

**PENGARUH PENDEKATAN *EDUTAINMENT* TIPE *ROLE PLAYING* DAN
KEAKTIFAN PESERTA DIDIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI KELAS IV
SDN GUGUS DEWI SARTIKA MARTAPURA, OKU TIMUR**

Diana Ekasari¹, Didi Suhendi², Imam F.³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka

¹ dianaekasari029@gmail.com, ² lakabrajatumama@gmail.com, ³

imamfarisi@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

Some researchers recommend this approach to learning be integrated with various conditions of students in the classroom and at school. This research aims to determine the effect of the role-playing type edutainment approach and student activity on social studies learning outcomes in class 4 at SDN Gugus Dewi Sartika Martapura East Oku. The method used was quasi-experimental with a 2 x 2 factorial design. The technique used for sampling was a random sampling technique. The collected data was then tested for hypotheses using the correlation coefficient test. Based on the data analysis, it can be concluded that there are differences in the social studies learning outcomes of students who are taught using a role-playing type edutainment approach and students who are taught using a conventional approach. There are differences in learning outcomes between students who have high activity and students who have low activity from the treatment given. The application of the results of this research is that it is recommended that teachers be able to use approaches, media, and strategies that are adapted to the needs of students in the classroom, school environment or the material to be delivered.

Keywords: Role playing type edutainment, student activity and learning opportunities

ABSTRAK

Pendekatan dalam pembelajaran beberapa peneliti merekomendasikan untuk diintegrasikan dengan berbagai kondisi peserta didik di dalam kelas maupun di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan

edutainment tipe role playing dan keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar IPS di kelas 4 SDN Gugus Dewi Sartika Martapura Oku timur. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel merupakan teknik *random sampling*. Data yang terkumpul kemudian diuji hipotesis dengan menggunakan uji koefisien korelasi. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment tipe role playing* dengan siswa yang diajarkan dengan pendekatan konvensional. Adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan siswa yang memiliki aktivitas rendah dari treatment yang diberikan. Aplikasi dari hasil penelitian ini adalah disarankan guru harus mampu menggunakan pendekatan, media, dan strategi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di dalam kelas, lingkungan sekolah atau materi yang akan disampaikan.

Kata Kunci: *edutainment tipe role playing*, Keaktifan peserta didik dan Hasil belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menekankan pada pengajaran tentang fakta, konsep, serta generalisasi yang diramu dari berbagai disiplin ilmu sosial. Kegiatan pembelajaran sepatutnya didasarkan atas pemahaman bagaimana anak umur sekolah dasar itu belajar. Topik-topik pembelajaran IPS di Sekolah Dasar itu menggunakan lingkungan sosial sebagai materi, sumber belajar, serta media pembelajaran IPS merupakan kegiatan yang dianggap efektif dan penting dalam upaya mendorong peserta didik untuk memahami dan mempunyai perhatian

terhadap lingkungan setempat (Solihin, et al. 2022). Pembelajaran IPS dapat menyiapkan anggota masyarakat di masa yang akan datang agar mampu berperan dengan cara efektif. Nilai-nilai yang wajib dikembangkan dalam pendidikan IPS adalah nilai-nilai edukatif, praktis, teoretis, filsafat, dan kebutuhan (Karnadi et al. 2021).

Pendidikan IPS seharusnya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan peserta didik sehingga mampu memahami dan mengamati secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya serta mampu secara aktif

berperan serta dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakat, negara, maupun dunia. Fungsi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebenarnya dapat memberikan berbagai informasi keberadaan lingkungan tempat peserta didik tinggal. Manakala seseorang tidak memahami, menguasai, dan mengetahui lingkungannya, ia kesulitan untuk menjadi warga masyarakat yang baik. Oleh karena itu, sejak dini peserta didik harus dipersiapkan untuk mengetahui dan memiliki aturan yang cukup tentang lingkungannya. Selain itu, Pendidikan IPS juga mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya.

Menurut Susanto, (2014:31) tujuan pembelajaran IPS tingkat SD adalah untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut: 1) pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan; 2) kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; 3) kemampuan

berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; 4) kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari masyarakat tersebut; 5) kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Materi IPS yang bersifat hapalan membawa konsekuensi terhadap proses pembelajaran yang didominasi pendekatan ekspositoris, terutama guru yang menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran seperti ini menjadi tidak bermakna yang pada akhirnya perolehan hasil belajar IPS tidak sesuai dengan yang diharapkan (Yatimah et al. 2018)..

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan di Indonesia diusahakan agar lebih maju dan bermutu. Upaya peningkatan mutu pendidikan dilaksanakan antara lain dengan mengusahakan penyempurnaan (Sasmita et al. 2021). Proses Belajar

Mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pelajaran IPS mencakup beragam dan luas serta tuntutan kurikulum yang sarat dengan muatan yang harus disampaikan kepada peserta didik dengan alokasi waktu yang terbatas. Guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPS dengan baik, menarik, dan menantang minat belajar. Pada akhirnya, pembelajaran IPS dilaksanakan guna mengejar target materi pelajaran. Akibatnya, hasil belajar peserta didik pun cenderung tidak sesuai dengan harapan (Jamalia, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri gugus Dewi Sartika sebagai lokasi penelitian, untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran IPS, diperoleh data yang menunjukkan hasil prestasi belajar IPS lebih rendah dari hasil prestasi belajar mata pelajaran yang lain. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri yang ada di Gugus Dewi Sartika.

Berikut adalah data nilai rata-rata mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2020/2021

**Tabel 1 Data Ketuntasan Belajar IPS
Kelas IV Gugus Dewi Sartika
Kecamatan Martapura, OKU Timur
Tahun 2020/2021**

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	SD Negeri 4 Martapura	30	12	40	18	60
2	SD Negeri 9 Martapura	32	17	53	15	47
3	SD Negeri 11 Martapura	32	16	50	16	50
4	SD Negeri 14 Martapura	25	11	44	14	56
5	SD Negeri 16 Martapura	13	6	46	7	54
Jumlah			62	233	70	267
Rata-rata			12,4	46,6	14	53,4

Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Martapura dan SD Negeri 9 Martapura, dan SD Negeri 11 Martapura, kelas IV SD Negeri 14 Martapura dan SD Negeri 16 Martapura yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 46,6% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 56,3%.

Berdasarkan hasil wawancara juga diuraikan ada alasan yang didapat dari hasil penelitian tentang penyebab kegagalan hasil belajar IPS. Menurunnya nilai IPS peserta didik kelas IV di Gugus Dewi Sartika disebabkan pendekatan yang dilakukan oleh guru kurang tepat dengan kata lain kurang kurang memahami pendekatan yang harus digunakan pada saat pembelajaran IPS. Materi pembelajaran IPS yang cakupannya cukup luas, selain itu proses pembelajaran IPS lebih

banyak menggunakan metode ceramah karena guru kurang mengembangkan pendekatan dalam proses pembelajaran, selain itu keterampilan yang dimiliki guru juga kurang baik. Guru kesulitan merencanakan dan mengembangkan pendekatan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu guru juga kurang atraktif, kurang memberikan motivasi, kurang menyenangkan, kurang menarik, kurang merangsang minat peserta didik serta kurangnya kerjasama antara peserta didik. Penguasaan pedagogik (keterampilan mengajar) tidak baik, guru tidak pernah menggunakan pendekatan yang sesuai dengan materi pembelajaran, guru jarang atau bahkan tidak pernah menerapkan model-model pembelajaran yang teruji keberhasilannya dalam pembelajaran IPS, proses belajar mengajar yang selama ini terjadi berpusat pada guru (yang aktif guru) dengan menggunakan metode ceramah, dan seterusnya butuh triangulasi data dengan menyerap informasi dari para guru IPS dan peserta didik.

Terkait dengan permasalahan tersebut, kendala yang dihadapi adalah berupa kesulitan dalam

menentukan pendekatan pembelajaran IPS yang sesuai dengan materi yang ada di dalam kurikulum. Dengan kata lain, ada beberapa materi pembelajaran yang sulit untuk dicarikan dan diberikan dengan menggunakan pendekatan tertentu. Terkait dengan kesulitan ini, banyak guru IPS di SD Negeri Gugus Dewi Sartika yang terkendala jika berhadapan dengan hal-hal yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran. Padahal, pada saat ini pendekatan pembelajaran yang tepat sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran IPS

Seorang pendidik harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Salah satu pendekatan yang baik adalah pendekatan yang atraktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik itu bisa terlibat secara aktif. Dalam institusi pendidikan dasar proses belajar mengajar yang dikombinasikan dengan “permainan” karena usia-usia peserta didik di Sekolah Dasar masih terbiasa bermain. Karena bermain itu menyenangkan, guru harus memberikan fasilitas atau sarana agar

peserta didik merasa ketagihan, atau makin semangat, dan ceria dalam belajar.

Menurut Hamid (2015:17), edutainment adalah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Perpaduan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan) merupakan proses pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan. Dengan cara inilah, pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna. Edutainment juga di sebut sebagai hiburan, karena bisa dilakukan dengan cara bernyanyi sambil menggerakkan beberapa anggota tubuh. Agar bisa menstimulus anak, materi pembelajaran harus disampaikan dengan mudah agar dapat dicerna oleh peserta didik. Menurut Hamruni (2014:63), dalam proses pembelajaran, edutainment diterapkan dengan memperhatikan aspek berikut ini: 1) memberikan kemudahan dan suasana gembira; 2) menciptakan lingkungan yang kondusif; 3) menarik minat; 4) menyajikan materi yang relevan; 5) melibatkan emosi positif dalam pembelajaran; 6) melibatkan semua indera dan pikiran; 7) menyesuaikan

dengan tingkat kemampuan peserta didik; 8) member pengalaman sukses; 9) merayakan hasil.

Pendekatan edutainment tipe role playing ini sangat bermanfaat karena dapat memberikan semacam hidden practice dan melibatkan jumlah peserta didik yang banyak sehingga dapat memberikan kesenangan kepada peserta didik karena pada dasarnya role playing adalah permainan. Menurut Kurniasih (2016:68) role playing dapat membantu peserta didik agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih peserta didik agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain. Untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan maka guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat dan mampu membangkitkan keaktifan peserta didik. Salah satu pendekatan tersebut adalah pendekatan edutainment tipe role playing. Maka, dalam penelitian ini pendekatan tersebut diduga dapat mengatasi permasalahan di atas.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar,

yaitu pra-eksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (quasi experiment). Metode penelitian ini, ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (quasy eksperimen), dan desain penelitian yang dipilih yaitu desain factorial 2 x 2. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan seperti dibawah ini:

Tabel 2 Desain Faktorial 2 X 2

Keaktifan Peserta Didik	Pendekatan pembelajaran	
	Edutainment (A1)	Konvensional (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Sumber (Putrawan, 2017)

Keterangan:

- A1 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran *Edutainment* Tipe Role Playing
- A2 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Konvensional
- B1 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Keaktifan Tinggi
- B2 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Keaktifan Rendah
- A1B1 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pendekatan Edutainment Tipe Role Playing Dan Keaktifan Tinggi

A1B2 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pendekatan Edutainment Tipe Role Playing Dan Keaktifan Rendah

A2B1 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Konvensional Dan Keaktifan Tinggi.

A2B2 : Kelompok Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Konvensional Dan Keaktifan Rendah.

Peneliti melakukan penelitian di Gugus Dewi Sartika yang merupakan populasi dalam penelitian ini. Jumlah sekolah dasar negeri dan peserta didik yang ada di gugus Dewi Sartika adalah 5 Sekolah Dasar Negeri, yaitu SD Negeri 4 Martapura berjumlah 30 peserta didik, SD Negeri 9 berjumlah 32, SD Negeri 11 berjumlah 32, SD Negeri 14 berjumlah 25, SD Negeri 16 berjumlah 13. Untuk memperjelas uraian di atas, di bawah ini disertakan tabel yang dimaksud.

Tabel 3 Populasi Penelitian SDN Gugus Dewi Sartika Martapura

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik
1	SD Negeri 4 Martapura	30
2	SD Negeri 9 Martapura	32
3	SD Negeri 11 Martapura	32
4	SD Negeri 14 Martapura	25
5	SD Negeri 16 Martapura	13

Sugiyono (2019: 297) mengatakan bahwa sampel adalah

bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu teknik pengambilan sampel yaitu teknik Cluster Sample Random Sampling. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara Random tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Metode sampling yang digunakan adalah purposive sampel. Sampel yang dipilih adalah sampel bertujuan memiliki karakteristik tertentu. Dari sampel yang ada, terpilih SDN di gugus Dewi Sartika, yaitu SDN 4 Martapura 30 orang peserta didik, SDN 9 Martapura 30 orang peserta. Dari 2 kelas IV yang ada untuk menentukan kelas eksperimen dengan kelas control menggunakan teknik Sample Random Sampling.

Tabel 4 Sebaran Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika

No.	Sekolah/Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	SDN 4 Martapura/IV a	32
2	SDN 9 Martapura/IV b	30
	Jumlah Sampel	62

Adapun berdasarkan hasil undian, kelas eksperimen didapatkan kelas IVa dan kelas control adalah kelas IVb. Pada saat penelitian kelas eksperimen diberikan treatment menggunakan pendekatan

edutainment tipe *role playing*, sedangkan kelas control diberikan treatment menggunakan pendekatan konvensional.

Teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis yang diajukan serta untuk menjawab rumusan masalah. Pada penelitian ini digunakan statistic parametrik karena datanya berjenis interval. Prosedur dalam analisis data ini yaitu sebagai berikut.

Uji normalitas data dilakukan sebelum data diolah. Normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* karena pada penelitian ini data berskala interval. Uji normalitas ini menggunakan bantuan Microsoft Excel dan paket program IBMSPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) *Statistics 19*.

Uji Homogenitas dipakai agar mengetahui apakah sampel yang dipakai pada penelitian ini mempunyai variasi yang sama (homogen) atau tidak. Data dikatakan homogen jika pada output uji levene > nilai tabel, atau harga koefisien sig > dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05)

sebaliknya jika uji levene < nilai tabel, atau harga koefisien sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Uji hipotesis dengan menggunakan uji koefisien korelasi dimaksudkan agar dapat menentukan arah atau bentuk keterhubungan antara dua variabel yang diteliti. Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media audiovisual dan minat belajar terhadap hasil belajar. Analisis data yang digunakan yaitu uji paired sampel t-test dengan teknik independent sampel t- test yang dipakai untuk menentukan taraf signifikan perbedaan pengaruh pada kelas eksperimen dan kelas control, serta teknik regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh pendekatan edutainment tipe role playing dan keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar IPS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis terhadap hasil belajar peserta didik dengan

menggunakan Uji ANAVA dua jalur (Two-Way ANOVA), senagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Anava Dua Jalur (Two-Way Anova)

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Hasil Belajar						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1317.625 ^a	3	439.208	38.401	.000	.804
Intercept	207046.125	1	207046.125	18102.393	.000	.998
Pendekatan	364.500	1	364.500	31.869	.000	.532
aktivitas	903.125	1	903.125	78.962	.000	.738
Pendekatan * aktivitas	50.000	1	50.000	4.372	.046	.135
Error	320.250	28	11.438			
Total	208684.000	32				
Corrected Total	1637.875	31				

a. R Squared = .804 (Adjusted R Squared = .784)

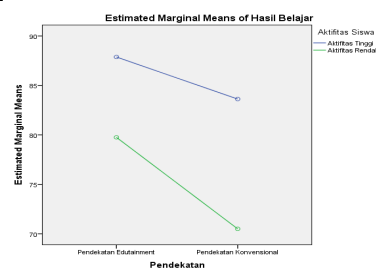
Berdasarkan tabel di atas, untuk dapat mengetahui pengaruh pada masing-masing variabel penelitian, maka dalam penelitian ini menggunakan F hitung. Untuk mencari F tabel, peneliti terlebih dahulu menentukan dk (Derajat Kebebasan), dk1 dan dk2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut. nilai dk1 = 3-1 =2, nilai dk 2 = 32-3-1 = 28, maka nilai Ftabel dengan probabilitas 0,05 sebesar 3,34. Dengan demikian dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil dari perhitungan anava dua jalur diperoleh $F_{hitung} = 31,869$ dan taraf signifikansi 0,000. Untuk F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (df pembilang 1 dan df penyebut 28) diperoleh nilai pada tabel f untuk nilai $F_{tabel} = 3,34$. Sehingga $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $31,869 \geq 3,34$. Sedangkan diperoleh taraf signifikansi $\leq 0,000$

yaitu $0,000 \leq 0,05$. Maka H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang diajar dengan pendekatan edutainment tipe role playing dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Kemudian untuk aktivitas peserta didik dengan probabilitas 0,05 nilai F hitung 78,962 dan taraf signifikan 0,00. Untuk F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (df pembilang 1 dan df penyebut 28) diperoleh nilai pada tabel f untuk nilai $F_{tabel} = 3,34$. Sehingga $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $78,962 \geq 3,34$. Sedangkan diperoleh taraf signifikansi $\leq 0,00$ yaitu $0,00 \leq 0,05$. Maka H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan aktivitas tinggi dengan aktivitas rendah. Berdasarkan tabel diatas juga diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok peserta didik dengan aktivitas tinggi yang diajar dengan pendekatan edutainment tipe role playing lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta didik dengan aktivitas tinggi yang diajar dengan pendekatan konvensional.

Adapun hasil belajar IPS kelompok peserta didik dengan aktivitas rendah yang diajar dengan pendekatan konvensional tidak lebih

tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta didik lain dengan aktivitas rendah yang diajar dengan pendekatan edutainment tipe role playing. Berikutnya berdasarkan tabel uji anava di atas, diketahui untuk pendekatan pembelajaran dan aktivitas dengan probabilitas 0,05 nilai F hitung = $4,372 > 3,34$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh interaksi namun tidak signifikan antara pendekatan edutainment tipe role playing dan aktivitas (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut dimana tidak terdapat perpotongan antara pendekatan dan aktivitas peserta didik.



Gambar 1 Grafik Pengaruh antara Pendekatan Pembelajaran dan aktivitas Peserta didik

Grafik di atas menunjukkan terdapat interaksi namun tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dengan keaktifan peserta didik.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama delapan kali pertemuan dari bulan Juli 2022 s.d September 2022. Berdasarkan hasil uji ANAVA dua jalur yang telah dilakukan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment tipe role playing* dengan siswa lain yang diajar dengan pendekatan konvensional. Dilihat dari uji Anava dua jalur dimana nilai $F_{hitung} = 31,869 > 3,34$ dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan aktivitas tinggi dibandingkan dengan siswa lain dengan aktivitas rendah. Dilihat dari uji Anava dua jalur dimana nilai $F_{hitung} = 78,962 > 3,34$ dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$.
3. Hasil belajar IPS siswa dengan aktivitas tinggi lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment tipe role playing* dibandingkan dengan siswa lain yang diajar dengan

menggunakan pendekatan *konvensional*.

4. Hasil belajar IPS peserta didik dengan aktivitas rendah tidak lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan pendekatan *konvensional* dibandingkan dengan siswa lain yang diajar dengan dengan pendekatan *edutainment tipe role playing*.
5. Terdapat pengaruh interaksi akan tetapi tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dengan aktivitas peserta didik terhadap hasil belajar IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai $F_{hitung} = 4,372 > 3,34$

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dengan hasil yang telah diperoleh, dapat dijelaskan tentang hipotesis penelitian sebagai berikut.

- 1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment tipe role playing* dengan siswa lain yang diajar dengan pendekatan konvensional.**

Berdasarkan tabel uji ANAVA dua jalur (*Two-Way ANOVA*) yang

telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 31,869 > 3,34$ dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa dimana hasil belajar IPS siswa diajar dengan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* lebih tinggi dari pada siswa lain yang diajar dengan pendekatan konvensional.

Guran (2020) mengemukakan bahwa penerapan desain berpusat pada pengguna untuk membangun aplikasi *edutainment* yang sesuai dengan usia, dengan fokus pada aspek implementasi dan evaluasi yang menguntungkan kemajuan. Sebaliknya, menurut Dwi Aryani (2020) guru dalam proses pembelajaran berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan permainan peran bergantung pada kualitas permainan yang di perankan oleh peserta didik dengan memberikan analisis pada peranannya. Selain itu, keberhasilan juga tergantung pada cara pandang peserta didik mengenai peran yang diperankan sebagaimana situasi yang nyata yang ada di lingkungan sekitarnya.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Kurniasih (2021) pada hasil penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* mampu memotivasi peserta didik untuk turut serta dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pendekatan *editainment* dengan tipe *role playing* memberi pengaruh hasil belajar yang signifikan, sebagaimana halnya dinyatakan oleh Balakina (2020) menyatakan bahwa bermain peran (*RolePlaying*) merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk memainkan karakter seseorang dalam bentuk drama. Selain itu peserta didik juga diharuskan untuk bisa mendalami karakter tersebut mulai dari bahasa tubuh, pikiran dan ekspresi dengan cara mempelajarinya. Bermain peran merupakan teknik yang bisa membuat peserta didik untuk mengeksplorasi kondisi, situasi atau kejadian realistik dengan berinteraksi dengan peserta didik lain secara terkelola untuk meningkatkan pengalaman.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan aktivitas tinggi dibandingkan dengan siswa lain dengan aktivitas rendah.

Berdasarkan tabel uji ANAVA dua jalur (*Two-Way ANOVA*) yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 78,962 > 3,34$ dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara peserta didik dengan aktivitas tinggi dan peserta didik dengan aktivitas rendah.

aktivitas belajar memberikan kontribusi terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sebagaimana dinyatakan oleh Syah (2015:59) bahwa belajar aktif berarti suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap.

Selain itu keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan *peserta* didik pada saat belajar. Moh Uzer Usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan peserta didik diantaranya yaitu memberikan

waktu yang lebih banyak untuk Kegiatan Belajar Mengajar, tingkatkan partisipasi peserta didik secara efektif dalam Kegiatan Belajar Mengajar, serta berilah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai

3. Hasil belajar IPS siswa dengan aktivitas tinggi lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* tipe *role playing* dibandingkan dengan siswa lain yang diajar dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Hasil belajar siswa dengan kategori aktivitas tinggi yang diajar dengan pendekatan *edutainment* lebih baik karena dalam proses pembelajaran peserta didik terlibat aktif sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika (2022) penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diterapkan dengan memvariasikan dengan berbagai metode pembelajaran seperti *role play* atau bermain peran, demonstrasi, dan permainan

pembeajaran lainnya yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar siswa.

4. Hasil belajar IPS peserta didik dengan aktivitas rendah tidak lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan pendekatan konvensional dibandingkan dengan siswa lain yang diajar dengan dengan pendekatan *edutainment tipe role playing*.

Dalam pembelajarannya, kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional hanya melakukan ceramah dan diskusi saja antara teman sejawat maupun dengan gurunya. Hal tersebut tidak terlalu menarik bagi peserta didik terlebih lagi peserta didik dengan kategori aktivitas rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang tidak lebih baik dari pada kelompok peserta didik lain dengan kategori aktivitas rendah yang diajar dengan pendekatan *edutainment*. Hal tersebut dipertegas dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Firmayani, dkk terdapat pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* (bermain peran).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siregar (2020), mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan proses yang dialami seseorang, yang didasarkan dari pengalaman praktik hidup yang dijalaninya sehingga memberikan perubahan perilakunya. Perubahan perilaku yang dimaksud adalah terbentuknya perilaku ke arah yang lebih baik. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil ujian yang dicantumkan dalam raport peserta didik.

5. Terdapat pengaruh interaksi akan tetapi tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dengan aktivitas peserta didik terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan tabel uji ANAVA dua jalur (*Two-Way ANOVA*) yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 4,372 > 3,34$ dengan taraf signifikan $0,046 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh interaktif namun tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dan keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan. Maka dapat dikatakan

bahwa dengan aktivitas belajar tinggi dengan yang diajar dengan pendekatan edutainment tipe *role playing* dan pendekatan konvensional tetap memperoleh hasil belajar yang baik. Tetapi bagi siswa dengan aktivitas rendah yang diajar dengan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* maupun pendekatan konvensional, hasil belajarnya tidak lebih baik dari siswa dengan aktivitas tinggi.

Hal tersebut terjadi karena variabel penelitian berpengaruh masing-masing terhadap hasil belajar IPS peserta didik tanpa adanya hubungan timbal balik dari masing-masing variabel. Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut dalam penerapan pendekatan konvensional ini agar dapat lebih baik meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar. Sehingga harapan kedepan peserta didik dengan aktivitas rendah dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis penelitian tentang Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Edutainment tipe *role*

playing dan keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar IPS di kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Martapura Kabupaten OKU Timur, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* dengan peserta didik lain yang diajar dengan menggunakan pendekatan *konvensional*. Berdasarkan hasil uji anava dua jalur yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui hasil belajar peserta didik yang diajar pendekatan *edutainment* tipe *role playing* lebih baik dari pada peserta didik lain yang diajar dengan pendekatan *konvensional*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik bagi peserta didik dengan aktivitas tinggi dan peserta didik lain dengan aktivitas rendah. Berdasarkan hasil uji *anova* dua jalur yang telah dilakukan sebelumnya, hasil belajar peserta didik yang diajar dengan aktivitas tinggi lebih baik dari pada peserta didik yang diajar dengan aktivitas rendah.

3. Hasil belajar IPS peserta didik dengan aktivitas tinggi lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* dibandingkan dengan peserta didik yang diajar dengan pendekatan konvensional.
4. Hasil belajar IPS peserta didik dengan aktivitas rendah tidak lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan pendekatan *konvensional* dibandingkan dengan peserta didik lain yang diajar dengan pendekatan *edutainment* tipe *role playing*.
5. Terdapat pengaruh interaksi akan tetapi tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dan aktivitas peserta didik. Hal tersebut terjadi karena pengaruh hanya terjadi pada masing-masing variabel penelitian.

Berdasarkan temuan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok peserta didik yang diajar dengan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* dan peserta didik lain yang diajar menggunakan pendekatan konvensional pada peserta didik dengan aktivitas tinggi maupun pada peserta didik dengan aktivitas rendah.

Kemudian terdapat pengaruh interaksi akan tetapi tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dan aktivitas peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian untuk membuktikan adanya pengaruh pendekatan *edutainment* tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV di SDN Gugus Dewi Sartika Martapura Kabupaten OKU Timur, maka memerlukan tindak lanjut dari beberapa pihak:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil dari penelitian ini disarankan agar proses pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan hasil maksimal dan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk menggunakan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* pada muatan pelajaran IPS atau muatan pelajaran yang lainnya karena pendekatan *edutainment*

tipe *role playing* terbukti berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti Seterusnya.

Dari hasil penelitian terdapat pengaruh pendekatan *edutainment* tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS, disarankan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan hasil penelitian dengan menggunakan pendekatan *edutainment* tipe *role playing* pada muatan pelajaran lainnya di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Balakina, K. D. (2020). Role-playing games as a key technology for developing students' speaking skills outside the language environment. *Russian Language Studies*, 18(4), 439–453. <https://doi.org/10.22363/2618-8163-2020-18-4-439-453>

Dwi Aryani, R. (2020). *Analisis Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode Role Playing di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek*. Jakarta: Tugas

Akhir Program Magister, Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka.

Guran, A. M. (2020). Developing smart edutainment for preschoolers: A multidisciplinary approach. In *EASEAI 2020 - Proceedings of the 2nd ACM SIGSOFT International Workshop on Education through Advanced Software Engineering and Artificial Intelligence, Co-located with ESEC/FSE 2020* (pp. 20–26). <https://doi.org/10.1145/3412453.3423197>

Ika, N. (2022). PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.

Jamalia. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>

Kurniasih, I. P. (2021). *Penggunaan*

- Media Pembelajaran Berbasis Edutainment terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar.*
- Siregar, R. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Di Kecamatan Bilah Barat.* Jakarta: Tugas Akhir Program Magiter, Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar.* Raja Grafindo Persada.
- Fathurohman, Pupuh, and Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar (Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islami).* edited by M. R. Arken. Bandung: PT Refika Aditama.
- Karnadi, K., K. Sasmita, B. Badrudin, E. Palenewen, and S. Solihin. 2021. "Diamond Touch (DT) Based on Hyperactive Game in Applying the Concept of Life Science in Early Childhood Education Diamond Touch (DT) Based on Hyperactive Game in Applying the Concept of Life Science in Early Childhood Education." *Journal of Physics: Conference Series* 1760(012014):1–5. doi: 10.1088/1742-6596/1760/1/012014.
- Rusydiyah, Fatimatur Evi. 2020. *Problem Based Learning.* Surabaya: Uin Sunan Ampel.
- Sasmita, K., E. Palenewen, S. Solihin K Karnadi, and And Badrudin. 2021. "What ' s App Integrity in the Life Science Concept during the Covid-19 Pandemic What ' s App Integrity in the Life Science Concept during the Covid-19 Pandemic." doi: 10.1088/1742-6596/1760/1/012028.
- Solihin, S., and D. Dedah. 2022. "Analisis Intention to Act Dan Motivasi Belajar Siswa Pasca Praktikum Isolasi DNA Sederhana Menggunakan Alat Dan Bahan Dapur." 7(2).
- Solihin, Solihin, Diana Vivanti Sigit, and Mieke Miarsyah. 2020. "Relationship between Ecosystem Knowledge and Locus of Control with Intention to

Act in MAN on Environment of Sukabumi District.” *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2(4):1–5. doi: 10.29103/ijevs.v2i4.2529.

Yatimah, D., R. Puspitaningrum, Solihin S, and Adman. 2018. “Development of Instructional Media Environmental-Based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal Education Development of Instructional Media Environmental-Based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal E.” *IOP Publishing* 434(012236):1–6. doi: 10.1088/1757-899X/434/1/012236.