

**IMPLEMENTASI *EDUTAIMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPA
KELAS IV DI MI NEGERI 1 BANJARNEGARA
KECAMATAN PURWAREJA KLAMPOK
KABUPATEN BANJARNEGARA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**



SKRIPSI

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

Oleh :

IAIN PURWOKERTO

MIKYAL HARDIYATI

NIM: 1423305114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PURWOKERTO
2018**

**IMPLEMENTASI *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPA
KELAS IV DI MI NEGERI 1 BANJARNEGARA
KECAMATAN PURWAREJA KLAMPOK KABUPATEN
BANJARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**MIKYAL HARDIYATI
1423305114**

ABSTRAK

Model pembelajaran yang dirancang dan di implementasikan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan tetap memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didiknya. Perencanaan yang dirancang oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran harus dipersiapkan dengan matang. Namun dalam pelaksanaannya mustahil bila tidak ada hambatan dan kendalanya. Guru sebagai fasilitator harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran termasuk pada mata pelajaran IPA, salah satunya dengan konsep *edutainment*. Konsep *edutainment* ialah suatu metode yang menggabungkan antara pembelajaran dan hiburan yang menyenangkan tanpa siswa merasa terbebani dan takut pada saat pembelajaran berlangsung. Implementasi *edutainment* adalah sebuah rancangan yang telah dijalankan sepenuhnya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Persoalan yang akan dijawab pada penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Negeri 1 Banjarnegara Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi Penelitian ini dilakukan di MI Negeri 1 Banjarnegara Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara. Metode yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi *edutainment* dalam pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan tanpa siswa merasa terbebani dan takut pada saat pembelajaran. Guru Kelas IV A dalam pembelajaran IPA menggunakan beberapa macam-macam metode antara lain : *active learning* melalui metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, eksperimen, *humanizing clasroom*, *quantum learning*, dan *accelerated learning*.

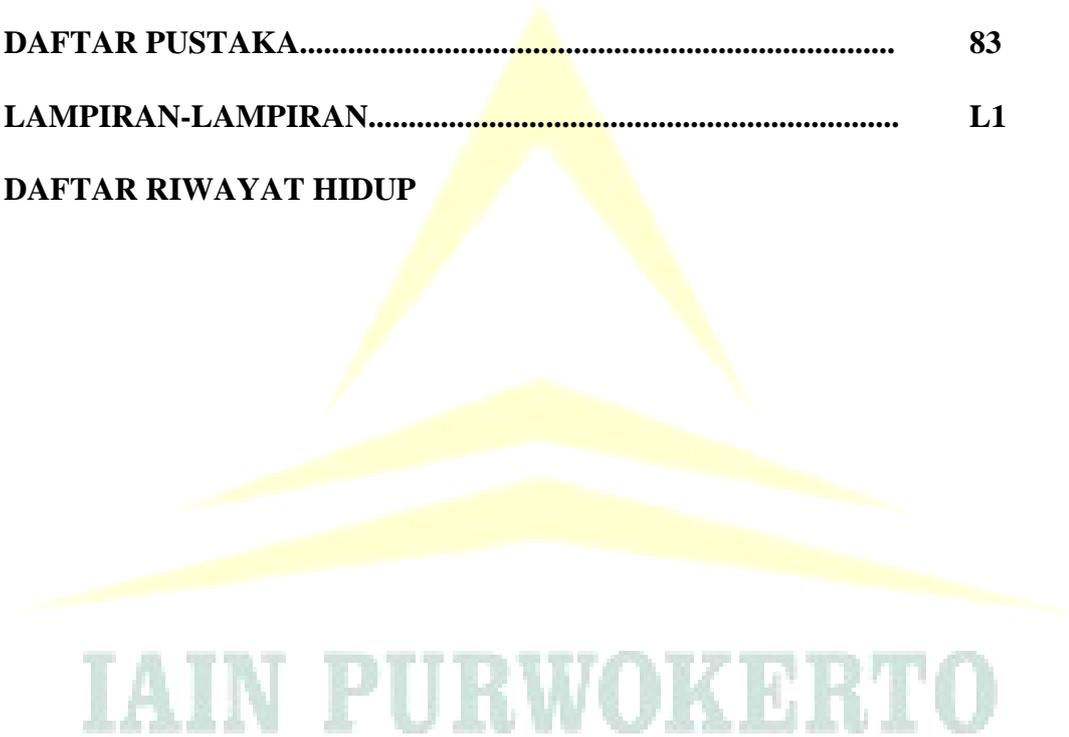
Kata Kunci : Implementasi *Edutainment*, Pembelajaran IPA, MI Negeri 1 Banjarnegara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	6
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka.....	10
F. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Implementasi <i>Edutainment</i>	14
1. Pengertian Implementasi <i>Edutainment</i>	14
2. Prinsip-prinsip Metode <i>Edutainment</i>	17

3. Teori Belajar Berbasis <i>Edutainment</i>	20
B. Pembelajaran IPA.....	30
1. Pengertian Pembelajaran IPA.....	30
2. Hakikat Pembelajaran IPA.....	32
3. Tujuan Pembelajaran IPA.....	33
C. Langkah-langkah implementasi <i>edutainment</i> dalam pembelajaran IPA.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subjek Penelitian.....	39
D. Objek Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Penyajian Data	
1. Gambaran Umum MI Negeri 1 Banjarnegara	
a. Sejarah Berdirinya MI Negeri 1 Banjarnegara.....	47
b. Profil MI Negeri 1 Banjarnegara.....	49
c. Visi dan Misi MI Negeri 1 Banjarnegara.....	51
d. Struktur Organisasi MI Negeri 1 Banjarnegara.....	52
e. Pendidik & Pesdik MI Negeri 1 Banjarnegara.....	53
f. Sarana dan Prasarana MI Negeri 1 Banjarnegara...	55

2. Implementasi <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Negeri 1 Banjarnegara.....	57
3. Analisis Data.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	80
C. Kata Penutup.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	L1
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara

Lampiran 2. Lembar Hasil Wawancara

Lampiran 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 5. Profil Kepala Madrasah dan Guru Kelas IV A

Lampiran 6. Hasil Dokumentasi Observasi

Lampiran 7. Rekap Nilai Siswa Kelas IV A

Lampiran 8. Surat-surat Penelitian :

- a. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- b. Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- c. Surat Keterangan Mengikuti Seminar Proposal Skripsi
- d. Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi
- e. Daftar Hadir Seminar Proposal
- f. Surat Permohonan Ijin Riset
- g. Surat Permohonan Persetujuan Judul Skripsi
- h. Surat Keterangan Seminar Proposal
- i. Berita Acara Ujian Seminar Proposal
- j. Berita Acara Mengikuti Sidang Munaqosyah
- k. Surat Rekomendasi Munaqosyah

- l. Blangko Bimbingan Skripsi
- m. Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan
- n. Surat Keterangan Lulus Mata Kuliah

Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹ Karena berhasil dan tidaknya suatu pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada bagaimana proses yang dialami siswa sebagai peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan pembelajaran tidak diukur sejauh mana peserta didik telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana peserta didik telah melakukan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru sebagai fasilitator agar siswa mampu dan mau untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Menurut Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar

¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm 1

tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.² Sehingga dalam proses pembelajaran guru perlu menggunakan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Strategi berbeda dengan metode, strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode dipilih untuk melaksanakan strategi yang telah dirancang sebelumnya. Jadi, strategi dan metode memiliki hubungan yang sangat erat dalam mewujudkan keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan mata pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran.³ Metode yang digunakan oleh guru harus mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk pencapaian tujuan karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum. Tanpa metode, suatu mata pelajaran tidak dapat terproses secara efektif dan efisien dalam pembelajaran. Sepandai atau semahir apapun guru dalam menguasai dan menyampaikan materi pelajaran

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 97

³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hlm. 80

yang akan disampaikan, peserta didik tidak akan dapat menerima materi dengan baik apabila guru tidak menyampaikan materi tidak menggunakan metode atau cara-cara yang tepat.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan menjadi manusia yang kritis dan peka terhadap lingkungannya. Ilmu pengetahuan Alam atau sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global⁴. Dalam jenjang Madrasah Ibtidaiyyah atau setingkat Sekolah Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terintegrasi menjadi satu yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyyah antara lain : mengembangkan rasa ingin tahu, mengembangkan ketrampilan proses untuk mengetahui alam sekitar & ikut serta dalam memelihara, menjaga serta melestarikan lingkungan.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat tercapai secara maksimal apabila kemampuan guru mengorganisasikan kelas serta ketepatan penggunaan metode pembelajaran. Seringkali dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah sehingga terdapat kejenuhan dalam diri peserta didik dan juga peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Karena karakteristik siswa usia MI salah satunya adalah senang

⁴ Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains Modal Dasar Menjadi Guru Professional*, (Bandung : Pustaka Reka Cipta, 2017), hlm. 132

bermain, sehingga guru dalam menentukan metode harus menyesuaikan karakteristik peserta didiknya. Dengan adanya keadaan tersebut maka dibutuhkan metode pengembangan yang lebih kreatif, edukatif dan menyenangkan salah satunya melalui konsep *Edutainment*.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan sedangkan *entertainment* berarti hiburan. *Edutainment* menurut terminologis adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁵ Konsep *edutainment* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran, dan demonstrasi. Cara-cara lain juga dapat dilakukan untuk membuat peserta didik merasa senang. Perpaduan antara belajar dan bermain mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya merupakan dunia bermain. Dengan adanya konsep *edutainment* guru dituntut menjadi lebih kreatif dan inovatif agar kebutuhan anak usia MI yaitu bermain dan belajar dapat terpenuhi keduanya.

Berdasarkan observasi pendahuluan dan wawancara dengan wali kelas IV A sekaligus guru mata pelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara peneliti memperoleh informasi bahwa sebelum diterapkannya konsep *edutainment* di kelas IV A guru mengajar masih secara konvensional

⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta : Diva Press, 2014), hlm. 17

sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan cenderung pasif karena hanya mendengarkan materi penjelasan dari guru tanpa melibatkan peserta didik (*teacher centered*). Guru Kelas IV A menyadari bahwa mengajar secara konvensional memiliki dampak terhadap kegiatan pembelajaran antara lain : guru tidak memahami sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal dan tidak ada keterlibatan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Dengan adanya dampak tersebut, guru Kelas IV A mengubah kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan konsep *edutainment*. Setelah diterapkannya konsep *edutainment* pada kelas IV A guru menggunakan metode yang lebih bervariasi pada setiap kegiatan pembelajaran. Metode yang sering digunakan pada pembelajaran IPA antara lain : metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode eksperimen dan cara-cara lain yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari observasi pendahuluan, peneliti mendapat informasi bahwa pada kelas IV A guru menggunakan 2 model konsep *edutainment* yaitu : model *humanizing classroom* dan *active learning*. Menurut guru kelas IV A sejak guru menerapkan model *humanizing classroom* pada pembelajaran IPA siswa merasa senang & tidak bosan karena mereka merasa nyaman berada didalam kelas. Guru kelas IV A juga selalu memberi motivasi dalam setiap pembelajaran dan meninggalkan kesan yang baik pada setiap pembelajaran. Untuk penerapan *active learning*, reaksi yang ditunjukkan siswa setelah

penggunaan *active learning* siswa menjadi lebih berani untuk mengemukakan pendapatnya karena siswa dilibatkan pada saat pembelajaran, siswa lebih menikmati pembelajaran karena guru lebih bervariasi dalam penggunaan metode pembelajaran.

Model humanizing classroom merupakan suatu *model edutainment* yang membuat peserta didik nyaman mungkin berada didalam kelasnya karena guru memperlakukan peserta didik sesuai karakteristiknya. Salah satu *model humanizing classroom* yaitu guru mendesain ruang kelas salah satunya dengan mengubah pengaturan bangku setiap satu bulan sekali. Guru kelas IV A menyadari bahwa setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda sehingga diperlukan pengaturan bangku untuk meminimalisir kesenjangan antara yang cepat paham dan agak lambat. Ibu Puji Astuti juga menggunakan *model edutainment* berupa *active learning*, salah satu contohnya pada saat materi: perubahan energi menggunakan metode eksperimen. Setelah siswa melakukan eksperimen sendiri, guru memberi tugas kepada siswa untuk menyusun laporan kegiatan eksperimen yang telah dilakukan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai “ Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran IPA kelas IV A di MI Negeri 1 Banjarnegara Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnega Tahun Pelajaran 2017/2018 ”.

B. Definisi Operasional

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

1. Implementasi *Edutainment*

Implementasi adalah rancangan kurikulum yang telah dirancang atau didesain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya apa yang telah direncanakan. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa .⁶ Jadi, implementasi *edutainment* adalah suatu perencanaan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. IPA merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang berasal dari bahasa inggris "*science*". IPA merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji dan bermanfaat⁷

Pembelajaran IPA adalah suatu sistem pendidikan yang tersusun dari berbagai aspek antara lain: peserta didik, pendidik, media belajar, metode pembelajaran, dan sumber belajar yang bertujuan untuk

⁶ Hamdani, *Strategi belajar*....., hlm. 80

⁷ Wahab Jufri, *Belajar dan*....., hlm. 132

memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi dan memahami berbagai disiplin ilmu alam yang meliputi : fisika, biologi, dan kimia.

Adapun pembelajaran IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi yang mengacu pada silabus yang sudah ada yaitu :

- a. Standar Kompetensi : Memahami hubungan antara gaya, gerak dan energi serta fungsinya.
- b. Kompetensi Dasar : Menghubungkan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar serta menyajikan hasil percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud *edutainment* dalam pembelajaran IPA adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan mengkombinasikan muatan pendidikan & hiburan agar siswa tidak cepat bosan serta lebih termotivasi dalam belajarnya. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu urutan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menggunakan konsep *edutainment* dari mulai perencanaan hingga evaluasi pembelajaran.

3. MI Negeri 1 Banjarnegara

Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 1 Banjarnegara merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyyah Negeri yang cukup maju & terkenal di Kabupaten Banjarnegara. Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 1 Banjarnegara terletak di Jalan Warga Utama nomor 20, Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penulis dapat rumuskan permasalahannya sebagai berikut : “Bagaimana Implementasi *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 1 Banjarnegara ? ”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi atau penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 1 Banjarnegara.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan kualitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan konsep *edutainment*.
- b. Bagi guru, menambah wawasan yang luas untuk guru dalam menerapkan metode-metode pembelajaran yang lebih edukatif & menyenangkan. Salah satunya dengan penerapan metode pembelajaran dengan konsep *edutainment*.
- c. Bagi Madrasah, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan mendorong guru dalam menggunakan model-model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

- d. Bagi peneliti, menambah wawasan keilmuan serta pengetahuan tentang implementasi konsep *edutainment*.

E. Kajian Pustaka

Di dalam kajian pustaka terdapat dua unsur yaitu telaah pustaka dan hasil penelitian relevan. Telaah pustaka mengemukakan tentang teori-teori, konsep, generalisasi yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini, telaah pustaka akan menjadi dasar pemikiran dalam penyusunan penelitian ini.

Adapun yang menjadi bahan referensi dalam telaah pustaka adalah buku yang berjudul "*Metode Edutainment*" yang ditulis oleh Moh. Sholeh Hamid. Dalam buku ini membahas Apa itu *Edutainment*, Berbagai teori dan bentuk terapan *edutainment*.⁸

Kemudian buku yang berjudul "Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)" yang ditulis oleh Amalia Sapriati, dkk. Buku ini membahas tentang teori belajar dalam pembelajaran IPA SD, pendekatan pembelajaran IPA SD, Metode dalam pembelajaran IPA SD, keterampilan proses IPA di SD, dan Media serta alat peraga dalam pembelajaran IPA di SD.⁹

Unsur selanjutnya yang ada dalam kajian pustaka yaitu hasil penelitian relevan. Hasil penelitian relevan merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan untuk menemukan keterkaitan antar penelitian tersebut.

⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode*....., hlm 17-116

⁹ Amalia Sapriati, dkk, *Pembelajaran IPA SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka)

Penulis melakukan penelaahan terhadap referensi-referensi yang ada (hasil penelitian relevan), diantaranya yaitu penulis menemukan penelitian yang sudah ada dan memiliki kemiripan judul dengan penelitian yang penulis angkat yaitu berkaitan tentang Implementasi *Edutainment*.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Khayatul Khasanah dengan judul “*Penerapan edutainment dalam proses pembelajaran bahasa arab kelas IV di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto*”. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaanya adalah sama-sama menerapkan *edutainment* dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan skripsi yang penulis lakukan terletak pada mata pelajaran yang diteliti, dikarenakan penulis disini meneliti mata pelajaran IPA sedangkan skripsi saudara khayatul khasanah meneliti pembelajaran bahasa arab.¹⁰

Dalam skripsi yang ditulis oleh Alifah Nuraeni tahun 2017 dengan judul “*Implementasi edutainment dalam pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Mrebet*”. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut , persamaannya adalah sama-sama menerapkan *edutainment* dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan skripsi yang penulis lakukan terletak pada mata pelajaran yang diteliti, dikarenakan penulis disini meneliti mata

¹⁰ Khayatul Khasanah, *Penerapan edutainment dalam proses pembelajaran bahasa arab kelas IV di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto*, (Skripsi Stain Purwokerto, Pendidikan Bahasa Arab, 2015, Tidak diterbitkan), hlm.99

pelajaran IPA sedangkan skripsi saudara Alifah Nuraeni meneliti pembelajaran IPS.¹¹

Berdasarkan referensi di atas tidak ada yang sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu tentang implementasi *edutainment* dalam pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami skripsi ini, maka penulis akan menyusunnya secara sistematis. Adapun sistematika pembahasannya ialah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, dan daftar lampiran.

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

Bab I merupakan Pendahuluan, terdiri atas : 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 instrumen penelitian, dan juga berfungsi untuk menganalisis data-data yang diperoleh dari lapangan. Adapun

¹¹ Alifah Nuraeni, *Implementasi edutainment dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Mrebet*, (IAIN Purwokerto, PGMI, 2017, Tidak diterbitkan), hlm.94

susunan dari bab ini adalah Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran IPA kelas IV yang terdiri dari 2 sub bab. Sub bab pertama yaitu bab pengertian Metode *Edutainment*, Prinsip-prinsip Metode *Edutainment*, Teori belajar berbasis *edutainment*. Sub bab kedua Pengertian pembelajaran IPA, Tujuan Pembelajaran IPA, Hakikat Pembelajaran IPA dan langkah-langkah implementasi *edutainment* dalam pembelajaran IPA.

Bab III merupakan Metode Penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan Penyajian dan Analisis Data mengenai gambaran umum MI Negeri 1 Banjarnegara meliputi : sejarah berdirinya MI Negeri 1 Banjarnegara, profil MI Negeri 1 Banjarnegara, visi dan misi MI Negeri 1 Banjarnegara, struktur organisasi MI Negeri 1 Banjarnegara, keadaan pendidik dan peserta didik MI Negeri 1 Banjarnegara, dan Keadaan sarana serta prasarana MI Negeri 1 Banjarnegara, implementasi *edutainment* dalam pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara dan analisis data.

Bab V merupakan Kesimpulan dan Saran-saran yang mengenai rangkaian dari keseluruhan hasil penelitian secara singkat.

Bagian akhir terdiri atas Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.

Demikian gambaran sistematika penulisan skripsi ini, semoga dapat mempermudah pembaca dalam memahami isi dari karya penulis tentang Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2017/2018, peneliti mendapatkan data-data yang kemudian peneliti uraikan dan analisis maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa implementasi *edutainment* dalam pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara yaitu dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa nyaman dan senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta guru selalu meninggalkan kesan yang baik pada setiap pembelajaran. Dalam Pembelajaran IPA guru menggunakan konsep *edutainment* dengan beberapa model yaitu : *active learning* melalui metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan eksperimen, *humanizing the classroo*, *accelerated learning* dan *Quantum Learning*.

Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Implementasi *edutainment* dalam Pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara mulai dari Perencanaan, Pelaksanaan hingga Evaluasi. Penulis dapat simpulkan bahwa implementasi *edutainment* harus dipersiapkan secara matang dan

sungguh-sungguh untuk keberhasilan dalam pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran. Persiapan/perencanaan konsep *edutainment* yang dilakukan guru kelas IV A MI Negeri 1 Banjarnegara yaitu dengan mempersiapkan RPP dan media pembelajaran serta membaca materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Untuk tahap pelaksanaan, guru memilih metode sesuai materi dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didiknya. Dalam tahap evaluasi biasanya dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi.

Penerapan *Humanizing The Classroom* di MI Negeri 1 Banjarnegara yang diterapkan guru kelas IV A dengan memperlakukan peserta didik dengan cara menyesuaikan karakteristik masing-masing peserta didik dan membuat peserta didik merasa senang dalam pembelajaran.

Quantum Learning dalam Pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara yang diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran dengan cara menyanyi dan mengadakan permainan sebelum pembelajaran, disinilah siswa dapat lebih termotivasi dan siswa merasa terhibur dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan *active learning* yang mana dalam penyampaian materi, guru menggunakan metode ceramah yang mampu membuat siswanya paham dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru, karena pada saat penyampaian materi pelajaran guru menerangkan dengan nada yang halus dan mampu membuat siswa nyaman dan merasa senang. Dalam sela-sela pembelajaran juga guru menggunakan metode tanya

jawab kepada siswa, metode ini bertujuan untuk mencairkan suasana pembelajaran dan dapat membangkitkan pengetahuan siswa serta antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan *active learning* melalui metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan eksperimen.

Penggunaan *accelerated learning SAVI* (*somatic, auditory, visual, intellectual*) juga diterapkan dalam proses pembelajaran karena disini guru melibatkan belajar dengan bergerak, siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, siswa memperhatikan tulisan dan gambar yang diterapkan oleh guru, siswa juga diberikan waktu oleh guru untuk memecahkan masalah soal atau materi yang belum dipahami siswa. Penggunaan *SAVI* ini sudah sesuai dengan konsep *edutainment*, karena metode *SAVI* ini sejatinya dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

B. Saran-saran

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran di MI Negeri 1 Banjarnegara terutama yang berkaitan dengan Implementasi *Edutainment* dalam pembelajaran IPA di Kelas IV A, perkenankanlah peneliti untuk memberikan beberapa masukan atau saran-saran antara lain :

1. Bagi Kepala Madrasah

Peran Kepala Madrasah di MI Negeri 1 Banjarnegara sudah bagus baik dalam pembelajaran maupun secara keseluruhan. Kepala Madrasah MI Negeri 1 Banjarnegara juga mendukung dan mengapresiasi penerapan

edutainment yang diterapkan guru kelas IV A, namun untuk alat-alat peraga masih sangat kurang untuk menunjang pembelajaran. Untuk Kepala Madrasah sebaiknya lebih diperhatikan alat peraga dan sarana prasarana untuk MI negeri 1 Banjarnegara.

2. Bagi guru mata pelajaran IPA

Implementasi *edutainment* dalam pembelajaran IPA di MI Negeri 1 Banjarnegara sudahlah bagus. Namun hendaknya, guru diharapkan untuk senantiasa berusaha sekuat tenaga dan sepenuh hati dalam meningkatkan pengetahuan, penghayatan serta keterampilan guna terciptanya pembelajaran yang berkualitas untuk menciptakan peserta didik yang unggul dalam spiritual, moral, dan intelektual.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik khususnya kelas IV A hendaknya memperhatikan penjelasan dari guru dan mengikuti pembelajaran dengan baik agar menjadi siswa yang berkualitas dan berakhlak. Teruslah belajar dan bersemangat dalam menuntut ilmu karena dengan ilmu kalian mampu menguasai dunia.

C. Kata Penutup

Puji syukur dan ucapan *Alhamdulillah* atas berkat pertolongan Allah Swt, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Negeri 1 Banjarnegara Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2017/2018 ”

Meskipun skripsi ini dalam bentuk yang sederhana dan tentu masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi banyak orang terlebih bagi para guru dan calon guru di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) serta terutama untuk penulis sendiri.

Atas kekurangan dan keterbatasan yang ada, penulis mohon maaf yang seikhlas-ikhlasnya. Untuk itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah Swt senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Purwokerto, 4 Juli 2018

Penulis,



Mikyal Hardiyati

NIM. 1423305114

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fadillah M., dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana : Jakarta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2014 *Metode Edutainment*. Yogyakarta : Diva Press
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta:
Bidang Akademik
- Hardiansyah Haris. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta Selatan:Salemba Humanika
- Jufri, Wahab. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sains Modal Dasar Menjadi Guru Professional*.
Bandung : Pustaka Reka Cipta
- Pangastuti Ratna.2014. *Edutainment PAUD*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Professionalisme Guru*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sapriati Amalia, dkk. *Pembelajaran IPA SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif, R & D*.
Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta:Bumi Aksara
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:Pustaka Insan Madani

- Hamruni. 2013. *Pembelajaran Berbasis Edutainment*. Yogyakarta:UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Khasanah, Khayatul. 2015, *Penerapan edutainment dalam proses pembelajaran bahasa arab kelas IV di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto*, (Skripsi Stain Purwokerto, Pendidikan Bahasa Arab,Tidak diterbitkan)
- Nuraeni, Alifah. 2017, *Implementasi edutainment dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Mrebet*, (IAIN Purwokerto, PGMI, 2017, Tidak diterbitkan), hlm.94

