam ingatan. Ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas saraf untuk berfikir rasional mengecil. Otak mengambil sikap bertempur atau kabur dan beroperasi pada tingkat bertahan hidup. Ketersediaan hubungan dan kegiatan saraf benar-benar berkurang atau sangat mengecil dalam situasi ini, dan otak tidak dapat mengakses HOTS, Keterampilan Berpikir Orde Tinggi. Fenomena ini, dikenal *downshifting*, merupakan reaksi psikologis yang dapat menghentikan proses belajar, karena saat itu kemampuan belajar mahasiswa benar-benar berkurang

Untungnya, otak dapat juga melakukan hal sebaliknya. Dengan tekanan positif, dikenal sebagai *eustress*, otak dapat terlibat secara emosional, dan memungkinkan kegiatan saraf maksimal, hal itu disebut dengan kondisi *flow*. *Flow* adalah keadaan dimana seseorang sangat terlibat dalam sebuah kegiatan, sehingga hal lain seakan tak berarti lagi.

Untuk menarik keterlibatan siswa dalam pembelajaran, guru hendaknya membangun hubungan, yaitu menjalin rasa simpati dan saling pengertian. Hubungan akan membangun jembatan menuju suasana yang lebih bergairah, membuka jalan masuk memahami dunia mereka, mengetahui minat, berbagai kesuksesan dan berbicara dengan bahasa mereka. Membina hubungan bisa memudahkan guru melibatkan siswa dalam pembelajaran, pengelolaan kelas dan meningkatkan kegembiraan.

f. Melibatkan indera dan pikiran

Dalam belajar, siswa hendaknya memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam waktu lama. Otak akan mengalami kelumpuhan dan belajar pun melambat atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar.

Belajar berdasar aktivitas, secara umum jauh lebih efektif daripada yang didasarkan presentasi, materi dan media. Alasannya sederhana : cara belajar itu mengajak orang terlibat sepenuhnya. Telah terbukti berkali-kali bahwa biasanya orang belajar lebih banyak dari berbagai aktivitas dan pengalaman yang dipilih dengan tepat daripada jika mereka belajar dengan duduk di depan penceramah, buku panduan, televisi ataupun computer. Gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (*korteks-motor*) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran

untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu manusia seutuhnya.

g. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa

Proses pembelajaran bukan hanya mengalihkan pengetahuan kepada para siswa, tetapi yang lebih penting lagi adalah bagaimana mereka bisa membuat makna bagi diri mereka sendiri dalam memahami materi. Agar hal ini bisa terwujud, maka dalam proses pembelajaran, seorang pendidik (guru) hendaknya memilih materi dan metode yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan anak didik.

Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, terealisasi dengan proses pembelajaran harus memperhatikan kondisi kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Seorang guru harus menyesuaikan dengan tingkat kemampuan para siswanya, Oleh karena itu aktivitas dan proses pengajaran yang dilakukan oleh guru sangat memperhatikan kondisi kemampuan yang dimiliki para siswanya dan menyesuaikan materi pembelajaran.

h. Memberikan pengalaman sukses

Pada umumnya seorang guru pasti akan merasa senang ketika para siswanya dengan yakin mengacungkan tangan mereka untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi secara aktif, dan bukannya menahan diri dan bersikap ragu-ragu. Sebenarnya, setiap guru bisa merencanakan pembelajaran agar siswa aktif dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Namun jangan lupa, rancangan pembelajaran itu bisa mengalami hambatan dan bahkan mengalami kegagalan. Lalu bagaimana caranya agar rancangan pembelajaran bisa meraih sukses? Ada dua faktor utama yang menentukan kesuksesan belajar siswa setiap saat, kesulitan pelajaran dan derajat risiko pribadi.

Perlu diketahui bahwa kesulitan pelajaran dan derajat risiko pribadi itu sendiri cukup untuk membuat siswa menahan diri atau mengalami downshift, yang menyebabkan belajar menjadi mandek. Seperti diketahui, bagi sebagian siswa, ditunjuk untuk berbicara atau menjawab pertanyaan

merupakan suatu risiko pribadi yang besar dan pengalaman yang sulit. Jika risiko pribadi yang besar digabungkan dengan kewajiban menguasai pelajaran yang sulit, maka bisa dipastikan siswa tidak akan punya kesempatan untuk meraih sukses.

Untuk membantu siswa meraih sukses dalam setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh guru. *Pertama*, pada saat dia menyampaikan materi pelajaran, sajikan dengan melibatkan multisensori, yakni menggunakan unsur visual, auditorial. Bila materi pelajaran kinestetik. Bila materi pelajaran cukup banyak, bagi bahan itu menjadi segmen-segmen. Kemudian sering-seringlah melakukan pengulangan sepanjang waktu belajar, gunakan pengulangan untuk memastikan disimpannya informasi di dalam pikiran siswa. Lalu tambahkan kemajuan sederhana pada proses pembelajaran. Pada saat guru pertama kali mengajarkan informasi ini, pastikan untuk membuatnya multimodalitas. Potong menjadi segmen dan ulang berkali-kali. Ajarkan pertama kali pada seluruh kelas.

*Kedua* buatlah kelompok-kelompok kecil untuk pemantapan belajar. *Ketiga* selesaikan secara perseorangan (menjawab pertanyaan didepan kelas, pekerjaan rumah, tes atau kuis). Dengan demikian, siswa mendapatkan informasi dalam bentuk yang paling mudah, sambil mengambil resiko paling kecil dalam kelompok besar. Kemudian ketika guru memindahkan mereka ke kelompok kecil, risiko pribadi, sekalipun menjadilebih besar karena mereka diperhitungkan satu-satu, tidak terlalu menekan mereka karena mereka mulai mengenal materi pelajaran. Akhirnya, pada saat mereka tampil sendiri-sendiri, mereka masih mengambil risiko besar, tetapi mereka dapat mengatasinya karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

Pada akhir kegiatan, guru dapat melangsungkan upacara pemberian hadiah. Amati bagaimana para siswa sekarang menggunakan imajinasi, logika, ketrampilan linguistik dan harus berfikir tentang bagaimana orang lain melihat berbagai hal. Ini adalah satu bentuk atau rancangan

pembelajaran yang menggunakan multi-sensori dan variasi teknik pembelajaran, sehingga bisa mendaya gunakan potensi multi-kecerdasan yang dimiliki siswa.

i. Merayakan hasil

Mengadakan perayaan bagi siswa akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab dan menggali proses belajar mereka sendiri. Perayaan akan mengajarkan kepada mereka mengenai motivasi hakiki tanpa insentif. Siswa akan menanti kegiatan belajar, sehingga pendidikan mereka lebih dari sekedar mencapai nilai tertentu.

Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan salah satunya adalah dengan memberi hadiah. Memberikan hadiah apapun jenis dan bentuknya adalah tindakan yang dapat menyenangkan hati, menambah semangat, menghilangkan kelesuan serta mendorong murid untuk lebih giat menambah ilmunya. Seorang guru harus bisa mempertimbangkan hal ini, apalagi jika ia melihat kelesuan pada diri anak muridnya, atau ia harus berusaha merenungkan cara yang baik untuk memberi dorongan kepadanya.

Bentuk hadiah bermacam-macam, akan tetapi manfaatnya pun tetap diakui meskipun kadarnya berbeda, diantaranya yaitu :

1) Hadiah Materi

Buatlah hadiah yang paling mengesankan bagi anak murid, karena didalamnya terdapat kepuasan tersendiri ketika memperoleh hadiah.

2) Hadiah dalam bentuk do'a

Hadiah dalam bentuk mendoakan anak muridnya supaya mendapat berkah, kebajikan, pertolongan dan lain-lain, bisa juga dilakukan guru.

3) Hadiah pujian

Hadiah ini bisa pula berupa pujian, seperti ungkapan bagus, baik dan lain-lain. Metode ini dapat menanamkan suatu keyakinan akan

ilmu yang dimilikinya dan mendorong anak lain untuk memperoleh penghargaan yang sama.

## **8. Desain Ruang Kelas Pembelajaran Berbasis *Edutainment***

Penataan ruang kelas sangat penting untuk menunjang kesuksesan pembelajaran. Ruang kelas yang ditata dengan rapi dan ditempel berbagai hal yang menarik akan memberikan kenyamanan bagi siswa dalam belajar. Begitupun dengan tempat duduk yang tersusun rapi serta ruang kelas yang selalu bersih akan menyejukkan pandangan baik bagi guru maupun siswa.

### **a. Lingkungan Kelas**

Kondisi lingkungan kelas sangat berpengaruh bagi kualitas belajar. Lingkungan kelas yang bersih, nyaman dan bersahabat serta indah akan memudahkan siswa dalam menyerap informasi. Sementara apabila lingkungan kelas penuh dengan sampah yang berserakan dan tembok yang penuh coretan akan menjadikan pandangan tidak sedap sehingga fokus belajar sulit diraih. Dalam menata lingkungan kelas terdapat beberapa hal penting untuk dilakukan untuk mendukung proses belajar yang berkualitas, di antaranya:

- 1) Menyediakan gambar: ruang yang ditata dengan berbagai gambar yang menarik dan edukatif lebih baik dibandingkan dengan kata-kata yang ditulis. Apabila pengajar menyampaikan materi belajar menggunakan sebuah alat atau gambar akan lebih membantu siswa memahami pelajaran. Adapun beberapa hal yang bisa digunakan guru dalam mengajar ialah:
  - a) Gambar poster ikon/symbol;
  - b) Poster afirmasi atau poster penegasan diri
- 2) Menggunakan variasi warna. Penggunaan berbagai variasi warna dalam mengajar dapat merangsang otak anak untuk lebih berpikir. Sebab dengan variasi warna tersebut anak akan lebih tertarik untuk memperhatikan dan merasa senang sebab melihat hal-hal di sekelilingnya lebih variatif dibandingkan dengan ruang kelas yang ditata dengan satu warna.

b. Pengaturan Bangku

Penataan posisi bangku berpengaruh bagi kelancaran kegiatan belajar. Karena hal tersebut menampilkan kerapian, kenyamanan dan sejuk dilihat. Bangku yang ditata tidak harus sejajar melainkan juga dapat dibentuk secara bervariasi tergantung dengan cara belajar yang diterapkan. Apabila siswa sedang belajar dan diminta untuk membuat kelompok maka lebih efisien bangku ditata secara melingkar atau penataannya tersebut menjadikan siswa mudah untuk saling berdiskusi.

c. Pemberian Aroma Terapi

Di dalam menata ruang kelas, sangat penting juga untuk menjadikan ruang kelas tersebut menjadi wangi, sebab hal tersebut dapat merangsang otak anak dalam belajar dan memberikan kenyamanan.<sup>41</sup> Sehingga penggunaan aroma atau wangi-wangian yang tepat seperti wangi bunga akan memberikan kenyamanan, keindahan, kesenangan dan relaksasi bagi peserta didik yang menjadikan konsentrasi belajar peserta didik menjadi terjaga.

d. Pengaturan tanaman

Pengaturan tanaman juga sangat penting untuk desain lingkungan belajar. Adanya tanaman berupa tanaman hias atau bunga-bungan akan menjadikan lingkungan belajar menjadi asri dan sejuk untuk dipandang. Selain itu sirkulasi udara juga akan terasa sejuk dan menyenangkan.<sup>42</sup> Suasana belajar yang nyaman, sejuk dan menyenangkan akan sangat membantu fungsi kerja otak siswa dalam belajar.

e. Alat Bantu Pendidikan

Alat bantu pendidikan ialah suatu alat atau benda yang difungsikan untuk membantu perkembangan kualitas belajar anak. Dengan adanya alat bantu tersebut memudahkan guru untuk memfasilitasi materi yang diajarkan. Begitu juga dengan siswa, dengan adanya alat bantu tersebut dapat memudahkannya dalam menyerap materi pelajaran. Alat bantu

---

<sup>41</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment...*, 141.

<sup>42</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment...*, 145.

yang dapat digunakan guru sangat banyak dan digunakan sesuai dengan keperluan, misalnya gambar, foto, power point, penggaris, penghapus, alat tulis, papan dan lainnya

## 9. Nuansa *Edutainment* dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013

Nuansa *edutainment* dalam konsep pembelajaran kurikulum SD/MI 2013. Dalam hal ini akan dijelaskan berdasarkan kebijakan-kebijakan pemerintah dalam proses pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013, sebagaimana dikutip Nanda Rahayu Agustia,<sup>43</sup> sebagai berikut:

### a. Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif

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

- 1) Memperhatikan keadaan peserta didik. Hal ini dilakukan guru pada saat tahap praintruksional dalam proses pembelajaran.
- 2) Penyampaian materi pelajaran kerap kali disampaikan dengan cara menggunakan nyanyian, misalnya mengajak peserta didik untuk bernyanyi yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Misalnya dalam pelajaran fiqih materi Islam agamaku. Di mana dalam bukusiswa terdapat bahan pelajaran tentang rukun Islam dan penyampiannya menggunakan irama lagu balonku.<sup>44</sup>

### b. Menarik Minat Peserta Didik

Upaya menarik minat peserta didik dapat dilakukan pada saat di awal proses pembelajaran, dalam kurikulum 2013, upaya menarik minat

<sup>43</sup> Nanda Rahayu Agustia, "Nuansa *Edutainment* Dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013", Jurnal Pendidikan Al-Hadi, Volume IV No. 02 Januari-Juni 2019.

<sup>44</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Fiqih Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014), 1

peserta didik, ditunjukkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni:

- 1) Melakukan Komunikasi Terbuka dengan Peserta didik: Pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 guru dan peserta didik akan melakukan komunikasi terbuka. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik peserta didik akan melakukan aktivitas menanya, aktivitas menanya merupakan salah satu cara guru untuk melakukan komunikasi terbuka antara peserta didik dan guru.
- 2) Memberikan Pengetahuan Baru: Pemberian pengetahuan baru bagi peserta didik dapat dilakukan guru pada saat proses mengamati atau mengobservasi bahan pelajaran yang akan dipelajari. Aktivitas mengamati dapat dilakukan guru dengan berbagai cara, misalnya menayangkan sebuah video dan meminta siswa untuk melakukan pengamatan tentang hal-hal tertentu serta membuat catatan, misalnya menayangkan video tentang tingkah laku hewan, kegiatan gotong royong, Praktek sholat dan lain sebagainya.

c. Mengutamakan Emosi Peserta didik

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

d. Melibatkan Semua Indera dan Pikiran

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

e. Memberi Suasana Menyenangkan Dan Kemudahan Bagi Peserta Didik

Prinsip memudahkan dan menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain: Kurikulum 2013 menganut bentuk pembelajaran yang ideal yaitu

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

Selanjutnya Prinsip memberi suasana menyenangkan dan kemudahan bagi siswa ini dijabarkan dalam konsep pembelajaran dalam kurikulum SD/MI 2013 yang menerapkan pendekatan tematik integratif pada proses pembelajaran. Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu. Pembelajaran tematik terpadu dianggap mampu mewedahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik.

Nilai-nilai *Edutainment* dalam proses pembelajaran pada Kurikulum SD/MI 2013, yaitu menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar. Dalam upaya menciptakan iklim belajar yang menyenangkan di setiap ruang kelas diperlukan adanya variasi (susunan bangku), kejutan, imajinasi dan tantangan. Selain itu, ruang kelas hendaknya di desain dengan membuat selogan-selogan positif serta poster-poster yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. Selanjutnya itu, disarankan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif diruang-ruang kelas. Intinya adalah anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, seluruh atmosfer kelas haruslah bersahabat dan tidak mengancam, suasana sejak peserta didik memasuki ruang kelas haruslah benar-benar menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih siap dalam melaksanakan kegiatan belajar.

f. Memahami Modalitas atau Gaya Belajar Peserta Didik

Memahami gaya belajar yang berbeda ini dapat membantu guru dimanapun untuk mendekati semua atau hampir semua siswa hanya dengan menyampaikan informasi dengan gaya berbeda-beda. Sehingga

tujuan dari proses belajar tersebut akan tercapai sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Secara umum ada dua kategori utama tentang bagaimana seseorang belajar; Pertama, bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas) dan. Kedua, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak).

g. Melakukan Kegiatan Pembelajaran Aktif

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

## 10. Landasan Konsep *Edutainment*

a. Pendidikan dan Hiburan

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan yakni mengembangkan potensi, kecakapan intelektual, spritual, budi pekerti serta kreativitas guna mencapai kebahagiaan setinginya. Bentuk upaya tersebut dengan menyajikan pengalaman dalam proses pendidikan yang menyentuh aspek emosional peserta didik melalui perasaan relaks dan dikemas dalam bentuk hiburan yang bertujuan sebagai pendidikan yang membahagiakan dan menuju pada kebahagiaan.<sup>45</sup>

b. Berpikir dan Bermain

Bermain tidak sekedar aktifitas yang tanpa manfaat. Namun di luar daripada itu melalui bermain, pendidik dapat menggiring peserta didik untuk melalui proses berpikir dengan menyajikan permainan yang membelajarkan dan penuh makna sehingga peserta didik dapat tertantang untuk menyelesaikan masalah yang disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dengan memanfaatkan segala pengetahuan, perilaku

---

<sup>45</sup> M.Fadillah, dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Purnada Media Grup, 2016), hal. 67

dan kreativitas (kemampuan berpikir) yang mereka miliki dengan kata lain mengeksplorasi kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.<sup>46</sup>

c. Otak dan Emosi

Emosi merupakan hal yang patut mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Emosi yang positif dapat mendorong kekuatan otak mengenang(menguatkan memori) pengalaman belajar dan menghubungkan segala jenis pengetahuan yang ada pada peserta didik (berpikir). Kecakapan emosi dapat membantu peserta didik untuk mengelola emosinya positif dalam diri, memanipulasi emosi negatif dan mengembangkan emosi positif dalam diri. Pada usia anak-anak, pendidik berperan untuk membimbing dan mengarahkan terbentuknya kemahiran emosi melalui stimulus yang dapat mempertahankan keadaan emosi yang positif dalam proses pendidikan.<sup>47</sup>

## 11. Implementasi Konsep *Edutainment* dalam pendidikan

a. Ciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar

Mengatur lingkungan merupakan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara keseluruhan. Sebelum pembelajaran dimulai, ruang kelas hendaknya ditata sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu tempat di mana siswa akan merasa nyaman, terdorong, dan mendapat dukungan. Suasana kelas yang nyaman dan kondusif bisa diciptakan dengan berbagai cara, misalnya dengan membuat pola komunikasi yang ramah dan akrab, serta mendasari setiap aktivitas pembelajaran dengan nilai kasih sayang. Selain itu, suasana yang nyaman dan kondusif bisa juga pula diciptakan dengan melantunkan alunan musik, menyelingi pembelajaran dengan permainan (*games*) dan kuis.

b. Ciptakan minat belajar yang tinggi

Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas belajar, disarankan untuk mengajukan

---

<sup>46</sup> Ibid, hal. 69.

<sup>47</sup> Ibid, hal. 70

pertanyaan pada diri sendiri, “apa manfaatnya bagiku?”. Dengan siswa mengetahui manfaatnya maka akan menumbuhkan minat pada diri siswa. Dalam rangka menumbuhkan minat ini, maka upaya guru menjelaskan kompetensi dari materi pelajaran yang disampaikannya menjadi sangat penting, karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu.

c. Kenali gaya belajar siswa

Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Konsep gaya belajar ini menyebutkan bahwa setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, baik *modalitas visual, auditorial atau kinestetik*. Siswa tipe visual akan menyerap pengetahuan dengan apa yang mereka lihat, siswa auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Salah satu contoh gaya belajar adalah SAVI, yaitu:

- 1) Cara Belajar *Somatic*: Pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan atau berbuat. Pembelajaran *somatis (kinestetik)* belajar terutama dengan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka cenderung impulsif dan kurang sabaran. Selama pembelajaran mungkin saja gelisah bila tidak dapat leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu. Cara belajar pembelajar somatis boleh jadi tampak sembarangan dan tidak karuan.<sup>48</sup>
- 2) Cara Belajar *Auditori*: Dikenal dengan istilah “*Learning by Talking and Learning*”, yaitu cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Penerapan cara belajar auditori, yaitu mengajak siswa membicarakan apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta untuk menterjemahkan pengalaman dengan suara, atau dengan membacakeras-keras secara dramatis. Dengan cara ini, setidaknya siswa lebih mudah mengingat dan dapat belajar dengan cepat jika materinya disampaikan secara belajar auditori. Karena dengan

---

<sup>48</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning...*, 28.

belajar auditori dapat merangsang kortes (selaput otak), indera dan motor (serta area otak lainnya) untuk memadatkan dan mengintegrasikan siswa.

3) Cara Belajar *Visual*: Dikenal dengan istilah “*Learning by Observing and Picturing*”. Cara belajar Visual adalah belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dengan cara mengamati dan menggambarkan, menekankan pada aspek penglihatan. Siswa akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Visual mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.”

4) Cara Belajar *Intelektual*: Intelektual juga disebut dengan “*Learning By Program And Reflecting*”, maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi, cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan. Intelektual berarti belajar dengan menggunakan kemampuan berfikir (*minds-on*) yakni dengan cara memecahkan masalah dan merenung atau belajar dengan memecahkan masalah dan mencerminkan. Tindakan pembelajar yang menggunakan kecerdasan dan pikiran mereka secara internal untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, dan nilai dari pengalaman.

d. Terapkan pembelajaran berbasis aktivitas

Belajar bukan sekedar menggunakan otak, tetapi juga melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya. Oleh karena itu disarankan agar siswa bergerak aktif secara fisik ketika belajar,

dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

e. Rancang pembelajaran *kolaboratif*

Aktivitas belajar terjadi karena adanya interaksi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Lewat kegiatan *kolaboratif* atau belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif.

f. Gunakan pendekatan *inquiry discovery*

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu kegiatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh diri siswa sendiri. Proses belajar bukan semata kegiatan menghafal. Banyak hal yang diingat akan hilang dalam beberapa jam. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolah dan memahaminya.<sup>49</sup>

## C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

### 1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran ialah usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan yang fokus terhadap kondisi, karakteristik dan kebutuhan siswa dalam belajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.<sup>50</sup> Berdasarkan UUD Sisidiknak No. 20/2003 menjelaskan bahwa pembelajaran ialah hubungan antara siswa dan guru serta sumber belajar dalam sebuah proses belajar mengajar di lingkungan tertentu.

Pembelajaran ialah sebuah proses yang dilakukan secara sistematis antara siswa dengan guru dalam suatu kondisi dan lingkungan. Lingkungan dalam hal ini ialah tempat diselenggarakannya proses pembelajaran tersebut

<sup>49</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment...*, 275-282

<sup>50</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011) hlm.41

dengan melibatkan berbagai alat, media dan metode untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran ialah usaha untuk membantu pengembangan kemampuan siswa dan mempermudah tercapainya tujuan pendidikan.

Adapun hal-hal utama yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni:

- a. Pembelajaran akan berlangsung ketika adanya interaksi antara pendidik dengan murid serta lingkungan yang telah didesain sebagai tempat untuk belajar;
- b. Untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal memerlukan berbagai alat, media dan metode yang tepat ;
- c. Dalam melaksanakan program belajar, maka harus membuat perencanaan yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar;
- d. Proses belajar mengajar hendaknya memperhatikan hasil dan proses pembelajaran;
- e. Sistem dan materi belajar hendaknya selalu dikembangkan.

Dalam implementasi pembelajaran, terdapat berbagai komponen yang saling terlibat untuk memperoleh apa yang dituju oleh system pembelajaran. Adapun komponen yang pasti terlibat dalam proses pembelajaran ialah fasilitas, media, lingkungan, metode, siswa dan guru. Untuk bisa memperoleh tujuan yang diharapkan maka seorang pendidik harus bisa mengelola dan mengkoordinasikan berbagai komponen tersebut yang menjadikan setiap komponen dapat dijalankan dan dimanfaatkan dengan baik.<sup>51</sup>

## **2. Ciri-ciri Pembelajaran**

Adapun beberapa ciri-ciri dari suatu pembelajaran yang penting untuk dipahami oleh pendidik ialah:

- a. Meningkatkan motivasi siswa
- b. Mmenginformasikan target yang ingin diapai oleh pembelajaran
- c. Membuat rancangan kegiatan yang bisa mengembangkan kemampuan siswa.

---

<sup>51</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017) hlm. 75-77

- d. Membuat beberapa pertanyaan yang bisa memberikan rangsangan bagi kemampuan berpikir siswa.
- e. Membantu siswa dalam menjawab pertanyaan namun jawaban tersebut tidak seutuhnya.
- f. Memberikan apresiasi atas pencapaian belajar siswa
- g. Memfasilitasi potensi pengembangan kemampuan siswa yang sesuai dengan bakat dan minatnya.

### 3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan landasan untuk mendorong seseorang melakukan tindakan, berpikir dan lainnya. Pada proses belajar mengajar, adanya prinsip dapat membantu memahami berbagai kemungkinan pada proses pembelajaran. Terkait dengan pelaksanaannya, prinsip yang dibangun dalam belajar berpengaruh penting bagi pendidik untuk menentukan arah dan tindakannya sebagai pengajar. Dimiyanti mengatakan bahwa dalam sebuah prinsip terdapat beberapa hal penting yakni:<sup>52</sup>

#### a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian terhadap proses pembelajaran sangat penting, sebab dengan memperhatikan kekurangan atau kebutuhan demi kemajuan pembelajaran. Selain itu dengan perhatian yang tepat, maka segala fasilitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kemauan siswa dapat disediakan tentunya dengan dana pendidikan yang cukup. Dengan sebab itu siswa merasa diperhatikan sehingga akan menjadikannya semakin giat dalam belajar. Perhatian tidak hanya pada kepentingan siswa saja, melainkan juga pada kepentingan guru dan sekolah.

Motivasi juga sangat berperan bagi kemajuan pembelajaran yang diselenggarakan, sebab melalui motivasi yang diberikan dapat merangsang keinginan dan keseriusan dalam belajar. Adapun beberapa hal yang penting untuk diterapkan dalam prinsip ini, ialah:

- 1) Metode belajar yang digunakan tidak hanya satu

---

<sup>52</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi ...*, hlm. 99-104

- 2) Memanfaatkan media belajar untuk membantu para guru dalam mengajar dan siswa untuk menerima pelajaran.
- 3) Memberikan contoh dan ilustrasi terkait suatu pembahasan yang berkaitan dengan peristiwa di sekeliling.
- 4) Melakukan kegiatan belajar yang menjadikan siswa menjadi aktif
- 5) Mengajar tidak selalu dengan penuh keseriusan artinya dalam suatu waktu guru hendaknya mengajak siswanya untuk bercanda agar siswa tidak tegang.

b. Keaktifan

Keaktifan termasuk dari prinsip penting proses belajar. Dengan menjadikan siswa aktif, maka pembelajaran akan berlangsung dengan serius dan dapat merangsang kemampuan siswa. Salah satu cara untuk menjadikan siswa aktif ialah dengan memberikan pertanyaan. Dengan pertanyaan yang diberikan maka siswa secara otomatis akan berpikir tentang jawaban dari pertanyaan tersebut.

d. Keterlibatan Langsung Belajar

Keterlibatan sangat membantu pengembangan kemampuan siswa sebab dengan terlibat secara langsung akan memberikan pengalaman bagi siswa. Guru juga harus memahami bahwa dengan keterlibatan dirinya dengan siswa akan memberikan pengaruh yang besar bagi pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Selain itu melalui keterlibatan secara langsung akan berdampak pada intelektual, emosional, mental dan fisik siswa ketika belajar.

e. Pengulangan Banyak

Pengulangan melalui pelajaran yang dilakukan secara berulang khususnya materi yang disampaikan, sebab hal ini akan membantu siswa dapat menghafal atau mengingat pelajaran yang diberikan. Berdasarkan teori psikologi, materi yang diajarkan secara berulang-ulang akan lebih cepat dipahami dan diingat oleh siswa meskipun sedikit dibandingkan dengan materi yang banyak namun disampaikan sekaligus.

f. Tantangan Belajar

Tantangan belajar yang terhambat dapat memunculkan tantangan yang baru untuk memahami bagaimana menghadapi hambatan tersebut. Melalui tantangan yang diberikan akan merangsang kemampuan siswa dalam belajar. Secara tidak sadar siswa akan menggunakan kemampuan berpikir serta keterampilannya untuk memecahkan tantangan tersebut. Sehingga penting dalam belajar, guru memberikan siswa tantangan yang tidak terlalu mudah agar siswa bisa mengembangkan kemampuannya, seperti melalui tugas, soal, pertanyaan, latihan dan lainnya.

g. Balikan dan Penguatan,

Berdasarkan teori *operant conditioning* bahwa terdapat dua istilah penguatan. Pertama penguatan yang positif yakni pencapaian yang baik bagi siswa sehingga mendorongnya untuk terus meningkatkan kualitas belajar. Kedua, penguatan negatif yaitu pencapaian yang kurang baik dari siswa namun hal tersebut akan mendorongnya agar terus berusaha demi pencapaian yang lebih baik. Dengan sebab itu, maka diperlukan balikan dari pencapaian yang tidak baik tersebut menjadi yang lebih baik.

h. Perbedaan Individu Siswa,

Sebagai seorang guru juga harus mengerti tingkat kemampuan setiap siswa. Dengan sebab itu maka guru harus kreatif dalam menemukan metode yang tepat untuk membantu siswa yang dinilai kurang dalam memahami pelajaran agar siswa tersebut tidak tertinggal jauh dari temannya yang lebih pintar.

#### 4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang termasuk dari beberapa pelajaran yang diberikan di hampir semua lembaga pendidikan di Indonesia. IPS ialah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan secara social. Materi yang diajarkan berkaitan dengan tata Negara, antropologi, sosiologi, ekonomi, geografi dan sejarah.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015) hlm. 16-17

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan kondisi social dan dikaji secara ilmiah dan sistematis. Tujuannya ialah untuk memeberikan pengetahuan kepada siswa tentang kehidupan yang ada di sekelilingnya dan perkembangan dari setiap perubahan social. Di mana kehidupan social senantiasa berubah di setiap masanya.

IPS sendiri terhubung dengan berbagai keilmuan yang mengkaji tentang budaya, hokum, politik, ekonomi, geografi, sejarah dan sosilogi. Permusuan IPS berdasarkan pada realitas sehari-hari yang dilakukan oleh manusia untuk membantunya dalam menghadapi perkembangan kehidupan. Disiplin ilmu seperti antropologi sejarah dan geigrafi adalah pelajaran yang saling menyangkut satu dengan lainnya. Pelajaran geografi berkaitan dengan wilayah. Sejarah berkaitan dengan peristiwa sementara antropologi berkaitan dengan nilai-nilai, konstruksi sosial, kepercayaan, ekonomi, teknologi, spiritual dan budaya. Ilmu ekonmi dan politik berkaitan dengan kebijakan yang dibuat. Psikologi dan sosiologi berkaitan dengan peran, interaksi, institusi dan ontrol social. Namun secara umum seluruh pelajaran tersebut apabila dikaji memiliki asal disiplin ilmu yakni ilmu sosial.<sup>54</sup>

Di tingkat pendidikan Sekolah Dasar, IPS diajarkan tentang dasar-dasar ilmu social sehingga mencakup berbagai bidang studi di atas. Pendidikan IPS yang diajarkan ditingkat SD merupakan kondisional atas usia anak. Seperti kemampuan berpikir, sikap dan perilakunya. Pelajaran IPS yang diajarkan hanya sebatas ekonomi, ekonomi, sejarah dan geografi namun secara umumnya saja. IPS untuk tingkat sekolah dasar bertujuan agar siswa bisa memahami kondisi sosial sesuai kemampuan dan bagaimana menjadi warga Negara yang baik, bertanggung jawab, demokratis dan mencintai bangsa dan negaranya.<sup>55</sup>

#### b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

---

<sup>54</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep* , Strategi, dan...., hlm. 171

<sup>55</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009) hlm. 194

Tujuan secara umum dari pelajaran IPS ialah untuk memberikan pendidikan dan bekal sesuai potensi siswa sehingga minat dan bakat siswa dapat berkembang dengan baik. Pelajaran IPS memiliki orientasi untuk meningkatkan kemampuan siswa secara intelektual, sikap kepedulian, dan memiliki tanggung jawab atas kondisi lingkungan.<sup>56</sup>

Adapun tujuan penting dari IPS sendiri ialah untuk membantu pengembangan kemampuan siswa untuk menyadari berbagai problem social yang ada di masyarakat dan bisa mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan kondisi sehari-hari secara mandiri. Tujuan ini bisa diraih apabila program pembelajaran tentang ilmu pengetahuan social tersebut bisa diterapkan dengan baik oleh sekolah. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka tujuan secara jelasnya yaitu.<sup>57</sup>

- 1) Siswa merasa sadar dan peduli atas problem yang dialami masyarakat dan lingkungan yang didapatkan dari materi yang berkaitan dengan budaya dan sejarah.
- 2) Mampu beradaptasi dengan kondisi social dengan baik.
- 3) Menjadikan siswa sebagai seseorang yang berpikir kritis terhadap segala problem sosial dan mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya.
- 4) Menjadi seorang pribadi yang bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan.
- 5) Memberikan dorongan kepada seseorang untuk bersikap sesuai dengan nilai-nilai.
- 6) Memberikan fasilitas bagi seseorang untuk bersikap terbuka dan menyadari hal-hal di sekitarnya.
- 7) Menjadi warga Negara yang baik dan mencintai segala kebudayaan yang ada di dalamnya.
- 8) Bersikap toleransi kepada setiap kebudayaan dan tradisi yang telah lama ada di suatu wilayah tertentu.

---

<sup>56</sup> Adelina Hasyim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015) hlm. 29

<sup>57</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan ...*, hlm. 176

Selain itu juga untuk memupuk sikap siswa atas pelajaran IPS yang diberikan seperti menerima, menghargai, berkelompok, menyambut, menjawab, menceritakan dan berkarakter. Berbagai tujuan tersebut tentunya atas dasar pertimbangan-pertimbangan akan hal-hal yang telah terjadi dan sebagai bekal untuk menghadapi segala problem social di masa medatang. Dengan sebab itu IPS diajarkan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan, pemahaman dan pengetahuannya dalam menganalisis keadaan social khususnya kondisi masyarakat sebagai suatu hal yang senantiasa berubah.

Adapun tujuan penerapan IPS di sekolah dasar ialah:<sup>58</sup>

- 1) Agar siswa memahami berbagai konsep terkait dengan perilaku hidup masyarakat.
- 2) menjadikan siswa mampu berpikir seara kritis dan logis sehingga dapat menyelesaikan persoalan-persoalan sosial.
- 3) Memupuk sikap toleransi dan komitmen bagi siswa dalam berhubungan seara social dengan orang lain.

c. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV

Kompetensi Dasar (KD) IPS di SD/MI adalah standar yang telah ditetapkan dalam mengembangkan kemampuan siswa. Kompetensi dasar berperan untuk membentuk karakter siswa yang diajarkan serta menjadi landasan utama untuk menilai sejauh mana perkembangan kemampuan siswa.

Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI, di antaranya:

---

<sup>58</sup> Sapriya, Pendidikan IPS ..., hlm. 194

Tabel 2.1  
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas  
IV Semester 2 di SD/MI

Kelas IV Semester 2

KOMPETENSI DASAR	.INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.1 Melakukan identifikasi kriteria ruang dan bagaimana memanfaatkan SDM demi kemajuan masyarakat.	3.2.1 Siswa melakukan identifikasi berbagai kondisi sosial, agama, etnis, budaya, dan ekonomi di lingkungannya.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi kriteria ruang dan bagaimana memanfaatkan SDM demi kemajuan masyarakat.	3.2.2 Siswa menjelaskan identifikasi berbagai kondisi sosial, agama, etnis, budaya, dan ekonomi di lingkungannya..
	4.2.1 Siswa mempresentasikan hasil identifikasi identifikasi berbagai kondisi sosial, agama, etnis, budaya, dan ekonomi di lingkungannya..

#### D. Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Proses belajar mengajar yang menggunakan konsep *edutainment* bertujuan untuk menghilangkan konsep belajar yang penuh dengan ketegangan dan ketakutan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran *edutainment*, siswa akan

melakukan kegiatan belajar secara sadar, senang, dan tentunya tidak terlepas dari tujuan utama dari pendidikan yakni mengembangkan kemampuan siswa.<sup>59</sup>

Dengan konsep *edutainment* ini guru harus bisa memfasilitasi model belajar yang menyenangkan. Seperti bermain sambil belajar, atau menggunakan berbagai media yang bisa menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa tidak mudah jenuh. Prinsip dasar dari *edutainment* sendiri ialah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan belajar dan bermain. Namun hal tersebut tidak terlepas dari tujuan utama yakni meningkatkan kemampuan, ingatan dan pemahaman belajar siswa.

Agar bisa menerapkan pembelajaran yang penuh dengan kenyamanan, hiburan, dan ketenangan maka peran seroang guru sangat penting. Adapun cara-cara yang dapat dikembangkan dalam membangun kondisi belajar yang *edutainment*, guru bisa menggunakan beberapa langkah berikut:

1. Mempersiapkan media media belajar yang sesuai materi seperti alat peraga.
2. Ruang kelas ditata dengan rapi dan nyaman.
3. Siswa tidak hanya diminta untuk fokus dalam belajar melainkan guru juga mengajaknya untuk bermain, berinteraksi, saling bertanya, dan lainnya.<sup>60</sup>

*Edutainment* mengupayakan agar siswa bisa melakukan aktifitas belajar tanpa rasa takut dan tegang sehingga hal tersebut akan melemahkan keinginan untuk belajar siswa. Kondisi belajar yang sesekali diselingi dengan bermain akan lebih mudah dicerna oleh siswa, sebab hal tersebut akan menjadikan otak mereka terbebas dari tekanan. Sementara kondisi belajar yang penuh dengan jejalan pelajaran akan menghambat kreatifitas dan daya serap siswa sebab adanya rasa tidak nyaman dan paksaan pada kemampuan siswa. Padahal kemampuan masing-masing siswa tidak lah sama dalam menyerap pengetahuan. Dengan sebab itu, guru harus mencairkan suasana belajar yang mulanya tegang menjadi lebih rileks seperti mengajak siswa berinteraksi, bercanda, bertanya, dan bermain.

---

<sup>59</sup> Hamruni, Konsep Edutainment..., hlm. 125,

<sup>60</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* ..., hlm. 117-118

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial ialah mata pelajaran yang memiliki materi terbilang kompleks. Dengan sebab itu siswa sering kewalahan dalam memahami setiap materi. IPS terdiri dari berbagai pembahasan tentang ilmu-ilmu social yakni ilmu yang mengkaji tentang kehidupan sehari-hari masyarakat dengan segala problemnya seperti ilmu budaya, hukum, politik ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi. Dari berbagai materi tersebut maka siswa akan kesulitan dalam memahaminya dengan baik sebab membutuhkan hafalan, pemahaman bahkan kondisi mental yang siap. Sehingga karena pelajaran tersebut sangat banyak dan keterbatasan untuk menghafal serta memahaminya, siswa akan sulit untuk menjawab pertanyaan tentang ilmu pengetahuan social yang diberikan. Dengan sebab itu, problem ini menjadi tugas bagi setiap pendidik untuk menentukan cara yang tepat dalam menyelesaikan persoalan belajar siswa yang penuh dengan jejalan materi pelajaran ke otaknya.

Sebagai seorang guru sangat penting untuk menyadari setiap kekurangan, keluh kesah, kondisi dan batas kemampuan siswa. Dengan sebab itu maka guru tersebut akan memikirkan cara yang tepat dalam mengajar sehingga proses belajar mengajar menjadi nyaman dan siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Jika proses belajar terasa mengesankan bagi siswa, maka materi pelajaran akan dengan cepat diingat oleh siswa. Di antara cara yang tepat tersebut ialah dengan mengajar menggunakan metode yang variatif. Sebab siswa akan mudah tertarik dengan metode yang berbeda dibandingkan dengan metode yang hanya itu saja. Salah satu metode belajar yang baik untuk membantu guru menyampaikan pelajaran dan menjadikan siswa cepat menyerap pelajaran ialah metode *edutainment* yaitu metode belajar yang memadukan belajar dan bermain.

Metode pelajaran menggunakan *edutainment* sendiri tidaklah statis atau hanya satu metode saja namun di dalamnya terdapat berbagai metode yang bisa diterapkan. Sehingga pembelajaran akan berjalan secara variatif. Selain itu pembelajaran akan menciptakan kesan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Tidak jarang banyak guru yang digemari oleh siswanya bahkan sangat ditunggu kehadirannya ketika metode belajar yang digunakan guru tersebut menyenangkan dan menghibur bagi siswa. Sementara guru yang mengajar

dengan satu metode saya dan penuh jejalan pengetahuan terkadang tidak disukai oleh siswa hingga mengharap agar guru itu tidak datang.<sup>61</sup>

Pembelajaran yang basisnya *edutainment* khususnya pelajaran IPS diupayakan agar materi pelajaran dapat diajarkan dengan menyenangkan. Melalui konsep *edutainment*, sekalipun proses belajar sedang berlangsung namun siswa tidak merasa bosan atau jenuh dengan pelajaran tersebut. Bahkan siswa akan merasa betah untuk terus belajar sebab mereka merasa tidak sedang belajar melainkan sedang bermain sehingga apa yang didupatkannya dari aktivitas belajar tersebut akan mudah diingatnya.

Terkait dengan pemaparan di atas, maka implemementasi dari *edutainment* dalam pelajaran IPS bisa dilakukan dengan metode yang variatif seperti permainan, demosntrasi, role play dan metode lainnya dengan tujuan untuk memotivasi, meingkatkan kemampuan dan minat belajar siswa. Dalam penerapan *edutainment* fokus untuk membangun hubungan yang antar siswa dan guru sehingga pembelajaran berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat diapai sesuai tujuan.

#### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Sebuah kajian yang dilakukan secara teoritis berkaitan dengan generalisasi, konsep, dan berbagai teori yang digunakan untuk merumuskan dasar-dasar logika untuk membuat laporan penelitian dan landasan bagi peneliti sendiri.

Melalui kajian secara teoritis posisi seorang penulis ialah melakukan pendalaman, telaah dan identifikasi persoalan yang berkaitan dengan kajian serta mengetahui sejauhmana perkembangan dari tema kajian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dan relevan dengan penelitian penulis sendiri ialah:

Tesis Siti Nur Zakiyah dengan judul Pengembangan Sekolah Ramah anak Berbasis *Edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga. Dalam penelitian ini memaparkan tentang bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan

---

<sup>61</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment ...*, hlm. 18

menggunakan metode *edutainment* memberikan pengaruh bagi kemajuan pencapaian belajar siswa. Metode ini digunakan untuk menciptakan sebuah sekolah yang ramah terhadap anak-anak. Maksudnya ialah pendidikan yang diselenggarakan berbasis pada karakter anak. Adapun penelitian ini berfokus untuk mengembangkan proses pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.<sup>62</sup>

Moh. Sholeh Hamid dalam bukunya yang berjudul *Metode Edutainment* bahwa *edutainment* yang diterapkan dalam proses belajar memiliki keterkaitan dengan apa yang menjadi kajian peneliti sendiri yakni penerapan metode *edutainment* dalam mata pelajaran IPS.<sup>63</sup>

Disertasi Harmuni dengan judul *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, menjelaskan bahwa gagasan-gagasan yang dibangun dalam pendidikan islam sangat relevan dengan metode pendidikan berupa *edutainment* tersebut. Adapun prosedur yang dapat dilakukan dalam mengembangkan konsep *edutainment* antara lain, mengupayakan tumbuhnya sikap positif, minat belajar, control emosi dan permainan. Dengan mengkombinasikan hal-hal tersebut akan menjadikan pembelajaran yang menjadikan suasana belajar penuh dengan kesenangan.<sup>64</sup>

Terkait dengan telaah penulis dalam karya-karya ilmiah yang mengkaji tentang Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Tematik secara spesifik sejauh ini belum peneliti temukan.

A. Darmawan (2014) berjudul “Keefektifan *Collaborative Learning* Berbasis *Quiz Edutainment* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar” (Jurnal Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Kimia). Model *collaborative learning* mengharuskan siswa untuk aktif dalam belajar. Adapun tujuan dari kajian ini ialah mengetahui sejauhmana tingkat keaktifan siswa dalam belajar yang menggunakan metode Kuis *Edutainment* dalam pelajaran kimia. Kesimpulan

---

<sup>62</sup> Siti Nur Zakiyah, “Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis *Edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga (Tesis) (Purwokerto: IAIN Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Prodi IPDI Pasca Sarjana, 2017).

<sup>63</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2014)

<sup>64</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Disertasi, 2008)

yang didapatkan ialah bahwa dengan menggunakan kuis *edutainment* dapat menjadikan siswa aktif dalam belajar kimia.<sup>65</sup>

Fatikhatul Maghfuro dan Febrita Ardianinsih (2014). Jurnal Pendidikan Khusus; “Metode *Edutainment* Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya”. Universitas Negeri Surabaya. Hasilnya memperlihatkan terdapat dampak yang diberikan oleh metode *edutainment* yang menggunakan media video. Dampaknya tersebut sangat signifikan yakni terjadi peningkatan hasil belajar sejumlah 30 yang semula 45 ke 75 setelah diterapkannya model pembelajaran *edutainment* yang menggunakan media video.<sup>66</sup>

Tungga Purnama Sari (2013). Fakultas Ilmu Pendidikan PG PAUD Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Pancasila I Karangpilang Surabaya”. Universitas Negeri Surabaya. Hasilnya ialah siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Metode yang diterapkan berupa *edutainment* dilakukan dengan cara berhitung sambil menunjuk kepada benda seperti meminta anak untuk menunjuk angka satu hingga angka 20. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode belajar yang menggunakan model *edutainment* dapat memberikan dampak secara signifikan atas pencapaian hasil belajar dan kemampuan intelektual siswa.<sup>67</sup>

Taufik Dwi Santoso (2013). Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang dengan judul Penelitian Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/Servis Engine dan Komponen-Komponennya melalui Metode Pembelajaran *Edutainment* pada Siswa Tingkat X SMK Negeri 4 Kendal. Hasil dari penelitian didapatkan bahwa metode *edutainment* memberikan pengaruh

---

<sup>65</sup>A. Darmawan (2014) dengan judul “Keefektifan *Collaborative Learning* Berbasis *Quiz Edutainment* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar” (Jurnal Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Kimia).

<sup>66</sup> Fatikhatul Maghfuro dan Febrita Ardianinsih (2014). Jurnal Pendidikan Khusus; “Metode *Edutainment* Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya”. Universitas Negeri Surabaya.

<sup>67</sup> Tungga Purnama Sari (2013). Fakultas Ilmu Pendidikan PG PAUD Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Pancasila I Karangpilang Surabaya”. Universitas Negeri Surabaya.

yang signifikan bagi pencapaian belajar siswa yakni dengan rerata 13,06, ketuntasan belajar 29,42% dan peningkatan aktivitas siswa 37,04%.<sup>68</sup>

Rebecca Anrini Sianturi (2013) Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia. Judul penelitian” “Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita” terhadap siswa kelas X-7 SMA Negeri 4 Bandung. Hasil yang didapatkan ialah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakan metode *edutainment* dibandingkan sebelum menggunakan metode *edutainment*. Adapun pencapaian belajar siswa sebelumnya hanya mencapai 54,5, namun setelah diterapkan *edutainment* terjadi perubahan yang sangat signifikan sehingga diperoleh hasil belajar siswa sebesar 73,4.<sup>69</sup>

#### **F. Kerangka Berfikir**

Sebuah proses belajar akan sulit mencapai hasil yang maksimal ketika lingkungan belajar tidak kondusif. Sehingga penting bagi seorang guru untuk membuat lingkungan belajar yang penuh dengan kenyamanan, ketenangan dan terhindar dari suasana yang tegang dan membosankan bagi siswa. Dengan sebab itu kesan sekolah atau ruang kelas yang menyramkan dan tidak menyenangkan berubah menjadi sebuah tempat yang nyaman bagi anak.

Pada dasarnya setiap orang selalu menginginkan suasana yang membahagiakan dalam dirinya khususnya anak-anak. Sehingga sangat penting untuk menghadirkan realitas hidup yang membahagiakan bagi anak bai ketiak ia bersekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Dengan semakin berkembangnya media hiburan memberikan pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan anak. Hal tersebut kemudian akan berpengaruh secara negative bagi anak meskipun terdapat beberapa dampak yang positif. Dengan sebab itu, guru harus bisa menggunakan media hiburan tersebut secara tepat agar anak bisa

---

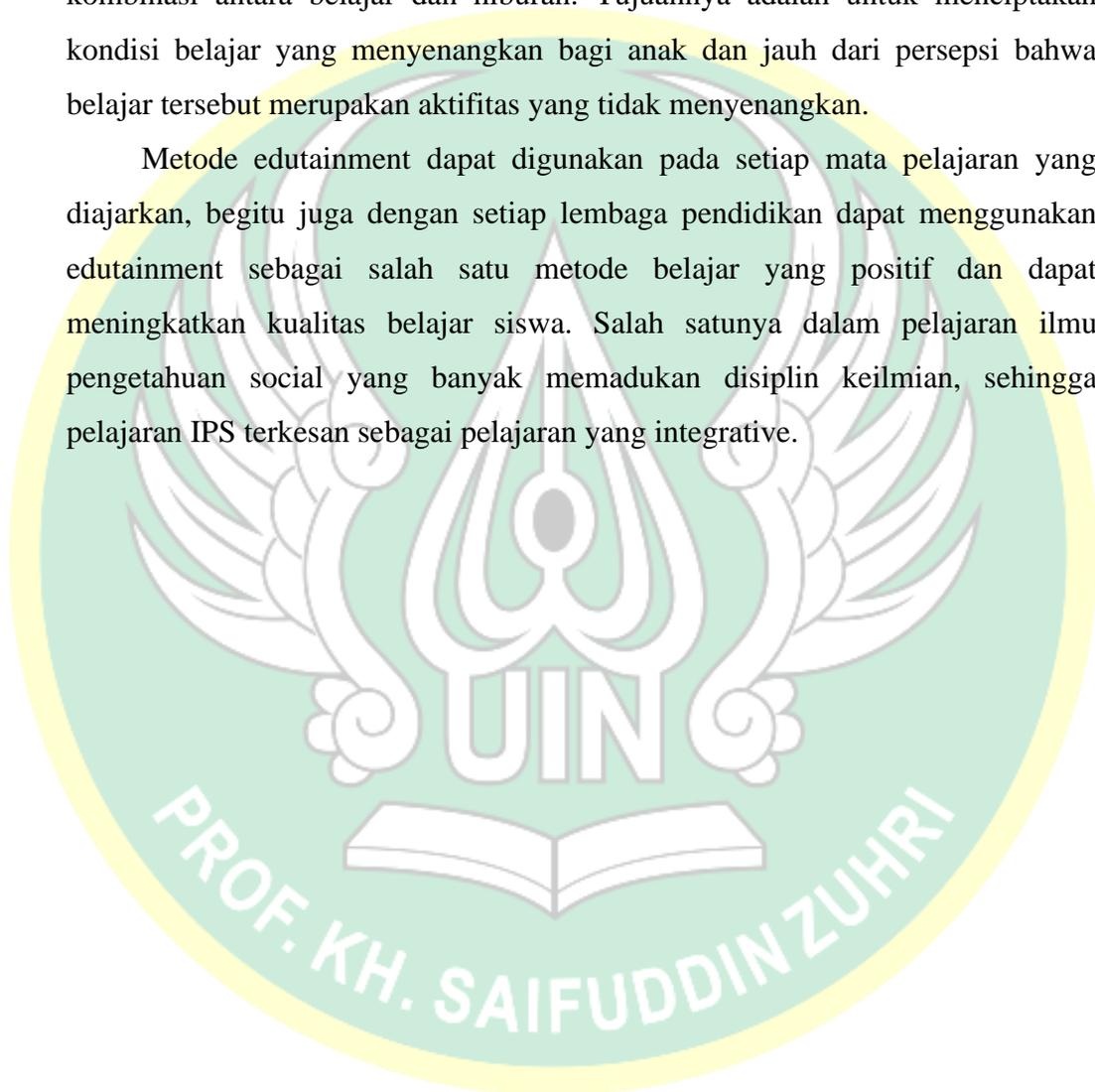
<sup>68</sup> Taufik Dwi Santoso (2013). Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang dengan judul *Penelitian Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/Servis Engine dan Komponen-Komponennya melalui Metode Pembelajaran Edutainment pada Siswa Tingkat X SMK Negeri 4 Kendal*.

<sup>69</sup> Rebecca Anrini Sianturi (2013) Judul penelitian” “Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita”. Kemampuan menulis teks berita siswa kelas X-7 SMA Negeri 4 Bandung

memanfaatkannya untuk hal-hal yang positif dan terhindar dari dampak negatifnya.

Salah satu metode yang bisa dikembangkan oleh guru untuk membantu siswa memanfaatkan media hiburan secara positif ialah edutainment. Edutainment yaitu pembelajaran yang diselenggarakan dengan berbasis pada kombinasi antara belajar dan hiburan. Tujuannya adalah untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi anak dan jauh dari persepsi bahwa belajar tersebut merupakan aktifitas yang tidak menyenangkan.

Metode edutainment dapat digunakan pada setiap mata pelajaran yang diajarkan, begitu juga dengan setiap lembaga pendidikan dapat menggunakan edutainment sebagai salah satu metode belajar yang positif dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satunya dalam pelajaran ilmu pengetahuan social yang banyak memadukan disiplin keilmian, sehingga pelajaran IPS terkesan sebagai pelajaran yang integrative.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana penerapan model *edutainment* di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon. Dalam proses pengkajian, peneliti fokus pada bagaimana model *edutainment* diterapkan di sekolah tersebut, seperti mengumpulkan data, memahami bagaimana kebijakan yang digunakan, menentukan langkah yang tepat dan lainnya. Tindakan peneliti sendiri mengindikasikan dirinya sebagai instrumen yang membuat perencanaan, rancangan, melakukan pengumpulan dan analisis data hingga membuat kesimpulan serta laporan. Dengan sebab itu, dapat dipahami bahwa pendekatan yang digunakan dalam kajian ini menunjukkan penelitian yang sifatnya kualitatif.

Untuk mengetahui ciri-ciri dari sebuah penelitian kualitatif maka menurut Biklen dan Bogdan bahwa ciri-cirinya tersebut ada 6, yakni

1. Penelitian berupa kajian ilmiah di mana peneliti merupakan instrumen utama.
2. Bersifat deskriptif
3. Data yang didapatkan berupa gambar atau pun angka
4. Penelitian lebih fokus pada proses
5. Proses analisisnya dilakukan dengan proses induktif
6. Fokus pada pemahaman terhadap makna.<sup>1</sup>

Sebuah penelitian yang sifatnya kualitatif akan fokus untuk mengkaji suatu kejadian yang dibangun berdasarkan persepsi, tindakan, motivasi, perilaku dan lainnya yang kemudian dijelaskan secara rinci menggunakan bahasa ilmiah serta metode yang ilmiah pula.<sup>2</sup> Kejadian yang ditelaah tersebut dianalisis menggunakan metode induktif untuk memahami hubungan dari suatu kejadian tersebut dengan teori yang digunakan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), 9-10

<sup>2</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remeja Rosdakarya, 2012), 4

<sup>3</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 80.

Terkait dengan kajian dari peneliti sendiri yaitu implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, penelitian ini mengharuskan untuk melakukan observasi langsung ke tempat yang dikaji sehingga jenis penelitian yang digunakan pun merupakan penelitian lapangan. Untuk sifat dari penelitian ialah berupa penggambaran atau deskripsi yaitu menjelaskan tentang kejadian yang dikaji.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, sebagai sekolah yang mengimplementasikan model *edutainment* dari tahun 2017. MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon beralamat di H Nur Sidiq No.9 RT. 01 / RW. 05 Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas Kode Pos 53163. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Februari 2022 hingga 23 April 2022.

## **C. Data dan Sumber Data**

### **1. Data Penelitian**

Data primer merupakan data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumbernya.<sup>4</sup> Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan cara yaitu melalui observasi langsung dan melakukan wawancara dengan subjek penelitian. Data yang diambil terkait implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Sedangkan subjek dimana data diperoleh yakni Kepala sekolah, guru, dan peserta didik di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Adapun data Sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pihak-pihak lain, bukan hanya dari subjek dalam penelitian tersebut.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan berbentuk data dokumentasi, arsip-arsip tertulis, foto dan catatan-catatan resmi yang berhubungan dengan

---

<sup>4</sup> Suharsini Arikanto, *Prosedur Penelitian...*, hal.155

<sup>5</sup> Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian...*, hal 155

implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

## 2. Sumber Data

Adapun sumber data atau subyek penelitian dalam penelitian ini adalah orang-orang yang memiliki relevansi dengan rumusan masalah penelitian ini. Objek penelitian adalah apa yang menjadi titik perhatian suatu dari suatu penelitian. objek kajiannya ialah implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas dengan memfokuskan pada proses, penerapan dan efektifitas dari pembelajaran yang basisnya *edutainment* di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Subjek penelitiannya adalah segala sesuatu baik itu berupa manusia, tempat, atau barang yang bisa memberikan informasi (data) yang diperlukan didalam penelitian. Selama ada orang, tempat, kertas mampu memberikan informasi atau data yang dibutuhkan oleh suatu penelitian. Dalam penelitian ini, adapun yang dijadikan subjek dari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Kepala MI MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, yang berperan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan keputusan dari penerapan *edutainment*.
- b. Guru MI MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, yang berperan untuk memberikan informasi terkait pelaksanaan *edutainment*.
- c. Siswa MI MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, yang berperan untuk memberikan respon atas model *edutainment* yang diterapkan.

#### D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode dalam mengumpulkan data ialah sebuah metode untuk data yang sesuai penelitian yaitu melalui dokumentasi, tes, observasi, wawancara, angket dan lainnya. Maka dalam penelitian ini ada beberapa teknik mengumpulkannya di antaranya.

##### 1. Observasi

Observasi ialah mengumpulkan data dengan cara langsung mengunjungi tempat atau lokasi penelitian.<sup>6</sup> Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui secara jelas kejadian di lapangan. Selain itu dengan melakukan observasi, peneliti bisa mengetahui apakah telah terjadi perubahan atau tidak selama jarak antara fenomena dengan penelitian yang dilakukan. Dengan melakukan observasi, peneliti bisa melihat bagaimana keadaan dan proses kejadian yang dikaji.

Adapun observasi yang dilakukan berkaitan dengan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon tersebut.

##### 2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan informan adalah proses tanya jawab yang bertujuan mengarahkan orang, peristiwa, kegiatan, organisasi, motif, dan emosi oleh dua pihak: penanya dan penjawab. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai segala perilaku masyarakat atau pun kejadian alam secara natural. Saat mengumpulkan data di lapangan, metode yang digunakan ialah diskusi secara rinci, diskusi tersebut berlangsung secara mendetail terkait dengan tema penelitian untuk memperoleh data yang sesuai.

Wawancara atau diskusi ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan informan atau narasumber di lokasi yang menjadi tempat penelitian. Wawancara ialah interaksi yang dilakukan antara penanya dengan narasumber untuk memperoleh jawaban atau informasi terkait

---

<sup>6</sup> Sutirno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 151.

persoalan tertentu.<sup>7</sup> Wawancara juga dapat dimaknai dengan percakapan terkait suatu hal. Percakapan tersebut dapat berlangsung antara seorang penanya dan orang lain yang menjawab.

Wawancara mendalam yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan data yang akurat dan bisa dipertanggungjawabkan. Hal ini peneliti lakukan agar mendapatkan data yang mendalam serta sensitif terhadap situasi dan kondisi informan, sehingga informan yang diteliti tidak sungkan untuk mengeksplor pengalaman, perasaan, ide, cita-citanya secara jujur. Selain itu, wawancara mendalam juga saya lakukan agar data yang diperoleh semakin memperkuat penelitian yang saya lakukan. Untuk memudahkan aktivitas penelitian, peneliti memilih menggunakan model wawancara semi terstruktur, yang mana dalam melakukan wawancara, saya membuat semacam pedoman wawancara yang secara garis besar sejalan dengan tujuan penelitian. Wawancara pada konteks ini dilakukan secara berkesinambungan dan menjadi satu kesatuan dari kegiatan observasi partisipan.

Wawancara yang dilakukan berkaitan dengan implementasi *edutainment* di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi salah satu metode dalam mengumpulkan data akan digunakan dalam penelitian ini. Tujuannya adalah agar semua informasi terkait manajemen pengelolaan dapat ditarik dan dijadikan sebagai sumber data. sebab manajemen pengelolaan sangat mungkin memerlukan dokumentasi dari berbagai data-data yang sudah ada di lembaga yang akan diteliti.

Dokumentasi yang peneliti lakukan paling tidak memiliki 2 (dua) maksud:<sup>8</sup> pertama, untuk menelusuri dan membaca atau mengambil referensi yang berkaitan dengan tema seperti buku, foto, gambar dan lain

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode...*, 317.

<sup>8</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 175.

sebagainya yang kesemuanya saling memperkuat penelitian; dan kedua, sebagai bukti bahwa proses penelitian telah dilakukan.

Analisis dokumen ini diterapkan dalam menggali data-data yang berkaitan dengan segala hal tentang dokumen kebijakan, pedoman, buku petunjuk teknis, laporan kerja, sertifikat dan dokumen lain yang berkaitan. Dengan analisis dokumen, maka dapat diketahui adanya data yang menjelaskan fakta dari permasalahan dalam penelitian..

Dalam sebuah penelitian yang sifatnya kualitatif maka mengumpulkan data melalui dokumentasi sangat penting sebab segala sumber datanya berasal dari dokumen atau arsip-arsip yang telah dibuat sebelumnya. Adapun beberapa data yang diambil dari proses dokumentasi ini berkaitan dengan implemementasi model edutainment. Data yang didapatkan dapat dibidang sangat banyak dari berbagai referensi yang relevan dan hasil yang diperoleh di lapangan seperti catatan, foto, video, gambar dan lainnya. Namun data-data atau informasi-informasi tersebut kemudian penulis seleksi dan simpulkan mana data yang paling pantas dan mana data yang hanya sekedar penunjang penelitian.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data ialah proses penyusunan dan pemecahan dan diakhiri dengan sebuah rangkuman kesimpulan, melalui pemolaan dan penemuan informasi penting yang kemudian menjadi sebuah temuan.

Analisis Data pada kajian kualitatif memfokuskan penelitian pada proses mengumpulkan data di lapangan. Dalam menganalisis data tersebut melibatkan kegiatan mengerjakan, mengorganisasikan, memecahkan dan mencari pola, mengungkapkan serta menentukan data yang sesuai.

Adapun beberapa langkah di dalam menganalisa data berdasarkan aturan Miles dan Huberman antara lain:

##### **1. Reduksi Data**

Reduksi data ialah menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menemukan data sesuai. Data yang sesuai kemudian diorganisir sesuai

dengan penggunaannya. Sementara data yang tidak penting atau sesuai dapat dibuang.<sup>9</sup> Reduksi data difokuskan pada data yang telah dikumpulkan dan relevan dengan tema penelitian untuk menemukan pola yang tepat. Hasil dari reduksi tersebut akan memperlihatkan kejelasan data.

Ketika data telah diperoleh kejelasannya maka akan dilakukan penyederhanaan dan relevansinya dengan tema kajian. Hal ini akan memudahkan dalam pengambilan dan penggunaan data sesuai kebutuhan.

## 2. *Display* (Penyajian Data)

Data yang telah direduksi selanjutnya akan disajikan. Dalam penyajian data ini, data hasil reduksi akan dipisah secara bertahap sesuai penggunaannya. Namun setelah data dipisah, data kembali dikumpulkan untuk mengetahui kesesuaiannya dengan penelitian yang dilakukan. Melalui hasil penyajian data tersebut dapat ditentukan langkah berikutnya.

Sementara itu terkait dengan penelitiannya peneliti, penyajian data dilakukan terkait dengan implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, yang berkaitan dengan poses, penerapan dan efektifitas metode belajar *edutainment*.

## 3. Menarik Kesimpulan (Verifikasi)

Verifikasi data ialah membuat kesimpulan awal terkait penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan data yang diperoleh. Data hasil verifikasi ini biasanya masih dapat dirubah dikarenakan hanya sebatas kesimpulan awal. Dan apabila suatu ketika terjadi data yang berbeda atau suatu hal yang mengharuskan untuk dirubah maka bisa dirubah sesuai tuntutan penelitian. Di antara teknik yang bisa dilakukan dalam melakukan verifikasi ini ialah dengan berdiskusi dengan dosen pembimbing, teman atau pun dengan menggunakan teknik triangulasi.<sup>10</sup>

## 4. Kesimpulan Akhir

---

<sup>9</sup> Imam Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 194

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode...*, 338-339.

Membuat kesimpulan akhir merupakan suatu langkah terakhir dalam menganalisis data. Kesimpulan akhir didapatkan ketika data telah selesai dikumpulkan semuanya. Kesimpulan akhir ini merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Adapun kesimpulan akhir terkait kajian ini ialah data-data yang menjelaskan tentang hasil implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

#### **F. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Pemeriksaan keabsahan data penulis dilakukan dengan metode triangulasi. Triangulasi yang saya lakukan dengan cara membandingkan sumber informasi atau data-data yang penulis peroleh di lapangan. Metode triangulasi seperti ini, oleh Lexy J. Moleong disebut dengan triangulasi sumber,<sup>11</sup> yaitu sumber informasi atau data yang diperoleh dibandingkan dan dicek ulang dengan informan pembanding. Hal ini dilakukan agar data-data yang diperoleh betul-betul absah dan bisa dipertanggungjawabkan.

Uji validitas dan uji realibilitas bertujuan untuk memperkuat dalil dari kesesuaian dan kevalidan data. Sebuah data yang dikatakan valid ialah apabila data yang didapatkan sesuai dengan teori yang digunakan. Sedangkan realibilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data temuan. Sebuah data yang dinilai reliabel ialah data yang apabila dibagi menjadi dua bagian maka kedua data tersebut memperlihatkan nilai yang sama.<sup>12</sup> Data yang dikatakan memiliki kerelibelan tinggi ialah data yang telah dibuktikan dengan data-data yang kuat serta dapat dipertanggung jawabkan.<sup>13</sup> Moleong menjelaskan bahwa terdapat empat karakteristik sebuah data yang dikatakan valid di antaranya:

##### **1. Kredibilitas (Validasi Internal)**

---

<sup>11</sup>Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 330.

<sup>12</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.

<sup>13</sup> Lexy J. Moleong, *Metode...*, 326.

Pengujian kredibilitas ialah pengujian untuk menentukan tingkat kevalidan sebuah data menggunakan teknik triangulasi sumber data.<sup>14</sup> Kredibilitas data dapat ditentukan melalui observasi yang diperpanjang, melakukan penelitian secara teliti dan penuh keseriusan serta ketekunan. Adapun beberapa cara yang diterapkan dalam menentukan kredibilitas data yakni:

- a. Melakukan kajian ulang terhadap metode yang dilakukan dalam mengambil data.
- b. Meninjau kembali hasil penelitian terkait dengan interpretasi peneliti dan data yang diuraikan.
- c. Triangulasi yaitu dengan memerikan tingkat kevalidan sebuah data.<sup>15</sup>

Adapun beberapa metode yang dapat dilakukan untuk menentukan kevalidan data sesuai dengan teknik triangulasi tersebut ialah dengan mengecek kembali tingkat kevalidan dan kepercayaan dari data yang digunakan seperti lokasi, nama, arsip, dan hal-hal yang berkaitan dengan objek yang dikaji.

## 2. Transferabilitas (Validasi Eksternal)

Transferabilitas ialah sebuah persoalan empiris yang hanya bisa dijawab oleh orang yang membaca laporan tersebut. Sebuah penelitian dinilai memiliki nilai transferabiliti yang tinggi ketika setiap yang membaca laporan penelitian tersebut sepakat akan kejelasan dan hasil dari penelitian tersebut. Namun untuk pemilihan siapa yang berhak membaca maka hendaknya memilih para praktisi dan akademisi sebab mereka lebih memagami tentang sebuah metode penelitian dan kajian ilmiah.

## 3. Dependabilitas (Reliabilitas)

Uji Depenability merupakan pengujian yang dilakukan oleh dosen pembimbing terhadap hasil penelitian mahasiswa, di mana penelitian tersebut dikoreksi yang kemudian diberikan arahan dan petunjuk terkait

---

<sup>14</sup> Lexy J. Moleong, *Metode...*, 289-331

<sup>15</sup> Lexy J. Moleong, *Metode...*, 324 & 330.

kekurangan dan hal-hal yang harus ditambahkan dalam penelitian tersebut.

4. Konfirmabilitas (Obyektivitas)

Konfirmabilitas dalam menentukan kevalidan data ialah dengan melakukan konfirmasi kepada informan terkait hasil penelitian. Fungsinya adalah untuk mengecek kembali kesesuaian data dengan hasil pengolahan. Dalam menilai data menggunakan konfirmabilitas dilakukan dengan dukungan dari berbagai bahan yang telah disediakan sehingga mudah untuk dideskripsikan.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini, peneliti akan membahas hasil penelitian tentang metode *edutainment* pada pembelajaran IPS, sekaligus menganalisis hasil penelitian tersebut. Pembelajaran *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang berorientasi pada edukatif dan menghibur. Oleh karena itu, metode ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu membahas persiapan atau perencanaan pembelajaran *edutainment*, kemudian dilakukan membahas bagaimana pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS Kelas IV. Bab ini juga membahas tentang analisis implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Namun, peneliti akan memaparkan terlebih dahulu gambaran umum MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon. Adapun sub bab-sub bab pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon**

1. Nama Sekolah : MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
2. NSS/M : 111233020086
3. Nilai Akreditasi : A
4. Status : Swasta
5. Alamat : H Nursidiq No.09 Ajibarang Kulon  
Kecamatan : Ajibarang  
Kabupaten : Banyumas  
Propinsi : Jawa Tengah
6. Nama Yayasan : Lembaga Pendidikan Ma'arif NU  
Cabang Kab. Banyumas
7. Tahun Berdiri : 1 Juli 1952
8. Luas Tanah : 1170 m<sup>2</sup>

MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon memiliki letak yang strategis karena mudah dijangkau dengan kendaraan umum maupun kendaraan

pribadi serta berada di tepi jalan raya yang menghubungkan kota Purwokerto dengan Ajibarang. Letak MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon relatif dekat dengan pusat kota (Kecamatan), yaitu sekitar 1 km. MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon beralamat di jalan H. Nursidiq No.09 RT 01 RW 5 Desa Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang. Saat ini di bawah kepemimpinan Ibu Nur Laela.S.Pd. beliau menjabat menjadi kepala MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas mulai tahun 2021. Saat ini siswa MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas sebanyak 305 siswa.<sup>1</sup>

## **B. Implementasi Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon**

### **1. Memberikan kemudahan dan suasana gembira**

Aktivitas belajar membutuhkan peran akal dan hati, demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam. Bila pembelajar mempunyai kejenuhan dalam berpikir dan menyerap pelajaran, maka hendaknya guru menggunakan *ice-breaking* di sela-sela belajar. Hal ini untuk mencairkan kejenuhan dan kebosanan yang terjadi di dalam kelas, dan supaya bisa mengembalikan lagi semangat belajar siswa. Adapun macam-macam *ice breaking* sebagai berikut:

#### **a. Yel-yel**

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena ada saatnya suasana di kelas itu mulai membosankan maka dari itu yel-yel bisa membuat anak lebih senang dan minat lagi untuk mengikuti pembelajaran, seperti yang dikatakan ibu Nur Laela kepala sekolah waktu diwawancarai oleh peneliti:

“Sebagai kepala madrasah, saya sudah menyerahkan sepenuhnya kepada para guru untuk berkreasi membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, seluruh guru sudah memiliki teknik tertentu untuk menyelesaikan permasalahan dikelas.”<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Observasi, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 11 April 2022

<sup>2</sup> Wawancara, Nur Laela, Kepala MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 11 April 2022



Gambar 4.1

Wawancara dengan Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

Yel-yel sendiri di perlukan kekreatifan guru agar peserta didik juga tertarik untuk mengikuti intruksi yang di sampaikan oleh guru karena dengan begitu semangat untuk melakukan yel-yel itu tidak membutuhkan waktu yang lama rata-rata hanya membutuhkan waktu durasi 3-5 menit. Dan membuatnya pun tidak perlu susah-susah.

Yel-yel dibuat dengan kata-kata sendiri atau cuplikan sebuah lagu. Saat melakukan yel-yel harus di lakukan dengan kompak dan gembira. Karena yel-yel sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologis siswa untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada awal pembelajaran, selain itu yel-yel juga sangat efektif untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Seperti yang di ungkapkan oleh Ibu Endah Rahmahwati sebagai guru IPS kelas IVa:

“Saya mengajak siswa untuk membuat yel-yel dengan membagi mereka menjadi beberapa kelompok, setelahnya mereka membuat yel-yel yang singkat dengan kelompok mereka, sesuai dengan tema yang akan di bahas. Lalu masing-masing kelompok akan menyanyikan yel-yelnya dengan bergantian disertai kegembiraan<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 11 April 2022

Berbagai variasi yel-yel dapat di ciptakan oleh guru, dengan mengubah lagu tertentu yang sudah di hafalkan oleh siswa, dilakukan dengan riang gembira dan bersemangat, mimik muka yang kompak dengan pengucapannya. Tujuan yel-yel yaitu untuk meningkatkan semangat para siswa agar lebih minat dalam belajar dan mencapai prestasi yang lebih tinggi. Untuk mengimplementasikan yel-yel itu tentunya berbeda pada kelas atas dan kelas bawah karena pada dasarnya pola pikir dan pemahamannya pun juga berbeda. Seperti yang di ungkapkan Bapak Nurudin guru tematik kelas IV yaitu:

“Saya menggunakan yel-yel yang saya sesuaikan dengan kepahaman siswa dan siswa pun juga hafal dengan lagu yel-yel yang akan saya berikan dengan begitu mereka akan merasa senang dan kondisi kelas jadi lebih menyenangkan.”<sup>4</sup>

Pemilihan yel-yel yang disesuaikan dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan, maka akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi mata pelajaran tersebut, karena sudah ada stimulus yang tanpa di sadari oleh siswa yang terkait dalam yel-yel itu. Maka siswa akan lebih paham apa yang di bahas untuk materi pada hari itu. Selain itu dalam proses belajar mengajar tidak cukup hanya menguasai strategi pengorganisasian isi atau penyampaian saja, tetapi guru pun harus mampu menguasai dan menerapkan strategi pengelolaan pembelajaran di kelas. Seperti yang di tuturkan oleh Ibu Nur Laela selaku kepala madrasah:

“Kepala sekolah selalu memberi teknik mengajar dan memberi motivasi. Untuk metode dan strategi yang di gunakan itu ada pada guru sesuai dengan situasi dan karakter siswa. Dan salah satunya di sini sering menggunakan ice breaking untuk menumbuhkan minat belajar anak dan membuat kelas supaya lebih enak dan menyenangkan.”<sup>5</sup>

Pada prinsipnya penggunaan yel-yel di gunakan ketika guru sudah merasa perlu menggunakan, untuk mencairkan suasana atau pada saat siswa sudah mulai menurun semangat atau minat belajarnya karena faktor waktu dan cuaca yang tidak mendukung ketika di kelas,

---

<sup>4</sup> Wawancara, Nurudin, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 12 April 2022

<sup>5</sup> Wawancara, Nur Laela, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 12 April 2022

atau pada akhir pelajaran sebagai penutup pelajaran. Sebenarnya para guru dapat menciptakan yel-yel yang lebih bagus yang dapat menambah semangat dan minat siswa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan dapat di terima siswa secara maksimal. Para guru juga di harapkan mampu mengekspresikan yel-yel dengan baik. Dan para siswa pun mungkin timbul kreatifitas untuk menciptakan yel-yel sendiri.

Siswa sangat senang dengan suasana kelas yang begitu menyenangkan dan menarik, berikut seperti yang dipaparkan oleh subjek Kotzen :

Saya sangat senang jika di kelas itu guru mengajak bernyanyi bersama dan tidak hanya selalu menjelaskan dan mengerjakan soal juga, karena saya juga capek jika belajar terus lama-lama.<sup>6</sup>

Peneliti memaparkan hasil wawancara dengan Qotun mengenai suasana pembelajaran di kelas dengan mengimplementasikan yel-yel:

Guru sering mengajak untuk bernyanyi bersama saat saya dan teman-teman di kelas mulai bosan, kadang sebelum bernyanyi bersama guru menyuruh kita untuk memperhatikan dulu setelah itu kami menirukan dan bersama-sama ikut menyanyi yel-yel.<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara kedua subjek yaitu Kotzen dan Qotun mereka memaparkan bahwasannya kedua peserta didik tersebut sangat tertarik dengan adanya ice breaking jenis yel-yel, karena sangat menyenangkan dan mereka juga dapat tertarik untuk membuat yel-yel sendiri dengan kekreatifannya. Selain itu mereka juga lebih semangat dan minat untuk belajar dan memahami materi yang di sampaikan, karena adanya suasana yang menyenangkan dengan adanya yel-yel yang di lakukan oleh guru dan di ikuti oleh siswa.

Dapat di ketahui dari pemaparan di atas atau dari kedua subjek di jelaskan bahwa dalam proses pembelajaran juga ada kondisi mulai membosankan sehingga minat belajar peserta didik pun berkurang, maka dari itu sangat penting sekali jika saat pembelajaran di kelas itu

---

<sup>6</sup> Wawancara, Kotzen, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 12 April 2022

<sup>7</sup> Wawancara, Qotun, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 12 April 2022

disertai dengan yel-yel, agar suasana kembali stabil dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar.<sup>8</sup>

Dalam pengambilan subjek diatas bahwa dapat disimpulkan dalam penggunaan jenis ice breaking yel-yel peserta didik lebih senang dan suasana di kelas pun jadi lebih riang gembira dan siswa terlihat lebih semangat untuk pembelajaran, dalam menggunakan yel-yel guru menyesuaikan dengan yang anak ketahui dan juga dengan durasi waktu yang sesuai. Sehingga siswa dapat mengikuti yel-yel dengan baik, karena mereka mengetahui maksud dari yel-yel yang di berikan guru. Dari dokumentasi terlihat peserta didik sangatlah senang dan semua mengikuti yel-yel yang di berikan oleh guru, maka penggunaan yel-yel sebagai selingan ketika pembelajaran sangatlah menarik untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa dan kesiapan siswa untuk menerima pembelajaran lebih baik.

Dalam implementasi yel-yel yang di gunakan ada dua model yaitu:

a. Model mono yel-yel

Suatu yel-yel yang di ucapkan sendiri oleh siswa didik baik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel yang diucapkan. Digunakan siswa atau kelompok untuk menyemangati kelompoknya sendiri seperti ketika akan melaksanakan suatu tugas atau maju mempresentasikan hasil kerja. Salah satu contoh yang di gunakan seperti:

Mana dimana kelompok paling hebat

Kelompok paling hebat adalah kelompok mawar

Mana dimana kelompok paling dahsyat

Kelompok paling dahsyat adalah kelompok mawar

---

<sup>8</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 13 April 2022

Dalam pelaksanaannya sangatlah bervariasi dan sangat kreatif, kalau guru memberikan instruksi agar setiap kelompok siswa didik membuat yel-yel, dan jika perlu dilombakan.

b. Model interaktif yel

Model yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan peserta didik atau antara siswa didik dengan siswa didik lainnya. Contoh yang digunakan adalah:

- 1) Yel yang sering dipakai untuk ini adalah salam sapa untuk memusatkan perhatian. Misal ketika guru mengucapkan kata HALO, maka siswa menjawab dengan kata HAI. Juga sebaliknya jika guru mengucapkan kata HAI, maka siswa menjawab dengan kata HALO. Ada banyak jenisnya dan bisa digunakan secara bervariasi kata.
- 2) Ada juga model sapa jawab. Misalnya guru mengucapkan kelompok MAWAR! Maka kelompok mawar segera menjawab yel-yel ciptaan mereka, misalnya di jawab secara serempak.

c. Ice breaking jenis games

Penggunaan games dikelas sangat menarik bagi peserta didik apalagi untuk mereka yang suka dengan sebuah permainan, karena di usia anak-anak memang lebih suka dunia bermain. Dengan sebuah games akan mampu membangun konsentrasi peserta didik untuk berfikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif. Permainan merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Nurudin guru kelas IVb, beliau mengungkapkan:

Saya mengajak anak untuk melakukan suatu games di mana saya membagi beberapa kelompok terlebih dahulu dan memberikan arahan untuk melaksanakan games tersebut, agar peserta didik lebih paham. Peserta didik sangat antusias mengikuti games

tersebut. Saya membuat sesuai dengan materi yang dibahas pada saat itu.<sup>9</sup>

Dalam menentukan jenis games yang akan di pilih guru harus memilih games yang sekiranya aman untuk peserta didik, waktunya pun tidak terlalu lama, menggunakan peralatan yang sederhana yang ada di kelas maupun membuatnya dengan bahan yang aman untuk peserta didik serta games tersebut mempunyai nilai-nilai edukatif yang bisa diperoleh dari pelaksanaan games, yaitu terciptanya kekompakan, kerjasama, kemandirian, konsentrasi, kreatifitas, dan sebagainya.

Seperti yang disampaikan oleh ibu Endah Rahmahwati guru tematik kelas IVa, pada wawancara yang peneliti lakukan yaitu:

Pelaksanaan games di kelas memang harus ada beberapa hal yang perlu di perhatikan, saya sebagai guru harus sekreatif mungkin untuk membuat games tersebut menarik untuk peserta didik dan harus bisa memanage waktu dengan sebaik mungkin.<sup>10</sup>

Hal tersebut seperti pemaparan dari bapak Nurudin ketika melakukan wawancara yaitu:

Ketika melaksanakan games dikelas di bagi kelompok dan mereka harus bergantian untuk melakukan gamesnya, yang lain duduk di bangku dahulu dan memperhatikan temannya yang lainya yang sedang di depan melaksanakan games, dengan begitu siswa akan lebih kondusif.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Wawancara, Nurudin, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 13 April 2022

<sup>10</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 14 April 2022

<sup>11</sup> Wawancara, Nurudin, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 14 April 2022



Gambar 4.2

Pembelajaran IPS di Kelas 4 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

Selain itu pelaksanaan games di kelas mungkin membuat anak agak gaduh, karena rasa ingin tahu mereka dan ketertarikan akan games yang di buat oleh guru, maka kondisi kelas saat itu masih kurang kondusif sehingga guru harus memberikan peraturan dengan jelas dan peserta didik pun mengerti pelaksanaan games nanti seperti apa, guru juga harus mengondisikan kelas.<sup>12</sup>

Games tentunya berkaitan dengan media yang digunakan untuk memberikan suatu pengajaran, menambah pengetahuan dengan menggunakan media yang unik dan menarik. Permainan warna sangat di perlukan jika di dunia anak-anak bukan tingkat kesulitan yang di pentingkan. Seperti pemaparan dari subjek Kotzen yang peneliti wawancarai mengenai adanya games ketika pembelajaran di kelas:

Sangat senang sekali ketika guru membuat suatu games yang dilakukan bersama di kelas, kami jadi lebih tertarik dan tidak

<sup>12</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 16 April 2022

sabar untuk mengikuti games tersebut, apalagi kalau guru membawa alat untuk games itu yang berwarna macammacam.<sup>13</sup>

Games merupakan salah satu yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, serta digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik.

Games yang digunakan ada dua, yaitu games secara mandiri atau individu, contoh: menghitung acak, berhembus, dan cerita berantai, dan games secara kelompok, contoh: bercermin, siapa cepat dan kreatif dia pemenang permainan individu dilakukan tetap bersama-sama dalam kelas, namun hanya menuntut konsentrasi individual. Sementara games kelompok membutuhkan kerjasama, kekompakan dan strategi kelompok.

#### d. Gerak badan

Dalam jenis gerak badan di lakukan ketika suasana kelas mulai tak kondusif ataupun ketika peserta didik mulai lesu, ketika itu guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan suatu gerakan yang menyenangkan sehingga dapat memulihkan kembali minat dan semangat belajar peserta didik. Seperti yang di ungkapkan ibu Endah Rahmahwati guru tematik kelas IVa, ketika peneliti melakukan wawancara:

Ketika peserta didik mulai kelihatan lesu dan mulai ada yang meminta izin keluar kelas sebentar, saya paham bahwa peserta didik saat itu sudah mulai jenuh. Maka ketika itu saya meminta siswa untuk berdiri, diminta untuk menggerakkan badannya sesuai dengan yang saya intruksikan. Gerakan yang dilakukan bisa bebas dan sesuai dengan situasi atau kondisi di kelas pada saat itu.<sup>14</sup>

Tujuan jenis ice breaking ini untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar

<sup>13</sup> Wawancara, Kotzen, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 15 April 2022

<sup>14</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 15 April 2022

kembali dengan demikian proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. Banyak cara untuk membuat siswa bergerak sebagai selingan proses belajar. Jenis-jenis ice breaking yang berupa gerak badan yaitu: (1) mulai cara yang paling mudah yaitu dengan memberi intruksi langsung agar siswa didik melakukan sesuatu, seperti merentangkan tangan, membungkukkan badan, memutar pinggang, dan sebagainya. (2) agar ice breaking gerak badan lebih menarik bisa lakukan sambil bernyanyi. (3) intruksi gerak badan juga bisa digabung dengan suatu cerita yang sesuai dengan materi Hal tersebut memang efektif dilakukan di kelas, ketika itu peneliti melakukan wawancara, bapak Nurudin guru kelas IV b pun juga menyampaikan:

Terkait gerak badan yang biasanya saya lakukan di kelas bersama Anak-anak adalah merentangkan tangan ataupun memutar pinggang, selain itu juga ketika ada cerita pada materi pelajaran, peserta didik saya ajak untuk menggerakkan badan sesuai tema materi cerita itu, mereka lebih tertarik.<sup>15</sup>

Ketika melakukan ice breaking kadang peserta didik ada yang malas untuk mengikuti gerakan karena dia sudah tidak ada semangat, maka guru harus mampu memiliki cara tersendiri agar peserta didik itu tertarik semua, tidak hanya beberapa anak saja yang terlibat. Guru harus kreatif mungkin membuat gerakan yang menarik dan membuat peserta didik menjadi lebih senang. Sehingga peserta didik menjadi lebih berminat kembali untuk belajar.<sup>16</sup>

Untuk meningkatkan minat itu sendiri ibu Nur Laela selaku kepala madrasah beliau menyampaikan caranya, yaitu:

Selain ice breaking, untuk meningkatkan minat itu di madrasah juga dilakukan hal-hal seperti berikut, misalnya memberi tugas dengan intruksi yang lebih jelas, memperhatikan dan menyapa pada siswa yang kurang fokus terhadap belajar dengan sapaan yang menyenangkan, menciptakan suasana kelas yang nyaman, bebas dari ancaman, serta lebih menyenangkan, mengubah posisi

<sup>15</sup> Wawancara, Nurudin, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 16 April 2022

<sup>16</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 16 April 2022

tempat duduk seminggu sekali, menciptakan kompetisi yang positif, baik dalam tugas harian maupun ulangan, memberikan apresiasi seperti hadiah bagi yang berprestasi dan memberikan kesempatan siswa belajar kelompok sehingga terjadi interaksi yang kondusif.<sup>17</sup>

Ada banyak cara untuk membuat siswa bisa bergerak sebagai selingan dalam proses belajar. Jenis yang berupa gerak badan yang digunakan yaitu: (1) mulai cara paling mudah yaitu dengan memberikan instruksi langsung agar siswa melakukan sesuatu, seperti merentangkan tangan, membungkukkan badan, memutar pinggang, dan sebagainya. (2) agar ice breaking lebih menarik, guru bisa melakukan dengan semacam games. (3) intruksi gerak badan juga bisa digabung dengan sebuah cerita.

## **2. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif**

Iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam kaitannya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar; pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, penerangan, suhu, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari. Adapun desain ruang kelas pembelajaran berbasis edutainment di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon berupa: “Desain ruang kelas terkait dengan pengaturan bangku menggunakan formasi tradisional(konvensional), formasi meja pertemuan, formasi pengelompokan terpisah”.<sup>18</sup>

Berdasarkan observasi, sebelum pembelajaran dimulai guru melakukan persiapan dengan menyeting suasana kelas. Dalam penyetingan tata letak tempat duduk dibuat 5 baris satu meja untuk 1 siswa.<sup>19</sup> Menurut guru kadang juga dilakukan rotasi tempat duduk pada tiap minggu, berdasarkan keterangan guru hal tersebut dilakukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Sebagaimana kutipan guru berikut:

“Memang iya, penyetingan tempat duduk memang saya setting sebegitu rupa agar siswa itu mempunyai pengalaman yang berbeda. Selain itu, yang belakang identik dikenal tempat duduk yang nakal/usil atau tidak

<sup>17</sup> Wawancara, Nur Laela, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 16 April 2022

<sup>18</sup> Observasi, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 18 April 2022

<sup>19</sup> Endah Rahmahwati, wawancara, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 18 April 2022

memperhatikan sehingga dengan dirolling tempat duduk semua siswa merasakan tempat duduk di depan, tengah, dan belakang. Namun dalam kerja kelompok pastinya tempat duduknya digabung sesuai dengan kebutuhan kelompok. Terkadang juga ada yang nyamannya duduk di bawah ya saya suruh duduk di bawah, harapan saya pokoknya dalam pembelajaran itu antar siswa tidak saling mengganggu temannya dan kegiatan pembelajaran berlangsung tenang”.<sup>20</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti dilingkungan kelas terkait pemberian aroma terapi, penyediaan gambar, penggunaan warna, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan diperoleh data sebagai berikut.

“Penggunaan warna pada semua kelas sama yakni warna cream, tidak ada beda antara kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis edutainment dengan metode yang lain, untuk pemberian aroma terapi tidak semua kelas menggunakannya. Terkait pemberian aroma terapi tidak ada beda antara kelas yang menerapkan model edutainment dengan model pembelajaran yang lain. Terkait penyediaan gambar, dan pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan tidak ada beda antara kelas yang menerapkan model edutainment dengan model yang lain, artinya masing masing kelas diberikan kebebasan untuk mengatur hal tersebut”.<sup>151</sup>

Pada observasi tertampang di dinding kelas terpasang gambar presiden dan wakil presiden, gambar pahlawan serta lambang negara. Selain itu, pada dinding belakang kelas terpasang papan bank data yang berisikan informasi data guru, program kelas, daftar nama siswa, dan data lain yang berkaitan dengan kelas tersebut. Disana juga terdapat satu tiang bendera yang diletakkan di pojok depan ruangan kelas, selanjutnya nampak beberapa hasil karya siswa yang terpajang di atas almari kelas.<sup>21</sup>

Kelas memang sudah dipersiapkan dengan matang, dengan kelas yang bersih serta tertata sumber dan media membuat di dinding membuat siswa lebih mudah dalam proses pembelajaran nanti.

### **3. Menarik Minat**

Dalam menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pelajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan dengan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan

<sup>20</sup> Endah Rahmahwati, wawancara, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 17 April 2022

<sup>21</sup> Endah Rahmahwati, wawancara, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 17 April 2022

pengertian-pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang diajarkan oleh guru.

Guru sebelum menggunakan media pembelajaran melakukan persiapan terlebih dahulu seperti mempertimbangkan pemilihan media dan jenis media. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan kepala sekolah pada saat wawancara mengenai guru dalam menggunakan media pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon sebagai berikut:

“Dalam menggunakan media, guru terlebih dahulu menyesuaikan indikator dalam silabus agar siswa lebih mudah menerima pembelajaran dan siswa senang dengan media tersebut. Media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar seperti power point yang terkait dengan indikator, atlas peta, globe, jenis-jenis batuan, DVD, CD pembelajaran IPS, dan media lipatan. Namun guru dalam mengajar tidak selalu menggunakan media pembelajaran karena tidak semua materi membutuhkan media pembelajaran. Terkadang juga memanfaatkan fasilitas hotspot untuk browsing”<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Nur Laela selaku Kepala Sekolah di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon diterangkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran, mempertimbangkan kesesuaian dengan indikator dalam silabus agar siswa mudah menerima dan senang dengan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran IPS antara lain power point yang terkait dengan indikator, atlas peta, globe, jenis-jenis batuan, DVD, CD pembelajaran IPS, dan media lipatan serta internet untuk mencari referensi pembelajaran. Keterangan di atas didukung oleh Ibu Endah Rahmahwati selaku guru IPS MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon yang juga mengungkapkan bahwa:

“Iya saya dalam mengajar menggunakan media pembelajaran seperti Power point, Mind mapping, Gambar, Kotak isi, TTS, Media 3D (lapisan tanah globe) dan film sejarah. Dalam menggunakan media tersebut, saya mempertimbangkan faktor kemudahan didapat, media yang mempermudah siswa dalam memahami materi dan sesuai kesenangan siswa. Selain itu, yang terpenting tidak membutuhkan waktu banyak dalam persiapan. Saya juga memanfaatkan TIK seperti youtube untuk mendownload film atau video yang berkaitan dengan materi IPS”<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 18 April 2022

<sup>23</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 18 April 2022

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam menggunakan media pembelajaran ibu ER mempertimbangkan faktor kemudahan dalam memperoleh media, kemudahan dalam penggunaan media, keefektifan media, dan sesuai dengan kesenangan siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS antara lain power point, mind mapping, gambar, kotak isi, TTS, media 3D (lapisan tanah globe) dan film sejarah. Ibu EP selaku guru IPS MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon juga mengemukakan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar, diantaranya power point, gambar, TTS dan media 3D (lapisan tanah, globe). Mengenai pertimbangan dalam menggunakan media, Ibu ER menjelaskan harus memenuhi kriteria seperti disukai siswa, menarik bagi siswa dan sekolah memiliki media tersebut serta sesuai dengan materi. Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa guru IPS dalam menggunakan media pelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon telah menyesuaikannya dengan indikator dalam silabus. Hal ini dibuktikan dengan peneliti mencocokkan antara RPP dengan observasi secara langsung pada proses pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang digunakan guru IPS antara lain power point, main mapping, gambar, kotak isi, TTS, media 3D (lapisan tanah globe) dan film sejarah. Pemilihan media tersebut mempertimbangkan banyak faktor, diantaranya mudah didapat, tidak mahal (ekonomis), mudah digunakan, relevan dengan materi ajar (silabus), disukai siswa, dan tidak memakan waktu yang banyak, sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Kemudian media yang digunakan dalam pembelajaran IPS meliputi: media gambar (peta, peta, atlas, gambar tokoh), Media 3D (globe, miniatur candi), power point, gambar, Film dan CD pembelajaran, main mapping, kotak isi, TTS, jenis-jenis batuan, DVD, media lipatan serta internet untuk mencari referensi pembelajaran seperti youtube. Dengan demikian, kreativitas guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran dapat dikatakan cukup baik.

#### 4. Merayakan hasil

Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan salah satunya adalah dengan memberi hadiah. Memberikan hadiah apapun jenis dan bentuknya adalah tindakan yang dapat menyenangkan hati, menambah semangat, menghilangkan kelesuan serta mendorong murid untuk lebih giat menambah ilmunya

Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon berjalan dengan kondusif. Kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas, dengan tetap mematuhi protokol kesehatan (memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan sebelum dan sesudah pembelajaran dimulai). Setiap guru memiliki cara tersendiri untuk mengkondisikan siswanya. Hal ini bisa dibuktikan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung beraneka macam, memberikan hadiah kepada siswa yang aktif di kelas, ada yang bernyanyi di kelas, tebak-tebakan sebelum pembelajaran dimulai, dan masih banyak teknis lainnya yang dapat digunakan oleh guru.<sup>24</sup>

Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda inilah, membuat guru harus lebih kreatif dalam sebuah teknis pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya, serta peserta didik lebih semangat, lebih giat lagi dalam proses belajar mengajar.

Data penelitian yang diperoleh penulis dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, akan penulis paparkan berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut

Pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon guru kelas atas yakni guru kelas IV, V, dan VI menggunakan teknis pembelajaran yaitu pemberian reward untuk peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan guru, peserta didik yang mampu mengerjakan soal yang lumayan sulit dari guru, peserta didik, peserta didik yang disiplin serta rajin dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dengan

---

<sup>24</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 19 April 2022

adanya teknis pemberian reward kepada peserta didik adalah untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, dengan adanya pemberian reward peserta didik merasa dihargai atas capaian selama belajar, mendorong peserta didik yang belum mendapatkan hadiah dari guru untuk lebih semangat belajar.

Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru memberikan reward kepada peserta didik selalu beragam, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya penulis melakukan wawancara dengan guru kelas IV, V, dan VI di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon pada saat jam istirahat dan kegiatan belajar mengajar sudah dilaksanakan

Pemberian reward kepada siswa juga dilakukan oleh guru kelas IV, reward yang diberikan biasanya berupa pujian, applause dan jempol. Reward juga memberikan penguatan kepada siswa yang berprestasi di kelas dengan tujuan untuk mempertahankan prestasinya. Sebagaimana hasil wawancara penulis dengan Narasumber Guru 1, selaku guru Kelas IVa di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, terkait dengan bentuk reward yang diberikan ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, beliau menyatakan bahwa:

“Pernah memberikan reward pada mata pelajaran IPS, misalnya tema indahny keragaman di negeriku, peserta didik disuruh maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaanya yaitu menyebutkan nama suku dan asalnya. Kemudian dari hasil presentasinya dinilai. Reward untuk peserta didik berupa kata-kata pujian, jempol, tepuk tangan. Untuk memberikan hadiah saya jujur tidak pernah memberikan hadiah berupa uang, dll, nanti anak tetap malas, karena dalam benak hatinya malah gak dikasih hadiah, yaudah saya gak mau belajar. Saya hanya memberikan reward berupa katakata, dan simbol kepada peserta didik”.<sup>25</sup>

Hal serupa juga dilakukan oleh guru kelas IVa di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, reward diberikan kepada peserta didik ketika peserta didik berhasil membuat urutan nama suku bangsa dan asal provinsi. Sebagaimana hasil wawancara penulis dengan Narasumber Guru 2, selaku guru Kelas IVb di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon terkait dengan bentuk Reward yang

---

<sup>25</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 19 April 2022

diberikan ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial beliau menyatakan bahwa:

“Memberikan reward pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi lagu daerah, diberikan reward yaitu memberikan uang ke siswa, karena guru tidak mempersiapkan untuk memberikan hadiah, tetapi jika diakhir tema biasanya saya memberikan Reward berupa alat tulis untuk peserta didik”.<sup>26</sup>

Reward diberikan kepada peserta didik perlu dilaksanakan, dengan melihat potensi atau kemampuan berIlmu Pengetahuan Sosial yang baik dan benar. Sebagaimana hasil wawancara penulis dengan Narasumber Guru 3, selaku guru Kelas VIc di MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon terkait dengan bentuk reward yang diberikan ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, beliau menyatakan bahwa:

“Pernah memberikan reward pada saat pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada saat materi lagu daerah dan asal provinsi Reward yang diberikan kepada peserta didik berupa ucapan semangat untuk memotivasi anak agar semangat belajar ‘iya pintar, bagus, jempol’. Selain itu juga saya memberikan reward adalah ketika ulangan dilaksanakan, peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi diberikan hadiah berupa buku, kadang berupa uang untuk ditabung”.<sup>27</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IVa, IVb, dan IVc di MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru memberikan reward atau hadiah kepada peserta didik dalam bentuk yang berbeda-beda serta beragam. Hal tersebut tersebut dilaksanakan oleh guru agar peserta didik ketika proses pembelajaran dilaksanakan akan lebih semangat. Bentuk-bentuk reward yang diberikan oleh guru yakni reward verbal yaitu berupa kata-kata pujian untuk peserta didik atas capaian dalam belajar, serta juga dalam bentuk non verbal yaitu dengan guru memberikan jempol ke peserta didik, dan memberikan tepuk tangan. Guru juga memberikan hadiah berupa barang seperti alat tulis untuk peserta didik yang berhasil dalam proses kegiatan belajar mengajar.

MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon sangatlah menjunjung tinggi suatu keberhasilan dalam setiap pembelajaran, agar mampu menghasilkan peserta didik yang berprestasi. Hal ini sangatlah perlu adanya dorongan bagi peserta

<sup>26</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon, 19 April 2022

<sup>27</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma’arif NU Ajibarang Kulon, 19 April 2022

didik, dorongan guru serta orang tua peserta didik sangat berpengaruh penting dalam capaian belajar peserta didik itu sendiri. Salah satunya adalah dorongan dari guru sangat diperlukan bagi peserta didik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari guru kelas IVa di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon:

“Untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik itu dapat dilakukan dengan berbagai macam, salah satunya adalah dengan memberikan reward berupa hadiah atau kata-kata motivasi untuk peserta didik. Pemberian reward saya lakukan supaya peserta didik merasa dihargai bahwa atas capaian belajar, agar peserta didik termotivasi, lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas”.<sup>28</sup>

Tujuan dari penerapan variasi reward ini adalah agar mempunyai pedoman dalam memantau serta mengendalikan ketertiban peserta didik saat pembelajaran berlangsung, agar peserta didik tidak bosan terhadap reward yang diberikan oleh guru, menciptakan ketertiban suasana belajar yang kondusif, menumbuhkan kesadaran peserta didik agar peserta didik menjadi baik dan berkualitas, menghargai peserta didik yang memang aktif atau berprestasi di kelas. Seperti pernyataan dari Narasumber Guru, selaku guru kelas IVb di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon:

“Tujuan saya memberikan reward yaitu agar peserta didik lebih semangat belajar, dan juga lebih mempermudah saya untuk mengkondisikan kelas, serta dengan adanya pemberian reward kepada peserta didik mereka lebih kreatif lagi dalam mengeksplor kemampuan mereka”.<sup>29</sup>

Selain tujuan dari pemberian reward adalah untuk mencapai kondusifnya yang perlu dimiliki peserta didik dalam proses belajar di kelas, selain itu juga untuk melatih agar peserta didik mampu dalam bertanggung jawab dan disiplin atas kewajiban mereka sebagai peserta didik. Seperti pernyataan dari Narasumber Guru Kelas IVc:

“Peserta didik yang mendapatkan hadiah atau reward adalah peserta didik yang unggul di kelas dari peserta didik yang lain, atau yang mampu menjawab pertanyaan sulit dari guru. Hal ini dimaksudkan supaya peserta didik yang mendapatkan reward menjadi contoh disiplinnya bagi peserta didik lainnya yang belum pernah mendapatkan reward dari guru, agar lainnya

---

<sup>28</sup> Wawancara, Endah Rahmahwati, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 19 April 2022

<sup>29</sup> Wawancara, Nurudin, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 20 April 2022

juga bersemangat lagi dalam belajar, serta tidak putus asa, agar mampu mendapatkan sebuah hadiah atau Reward dari guru”.<sup>30</sup>

Penerapan variasi reward pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon dilakukan oleh guru dengan bantuan pembuatan peraturan yang telah disepakati melalui pelatih dan dengan siswa. Perlu ada kesepakatan di antara keduanya, karena jika mungkin ada penyelesaian, siswa jelas akan berusaha menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan melalui pengajar, sehingga siswa sudah memahami pedoman yang telah disepakati bersama. itu sesuai dengan statistik yang diberikan melalui Narasumber Guru Kelas IVb:

“Saat pembelajaran di kelas, sebelum memulai materi baru, saya membuat kesepakatan kepada peserta didik. Selama pembelajaran nanti dimulai, siapa saja yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar, akan mendapatkan hadiah yang tidak saya beritahu sebelumnya, agar mereka tetap fokus dalam pembelajaran”.<sup>31</sup>

Adanya aturan dan kesepakatan antara guru serta peserta didik, peserta didik akan lebih mudah dikondisikan oleh guru, serta pembelajaran akan berjalan dengan yang diharapkan oleh guru, pembelajaran akan terlaksana secara kondusif. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mendidik siswa tentang kompetensi Ilmu Pengetahuan Sosial yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ditujukan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berilmu Pengetahuan Sosial yang tepat dan benar, masing-masing secara lisan dan tulisan, serta untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif siswa. sangat mungkin bagi siswa untuk mengumpulkan kemampuan bahasa yang mereka kenali dari bertanya, menjawab, menyanggah, dan berdebat dengan mahasiswa lain. Jadi guru dalam mengajar memiliki cara tersendiri, terutama dengan bantuan pemberian reward atau kata-kata motivasi agar siswa dapat mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan rajin, dan lebih disiplin dalam belajar. Penghargaan membuat siswa merasa dihargai atas pekerjaannya sehingga mereka mungkin lebih antusias belajar dan meningkatkan konsekuensi belajar

---

<sup>30</sup> Wawancara, Jumiranto, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 20 April 2022

<sup>31</sup> Wawancara, Nurudin MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 20 April 2022

mereka. selain itu, hadiah membuat siswa senang. Pendidik memberikan reward saat ini tidak hanya memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi, namun juga memberikan dorongan kepada mahasiswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, yang akan meningkatkan motivasi belajarnya. guru memberikan penghargaan mempunyai alasan tersendiri. salah satunya adalah untuk mengikuti siswa yang energik dan aktif dikelas, dan bisa menirunya sehingga siswa yang kurang aktif bisa mendapatkan hadiah atau reward dari pengajar. Demikian disampaikan oleh Narasumber Guru Kelas IV c :<sup>32</sup>

“Reward saya berikan kepada peserta didik yang berprestasi maupun peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, agar peserta didik yang kurang aktif dapat mengikuti temannya yang aktif dan saya berikan semangat semuanya dengan kata-kata motivasi kepada peserta didik, agar mereka merasakan tersentuh untuk lebih giat dalam belajar dan lebih semangat lagi dalam belajar”.<sup>32</sup>

Penerapan variasi reward pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon dilaksanakan oleh guru dengan baik serta diikuti juga oleh peserta didik dengan baik pula, guru juga berperan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik yang berprestasi maupun peserta didik yang kurang berprestasi dapat termotivasi belajarnya dan menjadi semangat lagi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Reward yang bersifat sementara atau tidak selalu diberikan kepada peserta didik, diharapkan bisa memberikan dampak positif pada proses belajarnya peserta didik itu sendiri, serta perlu adanya peran dari guru untuk melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan variasi reward.

---

<sup>32</sup> Wawancara, Jumiranto, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 20 April 2022

### C. Analisis Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

Hasil penelitian yang dilakukan di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Ajibarang Banyumas, peneliti dapat menyimpulkan dari setiap wawancara, observasi maupun dokumentasi mengenai implementasi metode *edutainment* pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Ajibarang Banyumas.

Implementasi metode *edutainment* pembelajaran IPS telah dilakukan oleh semua pihak yang ada dilingkungan MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Ajibarang Banyumas, khususnya siswa kelas IV.”

Langkah-langkah penerapan *edutainment* dalam pembelajaran yang pertama yaitu memberikan kemudahan dan suasana gembira, aktivitas belajar membutuhkan peran akal dan hati, demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam. Bila pembelajar mempunyai kejenuhan dalam berpikir dan menyerap pelajaran, maka hendaknya guru menggunakan *ice-breaking* di sela-sela belajar.

Langkah-langkah penerapan *edutainment* dalam pembelajaran yang kedua yaitu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam kaitannya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar; pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, penerangan, suhu, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari. Langkah-langkah penerapan *edutainment* dalam pembelajaran yang ketiga yaitu menarik minat. Dalam menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pelajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan dengan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang diajarkan oleh guru.

Langkah-langkah penerapan *edutainment* dalam pembelajaran yang ketiga yaitu Merayakan hasil. Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa

memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan salah satunya adalah dengan memberi hadiah. Memberikan hadiah apapun jenis dan bentuknya adalah tindakan yang dapat menyenangkan hati, menambah semangat, menghilangkan kelesuan serta mendorong murid untuk lebih giat menambah ilmunya.

Langkah-langkah penerapan *edutainment* dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Hamruni yaitu Pertama memberikan kemudahan dan suasana gembira, Kedua menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, ketiga menarik minat, Keempat menyajikan materi yang relevan, Kelima melibatkan emosi positif dalam pembelajaran. Keenam melibatkan semua indera dan pikiran. Ketujuh menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Kedelapan memberikan pengalaman yang sukses. Kesembilan merayakan hasil<sup>33</sup>

Hasil penelitian ini sejalan dengan Disertasi Harmuni dengan judul *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, menjelaskan bahwa gagasan-gagasan yang dibangun dalam pendidikan islam sangat relevan dengan metode pendidikan berupa *edutainment* tersebut. Adapun prosedur yang dapat dilakukan dalam mengembangkan konsep *edutainment* antara lain, mengupayakan tumbuhnya sikap positif, minat belajar, control emosi dan permainan. Dengan mengkombinasikan hal-hal tersebut akan menjadikan pembelajaran yang menjadikan suasana belajar penuh dengan kesenangan.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Disertasi, 2008)...64-68

<sup>34</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Disertasi, 2008) ...69

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Merujuk pada hasil penelitian dalam penelitian ini terkait dengan Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang, yang melandaskan pada pendapat Hamnuri tentang penerapan *edutainment* dalam pembelajaran maka peneliti menarik kesimpulan, sebagai berikut :

Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran diterapkan dalam 9 langkah yaitu : memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman yang sukses, merayakan hasil. Dari kesembilan langkah-langkah penerapan *edutainment* tersebut, MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon hanya melaksanakan 4 langkah saja yaitu memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, dan merayakan hasil. Langkah-langkah Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang yaitu : memberikan kemudahan dan suasana gembira dilaksanakan dengan ice breaking tipe yel-yel, games, gerak badan. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menggunakan bunga segar untuk menciptakan aroma, aneka warna dan desain ruang kelas. Menarik minat dengan pemilihan media dan jenis media pembelajaran. Merayakan hasil dengan memberi reward / hadiah berupa materi, doa atau pujian.

*Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Implementasi *edutainment* adalah rancangan yang telah dijalankan sedemikian rupa dalam pembelajaran sehingga membuat para siswa aktif, nyaman dan merasa senang ketika belajar di

kelas. Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon terlaksana dengan senyaman mungkin dalam belajar melalui pembelajaran metode *edutainment* sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan dalam suasana yang menyenangkan.

## B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Dalam proses belajar mengajar sebaiknya tetap melakukan interaksi dan kerja sama baik pada saat menyelesaikan permasalahan ataupun saat mempelajari suatu materi pelajaran, serta harus tetap mempersiapkan diri pada saat memulai maupun pada saat mengikuti proses belajar mengajar dengan sungguh-sungguh

### 2. Bagi Guru Mata Pelajaran IPS

Dalam proses belajar mengajar guru harus menerapkan metode *edutainment* ke semua mata pelajaran yang diajarkannya agar dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik

### 2. Bagi Madrasah

Lembaga madrasah harus memberikan sarana dan prasarana yang cukup memadai bagi madrasahnyanya agar kegiatan belajar mengajar (KBM) nya cukup memuaskan bagi peserta didik dan pendidik yang mengajar di madrasah tersebut

### 4. Bagi Peneliti

Selanjutnya Peneliti yang ingin mengkaji tentang hal sama diharapkan untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai metode *edudainment*, serta kekurangan-kekurangan pada penelitian ini diharapkan dapat diminimalisasi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Agustia, Nanda Rahayu. "Nuansa Edutainment Dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013". *Jurnal Pendidikan Al-Hadi*. Vol. IV No. 02 Januari-Juni 2019.
- Alkin C., Malkin. *Encyclopedia Of Educational Research (Sixth Edition)*. Macmillan Library, 1992.
- Anikina, Oksana V. and Yakimenko, Elena V. *Edutainment as a Modern Technology of Education*. Russia: National Research Tomsk Polytechnic University, 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Berg, Euwe Van Den. *Miskonsepsi Fisika dan Remediasi*. Salatiga: UKSW, 1991.
- Bungin Burhan (Eds). *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis Ke Arah Model Aplikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003.
- Daryanto dan Sudjendro, Herry. *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- DePorter, Bobby & Hernaci, Mike. *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You*. New York: Dell Publishing, 1992.
- Fadillah, M. dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

- Hadi, Sutrinno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- Hajar, Ibnu. *Panduan Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Halgan, Jill. *Designing Multidisciplinary Integrated Curriculum Units (California: The California Center for College and Career*, 2010.
- Hamalik, Oemar. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007. .
- Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2014.
- Hamruni. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Hidayat, Rakhmat. *Pengantar Sosiologi Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Indratno, A. Ferry T. (eds.). *Menyambut Kurikulum 2013*. Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2013.
- Kemendikbud RI. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan SDM dan Penjaminan Mutu Pendidikan, 2014.
- Kunandar. *Guru Professional Implementasi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.
- Kyriacou, C. *Effective Teaching in Schools: Theory and Practice*. Penerjemah: M. Khozim. Oxford: Oxford University Press, 2011.

- Majid, Abdul. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mamat SB., dkk. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005.
- Meier, Dave. The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Progam Pendidikan dan Pelatihan. Bandung: Kaifa, 2009.
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remeja Rosdakarya, 2012.
- Muhaimin. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012.
- Mulyasa, E. Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Mulyono. Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Muzamiroh, Mida Latifatul. Kupas Tuntas Kurikulum 2013: Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum 2013. Yogyakarta: Kata Pena, 2013.
- Pangastuti, Ratna. Edutainment PAUD. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 Tantang Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Poerwanti, Loeloek Endah dan Amri, Sofan. Panduan Memahami Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Prastowo, Andi. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Prihatin, Eka. Konsep Pendidikan. Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2008.

- Rachman, Maman. Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian. Semarang: IKIP Semarang, 1999.
- Rusman. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sanjaya, Wina. Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Kencana, 2008.
- Saefuddin, Asis H. & Berdiati, Ika. Pembelajaran Efektif. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014.
- Sherman, Chan (2007). Edutainment. <http://etec.cltt.ubc.ca/510wiki/Edutainment>, diakses 12 April 2022.
- Silberman, Melvin L. Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusamedia, 2013.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2012. .
- Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta, 2013. Sukardi. Evaluasi Pendidikan Prinsip dan operasionalnya. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Sukayati dan Wulandari, Sri. Pembelajaran Tematik di SD. Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Sunhaji. Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains. Purwokerto: STAIN Press, 2013.
- Supardi. Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.

- Suprayogo, Imam. Metodologi Penelitian Sosial-Agama. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Susanto, Ahmad. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana, 2013.
- Suyatno. Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Svencer, B. D. Edutainment: Entertainment in the K-12 Classroom. Seattle, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.
- Thoyibah, Nura'inun dkk. Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Edutainment. Bandung: Antologi UPI Volume Edisi No. Juni 2015.
- Trianto. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara, 2010. . Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Usia Kelas Awal SD/ MI. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Uno, Hamzah B. & Muhammad, Nurdin. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran AKtif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Wardana, Yana. Teori Belajar dan Mengajar. Bandung: Pribumi Mekar, 2010.
- Zakiah, Siti Nur. "Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga". Tesis. Purwokerto: IAIN Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Prodi IPDI Pasca Sarjana, 2017.

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Wawancara dengan Kepala Sekolah / Madrasah

1. Kapan berdirinya MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
2. Apa yang menjadi latar belakang berdirinya MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
3. Bagaimana keadaan peserta didik MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ? Dan prestasi apa saja yang pernah diraih ?
4. Bagaimana keadaan pendidik dan tenaga kependidikan MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
5. Apa visi, misi dan tujuannya didirikannya MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
6. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon?
7. Bagaimana pendapat Ibu tentang pembelajaran dengan *edutainment* yang diterapkan guru di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
8. Bagaimana peran Ibu dalam implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
9. Apa saja kendala yang dihadapi dalam implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?

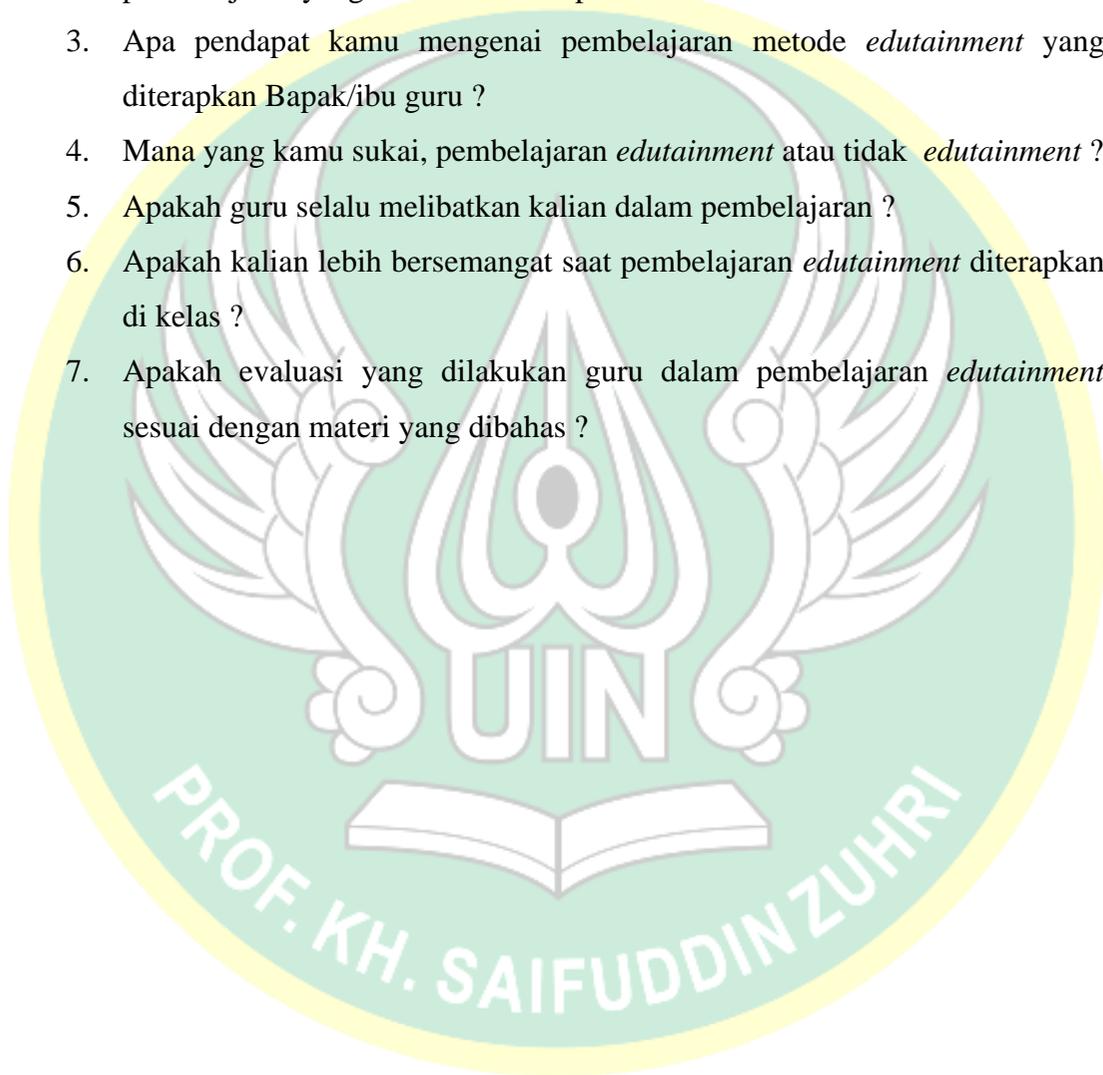
### B. Wawancara dengan Guru MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

1. Apa riwayat pendidikan bapak/Ibu?
2. Sejak kapan Bapak/Ibu mengajar di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ?
3. Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu mengenai metode *edutainment* dalam pembelajaran ?
4. Apa saja langkah-langkah penerapan *edutainment* dalam pembelajaran IPS ?
5. Pertimbangan apa saja yang digunakan Bapak/Ibu dalam menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran ?
6. Sebelum melaksanakan pembelajaran, apakah bapak/ibu membuat rencana pembelajaran terlebih dahulu? Perencanaan tersebut dalam bentuk apa saja? Apakah perencanaan tersebut terlaksana ?

7. Apa pendapat bapak/Ibu mengenai metode *edutainment* dalam pembelajaran? sejak kapan diterapkan di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon?
8. Apakah Bapak/Ibu selalu melakukan persiapan dalam setiap pembelajaran menggunakan metode *edutainment* ? Apa saja ?
9. Apakah dalam proses pembelajaran menggunakan metode *edutainment* Bapak/Ibu menggunakan media? Media apa yang digunakan ketika mengajar?
10. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam memberikan kemudahan dan suasana gembira dalam pembelajaran IPS ?
11. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam pembelajaran IPS ?
12. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam menarik minat dalam pembelajaran IPS ?
13. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam merayakan hasil dalam pembelajaran IPS ?
14. Apakah Bapak/Ibu melakukan selingan dalam metode *edutainment* dalam pembelajaran? Berupa apa ?
15. Game apa aja yang biasa diterapkan dalam pembelajaran metode *edutainment* ?
16. Apa saja instrument evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran metode *edutainment* ?
17. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran metode *edutainment*?
18. Menurut Bapak/Ibu bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran metode *edutainment*?
19. Menurut Bapak/Ibu langkah langkah aktor apa saja yang dalam penerapan pembelajaran metode *edutainment*

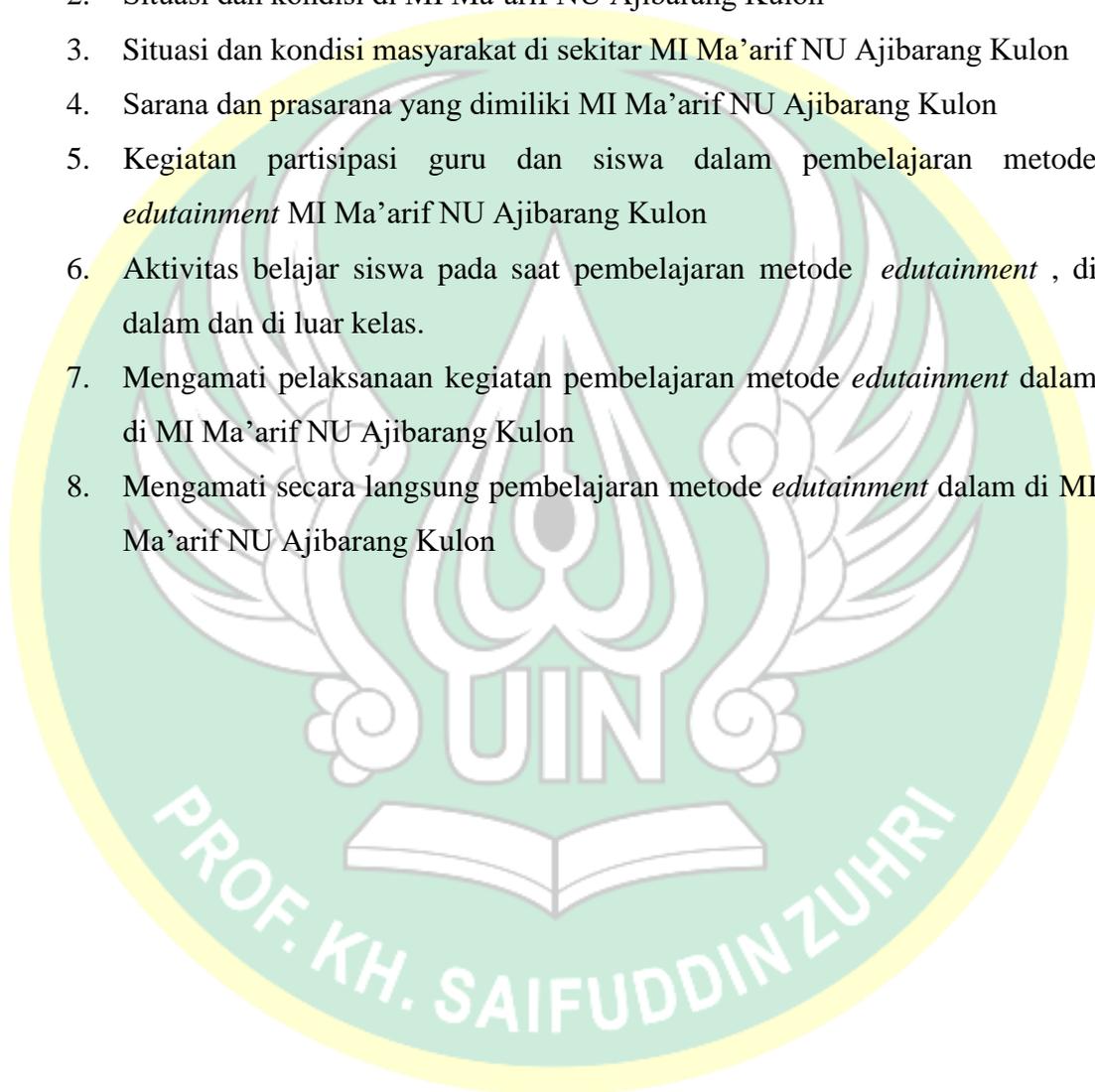
### C. Wawancara dengan Siswa

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon ? Apakah kamu merasakan kemudahan memahami materi pelajaran yang diajarkan guru ?
2. Apakah sebelum pembelajaran dimulai, guru selalu menjelaskan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu?
3. Apa pendapat kamu mengenai pembelajaran metode *edutainment* yang diterapkan Bapak/ibu guru ?
4. Mana yang kamu sukai, pembelajaran *edutainment* atau tidak *edutainment* ?
5. Apakah guru selalu melibatkan kalian dalam pembelajaran ?
6. Apakah kalian lebih bersemangat saat pembelajaran *edutainment* diterapkan di kelas ?
7. Apakah evaluasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran *edutainment* sesuai dengan materi yang dibahas ?



## PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati lokasi penelitian, yaitu MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
2. Situasi dan kondisi di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
3. Situasi dan kondisi masyarakat di sekitar MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
4. Sarana dan prasarana yang dimiliki MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
5. Kegiatan partisipasi guru dan siswa dalam pembelajaran metode *edutainment* MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
6. Aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran metode *edutainment* , di dalam dan di luar kelas.
7. Mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode *edutainment* dalam di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
8. Mengamati secara langsung pembelajaran metode *edutainment* dalam di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon



## DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN



Gedung MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Ajibarang Banyumas



Wawancara dengan Guru Kelas 4 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

## DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN



Wawancara dengan salah satu siswa Kelas 4 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon



Pembelajaran IPS Kelas 4 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

**KARTU MENGIKUTI UJIAN TESIS**

Nama : FAUZAN RIDLO  
NIM : 201763029  
Program Studi : PGMI

No	Hari, Tanggal	Nama dan NIM Mahasiswa	Judul Proposal Tesis	Nama & Paraf Dosen Penguji*
1.	Jum'at, 9 Juli 2021	Sri Muliah / 201763010	Ketrampilan Menulis Narasi Dengan Media Film Pada Siswa Kelas Atas MI Ma'arif NU 1 Banjarsari Kec Ajibarang Kab. Banyumas	 Dr Hj Tutuk Ningsih, M.Pd
2.	Jum'at, 23 Juli 2021	Siti Mutmainah / 201763028	Problematika Pembelajaran Kurikulum 2013 Di MI Ma'arif NU Kracak Kec Ajibarang Kab Banyumas	 Dr Hj Tutuk Ningsih, M.Pd
3.	Kamis, 6 Januari 2022	Isti'anatun / 201763020	Kolaborasi Sekolah dan Keluarga Dalam Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Modern Al Azhary Lesmana Ajibarang Kabupaten Banyumas	 Dr Hj Tutuk Ningsih, M.Pd

*\*pilih salah satu penguji*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr.Hj.Tutuk Ningsih, M.Pd**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

Nomor : 162/ Un.19/ D.PS/ PP.05.3/ 2/ 2022

Purwokerto, 22 Februari 2022

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth:

**Kepala MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon**

Di – Tempat

***Assalamu'alaikum Wr.Wb.***

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data dan informasi guna keperluan penyusunan tesis sebagai tugas akhir pada Pascasarjana UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, maka kami mohon Saudara berkenan memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa kami berikut:

Nama : Fauzan Ridlo  
NIM : 201763029  
Semester : 4  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Akademik : 2020/2021

Adapun penelitian tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Waktu Penelitian : 22 Februari 2022 s.d 23 April 2022  
Judul Penelitian : Implementasi Model Edutainment dalam Pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas  
Lokasi Penelitian : MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas ijin dan perkenaan Saudara disampaikan terimakasih.

***Wassalamu'alaikum Wr.Wb.***



Direktur,

**Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.**

NIP. 19681008 199403 1 001



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN BANYUMAS**  
**MI MA'ARIF NU AJIBARANG KULON**

Jl. H.Nursidik No.09 Ajibarang Kulon RT 02 / 05

Kec.Ajibarang

☒ 53163 Telp.0281-6570293

'[www.mima\\_ajibarangkulon@yahoo.com](mailto:www.mima_ajibarangkulon@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN**

**No : 135/LPM/33.09/MI-38/B/II/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Ajibarang Kulon, Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas menerangkan bahwa :

Nama : Fauzan Ridlo  
NIM : 201763029  
Semester : 4 (Empat)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Akademik : 2020/2021  
Judul Penelitian : Implementasi Model Edutainment dalam Pembelajaran di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Bahwasannya yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka pengumpulan data dan informasi guna keperluan penyusunan tesis sebagai tugas akhir pada Pascasarjana UIN Prof. KH. Saifudin Zuhri Purwokerto.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 22 Februari 2022

Kepala MI Ma'arif NU  
Ajibarang Kulon



**Nur Laela, S.Pd.I**

NIP. 198212242005012001



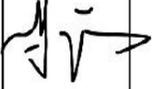
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

*Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id*

**KARTU BIMBINGAN TESIS**

1. Nama Mahasiswa : FAUZAN RIDLO
2. NIM : 201763029
3. Program Studi : PGMI
4. Pembimbing : Dr. Maria Ulpah, M.Si
5. Tanggal Mengajukan : 4 Oktober 2021
6. Konsultasi

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	14 Oktober 2021	Konsultasi setelah seminar proposal - Perbaikan / pergantian judul dari metode home visit ke metode edutainment	
2.	10 Januari 2022	Bimbingan dari bab 1 sampai 3 - Masih ada perbaikan judul dari pembelajaran saja di ganti pembelajaran IPS - Rumusan masalah yang tadinya 3 menjadi 1 permasalahan. - Bab 2 ditambah bahwa Edutainment itu metode atau model. - Ditambah juga teori tentang model pembelajaran	
3.	27 Januari 2022	Konsultasi bab 2 masih ada yang perlu ditambahi dari kajian teori di bab 2.	
4.	7 Februari 2022	Konsultasi bab 3 Perhatikan kesalahan tulis dan sesuaikan dengan panduan tesis UIN SAIZU Purwokerto	

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
5.	14 Februari 2022	Bab 2 Teori yang tidak penting untuk di buang, tambah yang ada kaitan dengan Edutainment Setiap Penelitian yang relevan diberi kesimpulan.	
6.	31 Mei 2022	Bab 4 Deskripsi lokasi cukup 1 lembar Analisis Data untuk diperbaiki	
7.	2 Juni 2022	Bab 4 perlu diperbaiki Kesimpulan perlu diperbaiki untuk menjawab rumusan masalah.	
8.	7 Juni 2022	ACC dan siap diujikan	

Purwokerto, 8 Juni 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,



**Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.**  
NIP. 19640916 199803 2 001

Pembimbing,



**Dr. Maria Ulpah, M.Si**  
NIP. 19801115 200501 2 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553

Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

---

**PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING  
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Nama : Fauzan Ridlo  
NIM : 201763029  
Program Studi : PGMI  
Judul Tesis : Implementasi Metode Edutainment Dalam Pembelajaran  
Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan  
Ajibarang Kabupaten Banyumas

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Dr Hj Tutuk Ningsih, M.Pd  
Tanggal: .....

Pembimbing

Dr Maria Ulpah , M.Si  
Tanggal: .....

## RIWAYAT HIDUP

### A. DATA PRIBADI

1. Nama : FAUZAN RIDLO
2. Tempat / Tgl lahir : Banyumas , 18 Februari 1975
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Laki-Laki
5. Warga Negara : Indonesia
6. Pekerjaan : PNS
7. Alamat : Ajibarang Kulon RT 01 RW 05  
Kec. Ajibarang Kab. Banyumas
8. Email : [ojan.ridlo@gmail.com](mailto:ojan.ridlo@gmail.com)
9. No HP : 081548855107

### B. PENDIDIKAN FORMAL

1. MI : MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon
2. SMP : SMP N 2 Ajibarang
3. MA : MAN 1 Purwokerto
4. S1 : STAIN Purwokerto

Demikian biodata penulis semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,



FAUZAN RIDLO

UIN  
PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI