

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn
DENGAN METODE EDUTAINMENT PADA SISWA KELAS III
DI MIMUHAMMADIYAH KALIMANAH WETAN, PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

IKHDA MUTMAINNAH AZZAHRO IBSI
NIM 1223310026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2017**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn
DENGAN METODE EDUTAINMENT PADA SISWA KELAS III
DI MIMUHAMMADIYAH KALIMANAH WETAN, PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh :
Ikhda Mutmainnah Azzahro Ibsi
NIM 1223310026

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Metode Edutainment Pada Siswa Kelas III di MI Muhammadiyah Kalimantan Wetan, Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017.” Masalah yang menjadi focus perbaikan adalah “Apakah Penggunaan Metode Edutainment dalam Pembelajaran PKn di Kelas III MI Muhammadiyah Kalimantan Wetan Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKn?” Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Penelitian dilakukan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahapan (perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi) dalam dua siklus perbaikan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan tidak sendiri namun dibantu seorang teman sejawat atau guru dalam satu sebagai pengamat (observer) yang bertugas (1) Mengamati pelaksanaan perbaikan pembelajaran mulai siklus pertama sampai selesai. (2) Memberikan masukan tentang kekuatan dan kelemahan-kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran. (3) ikut merencanakan perbaikan pembelajaran.

Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan (1) Penggunaan Metode Edutainment pada pembelajaran PKn materi Satu Nusa Satu, Bangsa, Satu Bahasa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari pada model pembelajaran konvensional. Angka ketuntasan belajar siswa sebelum perbaikan 25%, siklus I 40%, siklus II 100%. Dan nilai rata-rata sebelum perbaikan 54,75, pada siklus I 62,00 dan pada siklus II 87,25.

Kata kunci : Hasil belajar, metode *edutainment*, pelajaran PKn

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	7
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Kajian Pustaka.....	12
G. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	17

B. Kerangka Berfikir	57
C. Hipotesis Tindakan.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	59
B. Lokasi Penelitian	59
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	60
D. Prosedur Penelitian	62
E. Data, Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	64
F. Kriteria Keberhasilan.....	65
G. Deskripsi Per Siklus.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Per Siklus.....	79
B. Pembahasan	90
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran dan Tindak Lanjut.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 tahun 2003, 2010: 3).

Pendidikan kwanegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang di berikan mulai dari tingkat SD/MI sampai dengan tingkat SLTA. Adapun tujuam mata pelajaran PKn agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menganggapi isu kewarganegaraan, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia dapat hidup dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan dunia secara langsung/tidak langsung, dan berpartisipasi secara aktif. Bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan isu kewarganegaraan.

Pendidikan Kwanegaraan (PKn) merupakan pelajaran yang telah di ajarkan dari kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI, yang bertujuan untuk berfikir secara kritis dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat.

Secara spesifik tentunya guru dituntut untuk mampu menciptakan manusia-manusia yang berkompeten dibidangnya masing-masing. Namun banyak kendala yang masih dialami guru dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah

daya serap siswa yang sangat terbatas sehingga untuk mengatasi hal ini diperlukan menggunakan gaya belajar yang sesuai. Pembelajaran yang berkesan sesungguhnya datangnya dari kehendak hati dan bukan paksaan. Kehendak hati ini pula dipengaruhi dari berbagai factor yang lain termasuk gaya belajar, bisaanya siswa akan cepat merasa bosan dan malas untuk melibatkan diri dalam aktivitas pembelajaran jika proses pembelajaran tersebut tidak sesuai dengan gaya belajar mereka (M. Joko S 2006: 16).

Menurut M. Fadilah, dkk, (2014: 3) Edutainment merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan. Pelaksanaan dengan cara yang menyenangkan dengan sendirinya siswa akan mudah tertarik mengikuti pembelajaran, karna selama proses pembelajaran siswa diajak dalam kondisi yang menyenangkan hal.

Menjadi guru kreatif, professional, dan menyenangkan memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memiliki metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan (E. Mulyasa 2011: 95).

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu harus menguasai teknik-teknik penyajian atau bisa disebut metode mengajar (Roestiyah 2001: 52). Guru selalu berfikir dalam menyiapkan apa yang akan dilakukan ketika proses pembelajaran

berlangsung dengan keahlian dan kemampuan memilih dan menggunakan strategi serta teknik-teknik yang tepat yang mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik.

Guru sebagai salah satu sumber belajar yang berperan penting dalam menentukan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, yang menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan melibatkan siswa untuk aktif.

Untuk menghindari kejenuhan dan berhentinya minat siswa terhadap pelajaran yang disampaikan maka hendaknya guru merancang strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang mampu melibatkan siswa untuk terlibat aktif, kreatif. Didalam kelas guru menyampaikan materi hanya dengan ceramah, Tanya jawab dan penugasan saja tanpa ada variasi akan kurang memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar lebih lanjut. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan

Menurut Moh. Sholeh Hamidi (2011) mengatakan dalam pembelajaran membutuhkan inovasi agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi dalam belajar dan antusias menyambut pelajaran di kelas.

Tujuan pendidikan tidak hanya mencerdaskan bangsa akan tetapi membentuk generasi yang bermoral, trampil, disiplin dan bertanggung jawab dengan isu-isu yang ada di Indonesia, mendidik generasi-generasi yang berbudi pekerti, oleh karena itu pentingnya mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan PKn, walaupun PKn tidak termasuk pelajaran utama dalam Ujian Nasional, tapi sangat di butuhkan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Akan tetapi kenyataan yang terjadi pelajaran PKn kurang diminati oleh siswa dan beranggapan pelajaran PKn membosankan terlalu banyak materi yang harus dibaca dan pahami sehingga mengakibatkan minat belajar peserta didik berkurang dan hal ini akan menimbulkan akibat yang negatif yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Merujuk dari beberapa faktor tersebut, perlu adanya tindak lanjut dalam permasalahan tersebut dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Peran guru sangat penting untuk mendorong peserta didik untuk terus bersemangat menyambut pelajaran dikelas dengan menggunakan berbagai cara yang mampu membuat mereka nyaman dan menyenangkan ketika pembelajaran PKn.

Berdasarkan observasi pembelajaran PKn yang dilakukan di kelas III MIM Kalimanah Wetan adanya permasalahan hasil belajar PKn siswa kelas III pada awal semester 1 tahun pelajaran 2016/2017. Sebanyak 76, 92% siswa belum tuntas KKM yaitu 70 pada ulangan harian PKn tentang materi menaati peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan observasi secara terfokus terhadap pembelajaran PKn dan kondisi siswa kelas III ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn rendah dikarenakan siswa masih belum paham mengenai materi satu nusa satu bangsa, karna terlalu banyak materi yang harus dibaca membuat siswa bingung untuk memahaminya sehingga saat pembelajaran terlihat tidak konsentrasi, tidak antusias, asyik bermain sendiri, dan sering membuat gaduh.

2. Dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas. Yang tidak langsung menyuruh siswa hanya mendengarkan tanpa ada ajakan untuk aktif terlibat didalam pembelajaran
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi
4. Tidak ada inovasi dalam penyampaian materi, tidak menggunakan cara yang menarik untuk siswa terlibat didalam pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, bisa disimpulkan penyebab masalah rendahnya hasil belajar PKn pada siswa kelas III MIM Kalimanah Wetan tahun pelajaran 2016/2017. Banyaknya materi, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan guru hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan penugasan.

Dengan demikian adanya tindak lanjut dalam meningkatkan hasil belajar PKn agar hasil belajar lebih maksimal, siswa lebih mudah memahami materi, dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.

Dengan demikian perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn dan dapat mengurangi pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada variasi yang digunakan.

Bagaimana guru sebagai pendidik generasi muda bangsa mensukseskan program pemerintah dibidang pendidikan dapat membuka wawasan berfikir yang beragam dari seluruh peserta didik, sehingga mereka dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkan dengan kehidupan disekitarnya. Agar proses pembelajaran

dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, serta hasil yang diharapkan diperlukan kegiatan manajemen system pembelajaran (E. Mulyasa 2007: 78).

Persoalan yang harus diperhatikan adalah bagaimana peneliti yang sekaligus guru kelas III merancang atau menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut.

Alternative pemecahan masalah yang ditawarkan adalah menggunakan metode *edutainment*.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa di kombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran dan demonstrasi, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang (sutrisno, 2005: 31).

Berdasarkan uraian diatas menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan membantu siswa menguasai materi yang diajarkan, karna seorang anak jika dalam keadaan yang senang dapat mudah menerima suatu materi dengan maksimal. Oleh karena itu agar siswa mau menerima materi yang disampaikan guru maka buatlah suasana kelas dan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Moh. Soleh (2011: 61) mengatakan belajar harus ditandai dengan keterlibatan penuh pembelajar, kerja sama murni, variasi dan keragaman dalam metode belajar, motivasi internal bukan semata-mata eksternal, adanya kegembiraan dan kesenangan dalam belajar *edutainment*.

Metode *edutainment* dikatakan cocok digunakan dalam pembelajaran PKn, karena dalam metode *edutainment* memadukan antara pembelajaran dengan hiburan dan hiburan tersebut dapat berupa permainan yang memberikan kesenangan, kegembiraan dan kenyamanan dalam kelas.

Berdasarkan hal ini maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan *Edutanment*. Peneliti berharap pembelajaran PKn dengan menggunakan *edutainment* dapat memberikan kesenangan dan kenyamanan dalam pembelajaran PKn, sehingga peserta didik dapat berkonsentrasi dan meningkatkan hasil belajar PKn.

B. Definisi Oprasional

Dalam hal ini penulis akan memberikan gambaran tentang istilah-istilah berikut, antara lain :

1. Peningkatan Hasil Belajar

Usaha meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor. Derajat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar PKn.

2. Pembelajaran PKn

Pendidikan kwanegaraan adalah merupakan mata pelajaran yang mengfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sociocultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negarayang cerdas, trampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2007:52) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki guru. Metode yang harus dipilih dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran PKn, karakteristik materi pembelajaran PKn, situasi dan lingkungan belajar siswa, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa, waktu yang tersedia dan kebutuhan siswa itu sendiri.

3. Metode *Edutainment*

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran dan demonstrasi, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang (Sutrisno, 2005: 31).

Dalam pembelajaran *edutainment* sangat dibutuhkan pendekatan SAVI agar pembelajaran yang sejati dapat berlangsung dan dapat meningkatkan pembelajaran pada semua peserta didik. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan SAVI yaitu :

- a. Somatis adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran.
- b. Auditori adalah belajar dengan indra pendengar. Belajar dengan berbicara dan mendengar.

c. Visual adalah belajar dengan menggunakan indrapenglihatan. Intelektual adalah belajar dengan memecahkan masalah dan merenung

Rahman (2010: 4) mengatakan bahwa upaya untuk menarik perhatian dapat dilakukan dengan cara melakukan komunikasi terbuka yakni guru mendorong siswa. Dalam metode *edutainment* ini menggunakan pendekatan SAVI. Dengan pendekatan SAVI guru lebih mudah menggunakan media pembelajaran karena dalam pendekatan SAVI terdapat langkah-langkah yang digunakan dalam konsep Edutainment. Adapun langkah-langkah metode *edutainment* yang digunakan dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan SAVI sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan alat-alat audio visual untuk menyalakan film yang berkaitan tentang materi
- b. Kelas didesai secara bagus agar peserta didik merasa nyaman
- c. Guru memutarakan film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut
- d. Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskripsikan tentang film yang telah ditayangkan
- e. Nama kelompok dibuat sesuai nama yang ada didalam materi
- f. Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya *snowball trawwing*
- g. Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok merangkum materi

Menggunakan film dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna atau bermanfaat untuk mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi anak

didik dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Nana udjana, Op.Cit Hal.102) karena secara tidak langsung apa yang dilihat peserta didik akan mudah terekam didalam memori ketimbang dengan cara dia mendengarkan hanya sedikit yang diingat, dengan melihat tanyangan dan mengamati memudahkan siswa untuk memahami isi dari film tersebut.

Adapun media gambar merupakan salah satu dari media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Menurut Sadiman Arief S media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa metode *edutainment* memerlukan media pembelajaran dan teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan mengvariasikan beberapa metode interaktif yang dapat meningkatkan aktifitas, minat dan semangat belajar siswa. Metode *edutainment* dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dengan hati yang senang dan gembira.

4. MIM Kalimanah Wetan

MIM Kalimanah Wetan merupakan madrasah dibawah naungan Yayasan Muhammadiyah yang beralamatkan di Gang Nangka 148 RT 02/RW 06 Desa Kalimanah Wetan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

Suatu pembelajaran yang peneliti terapkan di MI Muhammadiyah Kalimantan Wetan dengan metode *Edutainment* menggunakan pendekatan SAVI agar dalam pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan alternatif pemecahan masalah di atas, maka masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III di MIM Kalimantan Wetan tahun pelajaran 2016/2017 ?

D. Tujuan Penelitian

Seiring dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

Tujuan Umum :

- Untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Tujuan Khusus :

- Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *edutainment*

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan teori meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *edutainment*. Sebagai dasar penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Hasil belajar siswa meningkat karena di dorong motivasi kuat

- 2) Memberikan kesempatan mereka untuk aktif, mengembangkan kreatifitas yang terarah dalam pembelajaran dikelas.

b. Bagi Guru (peneliti):

- 1) Dapat meningkatkan kompetensi profesionalisme guru dalam menghadapi permasalahan peserta didik dalam pembelajaran
- 2) Menimbulkan kepuasan tersendiri dan rasa percaya diri serta semangat mengajar yang tinggi

c. Bagi sekolah :

Kualitas sekolah dapat di tingkatkan, karena peningkatan kompetensi profesional berdampak pada peningkatan nilai mutu sekolah.

F. Kajian Pustaka

Hasil penelusuran yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil-hasil kajian yang telah ada dalam meningkatkan hasil belajar PKn. Beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah :

Skripsi Dita Wahyu Tri Utaminingsih NIM K6405001 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran Think Pair-Share (TPS) bagi siswa kelas VII C SMP N 3 Prambanan tahun ajaran 2009/2010”. Permasalahan yang di temukan pada kelas VII C prestasi belajar rata-rata kelas VII C semester gasal yaitu 58, 2 sedangkan ketuntasan minimalnya (KKM) yaitu 70, siswa yang mampu mencapai nilai >70 hanya 40%. Setelah menggunakan metode Think Pair-Share memperoleh hasil peningkatan. Sebelum pelaksanaan tindakan ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 5 siswa tuntas dengan persentase sebesar 16, 7% dan rata-rata kelas sebesar 53, 5. Siklus I

ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 16 siswa dengan presentase sebesar 53, 3% rata-rata kelas meningkat menjadi 69, 7. Siklus II meningkat lagi menjadi 26 siswa dengan presentase sebesar 86, 7% rata-rata kelas meningkat lagi menjadi 81, 6.

Skripsi Artiningsih NIM 6031514121611 yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Keyakinan Untuk Meningkatkan aktivitas Siswa Kelas III SD Negri Sumber Sari I Kota Malang”. Permasalahan yang di alami siswa tampak kurang menaruh minat terhadap materi atau bahan pelajaran yang disampaikan guru, akibatnya proses belajar siswa menjadi kurang. Dan hasil tes formatif menunjukkan bahwa presentase rata-rata kelas dari 21 siswa sebesar 55, 5% atau dengan rata-rata nilai 5, 5. Presentase hasil belajar siswa kelas III di SD Negri Sumber Sari I Kota Malang termasuk kategori rendah masih dibawah standar minimum 70% atau nilai 7. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III SD Negri Sumber Sari I Kota Malang setelah di terapkan penggunaan media gambar yaitu pada tindakan siklus I bahwa pencapaian nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa adalah 7 dengan taraf penguasaan terhadap materi pelajaran sebesar 66, 19% tergolong pada kategori cukup, sedangkan pada tindakan siklus II kemampuan hasil belajar siswa bahwa pencapaian nilai rata-rata kelas adalah 7, 5 dengan taraf penguasaan terhadap materi pelajaran sebesar 75, 71% tergolong pada kategori baik.

Skripsi siti Aisyah NIM 3217103081 yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran aktif Tipe Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014”. Permasalahan yang dihadapi siswa kurang terlibat secara aktif dalam

proses pembelajaran karena peran guru sangat dominan dengan satu-satunya sumber belajar, yang menyebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah dan hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai dengan maksimal. Setelah menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* memberikan perubahan, menjadikan pembelajaran menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi, sebelum diterapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword* hasil belajar siswa 33, 33% setelah diterapkan meningkat menjadi 81, 48%.

Dalam penelitian ini, cara yang akan dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *edutainment*, dari hasil menelaah beberapa buku yang bersangkutan dengan metode *edutainment*.

Penulis Moh. Sholeh Hamidi, dalam buku yang berjudul "*Metode Edutainment*". Mengatakan pada intinya, proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswa. Dengan begitu mereka akan merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Hal inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya istilah *Edutainment* (2011: 29)

Penulis M. Fadilah, dkk dalam buku "*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*". Mengatakan bahwa *Edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaan lebih mendepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan (2014: 14).

Penulis M. Roqib, & Nurfuadi, dalam buku yang berjudul “*Kepribadian Guru*”. Teori yang mendasari Edutainment adalah bahwa setiap hal yang menyenangkan (dan bermanfaat) bagi seseorang akan diulang-ulang oleh orang yang merasakan. Dan dibutuhkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan selalu membuat siswa untuk tertarik.

Oleh karena itu peneliti memilih tindakan penggunaan metode *edutainment* sebagai alasan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran PKn yang menurut siswa pelajaran yang membosankan dan susah di pahami.

G. Sistematika Penulisan

Agar PTK ini mudah dipahami maka PTK ini disusun secara sistematis mulai dari awal sampai akhir secara garis besar PTK ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, utama dan akhir.

1. Bagian awal

Bagian awal meliputi halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran

2. Bagian utama

Bagian utama meliputi lima bab yaitu:

Bab I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan, manfaat peneliti, kajian pustaka, dan sistematika penulisan

Bab II : Berupa landasan teori, yang meliputi tiga pembahasan yaitu : peningkatan hasil belajar yang mencakup pengertian peningkatan hasil

belajar dan hasil belajar, Mata pelajaran PKn yang mencakup pengertian pendidikan kewarganegaraan (PKn), karakteristik pembelajaran PKn di MI dan materi pokok makna satu nusa satu bangsa, Metode *edutainment* yang mencakup pengertian *edutainment*, Teori dan konsep dasar *edutainment*, pendekatan pembelajaran *edutainment*, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan.

Bab III : berupa metodologi penelitian yang memuat tentang: tempat penelitian, jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, rencana penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data, metode analisis data, desain penelitian dan indikator keberhasilan.

Bab IV : berupa hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini diuraikan deskripsi kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, deskripsi hasil siklus I, deskripsi hasil siklus II, serta pembahasan tiap siklus dan antar siklus

Bab V : berupa penutup yang memuat tentang kesimpulan dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran tiap siklus, saran yang diajukan kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti lainnya serta kata penutup.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang diperoleh pada siklus I, dan II dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan Metode *Edutainment* dengan pendekatan SAVI pada pembelajaran PKn materi Satu Nusa, Satu Bangsa, Satu Bahasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari pada
2. Model konvensional. Angka ketuntasan sebelum perbaikan sebesar 25%, siklus I 40%, dan siklus II 100 %, dan nilai rata-rata sebelum perbaikan 54,75, pada siklus I 62,00 dan pada siklus II 87,25.

B. Saran dan Tindak Lanjut

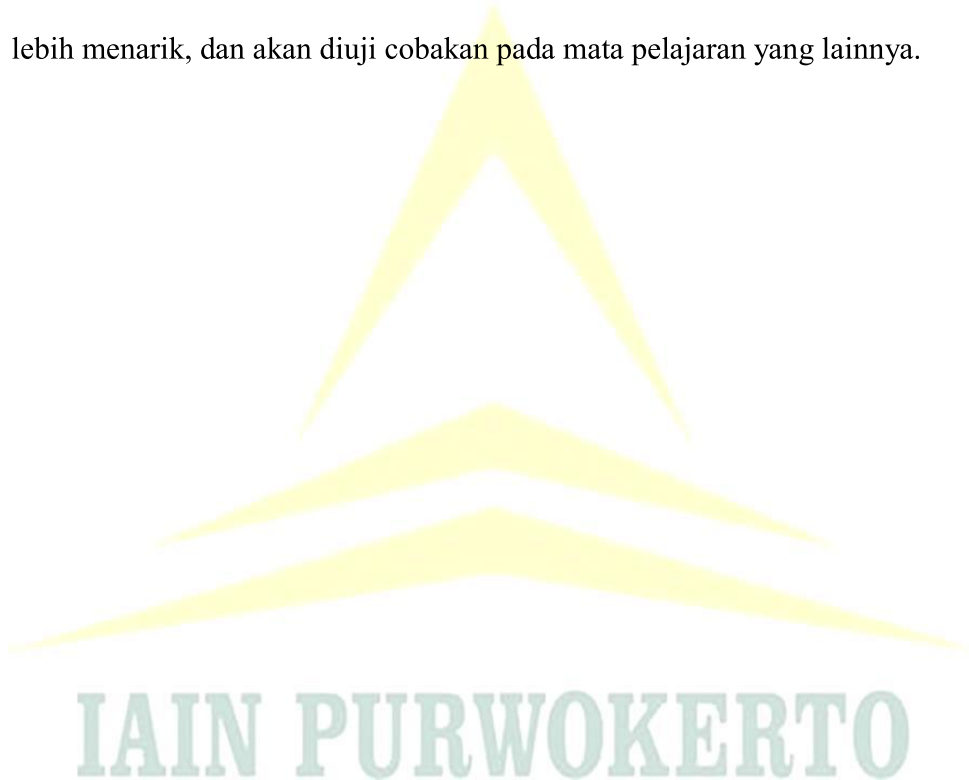
1. Saran untuk peneliti lebih lanjut
 - a. Salah satu proses keberhasilan dalam pembelajaran, dengan adanya variasi yang dilakukan guru dengan menggunakan berbagai strategi, metode atau media yang menarik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keberhasilan dalam belajar. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja akan tetapi bertanggung jawab untuk membimbing, menuntun dan mendorong hingga meraih kesuksesan.
 - b. Penggunaan media / alat peraga yang digunakan peneliti masih standar, peneliti berikutnya bias mencoba dengan menggunakan media yang lebih canggih dan menarik lagi
2. Saran untuk penerapan hasil

Dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pendekatan SAVI terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Satu Nusa,

Satu Bangsa, Satu Bahasa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Untuk tetap mencapai hasil yang selalu maksimal harus terus menerus memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam pembelajaran, selalu menciptakan variasi dalam mengajar agar kualitas tetap terus meningkat, jika melakukannya dengan tersusun, terencana dan terarah.

3. Tindak lanjut

Hasil dari penelitian ini akan ditindak lanjuti kembali dengan variasi yang lebih menarik, dan akan diuji cobakan pada mata pelajaran yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Vera. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dave Meier. 2005. *The Accelerated Learning HandBook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Progra Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa.
- Etin Solihatin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid Darmadi. 2011. *Kemampuan Dasar Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Bidang Akademik.
- Hawari Aka. 2011. *Guru yang Berkarakter Kuat*. Yogyakarta: Diva Press
- <http://Herdy07.wordpress.com> Herdian, *Model Pembelajaran SAVI*, diunduh pada tanggal 17 september 2016 jam 20.00
- M. Fadlilah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- M. Joko Susilo. 2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, Yogyakarta Pinus.
- Moh. Roqib & Nurfuadi. 2011. *Kepribadian Guru*. Purwokerto STAIN Press.
- Moh. Sholeh Hamidi. 2014. *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, Yogyakarta: Diva Press.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- _____. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: STAIN Press.

Raisatun Nisak. 2013. *50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

Rudi Hartono. 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, Yogyakarta: Diva Press.

Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo

Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya

W .S. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo

www. Lenterakecil.com pembelajaran PKn 23 Mei 2012 diunduh tanggal 30 Oktober 2015 jam 22.30

www. Pknkita.blogspot.com Hakekat dan Tujuan Pembelajaran PKn di unduh tanggal 1 November 2015 jam 11.28

Yatim Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.



IAIN PURWOKERTO