

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V MI NW TENGES-ENGES**

**The Use of Edutainment-Based Learning Methods in Improving Student
Learning Outcomes in Social Studies Subjects
in Class V MI NW Tengses-Enges**

Atika Zakiana¹, Baiq Ismi Azizah², Mursini³, Irwan Yon Hadi⁴

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

mhssttptn01@gmail.com¹, mhssttptn02@gmail.com², mhssttptn01@gmail.com³,
irwanyonhadi973@gmail.com⁴

Article Info:

Submitted: Jun 20, 2025	Revised: Jun 20, 2025	Accepted: Jun 22, 2024	Published: Jul 1, 2025
----------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------

Abstract

Education is not merely trying to achieve learning outcomes, but how to obtain learning outcomes or processes that occur in children. Thus, in education, the process and learning outcomes must run in balance. This study aims to determine how to improve student learning outcomes through the use of edutainment-based learning methods in social studies subjects at MI NW Tengses-enges. The application of conventional methods is still widely applied in schools so that students find it difficult to understand social studies materials or subjects. The research method uses classroom action research (CAR) research conducted with a sample of 21 students in class V MI NW Tengses-enges. Data collection techniques use observation, interviews, student learning outcome tests, and documentation. The data analysis techniques are quantitative and qualitative. Based on the results of classroom action research conducted by researchers, the use of edutainment-based learning methods can improve student learning outcomes. It was obtained an increase in student learning outcomes in cycle I with an average value of 69.48 from 21 students, only 14 people got the complete category with classical completeness of 68.96% with the highest value of 90 and the lowest value of 60 and experienced an increase in cycle II with an average value of 80, where there were 14 students getting the complete category with classical completeness of 96.55%. So it is concluded that the increase in student learning outcomes from cycle I and cycle II increased by 25%

Keywords: *Edutainment Method, Learning Outcomes.*

Abstrak: Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak. Dengan demikian dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS di MI NW Tengses-enges. Penerapan metode konvensional masih banyak diterapkan di sekolah sehingga peserta didik sulit memahami materi atau mata pelajaran IPS. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian dilaksanakan dengan sampel 21 siswa di kelas V MI NW Tengses-enges. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes hasil belajar siswa, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yakni dengan quantitative dan qualitative. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 69,48 dari 21 orang siswa hanya 14 orang yang mendapatkan kategori tuntas dengan ketuntasan klasikal 68,96% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 80, yang dimana terdapat 14 orang siswa mendapatkan kategori tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 96,55%. Jadi disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II 25% meningkat.

Kata Kunci: Metode Edutainment, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan amanat UUD 1945 pasal 3 ayat 1 dan 2. Ayat 1 menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan, ayat 2 menyebutkan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

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. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi 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 (Wina Sanjaya, 2010).

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 (Sunhaji, 2013). Pada hakikatnya, pembelajaran adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa. Ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar (Ajeng Yusriana, 2012). 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 informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Anggani Sudono, 2006). 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 (Suyadi, 2015).

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian (Conny R. Semiawan, 2008). 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 (Dwi Yulianti, 2010). 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 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 (M. Fadillah, 2014).

Menurut teori yang dikemukakan oleh Mufidah dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Asef Zakaria tentang penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran psychometric

untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *edutainment* ini mampu memberikan perubahan yang lebih baik terhadap hasil belajar dan aktifitas belajar siswa. Perubahan tersebut belum bisa mencapai yang terbaik tetapi setidaknya metode ini mampu menjadi alternatif solusi dalam menangani permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung (Mufidah, 2013).

Konsep dasar *edutainment* selaras dengan pengertian *edutainment* itu sendiri di mana *edutainment* terdiri dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment*, *education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan (Santoso, 2018). Tanpa metode, suatu materi pelajaran tidak dapat terproses secara efektif dan efisien dalam pelajaran. Sepintar apapun guru dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan, peserta didik tidak akan dapat menerima materi dengan baik apabila guru dalam menyampaikan tidak menggunakan metode atau cara-cara yang sesuai (M. Sobry Sutikno, 2019).

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga membuat pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (M. Sobry Sutikno, 2019).

Teori belajar berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Salah satu Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang pada akhirnya terjadi melalui hiburan ataupun permainan diharapkan mampu menciptakan suasana menyenangkan di kelas sehingga otak anak dapat bekerja rileks dalam proses belajar. Bermain atau belajar dengan suasana yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pendidikan. Karena itu, *edutainment* sebagai metode dapat meramu kegiatan belajar mengajar di kelas dalam proses pembelajaran yang lebih humanis. Melalui *edutainment* anak-anak dapat belajar tanpa menyadari secara langsung bahwa mereka sedang berada pada kegiatan pembelajaran (Nur Alfadilah Rusydi, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *Social Studies*, seperti di Amerika Serikat. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah menganalisis gejala dan masalah sosial masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan aspek kehidupan atau satu perpaduan (Mutia Zaroh, 2015).

Pada kenyataannya, pendidikan IPS terutama di sekolah dasar merupakan salah satu tahap yang dianggap tepat menjadi landasan pendidikan dan pengetahuan sosial pada anak seringkali menjadi terkesampingkan. Hal itu dikarenakan pada proses pembelajaran, IPS selama ini

dianggap pembelajaran yang membosankan, disajikan dalam proses yang juga membosankan dan penuh berbagai teori yang menuntut kita menghafal bukan memahami. Akhirnya muncul ketidaktertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS menyebabkan tidak tercapainya tujuan dan hasil belajar IPS yang diharapkan. Melalui metode *Edutainment* diharapkan pembelajaran IPS tidak lagi menjadi sekedar teori yang tidak berimplikasi pada kehidupan sosial anak secara konkret (Rusydi, 2018).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Metode Pembelajaran *Edutainment* di Madrasah Ibtidaiyah (Rahmatullah Hidayati, 2023). Perbedaan dalam penelitian terletak pada waktu, lokasi dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada Siklus I nilai rata-rata sebesar 69,48% dengan ketuntasan klasikal 68,96% dan mengalami peningkatan pada Siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 80 dengan ketuntasan klasikal sebesar 96,55%. Implementasi Metode Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Media untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa (Hoar et al., 2022). Perbedaan dalam penelitian terletak pada waktu, lokasi dan hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dikategorikan baik. Pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* berbasis media dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti telah meneliti tentang Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MI NW Tenges-Enges.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dimana peneliti akan menempatkan objek apa adanya, sesuai bentuk aslinya sehingga fakta yang sesungguhnya dapat diperoleh. Dengan menggunakan metode berbasis *edutainment* peneliti berupaya untuk mengetahui lebih dalam tentang pembelajaran metode berbasis *edutainment* untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut di MI NW tenges enges. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan tindakan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di timbulkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa (Suharsimi Arikunto, 2002).

Penelitian ini dilaksanakan di MI NW Tengses-enges, waktu pelaksanaan penelitian adalah mulai februari sd april 2025. Objek penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran IPS Peristiwa kedatangan bangsa barat di indonesia yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas V MI NW tengses-enges. sedangkan Subjeknyasiswa-siswa kelas V MI NW Tengses-enges.

Instrument penelitian ini menggunakan peneliti, lembar observasi, wawancara, tes hasil belajar dan dokumentasi. Uji keabsahan data kuantitatif menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, yang digunakan untuk menguji daftar pertanyaan untuk melihat pertanyaan dalam kuesioner yang diisi responden sudah layak atau belum yang digunakan untuk mengambil data.

HASIL

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada penelitian ini, Peneliti membuat langkah-langkah perencanaan, keterlaksanaan pembelajaran berupa RPP, kemudian dalam proses data diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dianalisis menggunakan metode kualitatif sedangkan data pemahaman konsep siswa diperoleh melalui tes tulis berupa pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus 1

Proses pembelajaran pada siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan ke I dan II terjadi Proses pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis edutainment dan untuk pertemuan ke III di berikan tes tulis yang beupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa pada siklus 1. Setiap pertemuan memiliki waktu 3x35 menit. Materi yang disampaikan yaitu tentang Peristiwa kedatangan bangsa barat di indonesia.

Kegiatan pada siklus 1 terdiri atas 4 tahapan

a. Tahap perencanaan

Dalam tahap ini perencanaan yang dilakukan adalah sebagi berikut:

- 1) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap
- 2) Menetapkan materi pelajaran
- 3) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran metode edutainment
- 4) Mempersiapkan media/alat peraga
- 5) Menyiapkan lembar observasi dan perangkat tes hasil belajar

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Januari 2024 dengan waktu 3x35 menit dengan materi Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Dalam membuka pelajaran peneliti atau pengajar memulainya dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, absen/menerima kehadiran siswa dan mengajak siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mempersiapkan media peta konsep yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran Guru mengarahkan siswa untuk melakukan apersepsi untuk melihat kefokusannya dan semangat siswa. Guru mengarahkan siswa untuk membuka buku siswa tema 7 subtema 1 materi Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia.

b) Kegiatan inti

Guru menanyakan kepada siswa “apa yang kalian ketahui tentang Penjajahan?” salah satu siswa menjawab dan guru menjelaskan dan mengulang kembali jawaban dari siswa. Guru menjelaskan Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia dengan memperlihatkan media peta konsep yang sudah ditempelkan di depan papan tulis. Setelah guru selesai menjelaskan materi, Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa. Guru melakukan permainan tangkap telunjuk dengan menggunakan bola kertas. Guru melemparkan bola kertas ke salah satu kelompok dan kelompok yang mendapatkan bola tersebut menjawab pertanyaan yang sudah dibuat, setelah siswa menjawab, kelompok yang sudah menjawab dapat kesempatan untuk melemparkan kembali ke teman kelompoknya yang lain sampai semuanya rata menjawab soal yang sudah disediakan guru.

c) Kegiatan penutup

Sebelum proses pembelajaran diakhiri siswa diminta duduk kembali, guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja dilakukan, selanjutnya guru menutup pelajaran dengan berdoa Bersama.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 26 Januari 2024, dengan waktu 3x35 menit dengan materi Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia. Dan langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Dalam membuka kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu guru memulainya dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengajak siswa berdoa, guru mengecek kesiapan belajar siswa seperti kerapian dan posisi duduk siswa, menyiapkan alat dan sumber belajar

seperti buku siswa, media peta konsep, dan guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa untuk meningkatkan semangat dan kefokusannya

b) Kegiatan inti

Guru melanjutkan materi yang sudah diajarkan sebelumnya, siswa diminta untuk membaca ringkasan materi yang sudah ada pada buku siswa.

Guru meminta beberapa siswa maju kedepan untuk mencocokkan tanda panah pada media peta konsep dengan benar, setelah siswa selesai melakukan percobaan, guru menjelaskan kembali tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia.

Guru bertanya kepada siswa, apakah ada yang belum mengerti mengenai materi yang sudah disampaikan, siswa segera serentak menjawab, sudah mengerti bu, dan siswa tidak bertanya lagi. Oleh sebab itu guru memberikan soal kepada siswa mengenai Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia yang sudah dibagikan. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut sesuai dengan pengetahuan siswa.

Setelah semua siswa selesai mengerjakan guru meminta salah satu siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dan siswa tersebut menuliskan jawabannya di papan tulis. Guru tidak lupa juga memberikan komentar dan saran kepada perwakilan kelompok yang sudah maju.

c) Kegiatan penutup

Sebelum proses belajar mengajar diakhiri siswa diminta duduk kembali. Guru melakukan kegiatan penutup, seperti biasa guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi dengan cara melakukan Tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru, sebelum pembelajaran ditutup guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan. Guru bertanya, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? siswa menjawab iya bu. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan Alhamdulillah.

3) Pertemuan ketiga

Siklus I dilakukan tes evaluasi hasil belajar IPS untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dengan menggunakan metode pembelajaran edutainment. Materi tes hasil belajar siswa berkaitan dengan Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia. Soal tes diberikan 10 butir soal pilihan ganda.

c. Tahap pengamatan

1) Hasil observasi aktivitas guru

Tabel 01. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I

No.	Pertemuan	Nilai rata-rata tiap pertemuan
-----	-----------	--------------------------------

1	Pertemuan 1	46,67
2	Pertemuan 2	60,00
3	Pertemuan 3	66,67
Total		173,34
Nilai rata-rata siklus I		57,78

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya mencapai nilai rata-rata 46,67%, pada pertemuan kedua mencapai 60,00%, dan pertemuan ketiga mencapai nilai rata-rata 66,67%, dengan nilai rata-rata pada siklus I adalah 57,78%

Aktivitas guru pada siklus I, mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 13,33%, nilai rata-rata pada pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 6,67%, dan dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 20,00%, dengan rata-rata nilai aktivitas guru pada siklus I dari pertemuan 1 sampai 3 adalah 57,78%

- 2) Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru dalam setiap pertemuan meningkat, meskipun belum menunjukkan peningkatan yang tinggi. Guru belum mampu menggunakan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dengan maksimal, untuk itu perlu diadakan perbaikan agar aktivitas yang dilakukan guru dapat meningkat dan lebih baik lagi. Hasil observasi aktivitas belajar siswa

Tabel 02. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1	Mendengarkan penjelasan guru	39,29%	50,89%	61,61%	50,60%
2	Memperhatikan guru	51,79%	54,46%	67,86%	58,04%
3	Aktif berdiskusi saat Pembelajaran	39,29%	50,00%	53,57%	47,62%
4	Memberikan Tanggapan	37,50%	49,11%	58,04%	48,22%
5	Mengikuti permainan	46,43%	57,14%	61,61%	55,06%
Rata-rata		42,86%	52,32%	60,54%	51,91%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan pertama mencapai 39,29%, dan pertemuan ketiga mencapai 61,61% dengan rata-rata

50,60%. Aktivitas yang kedua yaitu mendengarkan topik pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 51,79%, pertemuan kedua mencapai 54,46%. Pertemuan ketiga mencapai 67,86% dengan rata-rata 58,04%. Aktivitas yang ketiga adalah aktif berdiskusi saat pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 39,29%, pertemuan kedua mencapai 50,00%, pertemuan ketiga mencapai 53,57% dengan rata-rata 47,62%. Aktivitas yang ke empat yaitu memberikan tanggapan, pada pertemuan pertama mencapai 37,50%, pada pertemuan kedua mencapai 49,11%, sedangkan pada pertemuan ketiga mencapai 48,22%. Aktivitas yang terakhir yaitu mengikuti permainan, pada pertemuan pertama mencapai 46,43%, pertemuan kedua mencapai 57,14%, pertemuan ketiga mencapai 61,61% dengan rata-rata 55,06%.

Aktivitas belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 42,86%, pada pertemuan kedua sebesar 52,32%, pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai 9,46%, pada pertemuan ketiga mencapai 60,54%, pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan mencapai 8,22%, dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 17,68%, dengan rata-rata persentase aktivitas dari pertemuan pertama sampai ketiga adalah 51,91%. Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang dan belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena siswa masih banyak yang tidak mendengarkan penjelasan guru, siswa belum aktif berdiskusi, dan memberikan tanggapan

3) Hasil belajar siswa

Tabel 03. Hasil belajar siswa siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai
1	Total nilai	2015
2	Rata-rata	69,48
3	Nilai tertinggi	90
4	Nilai terendah	50
5	Jumlah siswa yang mengikuti tes	21
6	Jumlah siswa yang tuntas	14
7	Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
8	Persentase ketuntasan klasikal	68,95%

Berdasarkan tabel di atas dari hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 69,48 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah 10 dari 21 orang siswa dengan persentase ketuntasan pemahaman 68,95%. Nilai hasil belajar siswa ini belum bisa dikatakan mencapai indikator keberhasilan 85%, sehingga upaya selanjutnya dilaksanakan tindak lanjut, yakni diadakan siklus II. Dalam mencapai target yang telah ditentukan pada siklus I

masih terdapat kekurangan saat proses pembelajaran, sehingga peneliti melanjutkan penelitian ini ke siklus II.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus I dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I dan dijadikan pedoman untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II. Dari hasil belajar siswa yang diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 68.95%. pada siklus I. Untuk hasil belajar siswa yang diteliti melalui aktivitas siswa, diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Siswa belum fokus pada guru dan masih banyak yang menunjukkan sikap belum konsentrasi pada materi
- 2) Masih terdapat siswa yang terlihat bermain-main sehingga belum aktif dalam berdiskusi
- 3) Masih banyak siswa yang belum berani untuk memberikan tanggapan
- 4) Ada beberapa siswa yang belum antusias dalam mengikuti permainan

Hasil pengamatan pada lembar aktivitas guru terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Guru kurang dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan
- 2) Guru belum maksimal dalam membimbing siswa untuk berdiskusi
- 3) Guru kurang melatih siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok
- 4) Guru kurang melatih siswa untuk memberikan tanggapannya
- 5) Guru kurang dalam memberikan reward atau penghargaan kepada siswa

Dari hasil refleksi pada siklus I terdapat kelemahan-kelemahan untuk perbaikan siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas
- 2) Guru menekankan agar siswa dapat memperhatikan penjelasan materi dan mengikuti permainan dengan baik agar dapat memperoleh hasil tes yang mencapai KKM.
- 3) Guru meningkatkan pengawasan pada saat berdiskusi
- 4) Guru lebih melatih siswa untuk bertanggung jawabkan hasil diskusi dengan berani menyampaikan hasil diskusinya
- 5) Guru memberikan penghargaan kepada siswa merasa termotivasi ketika memberikan tanggapan
- 6) Menjelaskan manfaat melakukan permainan agar siswa lebih antusias.

2. Siklus II

Setelah dilaksanakan refleksi siklus I, maka dilaksanakan Siklus II, pada pembelajaran siklus II diadakan sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pelaksanaan tindakan kelas yang diadakan pada pembelajaran siklus II dilaksanakan sama dengan siklus I. adapun tahapan perencanaan pada siklus II juga masih sama dengan tahapan siklus I

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama akan mengulas materi sebelumnya dan melakukan permainan yang berbeda yaitu permainan cerdas cermat, dan untuk di pertemuan akhir atau pertemuan kedua diberikas tes tulis berupa pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *edutainment*.

1) Pertemuan pertama

a) Kegiatan awal

Dalam membuka kegiatan pembelajaran, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa, pada kegiatan ini guru melakukan tindak lanjut dan menjelaskan tujuan pembelajaran, guru mengajak siswa melakukan apersepsi untuk melihat kefokusn siswa dan meningkatkan semangat siswa.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru bertanya kepada siswa” apakah kalian masih ingat materi tentang Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia? siswa serentak menjawab. Masih buk, guru bertanya kembali,” ada yang belum mengerti atau belum paham tentang sejarah peristiwa kedatangan bangsa barat di indonesia? lalu siswa serentak menjawab, mengerti buk. Dan ada salah satu siswa yang menjawab yaitu siswa yang paling aktif di dalam kelas bernama Safinatun najah, siswa ini menjawab dan menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, guru mengarahkan siswa untuk memberikan aplus tepuk tangan kepada Safinatun najah. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk membuka buku tema 1 setelah itu guru menjelaskan siswa memperhatikan dan membaca rangkuman materi yang sudah ada. Guru menjelaskan kembali permainan kedua yang akan dilakukan sebelumnya pernah melakukan permainan pada siklus I yakni permainan tangkap telunjuk dan permainan pada siklus II yakni permainan cerdas cermat. Permainan ini tidak keluar dari materi-materi yang pernah di jelaskan sebelumnya. Guru sudah mempersiapkan beberapa buah pertanyaan. bagi siswa yang menjawab akan diberikan reward dan diakhir permainan yaitu ada babak rebutan. Bagi kelompok

yang menjawab dengan benar maka, kelompok tersebut berhak untuk mendapatkan reward yang berbeda.

c) Kegiatan penutup

Diakhir kegiatan ini guru menginstruksikan siswa untuk duduk dan tenang dengan rapi. Guru melakukan refleksi dengan mengajak siswa tarik nafas dalam-dalam lalu buang dengan bersorak supaya pikiran dan hati guru dan siswa menjadi stabil. Selanjutnya guru bertanya.” Bagaiman perasaan kalian terhadap pembelajaran dan permainan hari ini dan pertemuan yang sebelumnya?”. Siswa serentak menjawab, senang ibu guru. Salah satu siswa menjawab senang dikasih hadiahnya juga ibu guru, siswa dan guru tersenyum. Guru membuat kesimpulan terhadap kegiatan pada hari ini dan menutup pembelajaran dengan berdo’a bersama.

2) Pertemuan kedua

Siklus ke II dilakukan tes tulis tes pemahaman materi peristiwa kedatangan bangsa barat di in donesia untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa. Soal tes diberikan sebanyak 10 butir soal tes pilihan ganda.

c. Tahap pengamatan

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 04. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

No.	Pertemuan	Nilain rata-rata tiap pertemuan
1	Pertemuan 1	76,00
2	Pertemuan 2	81,33
3	Pertemuan 3	82,67
Total		240,00
Nilai rata-rata		80,00

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis edutainment, aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan disetiap pertemuan yaitu pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya mencapai nilai rata-rata 76, 00%, pada petemuan kedua mencapai 81,33 %, dan pertemuan ketiga mencapai nilai rata-rata 82,67%, dengan nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus pertama adalah 80,00%

Aktivitas guru pada siklus II, mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 5,33%, nilai rata-rata pada pertemuan kedua dan ketiga mengalami peningkatan sebesar 6.67%, dengan rata-rata nilai aktivitas guru pada siklus II dari pertemuan 1 sampai 3 adalah 80,00%

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru dalam setiap pertemuan meningkat, dan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar sudah baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 05. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1	Mendengarkan penjelasan guru	64,29%	75,00%	81,25%	73,51%
2	Memperhatikan guru	67,86%	75,89%	83,93%	75,89%
3	Aktif berdiskusi saat Pembelajaran	69,64%	71,43%	76,79%	72,62%
4	Memberikan Tanggapan	68,75%	69,64%	77,68%	72,02%
5	Mengikuti permainan	81,25%	84,82%	91,07%	85,71%
Rata-rata		70,36%	75,36%	82,14%	75,95%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan pertama mencapai 64,29%, pertemuan kedua mencapai 75,00%, pertemuan ketiga mencapai 81,25% dengan rata-rata 73,51%. Aktivitas yang kedua yaitu mendengarkan cerita pada pertemuan pertama mencapai 67,86%, pertemuan kedua mencapai 75,89%, pertemuan ketiga mencapai 83,93% dengan rata-rata 75,89%. Aktivitas yang ketiga adalah aktif berdiskusi saat pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 69,64%, pertemuan kedua mencapai 71,43%, pertemuan ketiga mencapai 76,79% dengan rata-rata 72,62%. Aktivitas ke empat yaitu memberikan tanggapan pada pertemuan pertama mencapai 68,75%, pada pertemuan kedua mencapai 69,64%, sedangkan pada pertemuan ke ketiga mencapai 77,68% dengan begitu rata-rata aktivitas ke empat yaitu 72,02%. Aktivitas yang terakhir yaitu mengikuti permainan pada pertemuan pertama mencapai 81,25%, pertemuan kedua mencapai 84,82%, pertemuan ketiga mencapai 91,07% dengan rata-rata 85,71 %. Aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 70,36%, pada pertemuan kedua sebesar 75,36%, pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai 5,00%, pada pertemuan ketiga mencapai 82,14%, pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan mencapai 6,79%, dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 11,79%, dengan rata-rata persentase aktivitas

dari pertemuan 1 sampai 3 adalah 75,95%. Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam siklus II meningkat di setiap pertemuannya.

3) Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II dapat dengan melihat hasil tes pilihan ganda yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas VB dengan jumlah 21 siswa.

Tabel 06. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai
1	Total nilai	2320
2	Rata-rata	80
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	60
5	Jumlah siswa yang mengikuti tes	21
6	Jumlah siswa yang tuntas	14
7	Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
8	Presentase ketuntasan klasikal	96,55%

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II diperoleh rata-rata dengan nilai tertinggi 100 dan nilai teendah 60. Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah 15 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh ≤ 70 adalah 3 siswa dengan presentasi ketuntasan hasil belajar 96,55%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan pengetahuan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Metode Pembelajaran berbasis edutainment sudah mencapai indikator keberhasilan yakni 85%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi semangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan dengan penerapan pembelajaran berbasis edutainment
- 2) Siswa yang pasif lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu lagi melaksanakan siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI NW Tenges-enges.

Hal ini sebanding dengan tingkat keaktifan siswa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan metode berbasis *edutainment*, dapat menjadikan siswa lebih aktif, hal ini terlihat dari keaktifan siswa yang semakin meningkat setiap pertemuannya.

Hal ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Mufidah dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Asep Zakaria tentang penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychometric* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Menunjukkan bahwa metode pembelajaran *edutainment* ini mampu memberikan perubahan yang lebih baik terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Perubahan tersebut belum bisa mencapai yang terbaik, tetapi setidaknya metode ini mampu menjadi alternatif solusi dalam menangani permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini juga tidak terlepas dari peran guru yang menggunakan metode yang bervariasi dimana dalam hal ini guru menggunakan metode *edutainment* yang mempengaruhi aktivitas siswa. Dari hasil observasi sebelumnya, dari peneliti belum melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas V MI NW Tengses-enges. Dimana pada hasil belajar siswa terdapat masih banyak yang memiliki nilai dibawah KKM serta kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar siswa masih ada yang tergolong pasif sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal tersebut didapatkan dari salah satu hasil wawancara dengan guru kelas V. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga siswa tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya menuai ilmu dari buku pegangan siswa yang tanpa terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas di kelas V MI NW Tengses-enges untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas Guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Untuk melihat perbandingan aktivitas guru saat pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 07. Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No.	Pertemuan	Nilai rata-rata tiap pertemuan		peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Pertemuan 1	46,67	76,00	29,33
2	Pertemuan 2	60,00	81,33	21,33
3	Pertemuan 3	66,67	82,67	16,00
Total		173,34	240,00	22,22
Nilai rata-rata siklus		57,78	80,00	

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 57,78. Pada siklus II nilai rata-rata aktivitas guru mencapai 80,00. Dari siklus I sampai dengan siklus II, mengalami peningkatan sebesar 22, 22%. Adanya peningkatan tersebut karena guru lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas. Guru menekankan agar siswa dapat memperhatikan penjelasan materi dan mendengarkan cerita dengan baik agar dapat memperoleh hasil tes yang baik. Guru lebih meningkatkan pengawasan pada saat berdiskusi. Guru lebih sering memberikan penghargaan kepada siswa agar lebih termotivasi. Semakin baik aktivitas yang dilakukan guru saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Dari hasil aktivitas belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis edutainment dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 08. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Aktivitas yang diamati	Siklus		Rata-rata	peningkatan
		I	II		
1	Mendengarkan penjelasan guru	50,60%	73,51%	62,06%	22,91%
2	Memperhatikan guru	58,04%	75,89%	66,97%	17,85%
3	Aktif berdiskusi saat pembelajaran	47,62%	72,62%	60,12%	25,00%
4	Memberikan tanggapan	48,22%	72,02%	60,12%	23,80%
5	Mengikuti permainan	55,06%	85,71%	70,39%	30,65%
Rata-rata		51,91%	75,95%	63,93%	24,04%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II tiap-tiap indikator sebagai berikut:

a. Mendengarkan penjelasan guru

Aktivitas siswa yang mendengarkan saat guru menjelaskan pada siklus I sebesar 50,60%. Siswa yang lain belum fokus pada penjelasan guru dan belum menunjukkan sikap konsentrasi pada materi. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut sekaligus merubah kondisi, guru memberikan perhatian dan menegur siswa, sampai akhirnya semua siswa diharapkan mampu fokus untuk mendengarkan penjelasan guru. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 22,91% dari 50,60% menjadi 73,51%.

b. Memperhatikan guru

Pada siklus I aktivitas siswa dalam memperhatikan guru hanya mencapai 58,04%. Hal ini dikarenakan siswa masih banyak yang bermain saat guru menjelaskan. Kadang mereka bercakap-cakap dengan temanya. Untuk itu guru selalu mengingatkan dan menekankan agar siswa memperhatikan guru agar dapat memperoleh hasil tes yang baik. Maka pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,85% dari 58,04% menjadi 75,89%.

c. Aktif berdiskusi saat pembelajaran

Pada siklus I siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok berjumlah 47,62%. Pada siklus I masih banyak siswa yang pasif, bermain-main dan kurang termotivasi untuk memberikan pendapat. Guru lebih mengawasi jalannya diskusi dan memberikan perhatian lebih kepada kelompok yang pasif. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari 47,62% menjadi 72,62%

d. Memberikan tanggapan

Pada siklus I frekuensi siswa dalam memberikan tanggapannya mencapai 48,22%, hal ini karena siswa masih jarang memberikan tanggapan, beberapa tanggapan yang diberikan belum berkaitan dan masuk akal, juga masih ada siswa belum berani dalam mengungkapkan tanggapannya. Namun setelah guru memberikan motivasi dengan cara memberikan pengharg motivasi dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang memberikan tanggapan, siswa menjadi berani mengungkapkan tanggapannya. Sehingga pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 23,80% dari 48,22% menjadi 72,02%

e. Mengikuti permainan

Pada siklus I aktivitas siswa mengikuti permainan mencapai 55,06%. Ada siswa yang belum antusias dan belum tertib dalam mengikuti permainan. Setelah guru berupaya menjelaskan dan mengganti permainan untuk menyelingi pembelajaran. Siswa menjadi tebiasa dengan adanya permainan dan siswa menjadi antusias, sehingga pada siklus II terjadi peningkatan pada aktivitas ini yaitu sebesar 30,65% menjadi 85,71%

3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data dan nilai hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis edutainment pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 09. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Komponen analisis	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Tuntas Belajar	20 %	27%	25% (meningkat)
2.	Belum Tuntas Belajar	9%	2%	20% (menurun)

Dari hasil analisis yang dilakukan secara umum, hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya, peningkatan tersebut terjadi karena guru mampu menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dan siswa mulai mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran tersebut.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi. Siswa juga sudah terbiasa dengan unsur hiburan yang dimasukkan dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan, mengikuti permainan tangkap telunjuk menggunakan bola kertas disela-sela kegiatan proses pembelajaran yang telah berlangsung merupakan hal yang efektif untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh siswa yang ditimbulkan dari belajar, sehingga setelah selesai melakukan permainan siswa menjadi semangat kembali.

Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, telah tercapai ketuntasan belajar lebih dari 85% pada akhir siklus. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS di kelas V MI NW Tengres-Enges dapat diterapkan dalam pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang hasilnya penerapan metode pembelajaran *edutainment* juga menyebabkan aktivitas belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hasil rata-rata persentase aktivitas belajar pada siklus I adalah sebesar 39,8%, siklus II sebesar 65,2%, dan siklus III sebesar 84,2%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran *psychometric* (Zakaria et al., 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 69,48 dari 21 orang siswa hanya 14 orang yang mendapatkan kategori tuntas dengan ketuntasan klasikal 68,96% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 80, yang dimana terdapat 14 orang siswa mendapatkan kategori tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 96,55%. Jadi disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II 25% meningkat. Dan telah tercapai ketuntasan belajar lebih dari 85% pada akhir siklus.

Peningkatan Hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis edutainment yang dimana guru menyajikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan apa yang sering dilihat dalam kehidupan dunia nyata sehingga siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan dan menyediakan waktu untuk membuat media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Yusriana. (2012). *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anggani Sudono. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Dwi Yulianti. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Hoar, Y., Aji, S. D., & Kurniawati, M. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–5. doi: <https://doi.org/10.56393/mindset.v2i1.308>
- M. Fadillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- M. Sobry Sutikno. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Mufidah. (2013). *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak di SMK Negeri 2 Godean*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mutia Zaroh. (2015). *Strategi Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Purwokerto Tahun Pelajaran 2014/2015*. IAIN Purwokerto.
- Nur Alfyadilah Rusydi. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS*. Universitas Negeri Makasar.
- Rahmatullah Hidayati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Edutainment di Madrasah Ibtidaiyah. *Walada: Journal of Primary Education*, 1(1), 21–29. doi: <https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.3>
- Rusydi, N. A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 136–151. doi: <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i2.281>
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 62.

- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sunhaji. (2013). *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Purwokerto: STAIN Press.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zakaria, A., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment pada Pembelajaran Psychometric untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(1), 28. doi: <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i1.7437>