

**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)

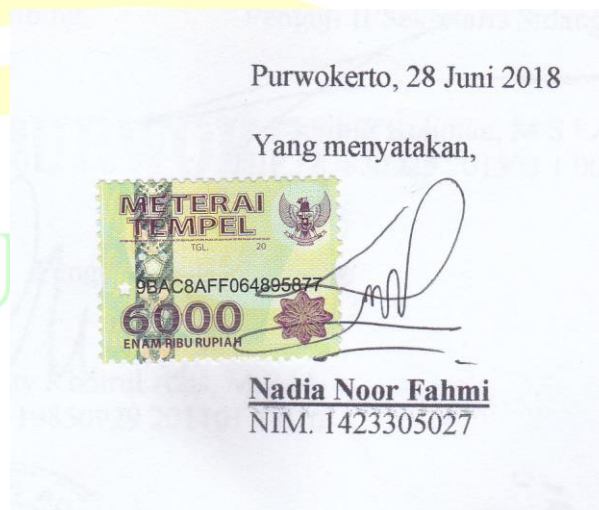
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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**

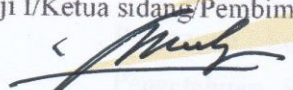
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

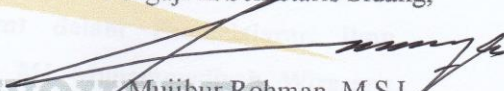
PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI MUHAMMADIYAH  
WIRASANA PURBALINGGA

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.

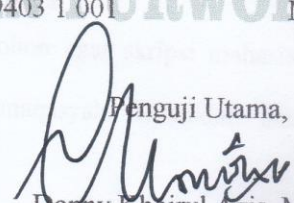
Penguji I/Ketua sidang Pembimbing,

  
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 Ma'wardi, 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

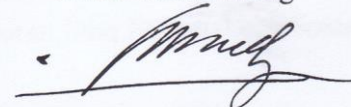
Judul : **Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu  
Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana  
Purbalingga**

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 kehadiran 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

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
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

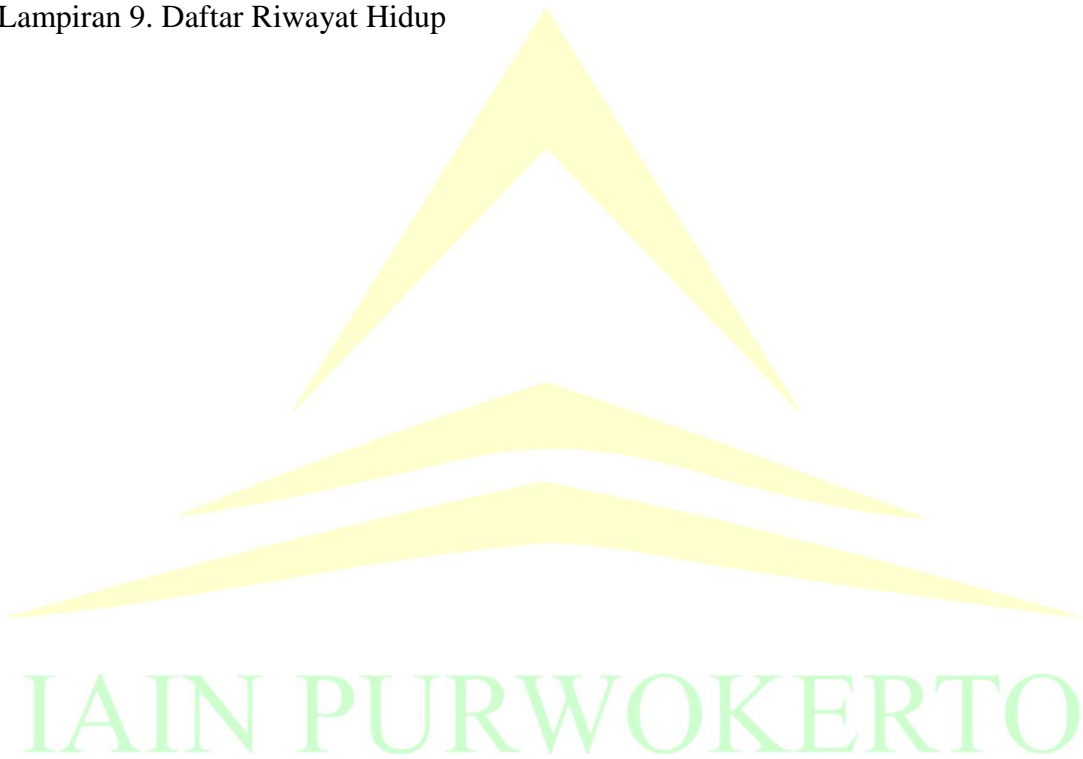
- a. Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- b. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- c. Surat Keterangan Mengikuti Seminar Proposal Skripsi
- d. Blangko Pengajuan Seminar Proposal Skripsi
- e. Daftar Hadir Seminar Proposal
- f. Surat Permohonan Ijin Riset
- g. Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi
- 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup>

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.<sup>3</sup> Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi

---

<sup>1</sup>Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>2</sup>Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, (Purwokerto: STAIN Press) hlm. 15

<sup>3</sup>Tutik 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.<sup>4</sup>

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.<sup>5</sup> Pada hakikatnya, pembelajaran adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa. Ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar.<sup>6</sup> 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

---

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

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

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

informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup>

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.<sup>10</sup> 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

---

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

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

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

<sup>10</sup>Dwi 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.<sup>11</sup>

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.<sup>12</sup>

---

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

<sup>12</sup>M.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.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini penerapan yang dimaksud yaitu penggunaan suatu proses dalam metode *edutainment*.

---

<sup>13</sup>Departemen 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.<sup>14</sup>

Sedangkan *edutainment* menurut Moh. Sholeh Hamid adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role playing*), dan demonstrasi.<sup>15</sup>

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

---

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

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



tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum.<sup>16</sup> 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).<sup>17</sup>

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

---

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

<sup>17</sup>Trianto, *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”.<sup>18</sup> 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”.<sup>19</sup> 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 Mumtahinah tahun 2016 yang berjudul Penerapan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di TK Ya Bakii 01

---

<sup>18</sup>Alifah 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).

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

Kesugihan Cilacap.<sup>20</sup> 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

---

<sup>20</sup>Hikmah 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 II

### EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN IPS

#### A. Konsep *Edutainment*

##### 1. Pengertian *Edutainment*

Sutrisno dalam karya Moh Sholeh Hamid menjelaskan bahwa *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 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 play*), dan demonstrasi.<sup>21</sup>

Praktik *edutainment* dapat dilakukan dengan humor yang diselipkan di tengah-tengah penyampaian materi atau humor yang didesain untuk contoh-contoh faktual yang menarik, terkait dengan materi yang dipelajari. Teknik bermain peran (*role play*) dan demonstrasi serta penggunaan multi media dengan diiringi musik yang menyentuh hati merupakan alternatif lain dari pelaksanaan *edutainment*. Sehingga *edutainment* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat

---

<sup>21</sup>Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment ...*, hlm. 17



dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dan dengan proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.<sup>22</sup>

Dengan demikian, *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

## 2. Karakteristik *Edutainment*

Adapun karakteristik *edutainment*, antara lain sebagai berikut :<sup>23</sup>

- a. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.
- b. Konsep dasar *edutainment* seperti halnya akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.

---

<sup>22</sup>Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam ...*, hlm. 107

<sup>23</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sunan Kalijaga, 2008) Hlm. 199-201

- d. Dalam konsep *edutainment* proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

### 3. Prinsip-Prinsip *Edutainment*

Prinsip dasar *edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencekam, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Ada pendapat yang menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu :

- a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menghiburkan.

- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- c. Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Prinsip belajar berbasis *edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hura. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar.<sup>24</sup>

Rose and Nocholl (2003) mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memiliki ciri-ciri sebagai berikut :<sup>25</sup>

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tetap tinggi.

---

<sup>24</sup>M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini ...*, hlm.4

<sup>25</sup>Daryanto dan Tasrial, *Konsep Pembelajaran Kreatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012) hlm.113

- b. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
- c. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur serta dukungan antusias.
- d. Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.
- e. Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.
- f. Mengkonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode periode yang rileks.

Selain itu, Reardon dan Singer menggambarkan strategi pembelajaran menyenangkan adalah sebagai berikut :<sup>26</sup>

- a. Menata lingkungan kelas agar dapat dengan baik memengaruhi kemampuan siswa untuk terfokus dan menyerap informasi.
- b. Meningkatkan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual.
- c. Menggunakan poster animasi yang lucu dan mengandung humor akan menguatkan dialog internal siswa.

---

<sup>26</sup>Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan...*, hlm. 23

- d. Alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikut sertakan pelajaran kinestetik.
- e. Pengaturan bangku mendukung hasil belajar.
- f. Musik membuka kunci keadaan belajar optimal dan membantu menciptakan asosiasi.
- g. Gaya lain dapat digunakan pada saat jeda, membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai sumber.

#### 4. Teori Belajar *Edutainment*

Teori belajar berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal. Selain itu, teori dapat juga didefinisikan sebagai suatu ide atau gagasan seseorang yang telah teruji secara ilmiah.<sup>27</sup>

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologis. Teori ini berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Melalui teori yang ada, seseorang dapat memilih teori mana yang tepat untuk pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan

---

<sup>27</sup>M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini ...*, hlm.7

menyenangkan. Adapun untuk teori pembelajaran berbasis *edutainment* sebagai berikut.

a. Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar dengan bekerjasama (kooperatif) merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerjasama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Belajar kooperatif prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerjasama antara satu dengan yang lain.

b. Teori Otak Triun

Otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari tiga bagian dasar diantaranya, batang atau otak reptile, otak limbic atau mamalia, dan otak neokorteks. Ketiga otak di atas adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik. Oleh karenanya, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan, sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut bekerja dengan baik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Jadi, inilah salah satu pentingnya menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang pemimpin Project Zero Harvard University pada 1983. Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.

Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*, antara lain :<sup>28</sup>

a. *Humanizing the Classroom*

*Humanizing* artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa berlangsung.

Dengan kata lain, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-

---

<sup>28</sup>Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, hlm. 37-99



nilai humanistis yang lain. Oleh karena itu pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang.

b. *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.

c. *The Accelerated Learning*

*Accelerated* artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi, *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan.

d. *Quantum Learning*

*Quantum learning* sebenarnya merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda

panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi.

Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi hubungan dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

*Quantum learning* mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dari metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik.

#### e. *Quantum Teaching*

*Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas.

Dalam *quantum teaching*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral.

### 5. Dampak Penggunaan *Edutainment*

Desain pembelajaran yang berperspektif *edutainment* berdampak pada :<sup>29</sup>

- a. Membuat peserta didik merasa senang dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah.
- b. Mendesain pembelajaran dengan selipan humor atau mendesain humor dan permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman materi.
- c. Terjalin komunikasi yang efektif dan penuh keakraban.
- d. Penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik.
- e. Menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat.
- f. Menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik.
- g. Memberikan pujian dan hadiah motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi.

### 6. Langkah-langkah Penggunaan *Edutainment*

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan *edutainment* adalah sebagai berikut :<sup>30</sup>

<sup>29</sup>Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam ...*, hlm. 108

<sup>30</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam ...*, hlm. 206-269

a. Memberikan kemudahan dan suasana gembira

Prinsip memberikan kemudahan dan menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, kehalusan dan kelembutan, memperlakukan dengan kasih sayang, dan bercengkrama dengan anak.

b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah lingkungan yang rileks (tanpa stress), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi.

c. Menarik minat

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

d. Menyajikan materi yang relevan

Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan sangatlah penting karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Pembelajaran yang berdasarkan prinsip

bermakna, menjadikan anak didik menyukai dan bergairah untuk mempelajari bahan pengajaran yang diberikan oleh guru. Dengan perasaan suka tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, karena anak didik menyadari bahwa yang dipelajari dari gurunya terdiri dari bahan-bahan ilmu pengetahuan yang akan memberikan makna bagi hidupnya lebih lanjut.

e. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran

Apabila informasi baru disampaikan dalam cara yang menyenangkan (positif), maka seseorang dapat belajar dan mengingat dengan baik. Jika hal yang dipelajari memasukkan unsur warna, ilustrasi, permainan dan iringan lagu, maka emosi akan terlibat secara positif sehingga anak akan belajar lebih baik.

f. Melibatkan indera dan pikiran

Dalam belajar, siswa hendaknya memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

g. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa

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

h. Memberikan pengalaman sukses

Ada dua faktor utama yang menentukan kesuksesan belajar siswa setiap saat yaitu, kesulitan pelajaran dan derajat resiko pribadi. Untuk membentuk siswa meraih sukses dalam setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan guru. Pertama, pada saat menyampaikan materi pelajaran, sajikan dengan melibatkan unsur visual, audiotorial, dan kinestetik. Kedua, buat kelompok-kelompok kecil untuk pementapan belajar. Ketiga, selesaikan secara perseorangan. Dengan demikian, pada saat mereka tampil sendiri-sendiri, mereka masih mengambil resiko besar, tetapi mereka dapat mengatasinya karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

i. Merayakan hasil

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

Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, dan salah satunya adalah dengan memberikan hadiah, apapun jenis dan bentuknya, baik dalam bentuk materi, doa dan juga pujian.

## B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

### 1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.<sup>31</sup> Menurut UUD Sisdiknas No.20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran

Hakikat pembelajaran diantaranya:

- a. Pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik;
- b. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat ;

---

<sup>31</sup>Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011) hlm.41

- c. Program pembelajaran dirancang secara matang dan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang dibuat ;
- d. Pembelajaran harus memerhatikan aspek proses dan hasil belajar ;
- e. Materi pembelajaran dan sistem penyampaiannya selalu berkembang.

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut seperti guru, siswa, metode, lingkungan, media, dan sarana prasarana perlu ada. Agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan guru harus mampu mengoordinasi komponen-komponen pembelajaran tersebut dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan komponen belajar.<sup>32</sup>

## 2. Ciri-ciri Pembelajaran

Beberapa ciri pembelajaran yang perlu diperhatikan guru adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. Mengaktifkan motivasi
- b. Memberitahukan tujuan belajar
- c. Merancang kegiatan dan perangkat pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat terlibat secara aktif, terutama secara mental.

---

<sup>32</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017) hlm. 75-77

<sup>33</sup>Nandang Kosasih dan Dede Sumarna, *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm. 26



- d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang berpikir peserta didik.
- e. Memberikan bantuan terbatas kepada peserta didik tanpa memberikan jawaban final.
- f. Menghargai hasil kerja peserta didik dan member umpan balik.
- g. Menyediakan aktivitas dan kondisi yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan.

### 3. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip dimaksudkan sebagai asas atau kebenaran yang menjadi pokok dasar orang berpikir, bertindak, dan sebagainya. Dalam pembelajaran, prinsip-prinsip dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar akan membantu pendidik dalam memilih tindakan yang tepat sehingga dapat terhindar dari tindakan yang kelihatan baik justru akan merugikan siswa atas pencapaian keberhasilan pembelajaran. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono, prinsip-prinsip itu meliputi:<sup>34</sup>

#### a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian memang sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini akan timbul pada siswa kalau bahan yang disajikan sesuai dengan minat, kebutuhan, dan menarik. Oleh karena itu, berbagai upaya pendidik untuk menarik perhatian ini di antaranya menggunakan media

---

<sup>34</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi ...*, hlm. 99-104

pembelajaran, mencari bahan baru, bahan yang mempunyai manfaat bagi pendekatan pendidikan lanjutan atau dalam kehidupan.

Motivasi juga memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan siswa untuk belajar. Penerapan prinsip ini dalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut.

- 1) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
- 2) Menggunakan media pembelajaran untuk memperjelas pembelajaran.
- 3) Menggunakan ilustrasi dan contoh-contoh peristiwa nyata atau anekdot untuk memperjelas pembelajaran.
- 4) Menggunakan kegiatan yang melibatkan peserta (tanya jawab, sumbang saran, demonstrasi, simulasi, dan lain-lain)
- 5) Menggunakan humor yang relevan dengan bahan pembelajaran jika memungkinkan.

b. Keaktifan

Keaktifan merupakan prinsip dalam pembelajaran. Teori behavioristik memperjelas tentang adanya respon, tanpa ada respon (aktivitas) belajar tidak akan dapat terjadi meskipun diberikan stimulus. Demikian juga dalam teori kognitif bahwa belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa akan mengolah informasi yang diterima. Tanpa keaktifan siswa dalam belajar, tidak akan dapat membuat kesimpulan. Menurut teori ini siswa dituntut untuk mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

c. Keterlibatan Langsung

Belajar harus dilakukan sendiri oleh siswa, karena belajar yang baik melalui pengalaman. Pengajar harus menyadari bahwa kearifan memerlukan pengalaman secara langsung dalam pembelajaran. Keterlibatan langsung yang dimaksudkan di sini menyangkut keterlibatan fisik, mental, emosional, dan intelektual dalam semua kegiatan pembelajaran.

d. Pengulangan

Banyak teori pembelajaran yang menyimpulkan bahwa perlu penekanan pengulangan (*trial and error*) dalam kegiatan pembelajaran. Teori yang memperkuat prinsip pengulangan ini adalah teori psikologi asosiasi, yang mengatakan belajar adalah pembentukan gabungan antara stimulus dan respons. Dengan memperbanyak pengulangan akan memperbesar timbulnya respons secara benar.

e. Tantangan

Belajar yang mengalami hambatan akan menimbulkan motif (tantangan) untuk mengatasi hambatan tersebut. Aktivitas dalam tantangan ini akan membuat siswa belajar dengan giat. Bahan pembelajaran harus bersifat menantang seperti bahan-bahan pembelajaran yang memerlukan pemecahan masalah, tanggapan, dan latihan-latihan. Pelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta untuk menemukan konsep, prinsip, dan generalisasi sangat cocok dan sesuai dengan prinsip ini.

f. **Balikan dan Penguatan**

Dalam teori *operant conditioning* menekankan perlunya balikan dan penguatan sehingga sangat sesuai dengan prinsip ini. Ada dua macam penguatan, yaitu penguatan positif bila siswa mendapatkan hasil baik dan terdorong untuk belajar lebih giat, dan penguatan negatif bila siswa mendapatkan hasil tidak/kurang baik dan terdorong untuk mempelajarinya dengan giat setelah mengetahui penjelasan atas kesalahannya. Oleh karena itu, perlunya balikan atas hasil pekerjaan yang diberikan pendidik kepada siswa.

g. **Perbedaan Individu**

Siswa merupakan makhluk yang unik. Setiap siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Artinya, siswa dalam satu kelas selalu heterogen. Hal ini tentu saja memengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, kita sebagai guru harus melihat perbedaan tiap individu tersebut dan berusaha untuk memfasilitasinya dalam kegiatan belajar.

#### **4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

a. **Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005)

IPS adalah istilah untuk menamai satu bidang studi/pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah. IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.<sup>36</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. 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). IPS atau studi 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.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual,

---

<sup>36</sup>Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015) hlm. 16-17

teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi sosial.<sup>37</sup>

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.<sup>38</sup>

#### b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan

---

<sup>37</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan....*, hlm. 171

<sup>38</sup>Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009) hlm. 194

lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran IPS berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir, mengembangkan sikap peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungan sosial dan lingkungan fisik.<sup>39</sup>

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.<sup>40</sup>

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

---

<sup>39</sup>Adelina Hasyim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015) hlm. 29

<sup>40</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan ...*, hlm. 176

- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya *to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society* dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- 9) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Di samping itu, juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa : penerimaan, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan.

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang



untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Tujuan mata pelajaran IPS untuk jenjang SD/MI ditetapkan sebagai berikut :<sup>41</sup>

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpiir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas III

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS di SD/MI merupakan standar minimal yang harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum disetiap satuan pendidikan. Selain itu Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar juga sangat penting untuk dijadikan acuan dalam pembentukan karakter siswa melalui mata pelajaran-mata pelajaran yang akan diajarkan.

---

<sup>41</sup>Sapriya, *Pendidikan IPS ...*, hlm. 194

Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III di MI adalah sebagai berikut :

Tabel 1  
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Semester 2 di SD/MI

**Kelas III Semester 2**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2 Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan 2.2 Memahami pentingnya semangat kerja 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.4 Mengetahui sejarah uang 2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

**C. Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pembelajaran dengan konsep *edutainment* merupakan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia.<sup>42</sup>

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan

<sup>42</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment...*, hlm. 125

mencerdaskan. Untuk mencapai itu maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning-how-to-learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan, dan kemampuan belajar mereka.

Untuk menciptakan pembelajaran yang mampu membuat peserta didiknya merasa nyaman, terhibur, dan rileks ketika mengikuti pembelajaran, diperlukan peran dari guru. Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran menarik yang bernuansa *edutainment*. Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *edutainment*:

1. Guru menyiapkan alat-alat peraga yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
2. Kelas didesain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.
3. Demonstrasi, siswa diajak bermain permainan lainnya seperti *role play*, *card sort*, debat berantai atau lainnya. Karena pada dasarnya metode *edutainment* merupakan bentuk nyata dari model PAIKEM.<sup>43</sup>

*Edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan, salah satu penerapannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.

---

<sup>43</sup>Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment ...*, hlm. 117-118

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang materinya cukup banyak dan kompleks sehingga seringkali membuat para siswa merasa kesulitan ketika harus mempelajari semua materi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Dengan banyaknya materi yang saling terintegrasi tersebut maka siswa perlu banyak mengingat atau menghafal dan juga memahami setiap materi yang dipelajari. Terkadang untuk menghafal dan memahami materi supaya tidak mudah lupa, siswa perlu mengulang kembali apa yang telah mereka pelajari di kelas dengan cara belajar mandiri. Namun tak banyak siswa yang melakukan hal tersebut, sehingga cukup banyak siswa yang ketika ditanya kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pembelajaran sebelumnya, mereka kebingungan dan lupa dengan apa yang mereka telah pelajari. Hal tersebut menjadi PR bagi guru untuk membuat para siswa ingat dan paham dengan materi yang disampaikan.

Guru perlu memodifikasi pembelajaran sehingga menimbulkan kesan yang bisa melekat pada ingatan siswa. Apabila pembelajaran meninggalkan kesan yang menyenangkan dan juga bermakna, maka siswa akan lebih mudah ingat dengan apa yang dilakukannya ketika proses pembelajaran. Ketika siswa mengingat apa yang dilakukannya ketika proses pembelajaran, maka mereka pun akan lebih mudah mengingat mengenai apa yang telah mereka pelajari bersama. Kesan baik ketika pembelajaran tersebut akan mudah diingat siswa. Salah satu cara membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan yaitu dengan penggunaan metode yang bervariasi. Variasi tersebut juga akan memudahkan siswa dalam belajar karena setiap siswa memiliki karakter berbeda ketika sedang belajar.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru yaitu dengan melakukan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Pembelajaran berbasis *edutainment* memiliki bentuk terapan yang cukup banyak. Terapan *edutainment* mencakup berbagai strategi dan metode pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan mampu meninggalkan kesan bermakna serta menyenangkan. *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu.<sup>44</sup>

Pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berupaya membuat proses pembelajaran IPS yang mencakup materi cukup padat ini menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan *edutainment*, meskipun siswa menjalani proses pembelajaran namun mereka tidak merasa sedang belajar, sehingga materi pembelajaran IPS yang sedang dipelajari dengan mudah terekam dalam otak dan senantiasa mereka ingat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diterapkan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran seperti *role play*, demonstrasi, dan permainan pembelajaran lainnya yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar siswa. *Edutainment* diterapkan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan siswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran.

---

<sup>44</sup>Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment ...*, hlm. 18

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) adalah suatu penelitian dengan cara terjun langsung di lapangan penelitian yang memiliki tujuan untuk melakukan studi mendalam mengenai penerapan metode *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan menerangkan secara akurat mengenai bidang-bidang tertentu. Maka dari itu penelitian memfokuskan pada penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di MI Muhammadiyah Wirasana yang beralamat di Jalan Tentara Pelajar nomor 51 Wirasana Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga. Adapun alasan yang menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih tempat atau lokasi tersebut yaitu diantaranya :

1. MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga telah menerapkan *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga memiliki prestasi akademik yang cukup baik.

## C. Sumber Data

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah informan, yaitu subjek dari mana data diperoleh :

a. Kepala sekolah

Dari Bapak Salamun, S.Pd.I, kepala MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga diharapkan penulis dapat memperoleh data-data yang diperlukan oleh peneliti seperti : profil sekolah, gambaran umum pelaksanaan pembelajaran dan sarana prasarana sekolah tersebut.

b. Guru Kelas III A (Ibu Tika Rahayu, S.Pd)

Dari guru kelas peneliti dapat memperoleh informasi mengenai bagaimana penerapan *edutainment* dan langkah-langkahnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III A.

c. Siswa kelas III A sebagai personal yang terlibat langsung dalam proses kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Dari siswa peneliti dapat mengetahui bagaimana respon siswa ketika melaksanakan dan mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan *edutainment* di kelas, penulis dapat melihat langsung antusias dan semangat siswa dalam belajar.

### 2. Objek Penelitian

Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penerapan *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Supaya memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti maka peneliti menggunakan teknik penelitian sebagai berikut :

##### 1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.<sup>45</sup>

Dengan metode ini penulis akan melakukan observasi ke lokasi penelitian untuk mengamati secara langsung bagaimana penerapan *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

##### 2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup>Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009) hlm. 58

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 194



Dengan metode ini peneliti akan tahu bagaimana penerapan *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga. Ada tiga macam jenis wawancara yaitu : wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur. Akan tetapi peneliti akan menggunakan salah satu metode wawancara yaitu wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada guru kelas III A, siswa-siswi kelas III A dan pihak-pihak yang mendukung serta berhubungan dengan adanya penerapan *edutainment* tersebut.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada.<sup>47</sup>

Metode dokumentasi ini akan penulis gunakan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan tempat penelitian yang meliputi sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, siswa, proses pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sarana prasarana yang ada di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

---

<sup>47</sup>Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian ...*, hlm. 66

## E. Teknik Analisis data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-milihnya menjadi suatu yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>48</sup> Metode analisis ini memiliki tujuan untuk melihat bagaimana penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman, yang mengemukakan bahwa aktifitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis meliputi :<sup>49</sup>

### 1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data ini digunakan peneliti untuk memilih data yang telah diperoleh dari lapangan yang jumlahnya banyak. Peneliti hanya akan menulis hal-hal yang penting saja dan membuang hal-hal yang tidak diperlukan.

### 2. Data *Display* (Penyajian Data)

---

<sup>48</sup>Djam'an Satrio dan Aan Kurniawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm. 201

<sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan ...*, hlm. 194

Data yang telah terkumpul kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Data-data yang berkaitan dengan penerapan *edutainment* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MI Muhammadiyah Wirasanayang telah direduksi kemudian dilakukan pemilihan data-data yang penting, selanjutnya disajikan dalam bentuk teks naratif.

### 3. Kesimpulan atau verifikasi

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dalam penelitian ini, setelah data disajikan dalam bentuk teks naratif kemudian dibuat satu kesimpulan mengenai penerapan *edutainment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Berdirinya MI Muhammadiyah Wirasana**

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Wirasana berdiri sekitar tahun 1985, dengan nama SD Muhammadiyah Wirasana. Sebelum madrasah ini berdiri sudah terdapat TK Aisyah Bustanul Atfal, kemudian masyarakat sekitar daerah Wirasana beserta simpatisan Muhammadiyah bermusyawarah untuk mendirikan sekolah dasar berciri islami. Pada awalnya sekolah ini di beri nama SD Muhammadiyah Wirasana, kemudian sekitar tahun 1995 berganti nama menjadi MI Muhammadiyah Wirasana. Perkembangan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Wirasana ini semakin baik seiring berjalannya waktu, salah satunya berkat antusias masyarakat yang baik pula terhadap berdirinya madrasah ini. Sekitar tahun 1996 MI Muhammadiyah Wirasana mulai dibangun atau direhab kembali untuk memenuhi kebutuhan akan bangunan kelas dan sarana prasarana yang semakin dibutuhkan.

###### **b. Profil MI Muhammadiyah Wirasana**

Identitas dan Alamat Sekolah:

Nama Madrasah : MI Muhammadiyah Wirasana

NSM : 111233030061

NPSN : 60710659  
 Status Madrasah : Swasta  
 Alamat : Jl Tentara Pelajar No.51  
 Desa : Wirasana  
 Kecamatan : Purbalingga  
 Kabupaten : Purbalingga  
 Provinsi : Jawa Tengah  
 Kode Pos : 53318  
 No. Telepon : (0281) 6599610  
 Email : mimwirasanapurbalingga@yahoo.com

c. Data Siswa Tahun 2017/2018

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	1A	17	15	32
2.	1B	19	12	31
3.	2A	17	13	30
4.	2B	16	15	31
5.	3A	14	11	25
6.	3B	17	10	27
7.	4A	18	8	26
8.	4B	17	8	25
9.	5	19	16	35
10.	6	9	10	19
Jumlah		163	118	281

Tabel 2. Data Siswa Tahun 2017/2018

(Sumber data : Hasil Dokumentasi MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, 02 Juni 2018)

d. Data Guru

No	NIP	Nama	L/ P	Tempat Lahir	Jabatan	TMT
1	-	Salamun, S.Pd.I	L	Purbalingga 12/08/1968	KepalaM adrasah	01/03/ 2003

2	1978050 7200710 2001	Eli Fitriyah, S.Sos.I	P	Banyumas0 7/05/1978	Guru	01/05/ 2005
3	1974062 6200710 2001	Ana Azizatul Chamidah, S.Pd.I	P	Purbalingga 26/06/1974	Guru	18/07/ 2002
4	1975100 1200701 1023	Sad Wahyana, S.Pd.I	L	Purbalingga 01/10/1975	Guru	01/01/ 2007
5	-	Siti Nur Azizah, S.Ag	P	Tegal28/08/ 1971	Guru	10/02/ 2004
6	-	Sri Sulami, S.Pd	P	Klaten04/10 /1977	Guru	16/07/ 2005
7	-	Ambarwati Isnainingsih, S.Pd.I	P	Purbalingga 04/10/1982	Guru	01/01/ 2005
8	-	Intan Listrianingsih, S.Pd	P	Purbalingga 24/04/1985	Guru	01/07/ 2010
9	-	Tika Rahayu, S.Pd	P	Purbalingga 15/06/1987	Guru	12/07/ 2010
10	-	Musfiroh Afita, S.Pd.I	P	Purbalingga 23/04/1993	Guru	18/08/ 2015
11	-	Anggit Widji Trisnani, S.Pd	P	Purbalingga 22/05/1995	Guru	07/03/ 2016
12	-	Fedi Rosida Johansyah, A.Md	L	Purbalingga 16/09/1978	Guru	01/11/ 2007
13	-	Syeh Mikhfaturriza	L	Purbalingga 12/04/1995	Guru	
14	-	Yatno	L	Purbalingga 30/08/1990	Guru	04/08/ 2014

Tabel 3. Data Guru MI Muhammadiyah Wirasana

(Sumber data : Hasil dokumentasi MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, 02 Juni 2018)

e. Visi dan Misi MI Muhammadiyah Wirasana

1) VISI

“Terbentuknya generasi muslim yang berakhlak mulia, berilmu, serta bertanggung jawab.”

Indikator-indikator Visi:

- a) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup, dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari
- b) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap permasalahan disekitar.

2) MISI

Berdasarkan visi dan indikator visi di atas, maka Misi Pendidikan di MI Muhammadiyah Wirasana dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Menanamkan pendidikan dasar agama Islam yang yakin dan mantap.
- b) Membiasakan berperilaku yang baik dan berakhlak mulia.
- c) Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada.
- d) Mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif.
- e) Menumbuhkan sikap toleransi dalam keberagaman, sikap kemandirian dan kecakapan emosional.
- f) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Indikator-indikator misi:

- a) Adanya perubahan perilaku siswa dalam keseharian (perilaku shalat, sikap terhadap guru, orangtua dan lingkungan keluarga).

- b) Dalam kegiatan-kegiatan akademik siswa mampu meraih prestasi sebagai hasil dari pembinaan.
- c) Mempunyai kemampuan untuk berpikir logis, kritis, kreatif dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan usianya.
- d) Memiliki bekal keterampilan dasar yang dapat dikembangkan sebagai pengembangan diri di masa mendatang.
- e) Alumni dapat terserap di sekolah-sekolah favorit yang diinginkan.

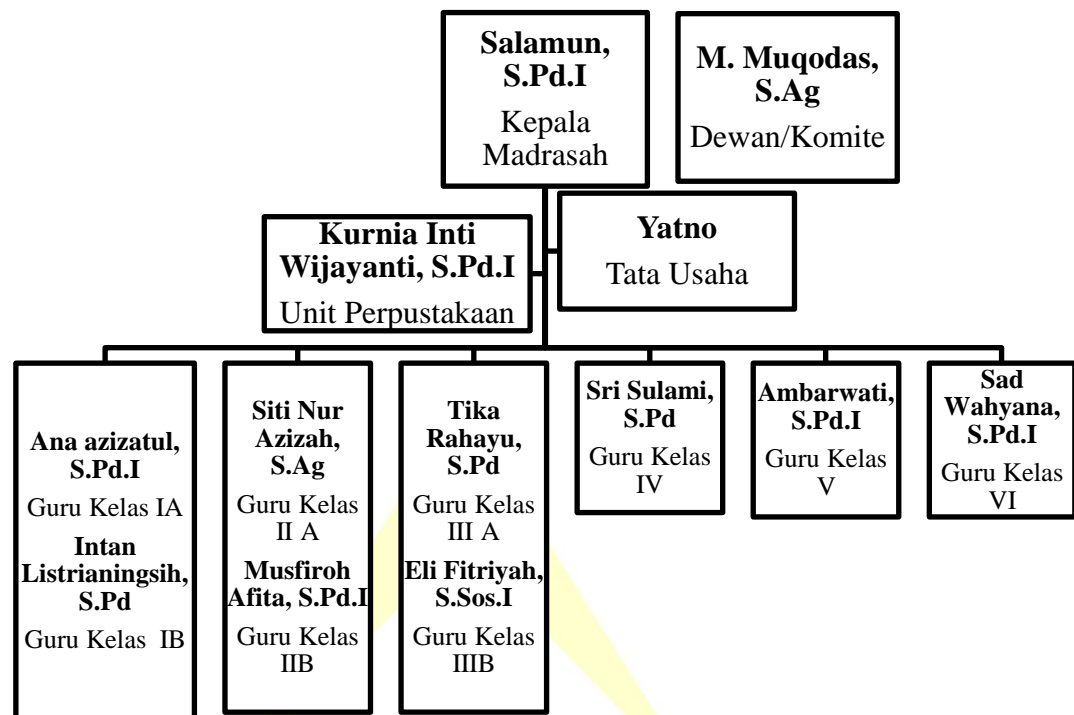
f. Sarana Prasarana MI Muhammadiyah Wirasana

Ruang Kelas	: 10
Ruang Guru	: 1
Ruang Perpustakaan	: 1
Ruang UKS	: 1
Toilet Guru	: 2
Toilet Siswa	: 2
Kantin	: 1

IAIN PURWOKERTO



## g. Struktur Organisasi MI Muhammadiyah Wirasana



Tabel 4. Struktur Organisasi MI Muhammadiyah Wirasana  
(Sumber data : Hasil dokumentasi MI Muhammadiyah Wirasana, 02 Juni  
2018)

## 2. Langkah-langkah Penerapan *Edutainment*

### a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 26 Maret 2018 pukul 09.30 WIB, siswa kelas III A MI Muhammadiyah Wirasana melakukan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas dengan materi yaitu kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *role play*.

#### 1) Persiapan Pembelajaran IPS

Persiapan pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Bu Tika Rahayu, S.Pd selaku guru kelas III A sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu membuka RPP untuk dipelajari kembali, sehingga apa yang nantinya disampaikan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Standar Kompetensi pembelajaran yaitu memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, sedangkan yang menjadi kompetensi dasar yaitu memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Guru mengharapkan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran diantaranya siswa dapat mengidentifikasi kegiatan jual beli di lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pasar di lingkungan sekitar, siswa dapat menjelaskan proses transaksi jual beli. Materi yang akan dipelajari siswa pada pembelajaran kali ini adalah mengenai kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang meliputi pengertian jual beli, tempat kegiatan jual beli, jenis-jenis pasar, dan proses transaksi jual beli.

Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru juga memikirkan metode apa saja yang akan digunakan supaya siswa dapat dengan mudah menerima dan menikmati proses pembelajaran. Seperti yang dilakukan pada pembelajaran kali ini, guru menggunakan strategi *role play* (bermain peran) untuk memudahkan dan menambah pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Metode tersebut sudah

disesuaikan dengan materi pembelajaran kali ini yaitu kegiatan jual beli.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang dipersiapkan guru. Persiapan tersebut berkaitan dengan dilakukannya strategi *role play* atau bermain peran. Untuk menerapkan strategi tersebut guru memperhatikan alat atau media yang akan digunakan. Beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru telah membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kelompok-kelompok tersebut nantinya akan melakukan kegiatan bermain peran secara bergantian. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran kali ini, siswa memerlukan alat atau media yang digunakan sebagai barang dagangan, sehingga guru menyampaikan kepada siswa untuk mempersiapkan barang dagangan yang nantinya akan dijual oleh siswa. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjual barang dagangan yang bervariasi. Ada yang menjual makanan, minuman, alat tulis sekolah seperti pensil, penghapus, buku dan lain-lain. Barang tersebut diperoleh dari hasil iuran setiap siswa.

Pada tahap kegiatan pembelajaran, guru juga memperhatikan proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada pembelajaran kali ini, tahap eksplorasi yang diperhatikan guru yaitu mengkondisikan siswa dan memfasilitasi siswa ketika menggali informasi melalui kegiatan bermain peran. Pada bagian ini, guru mengawasi siswa serta

mengkondisikannya supaya pembelajaran yang sedang berlangsung dapat dilakukan secara maksimal. Pada tahap elaborasi, guru membantu mengarahkan siswa untuk dapat melaporkan mengenai apa yang telah siswa peroleh dan pelajari sehingga siswa mampu berpikir lebih kritis. Disini guru bertindak sebagai fasilitator. Pada tahap konfirmasi, guru menyimpulkan dan meluruskan jawaban dari siswa.

Persiapan lain yang dilakukan guru yaitu berkaitan dengan media dan evaluasi pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan media pembelajaran secara matang. Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dengan adanya media yang telah dirancang secara matang maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Persiapan yang terakhir yaitu evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan penilaian apa yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran IPS

### a) Pendahuluan

Langkah pertama guru sebelum memulai pembelajaran yaitu guru terlebih dahulu menyapa siswa:

Guru : Assalamualaikum wr.wb

Siswa : Wa”alaikumsalam wr.wb

Guru : Selamat siang anak-anak

Siswa : Selamat siang bu guru

Guru : Sekarang kita pelajaran apa anak-anak?

Siswa : IPS bu

Guru : Pada pembelajaran sebelumnya ibu sudah membagi kalian menjadi 4 kelompok satu kelompoknya 6 anak ya

Siswa : iya bu

Guru : Hari ini kita akan belajar tentang kegiatan jual beli. Nanti diharapkan kalian bisa tahu apa saja kegiatan jual beli di lingkungan rumah maupun sekolah, kalian juga akan belajar mengenai jenis-jenis pasar dan belajar langsung proses jual beli itu. Semua sudah siap ya?

Siswa : Siap bu

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti meliputi:

(1) Eksplorasi

Siswa mulai mempersiapkan diri untuk melakukan pembelajaran dengan bermain peran dengan materi jual beli di lingkungan sekolah. kemudian guru mulai mengarahkan dan mengatur siswanya supaya tertib. Guru dan siswa mulai mengatur beberapa meja untuk ditempatkan di teras depan kelas. Siswa mulai diatur untuk menempatkan diri di meja masing-masing kelompok.

Beberapa hari sebelumnya setiap siswa telah membayar iuran sebesar Rp 5000 per anak, jadi satu

kelompok terkumpul uang Rp 20.000. Uang tersebut kemudian digunakan untuk membeli barang atau makanan yang nantinya barang atau makanan tersebut akan mereka jual di sekolah. Masing-masing kelompok kemudian mulai menata dan menjual dagangannya. Pembelinya berasal dari teman-teman kelompok lain dan juga dari para siswa di sekolah.

Pada jam istirahat siswa kelas III tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain peran jual beli, karena pada saat jam istirahat pembelinya akan lebih banyak yaitu siswa dari kelas lain. Banyak siswa mulai dari kelas satu, dua, empat, lima, dan enam yang tertarik dan membeli barang dagangan yang dijual oleh siswa kelas III. Barang yang dijual berupa makanan ringan dan juga alat tulis sekolah. Para siswa terlihat sangat bersemangat untuk menjual barang dagangannya kepada pembeli. Mereka sangat antusias untuk menarik perhatian pembeli. Guru disini hanya mengawasi dan mengarahkan siswa supaya tertib dalam melakukan kegiatan jual beli. Kegiatan jual beli tersebut dilaksanakan selama 35 menit. Barang dagangan para siswa pun sudah mulai habis terjual. Para siswa mulai merapikan kembali meja yang digunakan untuk berjualan.

(2) Elaborasi

Pada 35 menit berikutnya siswa melakukan pembelajaran IPS di kelas kembali. Setelah semuanya rapi dan siswa sudah dikondisikan untuk belajar di kelas, guru bertanya "Apa yang kalian sudah pelajari dari kegiatan pembelajaran tadi?" kemudian para siswa bersahutan menjawab "belajar berjualan bu guru". Ada juga yang menjawab "belajar jadi penjual bu". Guru pun membenarkan jawaban siswa tersebut.

Selanjutnya guru mulai menjelaskan apa yang sudah siswa pelajari berdasarkan materi pada kegiatan jual beli tadi. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara halus dan jelas. Guru juga tidak ketinggalan menyelipkan candaan kepada para siswa sehingga membuat mereka tertawa dan suasana pembelajaran menjadi lebih cair serta nyaman. Namun dalam pembelajaran tersebut, guru juga memberikan teguran kepada siswa yang tidak memperhatikan dan berbicara sendiri pada saat pelajaran berlangsung.

Kemudian guru mengajak siswa untuk menghitung laba atau keuntungan dari hasil penjualan mereka. Guru membantu setiap kelompok untuk menghitung laba, dimulai dari kelompok pertama sampai kelompok terakhir. Laba yang diperoleh masing-masing kelompok berbeda-beda. Setiap kelompok melaporkan laba hasil penjualannya.

Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah disampaikan tadi. Guru bertanya kepada siswa “setelah kalian berjualan tadi, itu termasuk jenis pasar apa ya ?” kemudian siswa mulai bersahutan menjawab “pasar tradisional bu guru”. Guru pun bertanya lagi “kenapa termasuk pasar tradisional ?” siswa satu persatu mulai menjawab. Ada yang menjawab “karena penjual melayani langsung pembelinya bu” ada pula yang menjawab “bayarnya langsung ke penjualnya bu” ada beberapa pula siswa yang hanya diam saja memperhatikan. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami. Guru bertanya, “ada yang belum paham dan ingin ditanyakan ?” semua siswa hanya diam saja. Guru kemudian juga mengingatkan, “kalau yang masih bingung ditanyakan saja nggak papa jangan malu, karena orang yang malu bertanya nanti sesat di jalan.” Beberapa siswa mengatakan “tidak ada bu”. Guru menjawab “kalau tidak ada yang bertanya berarti sudah paham semua ya”. Kemudian hampir semua siswa menjawab, “iya bu”.

### (3) Konfirmasi

Setelah pembelajaran selesai, guru mulai memberikan umpan balik kepada siswa terhadap pengalaman belajarnya. Guru



juga memberikan apresiasi terhadap apa yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajarannya.

c) Kegiatan Penutup

Guru dan siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Tidak lupa guru memberikan motivasi kepada siswa untuk bersungguh-sungguh dan bekerja keras dalam melakukan segala sesuatu. Pembelajaran kemudian ditutup dengan bacaan “Alhamdulillah”.

3) Evaluasi Pembelajaran IPS

Guru menggunakan teknik penilaian autentik yaitu penilaian tertulis dan penilaian unjuk kerja pada saat kegiatan bermain peran. Penilaian tertulis pada pembelajaran IPS kali ini dilakukan guru dengan memberi tugas untuk dikerjakan dirumah. Pemberian tugas ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama.

**b. Pertemuan Kedua**

Pertemuan Kedua pada hari Senin tanggal 2 April 2018 pukul 09.30 WIB, siswa kelas III A melakukan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi yaitu syarat-syarat jual beli. Strategi yang digunakan adalah *active learning*.

1) Persiapan Pembelajaran IPS

Persiapan yang dilakukan oleh Bu Tika Rahayu, S.Pd sebelum pembelajaran yaitu melihat kembali RPP dan membaca materi yang

nanti akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Standar kompetensi pada pembelajaran kali ini yaitu memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Kompetensi dasar yaitu memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Guru mengharapkan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai diantaranya siswa mampu menyebutkan syarat-syarat jual beli, siswa mampu menjelaskan masing-masing syarat dari jual beli, siswa mampu menyebutkan macam-macam barang dagangan yang diperjualbelikan.

Pada pembelajaran kali ini, guru akan melanjutkan materi yang telah disampaikan minggu kemarin mengenai kegiatan jual beli. Guru kali ini akan menjelaskan materi tentang syarat-syarat jual beli. Minggu kemarin guru bersama siswa sudah melakukan praktek jual beli, minggu ini guru memilih menggunakan nyayian untuk menyampaikan materi. Sebelumnya guru mempersiapkan lagu yang nanti akan dinyanyikan bersama. Guru juga mempersiapkan permainan atau ice breaking disela-sela pembelajaran.

Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru juga memperhatikan strategi yang akan digunakan. Strategi yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan guru sampaikan. Guru memilih strategi yang bervariasi setiap minggunya, sehingga siswa tidak merasa jenuh maupun bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pada kesempatan ini guru menggunakan strategi *active learning*.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu membaca langkah-langkah pembelajaran pada RPP yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal guru menyapa siswa dan mengkondisikan siswa supaya siap dalam belajar. Guru juga menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Pada tahap kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi guru melakukan interaksi dengan siswa. Guru juga dapat menggunakan pendekatan dan media pada saat proses eksplorasi. Pada tahap elaborasi guru memfasilitasi siswa untuk dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah. Pada tahap konfirmasi guru melakukan umpan balik positif kepada siswa serta meluruskan hasil eksplorasi dan elaborasi siswa. Kemudian ketika kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Guru juga selalu memberikan motivasi kepada peserta didiknya.

Setelah guru mempersiapkan hal-hal yang perlu dilakukan ketika kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru juga mempersiapkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar, sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran perlu dipersiapkan oleh guru secara matang supaya dapat berfungsi secara maksimal.

Selanjutnya persiapan yang dilakukan guru yaitu pada tahap evaluasi. Pada tahap ini guru menyiapkan teknik dan bentuk instrument yang digunakan untuk penilaian. Evaluasi ini diharapkan dapat mengukur seberapa banyak pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran IPS

### a) Pendahuluan

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah mengucapkan salam dan menyapa siswa

Guru : Asalamualaikum wr.wb

Siswa : Waalaikumsalam wr.wb

Guru : Selamat siang semua

Siswa : Selamat siang bu guru

Guru : Sekarang masuk pelajaran IPS ya, coba minggu kemarin kita sudah belajar tentang apa ?

Siswa : Jual beli bu guru (ada yang menjawab lancar dan ada pula yang mengikuti jawaban temannya)

Guru : Iya betul, sekarang kita masih melanjutkan materi tentang jual beli ya

Siswa : Iya bu

Guru : hari ini kita akan belajar tentang syarat-syarat jual beli. Ibu harap nanti kalian tahu apa aja si syarat-syarat terjadinya jual beli. Coba bukunya dibuka.

Siswa : Iya bu

Guru mulai mengkondisikan siswa untuk siap belajar. Guru mengarahkan siswa untuk membuka buku pelajarannya masing-masing.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan Inti meliputi :

(1) Eksplorasi

Semua siswa membuka buku IPS dengan diawasi dan diarahkan oleh guru. Guru mulai menyampaikan materi tentang syarat-syarat dari jual beli. Guru juga menghubungkan materi tersebut dengan kegiatan yang telah dilakukan minggu kemarin yaitu bermain peran. Guru mulai mengajak siswa untuk mengingat tentang kegiatan pembelajaran minggu kemarin. Untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi syarat-syarat jual beli dan membangkitkan semangat siswa, guru mengajak siswa bernyanyi bersama. Guru mengajak bernyanyi lagu balonku dengan lirik yang telah diganti sesuai materi pembelajaran.

Syarat-syarat jual beli

Ada 3 jumlahnya

Penjual yang pertama

Pembeli yang kedua

Ketiga ada barang

Hei ...

Barang-barang yang dijual

Itulah syarat-syaratnya  
Yang harus selalu ada

Untuk memudahkan siswa dalam belajar, guru mengajak siswa bernyanyi lagu balonku dengan lirik seperti biasanya. Siswa terlihat aktif dan bersemangat saat bernyanyi dengan diikuti tepuk tangan. Kemudian siswa bernyanyi lagi dengan lirik lagu yang telah diganti tersebut. Lagu tersebut dinyanyikan beberapa kali hingga siswa mulai hafal.

(2) Elaborasi

Guru juga melakukan permainan atau ice breaking untuk mengukur konsentrasi siswa. Siswa yang kurang konsentrasi diminta maju ke depan kelas untuk menyanyikan lagu tadi. Guru juga memberikan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Semua siswa terlihat sangat antusias dan mereka terlihat konsentrasi serta memperhatikan ibu guru di depan. Beberapa siswa terpilih untuk maju ke depan kelas. Siswa yang maju kemudian menyanyi dan menjawab pertanyaan. Guru bertanya, “sebutkan syarat-syarat jual beli ?” siswa tersebut kemudian menjawab, “pembeli, penjual, dan barang dagangan.” Kemudian guru bertanya kepada semua siswa, “betul atau tidak ?” semua siswa menjawab “Betul bu”. Guru kemudian mempersilakan siswa

tersebut untuk duduk kembali dan memberikan tepuk tangan untuk keberaniannya.

Guru kemudian bertanya pada siswa, “mau bermain konsentrasi lagi ?” semua siswa bersahutan menjawab, “Iya bu, iya bu.” Guru pun melanjutkannya lagi. Siswa berikutnya yang terpilih kemudian maju ke depan kelas. Guru meminta semua siswa untuk bertepuk tangan untuk memberikan semangat kepada temannya yang sedang maju. Guru kemudian langsung memberikan pertanyaan, “apa yang dimaksud penjual ?” siswa tersebut terlihat bingung dan diam. Guru berusaha memancing siswa dengan memberikan bantuan. Beberapa saat siswa tersebut masih terdiam. Kemudian guru bertanya kepada semua siswa kelas, “ada yang tahu apa itu penjual ?” beberapa siswa mengacungkan jari. Guru menunjuk salah satu siswa. Siswa tersebut menjawab, “penjual adalah orang yang merelakan barangnya untuk ditukar dengan uang.” Guru menunjuk siswa lain lagi. Siswa yang ditunjuk guru menjawab, “penjual adalah orang yang menjual barang dagangan kepada pembeli.” Guru kemudian membetulkan jawaban kedua siswa tersebut.

Guru bertanya lagi kepada siswa yang sedang maju di depan kelas, “sekarang coba sebutkan barang apa saja yang bisa diperjualbelikan ?” siswa tersebut pun akhirnya

menjawab, “buah, sayur-sayuran, benda atau barang, makanan siap saji, dan barang kemasan.” Guru kemudian bertanya kepada siswa lain, “betul atau tidak ?” semua siswa menjawab, “betul bu.” Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa tersebut. Beberapa siswa mulai gaduh di kelas. Kemudian guru memperingatkan siswa tersebut untuk tidak mengganggu pembelajaran. Setelah semua siswa sudah tenang kembali, guru mulai melanjutkan pembelajaran. Guru juga mempersilakan siswa yang ingin bertanya.

### (3) Konfirmasi

Setelah bermain guru mengulang materi yang telah disampaikan tadi. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa yang telah berperan aktif dalam pembelajaran. Guru bersama siswa betepuk tangan bersama untuk menambah semangat dan antusias siswa.

### c) Kegiatan Penutup

Sebelum menutup pembelajaran guru juga mengingatkan siswa untuk mengulang materi pelajaran di rumah masing-masing. Guru memberikan tugas untuk di kerjakan di rumah. Guru tak lupa selalu memngingatkan dan memberikan semangat kepada siswa untuk terus belajar. Pembelajaran pada hari ini ditutup dengan bacaan hamdalah bersama. Guru bersama siswa mengucapkan “Alhamdulillah.”



### 3) Evaluasi Pembelajaran IPS

Evaluasi pembelajaran IPS kali ini, guru menggunakan penilaian tertulis. Guru memberikan tugas dalam bentuk uraian untuk di kerjakan di rumah. Pada saat akhir pembelajaran, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

#### c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada hari Senin tanggal 23 April 2018 pukul 09.30 WIB, siswa kelas III A melakukan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi yaitu uang dan penggunaannya. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *cooperative learning*. Media yang digunakan yaitu kertas manila dan potongan huruf.

##### 1) Persiapan Pembelajaran IPS

Persiapan yang dilakukan Bu Tika Rahayu, S.Pd sebelum pembelajaran dilakukan yaitu seperti biasanya guru membaca kembali RPP dan materi pelajaran yang nanti akan disampaikan. Standar Kompetensi pada pembelajaran kali ini yaitu memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, dengan kompetensi dasar yaitu mengenal sejarah uang. Pada pembelajaran kali ini diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang, siswa mampu menceritakan berbagai alat tukar sebagai pengganti uang, siswa mampu

menyebutkan syarat benda sebagai uang. Sebelum mulai mengajar, guru mempelajari kembali materi yang nanti akan disampaikan. Hal ini bertujuan agar guru tahu materi apa saja yang perlu disampaikan kepada siswa sehingga dalam menjelaskan pun akan lebih terarah.

Persiapan yang dilakukan guru juga pada strategi dan metode pembelajaran. Pada pembelajaran kali ini guru menggunakan strategi *cooperative learning*. Strategi ini dilakukan dengan menerapkan permainan *scramble*. Guru memperhatikan langkah-langkah dalam menggunakan permainan *scramble* supaya siswa dapat menangkap maksud dari permainan.

Selanjutnya guru mempersiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal seperti biasa dilakukan dengan menyapa siswa dan mengkondisikannya. Pada kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Tahap eksplorasi dilakukan guru dengan menyampaikan materi dan melakukan tanya jawab dengan siswa. Pada tahap elaborasi, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan soal dengan bermain. Disini guru mengawasi siswa pada saat berdiskusi. Pada tahap konfirmasi, guru mengoreksi dan meluruskan jawaban dari para siswa. Pada saat kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan guru tak lupa selalu memotivasi siswa untuk rajin belajar.

Guru akan menggunakan permainan pada proses pembelajarannya. Guru terlebih dahulu mempersiapkan media pembelajaran. Guru mempersiapkan kertas manila berwarna dan kertas warna-warni yang nantinya untuk tugas kelompok siswa. Guru menggunakan kertas manila untuk membuat kartu soal serta potongan-potongan huruf dari kertas warna-warni untuk kartu jawaban.

Persiapan selanjutnya yang dilakukan guru yaitu evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan beberapa soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Diharapkan evaluasi tersebut dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari.

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran IPS

### a) Kegiatan Pendahuluan

Langkah pertama yang dilakukan guru seperti biasanya mengucapkan salam dan menyapa para siswa

Guru : Assalamualaikum wr.wb

Siswa : Waalaikumsalam wr.wb

Guru : Selamat siang anak-anak

Siswa : Selamat siang bu guru

Guru : Sudah siap belajar ya

Siswa : Sudah bu

Guru : Kalau sudah siap semuanya harus memperhatikan pelajaran yang ibu sampaikan ya. Semua siap ?

Siswa : Siap

Guru : Hari ini kita akan belajar tentang uang dan penggunaannya. Ibu harapkan nanti kalian tau bagaimana sejarah uang itu dan tahu syarat benda untuk dijadikan uang. Sekarang coba dibuka bukunya.

Guru menyuruh semua siswa untuk membuka buku pelajaran. Guru membimbing dan mengarahkan semua siswa untuk membuka buku.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan Inti meliputi :

(1) Eksplorasi

Guru mulai menyampaikan materi tentang sejarah uang. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan uang yang mereka punya, “coba semuanya yang bawa uang dikeluarkan!” Semua siswa mengeluarkan uang saku mereka. Ada yang membawa uang kertas dan juga uang logam. Guru kemudian bertanya kepada siswa, “uang yang kalian pegang digunakan sebagai apa coba?” siswa kemudian terdiam. Ada beberapa siswa yang menjawab “untuk membayar bu.” Siswa lain pun menjawab “untuk membeli bu.” Guru kemudian menyampaikan bahwa uang saat ini digunakan sebagai alat tukar atau alat pembayaran yang sah. Guru kemudian bertanya lagi, “sebelum ada uang

orang-orang menggunakan apa ya ? ada yang tau ?” hampir semua siswa terdiam. Hanya beberapa anak yang menjawab, “pakai barter bu.” Kemudian guru mulai menyampaikan bagaimana sejarah uang yang saat ini digunakan sebagai alat tukar untuk memenuhi kebutuhan manusia. Guru menjelaskan mengenai barter atau tukar menukar barang dengan barang. Guru menyampaikan dengan memberikan contoh dan juga memperagakan kegiatan barter untuk memudahkan siswa memahami materi.

Pada saat menjelaskan guru juga menegur siswa yang terlihat sedang bermain. Kemudian guru bertanya kepada siswa tersebut dan menasehati untuk memperhatikan materi pelajaran yang sedang guru sampaikan.

## (2) Elaborasi

Guru membuat suatu permainan. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, dan satu kelompok terdiri dari lima anak. Guru membagi kelompok dengan cara menyuruh siswa untuk berhitung. Guru kemudian membagikan selembar kertas manila yang didalamnya berisi lima buah soal. Guru juga menyediakan potongan-potongan huruf yang nantinya digunakan untuk menjawab soal tersebut. Siswa diminta menjawab soal tersebut secara berkelompok dengan cara

menyusun potongan-potongan huruf tersebut sesuai dengan jawaban mereka.

Sebelumnya guru menjelaskan kepada para siswa cara mengerjakannya soal tersebut. Ada beberapa siswa yang belum memahami dan kemudian guru menjelaskan kembali dengan kata-kata yang halus. Setelah semua siswa paham, guru kemudian membagikan soal dan potongan huruf-huruf tersebut kepada setiap kelompok. Guru meminta siswa untuk tidak langsung mengerjakannya. Guru menyuruh setiap kelompok untuk mengerjakan bersama setelah hitungan ketiga. Untuk memotivasi siswa, guru memberi tantangan kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan soal dengan cepat. Kelompok yang selesai paling cepat akan menjadi juara. Namun guru tidak lupa untuk mengingatkan siswa agar tidak terburu-buru dalam mengerjakan, karena yang terpenting jawaban mereka benar.

Setiap siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias untuk mengerjakannya. Guru menghitung satu sampai tiga dan siswa mulai mengerjakan bersama. Setiap kelompok berusaha mengerjakan dengan baik dan cepat. Guru memantau dan mengawasi siswa dalam mengerjakan. Sesekali guru juga mengingatkan siswa untuk menjawab dengan benar bukan hanya cepat dalam mengerjakan. Guru

juga mengingatkan siswa ketika mereka mulai ramai dan gaduh. Guru meminta siswa mengerjakan dengan tertib, rapi, dan tidak banyak berbicara. Setelah semua selesai, jawaban setiap kelompok ditempelkan di papan tulis.

### (3) Konfirmasi

Kemudian guru bersama siswa mengoreksi jawaban dari setiap kelompok. Guru dan siswa bertepuk tangan bersama karena jawaban setiap kelompok benar semua. Guru pun memuji atas kerja keras dan kekompakan semua kelompok.

### c) Kegiatan Penutup

Guru dan siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru memberikan motivasi kepada siswa supaya bersungguh-sungguh dan bekerja keras dalam melakukan segala sesuatu. Pembelajaran pun ditutup dengan bacaan hamdallah bersama. Guru dan siswa mengucapkan “Alhamdulillah.”

### 3) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pada pembelajaran kali ini, guru menggunakan teknik penilaian autentik berupa penilaian tertulis. Guru memberikan beberapa soal uraian untuk dikerjakan siswa. Siswa mengerjakan soal tersebut secara individual. Dengan adanya evaluasi ini diharapkan dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama.

#### d. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat pada hari Senin tanggal 30 April 2018 pukul 09.30 WIB, siswa kelas III A melakukan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi yaitu jenis-jenis uang. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *quantum learning* dengan diselingi permainan kotak kata atau *word square*. Media pembelajaran menggunakan gambar jenis-jenis uang dan kertas berisikan kotak-kotak kata atau *word square*.

##### 1) Persiapan Pembelajaran IPS

Persiapan yang dilakukan Bu Tika Rahayu, S.Pd pada pembelajaran kali ini yaitu seperti biasa membuka kembali RPP dan membaca materi yang nanti akan guru sampaikan kepada siswa. Standar Kompetensi pada pembelajaran kali ini yaitu memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, dan dengan kompetensi dasar yaitu mengenal sejarah uang. Tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa yaitu siswa mampu menyebutkan jenis-jenis uang, siswa mampu menjelaskan pengertian uang kartal dan uang giral, siswa mampu menyebutkan contoh uang kartal dan uang giral.

Persiapan yang guru lakukan selanjutnya yaitu membaca materi pembelajaran yang akan disampaikan. Guru selalu membaca materi yang akan disampaikan, karena dengan begitu guru lebih terarah dan tertata dalam menjelaskan kepada siswa sehingga bahasa yang digunakan juga akan lebih mudah diterima siswa. Pada pembelajaran



kali ini guru masih melanjutkan materi mengenai uang dan penggunaannya, lebih tepatnya mengenai jenis-jenis uang.

Kemudian guru juga memperhatikan strategi dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Strategi yang guru pilih setiap minggunya diusahakan bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Pada pembelajaran kali ini, guru menggunakan strategi *quantum learning* serta diselingi permainan *word square*. Penggunaan strategi tersebut juga membutuhkan persiapan sehingga guru memperhatikan langkah-langkah yang dilakukan supaya penerapan strategi tersebut dapat secara maksimal.

Pada bagian kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal guru selalu menyapa siswa dengan ramah sehingga mampu menumbuhkan rasa semangat siswa untuk belajar. Guru juga mengkondisikan siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Pada kegiatan inti, terbagi pula menjadi tiga yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai jenis-jenis uang kemudian siswa mencatat. Guru juga melakukan tanya jawab bersama dengan siswa. Pada tahap elaborasi, guru mulai membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Guru memberikan sebuah soal berupa *word square* untuk dipecahkan bersama dengan teman sekelompok. Guru juga memberikan batas

waktu tertentu untuk mengerjakannya. Guru disini hanya mengawasi siswa saat berdiskusi. Selanjutnya pada tahap konfirmasi, guru mengoreksi dan meluruskan jawaban dari siswa. Guru juga memberikan umpan balik positif terhadap hasil pekerjaan siswa. Setelah kegiatan inti selesai, guru mulai masuk kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Guru juga selalu mengingatkan dan memberikan motivasi kepada siswa.

Persiapan selanjutnya yaitu pada media pembelajaran. Pada proses pembelajaran kali ini guru menggunakan permainan dalam pembelajarannya. Permainan yang digunakan yaitu *word square* atau kotak kata. Jadi guru perlu mempersiapkan media pembelajaran. Media yang digunakan menggunakan kertas berisi kotak-kotak huruf yang di dalamnya terdapat kata tersembunyi. Siswa nantinya akan mengerjakan secara berkelompok. Guru juga menyiapkan gambar terkait materi yaitu jenis-jenis uang. Media pembelajaran dipersiapkan guru secara matang supaya pembelajaran berjalan secara baik dan juga maksimal.

Persiapan yang terakhir yaitu pada evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dan mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran tercapai atau tidak. Oleh karena itu guru mempersiapkan instrumen penilaian yang nanti akan dikerjakan siswa.

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran IPS

### a) Kegiatan Pendahuluan

Langkah pertama guru seperti biasa yaitu mengucapkan salam dan menyapa siswanya.

Guru : Assalamualaikum wr.wb

Siswa : Waalaikumsalam wr.wb

Guru : Selamat siang anak-anak

Siswa : Selamat siang bu guru

Guru : Sekarang sudah masuk mata pelajaran IPS ya

Siswa : Iya bu

Guru : Coba tolong yang jajannya belum habis disimpan dulu ya, dilanjutkan nanti lagi setelah pulang sekolah

Guru mengkondisikan siswa yang masih belum siap dan masih memegang makanan. Guru juga menyuruh siswa untuk menyimpan buku pelajaran sebelumnya dan mengeluarkan buku

IPS. Setelah semua siswa sudah bisa dikondisikan, guru menanyakan kepada siswa "Siapa yang tadi malam belajar?".

Sebagian ada yang mengangkat tangan dan sebagian lagi tidak.

Guru menasihati siswa untuk rajin belajar sehingga pada saat disekolah siswa sudah ada gambaran untuk pembelajaran besok. Guru kemudian menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti meliputi :

(1) Eksplorasi

Guru mulai menyampaikan materi pelajaran tentang jenis-jenis uang. Guru menyuruh para siswa untuk mengeluarkan uang yang mereka miliki. Semua siswa mengikuti perintah guru. Ada yang membawa uang kertas dan uang logam. Guru juga menunjukkan beberapa gambar kepada siswa seperti gambar cek, kartu debit, wesel, giro dan lain sebagainya. Guru kemudian bertanya, “ada yang pernah kalian lihat sebelumnya dari beberapa gambar ini ?” beberapa siswa menjawab, “pernah bu.” Siswa lainnya ada yang menjawab “belum pernah” dan ada yang tidak menjawab. Kemudian guru bertanya lagi, “gambar mana yang pernah kalian lihat ?” siswa menunjuk gambar kartu debit atau kartu ATM. Guru pun bertanya kembali, “dimana kalian melihat benda yang ada digambar ini ?” salah satu siswa menjawab, “waktu itu bapak saya pernah pakai kartu itu buat ambil uang.” Guru kemudian membetulkan “Iya betul itu namanya kartu debit atau kartu ATM, yang ibu tunjukkan gambarnya tadi itu termasuk ke dalam jenis-jenis uang.” Guru menyampaikan apa fungsi dari masing-masing gambar

tersebut. Guru kemudian menuliskan bagan tentang jenis-jenis uang. Siswa diminta untuk mencatat.

Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan apa yang telah disampaikan, karena ibu guru akan membuat permainan. Siswa terlihat antusias dan senang ketika guru akan membuat permainan. Setelah selesai menyampaikan materi, guru mempersilakan siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Guru bertanya, “Apakah ada yang ingin ditanyakan ?” kemudian siswa menjawab “tidak bu” dan ada pula yang diam.

## (2) Elaborasi

Guru kemudian menggunakan permainan dalam pembelajaran. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok, satu kelompok terdiri atas empat orang anak. Guru memilih kelompok dengan cara berhitung. Hitungan dimulai dari siswa yang duduk paling belakang supaya anggota kelompoknya tidak sama dengan minggu kemarin. Sebelum dimulai, guru menjelaskan cara mengerjakannya.

Guru menyediakan selembar kertas yang berisi kotak-kotak berisi huruf. Kemudian para siswa diminta mencari kata yang tersembunyi pada kotak-kotak huruf tersebut. Kata yang tersembunyi tersebut berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa secara berkelompok

berdiskusi untuk menemukan jawabannya. Setelah menemukan kata yang tersembunyi, siswa juga diminta untuk menjelaskan makna atau arti dari kata tersebut.

Setelah selesai menjelaskan, guru menyuruh siswa untuk bertanya apabila ada yang belum jelas terkait permainan tersebut. Ada beberapa siswa yang masih belum jelas cara mengerjakannya. Kemudian guru menjelaskan kembali dengan bahasa yang lebih mudah untuk diterima oleh siswa tersebut. Setelah semua paham, guru mulai membagikan soal kepada setiap kelompok. Seperti biasa siswa mengerjakan secara bersama ketika hitungan ketiga. Guru hanya memberi waktu untuk mengerjakan selama 15 menit saja. Ketika waktu sudah habis, semua kelompok harus sudah mengumpulkannya di meja guru. Guru pun mulai menghitung dari satu sampai tiga. Siswa juga mulai sibuk dengan kelompoknya masing-masing.

Guru hanya mengawasi dan membimbing siswa dalam mengerjakan. Guru mengingatkan para siswa untuk tidak gaduh ketika mengerjakan. Sesekali guru menegur siswa yang ramai sendiri dan membuat kegaduhan. Ketika ada siswa yang bertanya, guru mendekati dan membimbingnya. Setelah waktu habis, guru mulai menghitung mundur. Kemudian setiap kelompok mengumpulkan hasil

pekerjaannya. Setelah dikumpulkan masing-masing kelompok menyampaikan kata apa saja yang mereka temukan dalam *word square* beserta penjelasan dari kata tersebut.

### (3) Konfirmasi

Guru kemudian mengoreksi jawaban masing-masing kelompok. Guru bersama siswa membahas kembali soal yang telah dikerjakan. Setelah semua dibahas, guru memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan bersama atas kerja keras siswa dalam mengerjakan.

### c) Kegiatan Penutup

Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru juga mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi pelajaran di rumah. Guru memberikan semangat dan motivasi kepada siswa supaya lebih giat lagi belajar. Guru bersama siswa kemudian menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah. Guru bersama siswa membaca “Alhamdulillahirabbilalamin.”

### 3) Evaluasi pembelajaran

Pada pembelajaran kali ini guru menggunakan teknik penilaian autentik berupa penilaian tertulis. Guru memberikan beberapa soal uraian untuk dikerjakan oleh siswa. Siswa mengerjakan soal tersebut secara individual. Dengan adanya evaluasi ini diharapkan dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama.

## B. Analisis Menggunakan 5W+1H

Analisis diperlukan guna mengetahui penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, berdasarkan data yang sudah dihimpun berikut adalah analisis dengan menggunakan metode 5W+1H :

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang menjadi objek dalam penelitian ini ?	Penerapan <i>edutainment</i> dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.
Who	Siapa yang terlibat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan <i>edutainment</i> ?	Siswa kelas III A dan Guru kelas III A (Ibu Tika Rahayu, S.Pd).
Why	Mengapa penerapan <i>edutainment</i> pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang materinya cukup banyak dan kompleks sehingga dalam pembelajarannya membutuhkan strategi yang mampu membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika belajar sehingga pembelajaran



		meninggalkan kesan serta materi pelajarannya pun akan dapat terekam dengan baik dalam ingatan.
When	Kapan diterapkannya <i>edutainment</i> pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Berdasarkan observasi peneliti yaitu : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertemuan pertama: Senin, 26 Maret 2018</li> <li>2. Pertemuan kedua : Senin, 2 April 2018</li> <li>3. Pertemuan ketiga : Senin, 23 April 2018</li> <li>4. Pertemuan keempat : Senin, 30 April 2018</li> </ol>
Where	Dimana penerapan <i>edutainment</i> pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Di Kelas III A MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga
How	Bagaimana Penerapan <i>edutainment</i> dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga khususnya kelas III A menerapkan <i>edutainment</i> dengan menggunakan strategi <i>role play, active learning,</i>

		<i>cooperative learning</i> dan <i>quantum learning</i> .
--	--	---

Tabel 5. Analisis 5W+1H Sumber: Riset Pribadi 2018

### C. Analisis Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan

#### Sosial

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang peneliti lakukan di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk mendeskripsikan lebih lanjut hasil penelitian. Analisis ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian yaitu Bagaimana Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

1. Penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga.

Berdasarkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan Ibu Tika Rahayu, S.Pd selaku guru kelas yang sekaligus menjadi guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas III A MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, peneliti dapat menganalisis mengenai penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana menggunakan strategi *Active learning*, *cooperative learning*, *role playing*, dan *quantum learning*.

Terbukti dengan :

- a. Persiapan Pembelajaran

Langkah ini dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran di kelas. Sebelum memulai pembelajaran, ada beberapa hal yang dilakukan oleh guru supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan. Persiapan pertama yang dilakukan oleh guru yaitu membaca kembali RPP sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini dilakukan guru agar proses pembelajaran berjalan baik dan terarah. Guru akan tahu apa saja yang nanti akan dilakukan di kelas, sehingga pembelajaran pun akan sesuai dengan rencana dan keinginan.

Persiapan yang dilakukan guru berikutnya yaitu mempersiapkan strategi pembelajaran yang nantinya akan digunakan. Pemilihan strategi pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru berusaha memahami bagaimana penggunaan strategi pembelajaran tersebut nantinya dalam pembelajaran, supaya strategi dapat diterapkan secara maksimal dan sebagaimana mestinya. Pemilihan strategi telah guru sesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga diharapkan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Persiapan lain yang guru lakukan yaitu mempersiapkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bagi guru cukup berpengaruh untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru juga telah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang nantinya akan

disampaikan, sehingga penggunaan media tersebut dapat dilakukan secara maksimal demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Persiapan lain yang dilakukan oleh guru yaitu dengan membaca atau memahami kembali materi yang akan disampaikan di kelas. Persiapan ini dilakukan supaya guru dapat lebih terarah dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat memahami poin-poin mana saja yang perlu untuk disampaikan. Pemahaman materi sangat penting dilakukan oleh guru supaya siswa juga tidak merasa bingung ketika menerima penjelasan dari guru.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar haruslah kreatif. Guru perlu memilih strategi pembelajaran yang mampu membuat siswanya bersemangat, termotivasi, antusias, dan juga merasa senang atau terhibur. Dari data yang diperoleh peneliti dalam observasi yang dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, guru telah mampu membuat siswanya lebih aktif, bersemangat, antusias dan terhibur ketika mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan strategi pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III di MI Muhammadiyah Wirasana

Purbalingga, telah menggunakan strategi pembelajaran yang berbasis *edutainment*. Strategi *edutainment* yang telah diterapkan di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga yaitu: strategi pembelajaran *active learning*, *cooperative learning*, *role playing*, dan *quantum learning*.

Pada proses pembelajaran *active learning*, guru terapkan dengan cara membuat siswanya menjadi lebih berperan aktif ketika pembelajaran. Membuat siswa lebih aktif dilakukan guru dengan cara bernyanyi bersama serta melakukan permainan disela-sela pembelajaran. Kemudian penggunaan metode tanya jawab juga membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas. Dengan tanya jawab akan terjadi komunikasi antara guru dengan siswa yang nantinya diharapkan mampu mencairkan suasana di kelas.

Penggunaan strategi *cooperative learning* ini dilakukan dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kemudian mereka mendiskusikan bersama teman-teman terkait materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif ini digunakan guru untuk melatih siswa bekerjasama dengan siswa lain sehingga akan ada pertukaran pendapat dan diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan baru dari teman sekelompoknya. Strategi ini juga membuat siswa lebih antusias, semangat, dan merasa senang dalam belajar.

Penerapan strategi *role playing* digunakan pada materi jual beli supaya siswa lebih mengerti dan memahami secara jelas mengenai apa

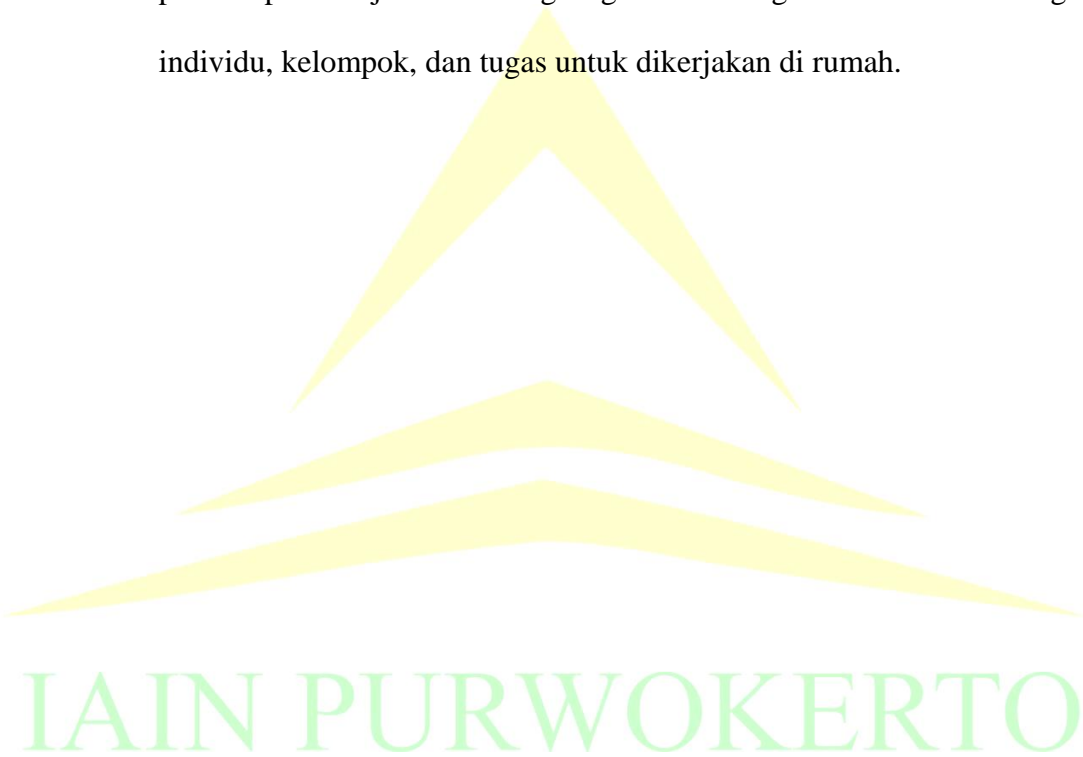
yang sedang mereka pelajari. Dengan strategi ini siswa akan menghadirkan situasi kegiatan jual beli dalam pembelajaran di kelas, sehingga materi pembelajaran akan lebih mengena di otak siswa. Strategi ini juga mampu membuat siswa merasa senang dan terhibur pada saat proses pembelajaran.

*Quantum learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diterapkan guru pada saat proses pembelajaran dengan melakukan langkah model pembelajaran quantum yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Tumbuhkan yaitu dengan menggali permasalahan terkait materi pembelajaran dan dengan menunjukkan gambar. Alami yaitu dengan menghadirkan pengalaman siswa terkait materi. Namai yaitu dengan memberi konsep atas pengalaman tersebut. Demonstrasikan yaitu dengan memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahamannya terhadap materi, disini guru menggunakan permainan. Ulangi yaitu dengan memberi penegasan terhadap materi pembelajaran. Terakhir rayakan yaitu dilakukan dengan tepuk tangan bersama atas kerja keras siswa.

Dalam hal ini menurut peneliti, *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana sudah diterapkan sesuai dengan pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif, bersemangat, antusias, dan nyaman serta siswa juga merasa terhibur pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pelajaran serta mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga dengan cara memberikan tes tertulis, tes lisan yang dilakukan dengan cara tanya jawab pada saat proses pembelajaran berlangsung serta dengan memberikan tugas individu, kelompok, dan tugas untuk dikerjakan di rumah.



## 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.

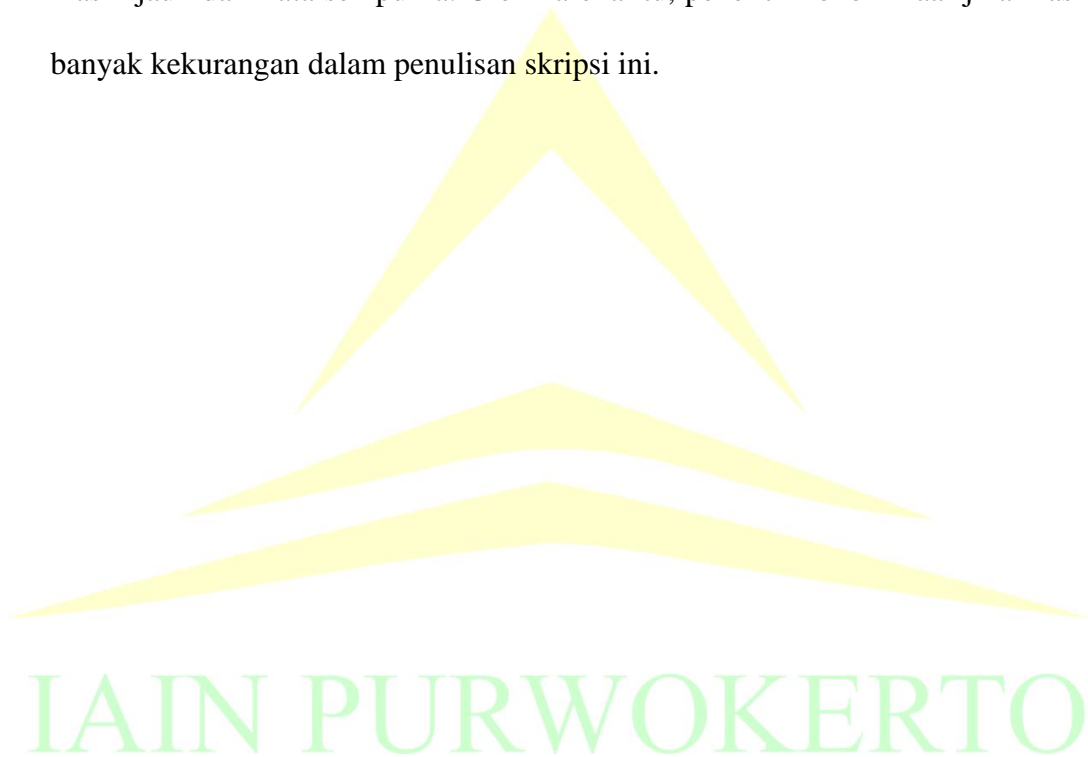
3. Pembaca

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