

**IMPLEMENTASI METODE *EDUTAINMENT* DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI MI MA'ARIF NU 02 TANGKISAN
KECAMATAN MREBET KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

**ALIFAH NURAENI
NIM. 1323305129**

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

**IMPLEMENTASI METODE *EDUTAINMENT* DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI MI MA'ARIF NU 02 TANGKISAN
KECAMATAN MREBET KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**ALIFAH NURAENI
1323305129**

ABSTRAK

Perencanaan yang dirancang atau didesain dengan baik dan matang tidak mungkin dan mustahil akan melenceng atau tidak sesuai dengan rancangan, karena implementasi ini telah di rencanakan sangat matang, seperti metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum yang sudah tersusun rapi. Disini guru harus kreatif dalam memilih metode yang akan digunakan, metode yang bisa membuat peserta didik bersemangat, antusias, dan terhibur dalam mengikuti pembelajaran. Bukan menjadikan peserta didik terbebani dan menjadikan pembelajaran sebagai momok yang menakutkan. Dengan begitu peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Implementasi Metode *edutainment* adalah rancangan yang telah dijalankan sepenuhnya dengan cara yang dibuat sedemikian rupa dalam pembelajaran yang membuat para siswa aktif dan nyaman ketika belajar di kelas. Demikian pula dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan yang dibuat senyaman mungkin melalui metode *edutainment* sehingga materi dapat tersampaikan dengan menyenangkan.

Persoalan yang akan dijawab pada penelitian ini adalah Bagaimana Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017 ?"

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga. Subjek penelitian adalah kepala sekolah guru kelas dan siswa MI Ma'arif NU 02 Tangkisan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswanya nyaman dan senang mengikuti pembelajaran IPS. Karena dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan guru telah menggunakan macam-macam metode yaitu: *Active learning, melalui metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab, selain itu guru juga menggunakan metode SAVE (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual), humanizing the classroom, quantum learning, quantum teaching, dan role playing.*

Kata kunci: Implementasi Metode *Edutainment*, Pembelajaran IPS, MI Ma'arif NU 02 Tangkisan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	6
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Implementasi Metode <i>edutainment</i>	15
1. Pengertian Implementasi Metode <i>Edutainment</i>	15
2. Prinsip-prinsip Metode <i>Edutainment</i>	17

3. Teori Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i>	20
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	27
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	27
2. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	28
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	32
4. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	31
C. Metode Edutainment Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	32
1. Perencanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	32
2. Pendekatan Pembelajaran <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	37
3. Langkah-langkah Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran (IPS)	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian.....	46
C. Sumber Data.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

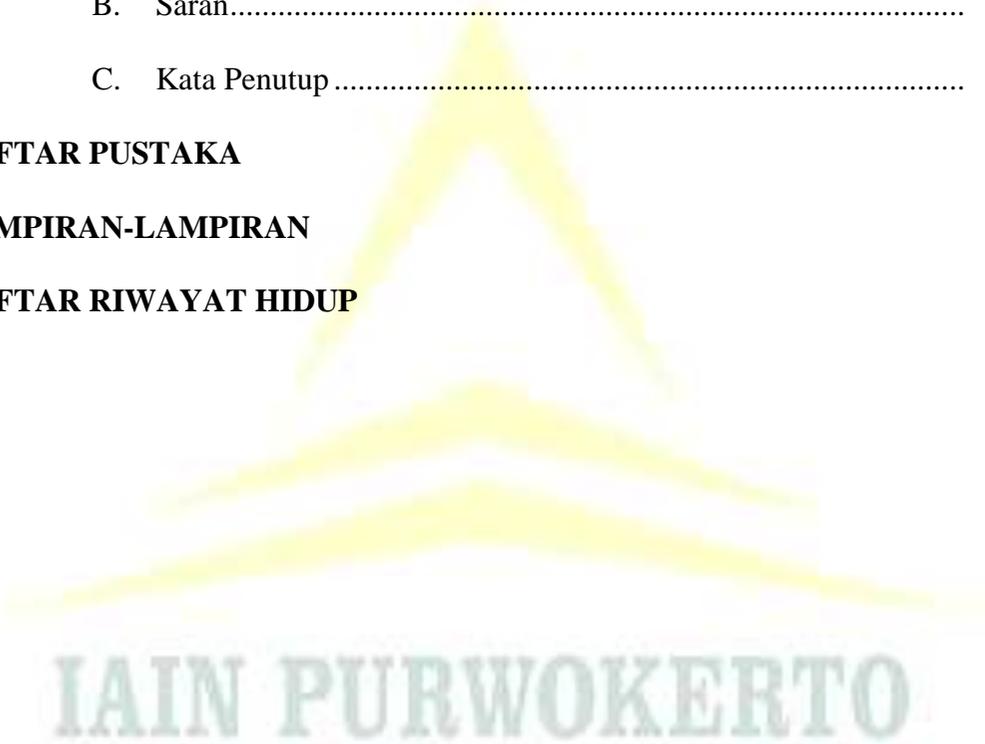
A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU 02 Tangkisan	55
1. Sejarah Berdirinya.....	55
2. Profil MI Ma'arif NU 02 Tangkisan	56

3. Visi dan Misi.....	59
4. Stuktur Organisasi.....	59
B. Penyajian Data	61
C. Analisis Data.....	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
C. Kata Penutup.....	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidikan melayani para siswanya melakukan kegiatan belajar dan pendidikan menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan.¹

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas untuk dapat mentransformasikan bahan pembelajaran kepada subjek belajar. Pada konteks ini, guru berperan sebagai penjabar dan penerjemah bahan tersebut supaya dimiliki peserta didik.² Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang ada dalam rangkaian pendidikan. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang artinya adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut tiga aspek

¹ Syaiful Sagal, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 4.

² Sunhaji, *Strategi Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, (Purwokerto : STAIN Purwokerto Prees, 2012), hlm. 37.

yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³ Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasa disebut metode mengajar.⁴ Metode mengajar adalah bagian integral yang tidak bisa dipisahkan, komponen-komponen pengajaran terjalin sebagai suatu sistem yang saling mempengaruhi satu sama lain. Metode dipilih sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang ingin dicapai.⁵ Metode pembelajaran merupakan cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran baik secara individual atau kelompok.⁶

Metode mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk pencapaian tujuan karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum. Tanpa metode, suatu materi pelajaran tidak dapat terproses secara efektif dan efisien dalam pelajaran. Sepintar apapun guru dalam menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan, peserta didik tidak akan dapat menerima materi dengan baik apabila guru dalam menyampaikan tidak menggunakan metode atau cara-cara yang sesuai.

³ Syaiful Bahri Jamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 13.

⁴ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2001), hlm. 1.

⁵ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Grafindo, 2009), hlm. 38.

⁶ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Mikro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm. 52.

Peran guru sebagai pendidik adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa. Disini, guru dituntut agar peserta didiknya mampu memahami apa yang menjadi tujuan pendidikan. Karena memang dalam pendidikan sudah ada standar yang harus dicapai. Keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan, tidak hanya dilakukan oleh seorang guru saja, tentunya memerlukan dukungan dari berbagai kalangan.

Seorang guru dapat mengusahakan keberhasilan tersebut dalam pembelajaran, karena memang dalam pembelajaran guru bisa lebih dekat dengan peserta didik. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan lewat pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan metode pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh setiap guru tentu berbeda-beda, penggunaan metode dalam pembelajaran itu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Disini guru harus kreatif dalam memilih metode yang akan digunakan, metode yang bisa membuat peserta didik bersemangat, antusias, dan terhibur dalam mengikuti pembelajaran. Bukan menjadikan peserta didik terbebani dan menjadikan pembelajaran sebagai momok yang menakutkan. Dengan begitu peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses

pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga membuat pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁷ Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Cara-cara lain juga dapat dilakukan untuk membuat peserta didik merasa senang dan menikmati pembelajaran.

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya merupakan dunia bermain. Bagi anak, jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan model *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini menunjukkan bahwa peserta didik akan belajar efektif bila dalam keadaan *fun* dan bebas dari tekanan atau *revolution learning*. Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas MI Ma'arif NU 02 Tangkisan pada hari Senin, 14 November 2016, diketahui bahwa guru telah menerapkan metode *edutainment* pada pelajaran IPS. Guru menjelaskan bahwa metode *edutainment* adalah pembelajaran yang mencampurkan, memvariasikan dan menggabungkan beberapa metode dengan menampilkan objek dengan cara simulasi yang dibantu alat peraga. Penggabungan beberapa metode ini membuat peserta didik aktif, merasa senang dan nyaman ketika belajar.⁸

⁷ Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva press, 2014), hlm. 17.

⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas Sekaligus Guru IPS Bapak Khasbi Istanto, S. Pd. IMI Ma'arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga pada tanggal 14 November 2016.

Tujuan menerapkan metode *edutainment* menurut Bapak Khasbi Istanto, S.Pd.I. ialah memperlancar proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik menguasai materi. Penerapan metode ini dapat memudahkan peserta didik memahami materi karena disampaikan dalam suasana gembira sehingga peserta didik merasa nyaman dan senang. Selain itu, peserta didik juga didorong untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran atau indikator dapat tercapai.

Berdasarkan keterangan Bapak Khasbi Istanto, S.Pd.I. metode *edutainment* sudah diterapkan di sekolah tersebut sejak tahun 2013. Dulu proses pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan-penugasan saja. Menurut beliau, metode tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif dan cepat bosan saat proses pembelajaran. Hal tersebut membuat guru beralih pada metode *edutainment* yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Setelah menerapkan metode *edutainment* ini guru merasakan dampak yang positif terhadap siswa, karena siswa sendiri lebih senang dan nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode *edutainment*, dari segi pemahaman materi juga guru merasakan dampak yang besar, siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa juga lebih cepat dan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

MI Ma'arif NU 02 Tangkisan telah menerapkan metode *edutainment* pada semua kelas. Bapak Khasbi Istanto, S.Pd.I. selaku guru kelas juga telah menerapkannya pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS.

Beberapa materi mata pelajaran IPS yang telah disampaikan dengan metode *edutainment* antara lain:

1. Rumah Selang
2. Tapisan Uang (Uang logam dan uang kertas)
3. TopTellWa (Toples telung waktu)
4. Kue lapis
5. Roti Proklamasi
6. Pohon Nusantara

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga. Menurut peneliti, metode *edutainment* yang telah diterapkan di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan sangat memotivasi dan bermanfaat bagi pendidik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Terlebih pada peserta didik kelas VI yang cenderung memiliki tingkat stress tinggi karena memikirkan ujian nasional. Melalui metode *edutainment* yang berpusat pada peserta didik, akan membuat peserta didik berperan aktif, senang, dan nyaman dalam pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai materi.

B. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menghindari kesalahan pemahaman tentang judul penelitian tersebut, maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah pokok yang digunakan, yaitu:

1. Implementasi Metode *Edutainment*

Implementasi adalah rancangan kurikulum yang telah dirancang atau didesain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya apa yang telah direncanakan dalam kurikulumnya untuk dijalankan dengan segenap hati dan keinginan kuat, permasalahan besar akan terjadi apabila yang dilaksanakan bertolak belakang atau menyimpang dari yang telah dirancang maka terjadilah kesesuaian antara rancangan dengan implementasi.⁹

Pengertian metode berasal dari kata *meta* yang berarti melalui, dan *hodos* jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan *edutainment* dimaknai sebagai suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para peserta didik dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tersebut tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.¹⁰

Jadi, implementasi metode *edutainment* adalah perencanaan suatu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tersebut tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. Sehingga dapat dimaknai bahwa metode *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang lebih menekankan pada sisi hiburan.

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang pada akhirnya terjadi perubahan

⁹ Usman Nurdin, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Semarang : CV Obor Pustaka, 2002), hlm. 15

¹⁰ Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, . . . , hlm. 20.

perilaku.¹¹ IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.¹²

Jadi pembelajaran IPS adalah suatu sistem pendidikan yang tersusun dari berbagai aspek, antara lain peserta didik, pendidik, media belajar, fasilitas belajar dan sumber belajar yang bertujuan membuat peserta didik menguasai dan memahami berbagai integrasi berbagai disiplin ilmu sosial. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Peneliti menyimpulkan yang di maksud dengan metode *edutainment* dalam Pembelajaran IPS adalah usaha yang dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dengan memfasilitasi belajar dan sumber belajar yang bertujuan membuat peserta didik menguasai dan memahami integrasi berbagai disiplin ilmu sosial dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat sosial.

2. MI Ma'arif NU 02 Tangkisan

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 02 Tangkisan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat sekolah dasar yang berada di bawah

¹¹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mata Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 7.

¹² Mutia Zaroh, *Strategi Pembelajaran Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Purwokerto Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto, 2015, hlm. 30

naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Lokasi MI Ma'arif NU 02 Tangkisan terletak di Jl. Lintas Segara Wurung No. 01 Desa Tangkisan Rt 04/06 Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga yang merupakan tempat penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

Dari definisi diatas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah suatu penelitian tentang metode *edutainment* yang digunakan guru dalam mata pelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan. Implementasi metode *edutainment* dalam mata pelajaran IPS digunakan oleh guru dalam rangka mengaktifkan serta memahamkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran IPS dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan di atas, maka peneliti dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian pasti mempunyai tujuan tertentu yaitu menemukan serta menguji kebenaran suatu pengetahuan. Sehubungan dengan

hal tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk melakukan studi mendalam tentang metode *edutainment* di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan. Dengan penelitian lapangan ini peneliti dapat menganalisis berdasarkan teori-teori yang sudah ditentukan sehingga data di lapangan (fakta lapangan) tersebut dapat tersusun dengan rapi.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan sebagai aplikasi terhadap ilmu yang telah peneliti tekuni selama mengikuti kuliah di IAIN Purwokerto. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan terhadap peningkatan mutu tenaga pendidik khususnya dalam bidang metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi lembaga pendidikan

Sebagai bahan masukan atau informasi tambahan bagi Madrasah Ibtidaiyah tersebut agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengajar dengan metode yang dapat membuat peserta didik merasa nyaman, terhibur dan ikut aktif dalam pembelajaran.

2) Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Sebagai bahan masukan dan sebagai bahan evaluasi agar guru dapat lebih mendalami langkah-langkah pembelajaran dengan

menggunakan metode yang menyenangkan, nyaman dan membuat peserta didik mudah memahami pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan semangat di dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya dan guna mendeskripsikan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

E. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki kedekatan topik kajian dengan judul yang penulis angkat, diantaranya:

Penelitian yang ditulis pada skripsi saudara Ayyu Khoirinnisa (2014) dengan judul “Metode Pembelajaran IPS di Kelas VI B MI Ma'arif NU 01 Cipawon Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dalam skripsi tersebut lebih ditekankan pada upaya meningkatkan hasil belajar dengan metode pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 01 Cipawon. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama meneliti metode pembelajaran pada pembelajaran IPS. Perbedaan dengan skripsi yang akan peneliti lakukan terletak pada metode yang diterapkan pada pembelajaran IPS, dikarenakan penulis menggambarkan metode pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *edutainment*. Selain itu lokasi penelitian yang dilakukan juga berbeda, penulis melakukan penelitian di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan, sedangkan saudara Ayyu Khoirinnisa di MI Ma'arif NU 01 Cipawon.

Penelitian lain yang berkaitan yaitu pada skripsi yang ditulis oleh saudara Ika Fitri Afriyah (2014) dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Kelas VI MI Nurushshibyah Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes”. Dalam skripsi tersebut berisi tentang Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama membahas mata pelajaran IPS. Perbedaan dengan skripsi yang akan peneliti lakukan terletak pada cara pembelajarannya, dikarenakan peneliti disini menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* sedangkan skripsi saudara Ika Fitri Afriyah menggunakan strategi pembelajaran bermain peran. Selain itu lokasi yang dilakukan juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan, sedangkan saudara Ika Fitri Afriyah di MI Nurushshibyah.

Kemudian dari hasil penelitian pada skripsi yang ditulis oleh saudara Khayatul Khasanah (2015) dengan judul “Penerapan *Edutainment* Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto”. Skripsi tersebut berisi tentang Penerapan *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama menerapkan *Edutainment* dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan skripsi yang akan penulis lakukan terletak pada mata pelajaran yang diteliti, dikarenakan penulis disini meneliti pada pembelajaran IPS sedangkan skripsi saudara Khayatul Khasanah meneliti pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu,

lokasi penelitian yang dilakukan juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan, sedangkan saudara Khayatul Khasanah SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh terhadap penelitian ini, maka perlu dijelaskan bahwa dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

Pada bagian awal skripsi merupakan bagian formalitas yang meliputi Halaman Judul, Halaman Pernyataan Keaslian, Halaman Pengesahan, Halaman Persembahan, Halaman Motto, Kata Pengantar, dan Daftar Isi.

Pada bagian kedua skripsi ini terdiri dari lima bab dengan uraian sebagai berikut:

Bab I merupakan Pendahuluan, terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II merupakan Kajian Teori, yang didalamnya akan dipaparkan variabel-variabel dan konstruk (teori) penelitian. Konstruk (teori) penelitian berfungsi sebagai landasan penyusunan instrument penelitian, dan juga berfungsi untuk menganalisis data-data yang diperoleh dari lapangan. Adapun susunan dari bab ini adalah Implementasi Metode Edutainment dan Pembelajaran IPS yang terdiri terdiri dari tiga sub.

Sub bab pertama yaitu bab Pengertian Metode *Edutainment*, Prinsip-prinsip Metode *Edutainment*, Teori Belajar Berbasis *Edutainment*.

Sub bab kedua Pengertian IPS, Fungsi dan Tujuan IPS, Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.

Sub bab ketiga Tentang Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS, Perencanaan Pembelajaran *Edutainment*, Pendekatan Pembelajaran *Edutainment*, Langkah-langkah Penerapan Metode *Edutainment*.

Bab III Berisikan tentang Metode Penelitian, yang terdiri dari Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Objek Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Berisi tentang Pembahasan Hasil Penelitian, yang terdiri dari Hasil Penelitian, yang terdiri dari Gambaran Umum MI Ma'arif NU 02 Tangkisan, Penyajian dan Analisis Data.

Bab V meliputi, Penutup yang berisi Kesimpulan, Saran-saran dan Kata Penutup.

Pada bagian akhir berisi tentang Daftar Pustaka, Daftar Riwayat Hidup, dan Lampiran-Lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017. Peneliti mendapatkan data-data yang kemudian peneliti analisis dan diuraikan maka penulis mengambil kesimpulan bahwa metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan yaitu dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswanya nyaman dan senang mengikuti pembelajaran IPS. Karena dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan ini guru menggunakan lima macam metode *edutainment* yaitu: *Active Learning*, dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan penggunaan metode cara belajar SAVI, *Humanizing The Classroom*, *Quantum Learning*, *Quantum Teaching* dan *Role Playing*.

Penerapan *Humanizing The Classroom* di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan ini di terapkan pada kelas satu dan lima guru menggunakan cara memperlakukan siswa dengan cara menyesuaikan karakter masing-masing siswa, membantu pembelajaran menyenangkan bagi seluruh siswa.

Quantum Learning dalam pembelajaran IPS di terapkan di kelas MI Ma'arif NU 02 Tangkisan dengan cara menyanyi, meningkatkan motivasi siswa, siswa tidak bosan ketikan pembelajaran belangsung, dan siswa merasa terhibur.

Metode *Quantum Teaching* digunakan pada pembelajaran IPS di setiap kelas dengan menggunakan cara merayakan setiap hasil kerja keras siswa, memberikan motivasi, mengajarkan kedisiplinan, dan dengan cara melibatkan semua faktor baik dalam kelas atau luar kelas.

Metode *Role Playing* ini digunakan dikelas enam dan tiga dengan cara bermain peran, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan agar dapat menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Proses pembelajaran ini dapat membantu siswa mengerti dan paham tentang materi yang dipelajari.

Active Learning dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan ini digunakan disetiap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas dengan siswa melalui ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan cara belajar SAVI, metode ini digunakan untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka belajar dan berlatih.

B. Saran-saran

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan terutama berkaitan dengan metode pembelajaran IPS, perkenankan peneliti memberikan beberapa masukan atau saran-saran antara lain:

1. Guru

Pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan sudahlah bagus. Namun hendaknya selalu berusaha

untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran yang sekiranya dapat menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar.

2. Siswa

Bagi siswa hendaknya memperhatikan penjelasan dari bapak, ibu guru dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Teruslah bersemangat dan miliki motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan terus meningkatkan potensi dalam mempelajari pelajaran IPS.

“ Patuhilah perkataan gurumu dan jangan bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi.”

3. Pembaca

Bagi pembaca, hasil skripsi ini masih banyak kekurangan, namun bisa menjadi pedoman utama bagi pembaca untuk membuat laporan penelitian. Ambil laporan dari hasil penelitian ini yang baik-baik saja dan banyaklah membaca buku untuk dapat melengkapi laporan yang akan dibuat.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, Puji syukur selalu peneliti panjatkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017.” Tidak lupa Shalawat serta salam peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis ucapkan banyak terimakasih kepada ALLAH SWT, Kepala Sekolah, Guru-guru dan Siswa-siswi

MI Ma'arif NU 02 Tangkisan, Pembimbing, Orang tua, Keluarga besar, Teman-temanku seperjuangan serta pihak yang telah membantu dalam kepenulisan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti memohon maaf jika masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saefudin. 2003. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Binti Munah. 2009. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: TERAS.
- Faujiyah, Lin. 2014/2015. *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Jasa dan Peran Tokoh Pejuang Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Role Playing Kelas V Semester 2 MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Moh Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva press.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik
- Hasan Mansyur dan Andi Rusbandi. 1999. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.
- Hasbullah. 1999. *Kapita selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran komperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Fadillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- M. Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad Pembelajaran Abad 21 "Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013"*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- M. Robiq. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKIS.
- Margono, S. 1999. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexi, J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Oemar Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 2001.
- Rudi Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta cv.
- Rusman, 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Mikro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sagal, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sudirman dkk, Ilmu Pendidikan. 1987. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, dan Muhammad Fathurrohman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mata Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Grafindo.
- Supriyanto, dan Rohmad. 2015. *Pengantar Statistika Panduan Praktik Bagi Pengajar dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Udin S Winatapura dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum Semarang* : CV Obor Pustaka.
- Zaroh, Mutia. 2014/2015. *Strategi Pembelajaran Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Purwokerto Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.

<https://trys99.wordpress.com/2014/03/26/macam-macam-metode-pembelajaran/>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Alifah Nuraeni
2. NIM : 1323305129
3. Tempat/Tanggal Lahir : Purbalingga, 22 September 1995
4. Alamat Rumah : Tunjungmuli RT 04 / RW 02, Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga
5. Nama Ayah : Suyatno
6. Nama Ibu : Wahyuti

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Aisiyah Tamansari Tahun 2001
 - b. MIM 1 Tunjungmuli Tahun 2007
 - c. MTs Muhammadiyah 5 Tamansari Tahun 2010
 - d. SMK Negeri 2 Purbalingga Tahun 2013
 - e. IAIN Purwokerto lulus tahun 2017
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. Pondok Pesantren Darul Abror 2014
 - b. Pendidikan Bela Negara Purbalingga 2016

Purwokerto, 14 Juli 2017



Alifah Nuraeni

NIM. 1323305129