

**PENERAPAN *EDUTAINMENT*
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI MI MUHAMMADIYAH WIRASANA PURBALINGGA**



SKRIPSI

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

IAIN PURWOKERTO

Oleh :

**NADIA NOOR FAHMI
NIM. 1423305027**

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia Noor Fahmi

NIM : 1423305027

Jenjang : Strata Satu (S1)

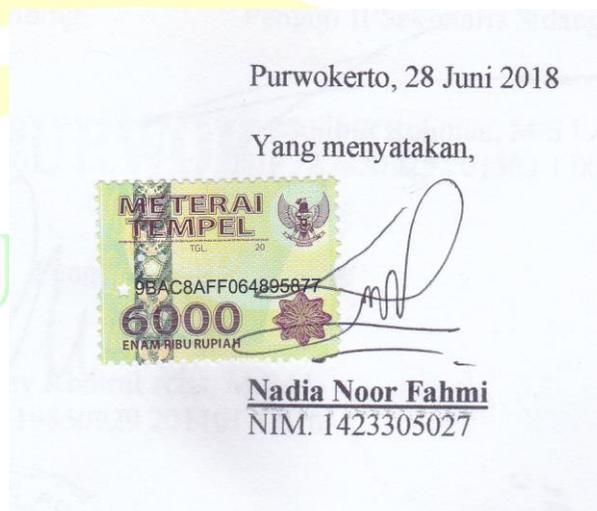
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “PENERAPAN *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI MUHAMMADIYAH WIRASANA PURBALINGGA” ini adalah hasil penelitian dan karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

IAIN PU





**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto
Telp : 0281-635624, 628250, Fak. 0281-636553**

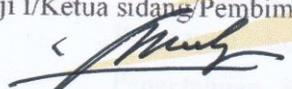
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

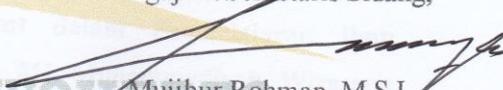
PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI MUHAMMADIYAH
WIRASANA PURBALINGGA

Yang disusun oleh : Nadia Noor Fahmi, NIM : 1423305027, Jurusan Pendidikan Madrasah,
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Rabu, tanggal
25 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

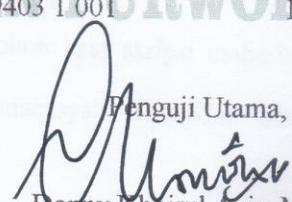
Penguji I/Ketua sidang Pembimbing,


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

Penguji II/Sekretaris Sidang,


Mujibur Rohman, M.S.I
NIP.: 19830925 201503 1 002

Penguji Utama,


Donny Khoirul Azis, M.Pd.I
NIP.: 19850929 201101 1 010

Mengetahui :
Dekan,


Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
NIP.: 19740228 199903 1 005



NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi

Saudari Nadia Noor Fahmi

Lamp. : 3 (Eksemplar)

Kepad Yth.

Dekan FTIK IAIN Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu 'alaikumWr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, koreksi dan perbaikan terhadap naskah skripsi
saudari :

Nama : Nadia Noor Fahmi

NIM : 1423305027

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

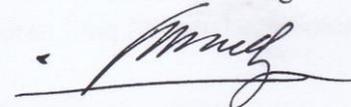
Judul : **Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana
Purbalingga**

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut di atas dapat
diujikan dalam sidang munaqasyah. Demikian atas perhatian Bapak kami
mengucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikumWr.Wb.

Purwokerto, 28 Juni 2018

Dosen Pembimbing



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

PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI MUHAMMADIYAH WIRASANA PURBALINGGA

**Nadia Noor Fahmi
1423305027**

ABSTRAK

Edutainment merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Penerapan *edutainment* adalah rancangan yang telah dijalankan sedemikian rupa dalam pembelajaran sehingga membuat para siswa aktif, nyaman dan merasa senang ketika belajar di kelas. Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana yang dibuat menyenangkan mungkin dalam belajar melalui pembelajaran berbasis *edutainment* sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan dalam suasana yang menyenangkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Objek dari penelitian ini adalah Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga. Sedangkan yang menjadi subjeknya adalah kepala sekolah, guru kelas III A dan siswa kelas III A MI Muhammadiyah Wirasana. Untuk memperoleh data dalam penelitian, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, penulis menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat menunjukkan, bahwa *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana guru telah menggunakan macam-macam strategi pembelajaran yaitu: *Active learning*, *cooperative learning*, *role playing*, dan *quantum learning*. Strategi *active learning* dilakukan dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, strategi *cooperative learning* dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil, strategi *role play* dilakukan dengan cara menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dengan bermain peran, dan *quantum learning* dengan konsep tandur serta pemberian motivasi.

Kata Kunci: Penerapan *Edutainment*, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, MI Muhammadiyah Wirasana

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 5)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga tidak ada kata yang pantas terucap selain kata syukur kepada Allah SWT. Alhamdulillah atas segala ridho-Mu skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak dan Ibu yang selalu memberikan doa yang tiada hentinya untuk keberhasilanku. Motivasi yang selalu diberikannya kepadaku sehingga dapat menyelesaikan study di IAIN Purwokerto dan mendapatkan gelar Sarjana.
2. Serta kakak dan adikku yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tulus. Semoga kita dapat membanggakan kedua orang tua dan dapat menjadi orang yang berguna bagi orang tua, nusa bangsa dan agama.
3. Sahabat – sahabatku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan nasihat-nasihat terbaik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur selalu peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya. Semoga syafa’at yang selalu dinanti-nantikan dapat tercurahkan kepada kita semua. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Selama penyusunan skripsi ini dan selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto, penulis banyak mendapatkan arahan, motivasi, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. H. Munjin, M.Pd. I., Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Drs. Asdlori, M.Pd.I, Wakil Rektorat II Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
4. Dr. H. Supriyanto, Lc.M.S.I., Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

5. Dr. Kholid Mawardi, S.Ag.,M.Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam NegeriPurwokerto.
6. Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
7. Dr. Sumiarti, M.Ag., Penasihat Akademik PGMI A angkatan 2014 Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
8. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini
9. Segenap dosen dan staf administrasi Institut Agama Islam Negeri Purwokerto yang telah membantu selama kuliah dan penyusunan skripsi ini.
10. Kepala MI Muhammadiyah Wirasana yaitu bapak Salamun, S.Pd.I yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian skripsi ini.
11. Guru kelas III A yaitu Ibu Tika Rahayu, S.Pd serta segenap guru MI Muhammadiyah Wirasana yang telah memberikan informasi dan bantuan dalam pembuatan skripsi ini.
12. Teman – teman tercinta (Lulu, Dwi Wahyu, Wisnu, Yuan, Awit, Khariroh) yang selalu bersama penulis ketika menyelesaikan skripsi ini, serta teman – teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
13. Teman – teman PGMI A IAIN Purwokerto angkatan tahun 2014 dan teman – teman seperjuangan jurusan PGMI yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
14. Semua pihak yang terkait dalam pembuatan penelitian skripsi ini yang tidak mampu peneliti sebutkan satu per satu.

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

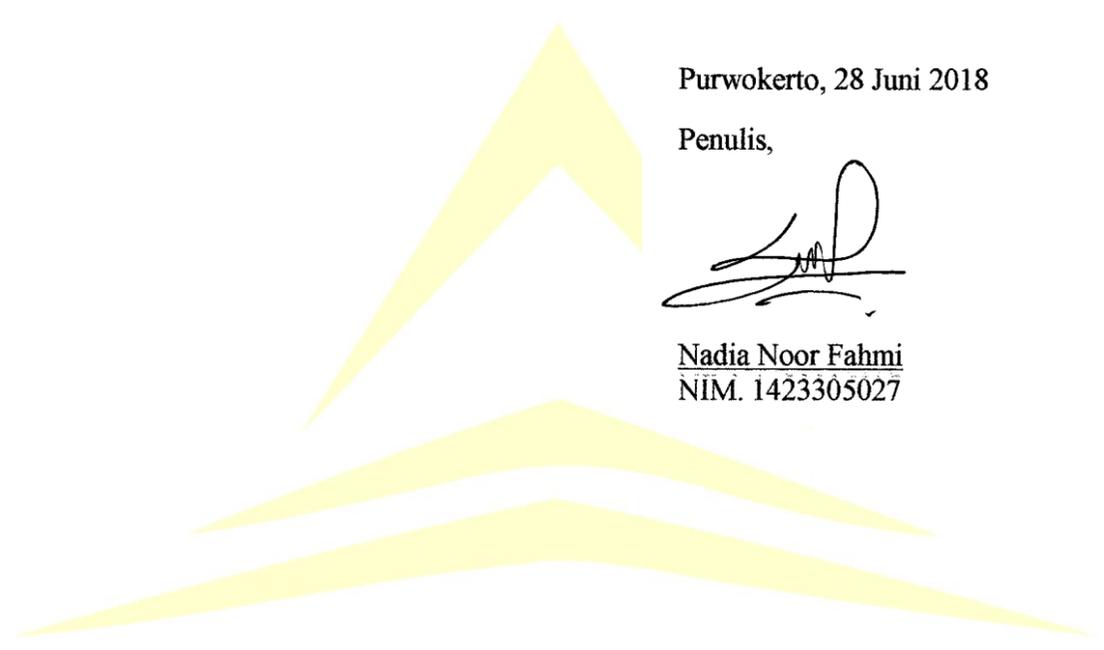
Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, hanya kepada Allah penulis serahkan semua dan penulis memohon saran serta kritiknya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita Semua. Aamiin.

Purwokerto, 28 Juni 2018

Penulis,



Nadia Noor Fahmi
NIM. 1423305027



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep <i>Edutainment</i>	13
1. Pengertian <i>Edutainment</i>	13
2. Karakteristik <i>Edutainment</i>	14

3. Prinsip-Prinsip Metode <i>Edutainment</i>	15
4. Teori Belajar <i>Edutainment</i>	18
5. Dampak Penggunaan <i>Edutainment</i>	23
6. Langkah-langkah Penggunaan <i>Edutainment</i>	23
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	27
1. Konsep Pembelajaran	27
2. Ciri-ciri Pembelajaran	28
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran	29
4. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	32
5. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	34
6. SK dan KD Ilmu Pengetahuan Sosial	37
C. Penerapan <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	42
B. Lokasi Penelitian	42
C. Sumber Data	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data	46

BAB IV LAPORAN HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	48
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48

2. Langkah-Langkah Penerapan <i>Edutainment</i>	53
B. Analisis Menggunakan 5W+1H	84
C. Analisis Penerapan <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	86

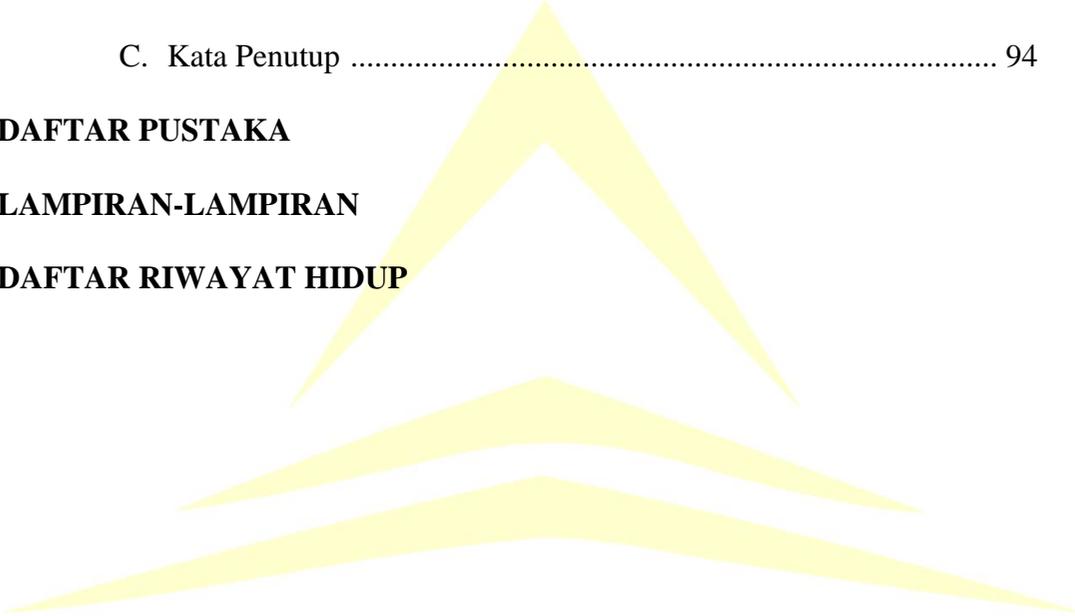
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran-Saran	93
C. Kata Penutup	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 1. SK dan KD Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III

Tabel 2. Data Siswa MI Muhammadiyah Wirasana

Tabel 3. Data Guru MI Muhammadiyah Wirasana

Tabel 4. Struktur Organisasi MI Muhammadiyah Wirasana

Tabel 5. Analisis 5W+1H



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara

Lampiran 2. Pedoman Observasi

Lampiran 3. Pedoman Dokumentasi

Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara

Lampiran 5. Lembar Hasil Observasi

Lampiran 6. Lembar Hasil Dokumentasi

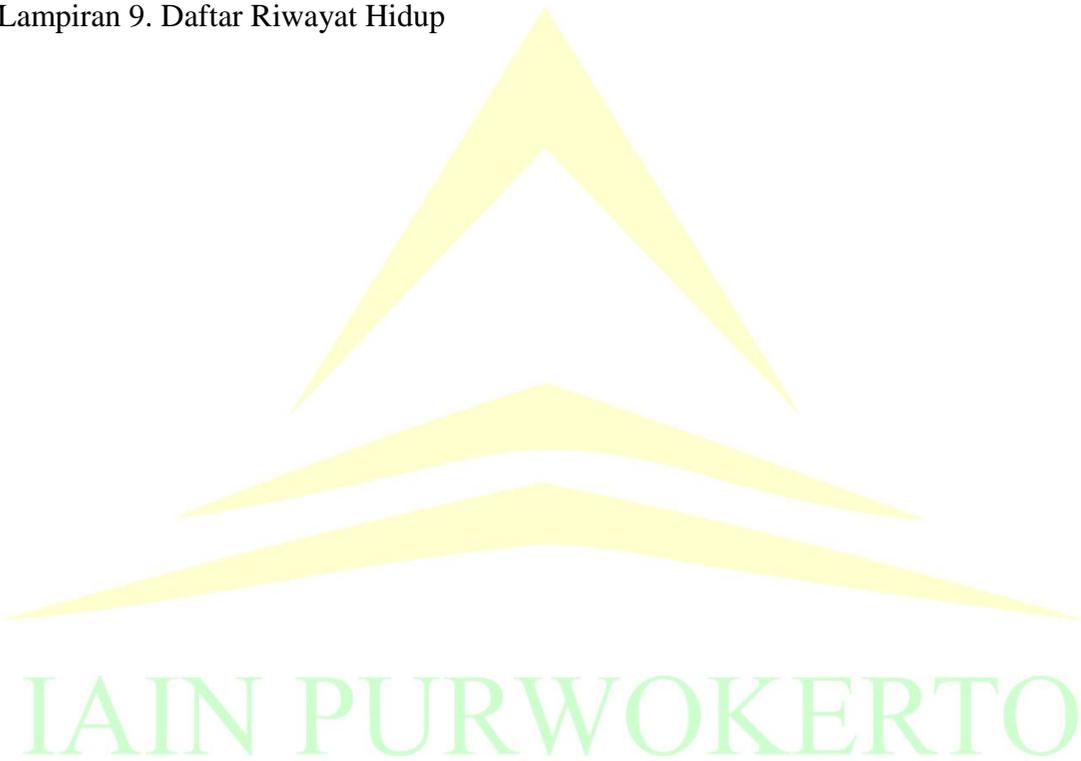
Lampiran 7. Surat-surat Penelitian

- a. Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- b. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- c. Surat Keterangan Mengikuti Seminar Proposal Skripsi
- d. Blangko Pengajuan Seminar Proposal Skripsi
- e. Daftar Hadir Seminar Proposal
- f. Surat Permohonan Ijin Riset
- g. Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi
- h. Surat Permohonan Persetujuan Judul Skripsi
- i. Surat Keterangan Judul Skripsi
- j. Surat Keterangan Seminar Proposal
- k. Berita Acara Ujian Proposal Skripsi
- l. Berita Acara Mengikuti Sidang Munaqasyah
- m. Surat Rekomendasi Munaqasyah
- n. Blangko Bimbingan Skripsi
- o. Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan
- p. Surat Keterangan Lulus Mata Kuliah
- q. Surat Keterangan Komprehensif

Lampiran 8. Sertifikat-sertifikat

- a. Sertifikat Opak
- b. Sertifikat BTA PPI
- c. Sertifikat Komputer
- d. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- e. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- f. Sertifikat KKN
- g. Sertifikat PPL
- h. Sertifikat Kegiatan

Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹ Jadi pendidikan telah dipersiapkan sedemikian rupa sehingga proses pendidikan akan lebih terarah dan dapat mencapai tujuannya. Proses pendidikan adalah proses yang membebaskan seseorang dari berbagai kungkungan atau merupakan proses *empowering* (pemberdayaan) atau penyadaran akan kemampuan atau identitas seseorang atau kelompok.²

Proses pendidikan yang terencana diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Menurut Slameto belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi

¹Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

²Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, (Purwokerto: STAIN Press) hlm. 15

³Tutik Rahmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media) hlm. 35

pada diri anak. Dengan demikian dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang. Pendidikan yang hanya mementingkan salah satu diantaranya tidak akan dapat membentuk manusia yang berkembang secara utuh.⁴

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, cara belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Pada hakikatnya, pembelajaran adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa. Ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar.⁶ Dalam keadaan tertentu siswa mulai kehilangan daya konsentrasi dalam proses pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut membuat siswa kurang fokus, sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Kondisi belajar dapat diciptakan melalui berbagai cara, diantaranya menggabungkan antara belajar dengan kegiatan yang disukai oleh siswa.

Bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas bawah kegiatan yang paling disukai adalah bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010) hlm.2

⁵Sunhaji, *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*, (Purwokerto: STAIN Press, 2013) hlm.18-19

⁶Ajeng Yusriana, *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012) hlm. 78

informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.⁷ Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.⁸ Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian.⁹

Bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Salah satunya adalah memperoleh pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain dapat membuat anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar menggunakan keahlian tersebut pada saat yang tepat, serta dapat memenuhi segala yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognisi dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.¹⁰ Jadi belajar dengan bermain memiliki manfaat dan pengaruh yang besar bagi perkembangan anak, serta dapat membuat suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kegembiraan dan kesenangan dalam belajar dapat diciptakan melalui berbagai cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif

⁷Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo, 2006) hlm. 1

⁸Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015) hlm. 183

⁹Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008) hlm. 20

¹⁰Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010) hlm. 33-34

untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan peran, iringan musik, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.¹¹

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Mengingat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang materinya cukup banyak dan kompleks sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan suatu metode atau strategi yang mampu membuat peserta didik mudah dalam menerima dan memahami materi yang dipelajari. Pembelajaran harus didesain sedemikian baik sehingga tercipta suasana belajar di kelas yang terasa nyaman, penuh kebebasan tanpa ada tekanan, serta pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu salah satu strategi yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan yaitu *Edutainment*. *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.¹²

¹¹Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 11

¹²M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014)

Dari observasi pendahuluan pada tanggal 25 Oktober 2017, bahwa MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga khususnya kelas III telah menerapkan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Di MI Muhammadiyah Wirasana khususnya pada mata pelajaran IPS menggunakan *edutainment* dalam proses pembelajarannya karena prinsip belajar berbasis *edutainment* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mampu memberikan semangat pada siswa pada saat mengikuti pembelajaran, sehingga akan membangkitkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Maka penelitian ini terangkai dalam judul “Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga”.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas, yaitu pada aspek penerapan *edutainment* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Untuk mengantisipasi salah tafsir terhadap judul ini ada beberapa istilah yang perlu peneliti jelaskan pengertiannya:

1. Penerapan *Edutainment*

Penerapan adalah suatu proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan dan pemanfaatan.¹³ Dalam penelitian ini penerapan yang dimaksud yaitu penggunaan suatu proses dalam metode *edutainment*.

¹³Departemen Pendidikan Nasional.2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta.

Edutainment dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dan dengan proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.¹⁴

Sedangkan *edutainment* menurut Moh. Sholeh Hamid adalah suatu proses pembelajaran yang di desain 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 (*game*), bermain peran (*role playing*), dan demonstrasi.¹⁵

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *edutainment* dalam skripsi ini adalah suatu metode pembelajaran yang memadukan antara pendidikan dengan hiburan di dalam kegiatan belajar mengajarnya, sehingga siswa akan merasa lebih rileks, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman tanpa terbebani sehingga mereka akan antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu

¹⁴Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKis, 2016) Hlm. 107

¹⁵Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011) Hlm. 17

tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum.¹⁶ Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).¹⁷

Di dalam skripsi ini peneliti akan melakukan penelitian pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

3. MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga

MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga merupakan sebuah lembaga pendidikan formal setingkat sekolah dasar di bawah naungan Kementerian Agama yang terletak di Jalan Tentara Pelajar nomor 51 Wirasana Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan pada definisi operasional di atas, maka judul skripsi yang diangkat penulis adalah Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

Dari penegasan di atas maka yang dimaksud dengan Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga adalah penerapan metode *edutainment* yang akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, siswa akan merasa

¹⁶Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hlm. 144

¹⁷Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) Hlm. 171

lebih rileks dalam proses belajar mengajar dan siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan pada latar belakang dan definisi operasional yang sudah diuraikan di atas maka ditemukan masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian lapangan atau kualitatif: “Bagaimana Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak yang berkompeten baik dalam bidang pendidikan maupun non kependidikan. Dengan kata lain manfaat hasil penelitian ini dapat juga dipandang dari dua sisi baik manfaat secara teoritis maupun praktis. Untuk itu manfaat hasil penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

- a. Secara Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap keilmuan khususnya tentang *edutainment* sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maupun pada mata pelajaran lain.

b. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu :

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dengan sendirinya dapat pula meningkatkan hasil belajar.
- 2) Bagi guru, sebagai media untuk meningkatkan penggunaan metode dalam pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta mencetak sumber daya manusia cerdas yang senang untuk terus belajar dan menambah pengetahuan.
- 4) Bagi peneliti, sebagai kegiatan pengembangan profesi pendidik untuk perolehan angka kredit guna kenaikan pangkat setingkat lebih tinggi.

IAIN PURWOKERTO

E. Kajian Pustaka

Dalam suatu penelitian kajian pustaka ini sangat diperlukan untuk mencari teori-teori, konsep, dan generalisasi yang dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran dalam penyusunan laporan penelitian serta menjadi dasar pijakan bagi peneliti dalam memposisikan penelitian.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, penelitian dengan topik ini bukanlah yang pertama kali dilakukan, ada beberapa penelitian yang mengambil tema yang sama yakni penelitian dari Alifah Nuraeni tahun 2017 yang berjudul “Implementasi Metode Edutainment dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017”.¹⁸ Pada penelitian tersebut membahas metode-metode pembelajaran yang berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS. Jika dikaitkan dengan penelitian yang peneliti lakukan mempunyai persamaan yaitu lebih memfokuskan pada mata pelajaran IPS yang menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment*. Perbedaannya yaitu pada lokasi penelitian dan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* yang digunakan.

Penelitian yang disusun oleh Nani Suwarti tahun 2016 dengan judul “Pembelajaran Berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas”.¹⁹ Penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran yang berbasis *edutainment* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah. Sedangkan penelitian ini, yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian Hikmah Mumtahirah tahun 2016 yang berjudul Penerapan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di TK Ya Bakii 01

¹⁸Alifah Nuraeni, Implementasi Metode Edutainment dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017 (*Skripsi* IAIN Purwokerto, 2017).

¹⁹Nani Suwarti, Pembelajaran Berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas (*Skripsi* IAIN Purwokerto, 2016).

Kesugihan Cilacap.²⁰ Pada penelitian tersebut membahas tentang penerapan strategi *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab. Jika dikaitkan dengan penelitian yang peneliti lakukan mempunyai persamaan yaitu penerapan *edutainment* dalam pembelajaran. Perbedaannya, penelitian tersebut lebih memfokuskan pada pembelajaran bahasa Arab yaitu mufrodat, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan fokusnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi ini maka, penulis membuat sistematika penulisan skripsi menjadi tiga bagian : bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Adapun uraiannya sebagai berikut :

Bagian awal dari skripsi ini berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, halaman motto, abstrak, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi. Bagian isi skripsi ini diuraikan dalam 5 bab, sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Landasan teori, Pertama : Konsep *Edutainment*, yang meliputi pengertian *edutainment*, karakteristik *edutainment*, prinsip-prinsip *edutainment*, teori belajar *edutainment*, dampak penggunaan *edutainment*, dan langkah-langkah penggunaan *edutainment*. Kedua : Pembelajaran Ilmu Pengetahuan

²⁰Hikmah Mumtahirah, Penerapan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab di TK Ya Bakii 01 Kesugihan Cilacap (*Skripsi IAIN Purwokerto*, 2016).

Sosial, yang meliputi konsep pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran, pengertian pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, SK dan KD Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ketiga : Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data (subyek dan obyek penelitian), teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan penelitian yaitu Pertama : deskripsi hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian dan langkah-langkah penerapan *edutainment*, Kedua : Analisis menggunakan 5W+1H, Ketiga : Analisis Penerapan *edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB V : Penutup terdiri dari kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, peneliti mendapatkan data-data yang kemudian peneliti analisis dan uraikan maka penulis mengambil kesimpulan bahwa penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga yaitu dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswanya merasa nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga ini, guru menggunakan empat macam strategi pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu diantaranya : *Active learning*, *Cooperative learning*, *Role Playing*, dan *Quantum learning*.

Penerapan *Active learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga ini diterapkan hampir disetiap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas dengan siswa seperti melalui tanya jawab, bernyanyi bersama, maupun dengan cara menyampaikan pendapat di kelas. Pembelajaran aktif dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, nyaman serta penuh semangat.

Cooperative learning digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan cara membuat suatu permainan yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan beberapa soal secara bekerjasama. Proses pembelajaran ini membantu siswa untuk saling bertukar pikiran dan pengetahuan bersama teman sekelompoknya. Penerapan strategi cooperative learning ini juga mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa.

Strategi *Role Playing* ini digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ketika materi jual beli. Pembelajaran dilakukan dengan menghadirkan suasana ketika kegiatan jual beli. Strategi ini digunakan untuk membantu siswa mengerti dan lebih memahami tentang materi yang sedang dipelajarinya. Melalui strategi ini siswa belajar materi pembelajaran dengan cara bermain, sehingga siswa seperti tidak sadar bahwa mereka sedang melakukan sebuah proses pembelajaran.

Quantum learning dalam pembelajaran IPS di terapkan dengan penggunaan konsep tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan. Pembelajaran quantum juga dilakukan dengan cara menyanyi dan meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung serta siswa merasa terhibur.

B. Saran-saran

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga terutama berkaitan dengan metode pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial, perkenankan peneliti memberikan beberapa masukan atau saran-saran antara lain :

1. Guru

Penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga sudah bagus. Namun hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang nantinya dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan secara otomatis akan meningkatkan hasil belajar siswa pula.

2. Siswa

Bagi siswa hendaknya selalu memperhatikan penjelasan dari guru sehingga ilmu yang diperoleh akan lebih maksimal dan bermanfaat nantinya untuk masa depan. Teruslah belajar dan bersemangat untuk meraih apa yang dicita-citakan.

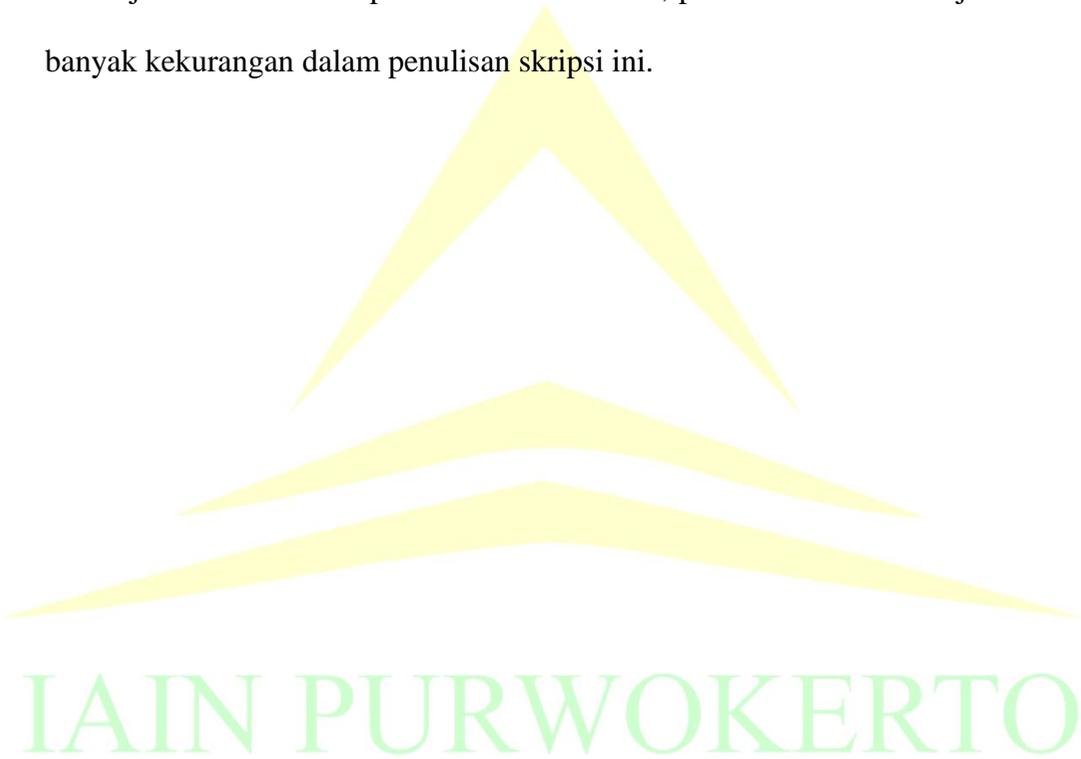
3. Pembaca

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

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur selalu peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Penerapan *Edutainment* dalam

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga. Tidak lupa Sholawat serta salam peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada Allah SWT, Kepala Sekolah, Guru-guru, Siswa-siswi MI Muhammadiyah Wirasana, Pembimbing, Orang tua, Keluarga besar, Teman-teman serta pihak yang telah membantu dalam kepenulisan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf jika masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Fadillah, M.dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sunan Kalijaga.
- Hasyim, Adelina. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Mumtahinah, Hikmah. 2016. Penerapan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab di TK Ya Bakii 01 Kesugihan Cilacap. *Skripsi IAIN Purwokerto*.
- Nuraeni, Alifah. 2017. Implementasi Metode Edutainment dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi IAIN Purwokerto*.
- Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Roqib, Moh. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKis.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satrio, Djam'an dan Aan Kurniawan. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sek Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiarti. *Ilmu Pendidikan*. Purwokerto: STAIN Press.
- Sunhaji. 2013. *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Purwokerto: STAIN Press.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suwarti, Nani. 2016. Pembelajaran Berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas. *Skripsi IAIN Purwokerto*.
- Suyadi. 2015. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Yusriana, Ajeng. 2012. *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

IAIN PURWOKERTO