

**PENERAPAN METODE EDUTAINMEN TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM KELAS 5 DI
SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA**

Inas Abilkhoir¹, Firosalia Kristin²

¹PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

[¹inasak09@gmail.com](mailto:inasak09@gmail.com), [²firosalia.kristin@uksw.edu](mailto:firosalia.kristin@uksw.edu),

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of grade 5 students at SD Negeri Sidorejo Lor I Salatiga by using edutainment methods. The type of research carried out was Classroom Action Research (PTK), with the research subjects being grade 5 students at the school. Data collection techniques are carried out through tests and non-test methods. The data analysis used includes qualitative and quantitative descriptive. The results of the research show that the application of the edutainment learning model succeeded in improving student learning outcomes, with an average score in the pre-cycle of 64. In cycle I, the average score increased to 68, and in cycle II it reached 84. From these results, it can be seen It was concluded that the edutainment method was effective in improving learning outcomes in science and science subjects for grade 5 students at SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.

Keywords: Edutainmen, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Sidorejo Lor I Salatiga dengan menggunakan metode edutainment. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 5 di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan metode non-tes. Analisis data yang digunakan mencakup deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran edutainment berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pada pra-siklus sebesar 64. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 68, dan pada siklus II mencapai 84. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode edutainment efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas 5 SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.

Kata Kunci: Edutainmen, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Mata pelajaran IPA kini digabungkan dengan IPS menjadi

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) mengajak peserta didik untuk mempelajari fenomena-fenomena

alam, dan (Ansori, 2019). IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa alam, dan pembelajarannya memerlukan pemahaman mendalam, bukan hanya hafalan (Siahaan, 2023). IPA berkembang melalui pengamatan terhadap fenomena alam dan penerapan metode ilmiah. (Indra & Fitria, 2021), dan bertujuan untuk mengajarkan peserta didik cara mencari tahu secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA bukan hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang proses penemuan yang esensial dalam kehidupan.

Di tingkat SD/MI, pembelajaran IPA masih berfokus pada teori, dengan model pembelajaran yang kurang inovatif. Hal ini mengakibatkan pemahaman konsep IPA oleh peserta didik menjadi kurang optimal (Juwanita, 2019). Pembelajaran IPA sering kali hanya berupa kegiatan mendengarkan, menyelesaikan tugas, dan berfokus pada guru serta buku, tanpa interaksi yang cukup antara guru dan peserta didik, atau antar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Ariyani & Kristin, 2021). Akibatnya, hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Kurniawan, dkk (2018) menyatakan Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar

ini adalah penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai. Selain itu, guru juga kurang mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal yang relevan dengan kehidupan nyata

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan dan kejenuhan dalam pembelajaran IPAS adalah metode edutainment. Metode ini menekankan pentingnya keterampilan pemecahan masalah untuk mendorong kreativitas dalam pendidikan. Melalui edutainment, proses belajar-mengajar dirancang agar tidak membosankan atau menyulitkan peserta didik. Metode ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif, sehingga peserta didik merasa nyaman dan terlibat secara aktif di kelas. Dengan metode ini, guru diharapkan mampu membangun interaksi yang baik dengan peserta didiknya, sehingga mereka merasa dihargai dan dilibatkan selama pembelajaran berlangsung.

Edutainment mengusung konsep pembelajaran yang menggunakan media yang menyenangkan dan menghibur, yang menjadi kebutuhan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Hamruni,

(2019) konsep dasar edutainment sesuai dengan definisinya, yaitu gabungan dari dua kata: "education" (pendidikan) dan "entertainment" (hiburan), sehingga membuat pembelajaran lebih efisien. seberapa pun pintarnya seorang guru dalam menguasai materi, peserta didik tidak akan memahami materi dengan baik jika guru tidak menggunakan metode yang tepat. Menurut Santoso, dkk (2018), setiap pembelajaran memiliki tujuan, dan untuk mencapainya, guru harus menerapkan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kemampuan, keinginan, dan minat anak. Tujuan dari edutainment dalam pembelajaran adalah untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa bisa merasa nyaman, aman, santai, dan suasana kelas menjadi lebih rileks tanpa adanya ketegangan, rasa takut, ketidaknyamanan, ancaman, atau tekanan (Santoso, 2018).

(Thobroni, 2016), Hasil belajar meliputi pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar yang diraih siswa melalui proses pendidikan akan memberikan mereka kemampuan Untuk dapat bersaing dalam berbagai

aspek kehidupan masyarakat, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, yakni individu dengan keterampilan tinggi di tengah kompetisi saat ini. Wulandari, dkk (2021) menyatakan bahwa Hasil belajar merujuk pada keterampilan atau kemampuan tertentu yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran, mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor. Febryananda dan Rosy (2019) menambahkan bahwa hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, di mana hasil belajar mencerminkan penguasaan peserta didik terhadap materi setelah proses pembelajaran.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa upaya guru untuk mencapai Capaian Pembelajaran masih belum optimal. Pembelajaran di kelas cenderung didominasi oleh guru, sementara peserta didik hanya dijadikan objek dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga, ditemukan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami materi IPAS. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang masih jauh dari harapan. Pada materi

"Harmoni dalam Ekosistem" di kelas 5, penguasaan materi oleh peserta didik masih rendah. Dari 24 peserta didik, hanya 8 anak (20%) yang mencapai tingkat penguasaan materi, sedangkan 16 anak (80%) belum mencapai tingkat penguasaan atau belum memenuhi KKM yang ditetapkan sebesar 70. Oleh karena itu, diperlukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPAS, terutama pada materi "Harmoni dalam Ekosistem", karena pada saat itu guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru perlu menciptakan suasana belajar yang sehat dan kreatif agar peserta didik dapat mengekspresikan diri sebagai subjek dalam proses belajar, bukan sekadar objek (Hamzah dan Khoiruman, 2021). IPAS merupakan program studi terpadu yang dirancang untuk membantu peserta didik Memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis dan analitis. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan IPAS adalah meningkatkan keterampilan dan memberikan pengalaman belajar. Ilmu pengetahuan alam dan sosial digabungkan dalam IPAS dalam

kurikulum yang lebih mandiri. Kurikulum ini dibuat untuk meningkatkan keingintahuan, minat, dan keterlibatan siswa secara aktif, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan. Karena materi sains sering kali terhubung dengan pengalaman sehari-hari, minat terhadap sains semakin besar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Di tingkat sekolah dasar, sains bahkan dipandang sebagai mata pelajaran yang menarik dan mudah dipahami (Hasanah & Bermi, 2022).

Maka dari itu penulis melakukan formula pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran edutainment pada mata pelajaran IPAS materi "Harmoni dalam ekosistem" Salah satu keunggulan utama dari metode pembelajaran edutainment adalah mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar. Pada lingkungan yang rileks dan menyenangkan, mereka mampu

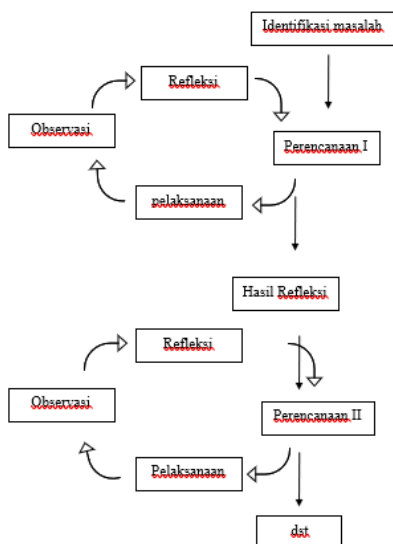
menyerap informasi dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Jawa Tengah. Peserta didik kelas 5 ini berjumlah 21 anak yang terdiri dari 8 siswi perempuan dan 13 peserta didik laki-laki. Perencanaan pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui 2 siklus, setiap siklus minimal terdiri dari dua tindakan. Rangkaian pelaksanaan siklus I terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, kemudian dilanjutkan dengan siklus II yang mencakup revisi dari siklus I dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penggunaan rubrik penilaian tes. Lembar observasi mencakup indikator penilaian yang berfungsi untuk mengukur pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan metode Edutainment berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh guru.

Teknik non-tes yang digunakan adalah rubrik observasi, yang mencakup indikator-indikator penilaian kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk menilai proses pembelajaran melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, tes terdiri dari soal-soal yang mengandung indikator pembelajaran dan berfungsi sebagai alat ukur untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa, dengan format soal berupa pilihan ganda. Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

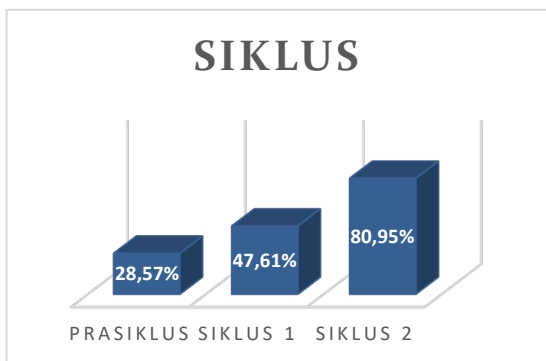
Dalam PTK terdapat istilah siklus. Pendekatan Spiral, yang dikemukakan oleh C. Kemmis dan Mc.Taggart, siklus penelitian terdiri dari tiga tahap: perencanaan tindakan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Siklus ini menjadi pedoman dalam pelaksanaan tindakan, yang dianggap berhasil jika tujuan penelitian dapat tercapai. Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dapat dijelaskan sebagai berikut. melalui bagan berikut:



Gambar 1. Rancangan penelitian Kemmis and Mc Taggart

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
(Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Kondisi awal pada kelas 5a mendapatkan nilai tuntas KKM hanya 6 peserta didik (28,67%) sedangkan yang belum mendapatkan nilai tuntas KKM berjumlah 15 peserta didik (71,42%) dengan nilai rerata 64, untuk nilai tertinggi 85 dan untuk nilai terendah 45, dan setelah peneliti



melaksanakan penelitian PTK, pada siklus I mengalami sedikit

perkembangan terhadap nilai peserta didik. Yang dimana peserta didik mendapatkan nilai tuntas KKM berjumlah 10 peserta didik (47,61%) sedangkan yang belum mendapatkan nilai tuntas KKM, 11 peserta didik (52,38%) dengan nilai rata – rata 68, untuk nilai tertinggi 90 dan untuk nilai terendah 45. Pada siklus II sudah mengalami perkembangan hasil belajar peserta didik yang dimana pada siklus II, peserta didik yang sudah tuntas nilai KKM berjumlah 17 peserta didik (80,95%) dan yang belum tuntas nilai KKM berjumlah 4 peserta didik (19,04) dengan nilai rata – rata 84, untuk nilai tertinggi 95 dan untuk nilai terendah 60.

Berikut ini merupakan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga

Ketuntasan	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	6	28,57%	10	47,61%	17	80,95%
Tidak Tuntas	15	71,42%	11	52,38%	4	19,04%
Rata – rata nilai	64		68		84	
Maximum	85		90		95	
Minimum	45		45		60	

Gambar 1. Diagram hasil presentase hasil belajar peserta didik Siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar sesuai dengan peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sesuai dengan model pembelajaran Edutainment. Aktivitas siswa meningkat karena model pembelajaran Edutainment mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, pendekatan Edutainment yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Fauzan, 2022). Dalam suasana yang santai dan menyenangkan, peserta didik mampu menyerap informasi dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan hasil belajar. Metode ini menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menghibur, namun tetap fokus pada pemberian pengetahuan.

Penelitian ini menggunakan teori dari C. Kemmis dan Mc. Taggart mencakup siklus yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan tindakan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Siklus ini berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan tindakan, di mana tindakan dianggap berhasil jika tujuan penelitian tercapai. Inilah prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

Hal ini didukung oleh Hasil penelitian Hidayati, (2022)

peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh metode edutainment. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 69,48, di mana 20 dari 29 siswa mencapai kategori tuntas, dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,96%, serta nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Sementara itu, pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 80, dengan 27 siswa yang mencapai kategori tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 96,55%. Dengan demikian, hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25%, dan ketuntasan belajar mendapatkan 85% pada akhir siklus.

Serta Hasil penelitian Saputri (2013) juga menunjukkan bahwa dalam konsep pembelajaran edutainment, suasana yang menyenangkan mempermudah penyerapan materi oleh peserta didik.

Selain itu, penelitian Murtiyani (2022) mengungkapkan bahwa penerapan Metode edutainment yang menyenangkan, menarik, dan menghibur dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Dengan menerapkan metode edutainment, minat belajar siswa meningkat, yang secara positif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya Peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Sidorejo Lor 1 Salatiga terjadi setelah penerapan model pembelajaran edutainment. Hal ini dapat di buktikan dari peningkatan hasil belajar peserta didik, di mana pada tahap pra-siklus nilai rata-rata adalah 64. Kemudian, pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 68, dan pada siklus II, meningkat lagi menjadi 84. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode edutainment merupakan metode yang sesuai untuk pembelajaran IPAS, karena mata pelajaran IPAS perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori. (2019). "Media Monopoli Menciptakan Suasana yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS". Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Majalengka, 764 – 770.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem based learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Febryananda, I. P., & Rosy, B. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal pendidikan administrasi perkantoran*, 7(04), 170-174.
- Fauzan, R. (2022). *Implementasi Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Di Mi Ma'arif Nu Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas* (Doctoral Dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- Hamruni, Edutainment Dalam Pendidikan Islam. Yogyakarta: UIN Suka. 2019.hlm,50
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2021). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformati on*, 2(6), 843848. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i6.307>
- Hidayati, Rahmatullah. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Kota Mataram Tahun Ajaran

- 2021/2022. Diss. UIN Mataram, 2022.
- Hasanah, M. N., & Bermi, W. (2022). Metode Pembelajaran PAI. Cv. Azka Pustaka.
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 59-66.
- Juwanita, Resti. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD N 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2019/2020. Diss. IAIN Metro, 2019.
- Kurniawan, H. R., Elmunsyah, H., & Muladi, M. (2018). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Think Pair Share (TPS) Berbantuan Modul Ajar Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Rancang Bangun Jaringan. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p80-85>
- Murtiyani, E. (2022). Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Siahaan, F. E., & Sihotang, C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Satria Budi Perdagangan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 161-168.
- Santoso, R., Pitoewas, B., & Nurmalisa, Y. (2018). Pengaruh program literasi sekolah terhadap minat baca peserta didik SMAN 2 Gadingrejo (Doctoral dissertation, Lampung University).
- Saputri, S. (2013). Efektivitas Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Takalar.
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). 1(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Sinar. (2018). Metode Active Learning. Deepublish.
- Thobroni, 2016. Belajar dan Pembelajaran, AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning

Models. Pedagogik: Jurnal
Pendidikan, 16(1), 1-11.