

**STRATEGI *EDUTAINMENT* DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI IPS PADA KELAS VI  
DI MI MUHAMMADIYAH KRAMAT KARANGMONCOL  
KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan (S.Pd).

Oleh:

**DESI NUR WINAHYU  
NIM. 1717405100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya,:

Nama : Desi Nur Winahyu  
NIM : 1717405100  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “Strategi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS Pada Kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2022/2023” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, Juli 2023  
Saya yang menyatakan,

  
Desi Nur Winahyu  
NIM.1717405100



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul :

**STRATEGI *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
MATERI IPS PADA KELAS VI DI MI MUHAMMADIYAH KRAMAT  
KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

Yang disusun oleh Desi Nur Winahyu (NIM. 1717405100) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 10 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, Juli 2023

Disetujui oleh:

Ketua Sidang/ Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dr. Abu Dharin, M.Pd.  
NIP. 197412022011011001

Aziz Kurniawan, M.Pd.  
NIP. 199110012019031013

Penguji Utama,

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.  
NIP. 197110212006041002

Mengetahui :

Kepala Jurusan Pendidikan Madrasah,

Dr. Ali Muhdi, M.S.I.  
NIP. 1977022520080011007

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan FTIK UIN Prof. K.H.  
Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

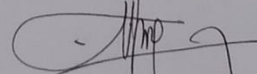
Nama : Desi Nur Winahyu  
NIM : 1717405100  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Strategi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS Pada Kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2022/2023

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, untuk di munaqasahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



Dr. Abu Dharin, M.Pd.  
NIP. 197412022011011001

# STRATEGI *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI IPS PADA KELAS VI DI MI MUHAMMADIYAH KRAMAT KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Desi Nur Winahyu NIM. 1717405100 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2023

## ABSTRAK :

Strategi pembelajaran semakin berkembang dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah strategi pembelajaran *edutainment*, sebuah istilah yang relative baru meskipun sudah sering dilakukan oleh guru. Sebagai sebuah strategi, *edutainment* sangat ditentukan oleh kemampuan gurunya yang tentunya berbeda hasilnya dengan sekolah atau madrasah yang lainnya dan materinya, tidak terkecuali di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol, sehingga penting untuk diteliti lebih lanjut.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Pembelajaran 2022/2023. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *field research* dimana peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk melihat dan mengobservasi kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan wawancara dan dokumen. Hasil yang didapatkan dalam kesimpulan ini bahwa strategi *edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol dilaksanakan dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswanya nyaman dan senang guru menggunakan empat macam strategi *edutainment* yaitu: *Humanizing The Classroom*, *problem based learning*, *Quantum Teaching* dan *Role Playing*. Penerapan *Humanizing the Classroom* di MI Muhammadiyah Kramat ini di terapkan pada materi ketiga guru menggunakan cara memperlakukan siswa dengan cara menyesuaikan karakter masing-masing siswa, membantu pembelajaran menyenangkan bagi seluruh siswa. *Quantum Learning* dalam pembelajaran tematik materi IPS di terapkan di kelas enam MI Muhammadiyah Kramat dengan cara menyanyi, meningkatkan motivasi siswa dengan menerapkan peran tokoh pembek dan pedagang.

Model *Quantum Teaching* digunakan pada pembelajaran tematik materi IPS di kelas enam dengan menggunakan cara merayakan setiap hasil kerja keras siswa, memberikan motivasi, mengajarkan kedisiplinan, dan dengan cara melibatkan semua faktor baik dalam kelas atau luar kelas. Model *Role Playing* ini digunakan dikelas enam dengan cara bermain peran, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan agar dapat menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Proses pembelajaran ini dapat membantu siswa mengerti dan paham tentang materi yang dipelajari. Model *problem-based learning* dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka belajar dan berlatih.

Kata Kunci: Strategi *Edutainment*, IPS Tematik, MI Muhammadiyah Kramat

**EDUTAINMENT STRATEGIES IN THEMATIC LEARNING OF SOCIAL STUDIES MATERIALS IN CLASS VI AT MI MUHAMMADIYAH KRAMAT KARANGMONCOL, PURBALINGGA REGENCY FOR THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR**

ABSTRACT

Desi Nur Winahyu NIM. 1717405100 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2023

Learning strategies are increasingly developing in the world of education, one of which is edutainment learning strategies, a term that is relatively new even though it has often been done by teachers. As a strategy, edutainment is determined by the ability of the teacher which is certainly different from the results of other schools or madrasahs and the material, including in MI Muhammadiyah Kramat, Karangmoncol District, so it is important to investigate further. The purpose of this study is to describe the *Edutainment* Strategy in Thematic Learning of Class VI Social Studies Material at MI Muhammadiyah Kramat Learning Year 2022/2023. This research is qualitative research with a field research approach where researchers go directly to the research location to see and observe learning activities, followed by interviews and documents. The results obtained in this conclusion that edutainment strategies in thematic learning of social studies material in MI Muhammadiyah Kramat, Karangmoncol District are implemented by providing learning that can make students comfortable and happy teachers using four kinds of edutainment strategies, namely: Humanizing the Classroom, problem-based learning, Quantum Teaching and Role Playing. The application of Humanizing the Classroom at MI Muhammadiyah Kramat is based on the third material of the teacher using how to treat students by adjusting the character of each student, helping fun learning for all students. Quantum Learning in thematic learning of social studies material is applied in the sixth grade of MI Muhammadiyah Kramat by singing, increasing student motivation by applying the role of buyer and merchant figures.

The Quantum Teaching model is used in thematic learning of social studies material in sixth grade by using a way to celebrate each student's hard work, provide motivation, teach discipline, and by involving all factors both in the classroom and outside the classroom. This Role Playing model is used in sixth grade by playing roles, attitudes, behaviors, values with the aim of being able to live the feelings, points of view and ways of thinking of others. This learning process can help students understand and understand the material being studied. This problem-based learning model in thematic learning of social studies material at MI Muhammadiyah Kramat uses a learning approach that involves more student activities to experience themselves, to practice, to do activities so that both with their thinking, emotional and skills, they learn and practice.

Keywords: Edutainment Strategy, Thematic Social Science, MI Muhammadiyah Kramat

## MOTTO

المُسْتَعَانُ وَاللَّهُ جَمِيلٌ فَصَبِرْ

*Fashobrun Jamil, wallahul musta'an<sup>1</sup>*

*Bersabarlah, karena kesabaran itu baik, Dan Allah sajalah yang dimohon pertolongan-Nya.*



---

<sup>1</sup>QS. Yusuf (12: 18).

## PERSEMBAHAN

### *Alhamdulillahirabbil'alamin*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya. Skripsi ini khusus saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang yang tiada hentinya. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada kedua orang tua saya karena selalu men support saya selalu mendukung, dan mendoakan saya. Semoga kebaikan kedua orang tua saya selalu dibalas oleh Allah SWT.
2. Kepada suami tercinta
3. Kepada anak tersayang.
4. Kepada saudar-saudara saya yang selalu memberikan doa serta dukungannya.
5. Keluarga saya yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya kepada saya





## KATA PENGANTAR

### *Alhamdulillahirabbil'alamin*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan diberikan segala kemudahan dan kelancaran selama mengerjakan skripsi dengan judul “Strategi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS Pada Kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Shalawat serta salam kita curahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW beserta keluarganya yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah sampai kepada zaman yang terang ini. Semoga kita senantiasa termasuk dalam golongan orang yang beriman.

Dengan penuh rasa syukur, disini peneliti sangat menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lupa karena berkat bantuan, bimbingan, arahan, masukan, dorongan serta motivasi dan saran-saran yang membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. Semoga beliau senantiasa diberikan nikmat sehat dan selalu dalam lindungan-Nya;
3. Dr. Suparjo, MA. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;

5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
6. Dr. Ali Muhdi, M.S.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah;
7. Ibu Ellen Prima, M.A selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Madrasah;
8. Dr. H. Siswadi, M.Ag. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
9. Seluruh dosen dan staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
10. Teman-teman seperjuanganku yaitu PGMI Angkatan 2017 yang sedari masuk kuliah telah melewati perjuangan yang tiada akhir dan kini harus menentukan masa depannya masing-masing;
11. Semua pihak yang telah berkontribusi yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu, semoga kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT.

Atas bantuan, doa, masukan, motivasi, semangat, dan dorongan serta saran-sarannya. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan kalian semua yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Besar harapan penulis semoga karya ilmiah skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua serta bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.

Purwokerto, Juli 2023  
Penulis,



Desi Nur Winahyu  
NIM. 1717405100

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka.....	8
F. Sistematika Pembahasan.....	11
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Strategi <i>Edutainment</i> .....	13
B. Prinsip-Prinsip Strategi <i>Edutainment</i> .....	15
C. Teori Belajar Berbasis <i>Edutainment</i> .....	17
D. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan <i>Edutainment</i> .....	19
E. Aplikasi <i>Edutainment</i> .....	21
F. Pembelajaran Tematik.....	22
G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	23
H. Strategi <i>Edutainment</i> Dalam Pembelajaran Tematik Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	27



**BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Temporal dan Waktu Penelitian.....	33
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	36

**BAB IV : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Kramat .....	39
B. Deskripsi Penyajian Data.....	44
C. Analisis Data .....	56

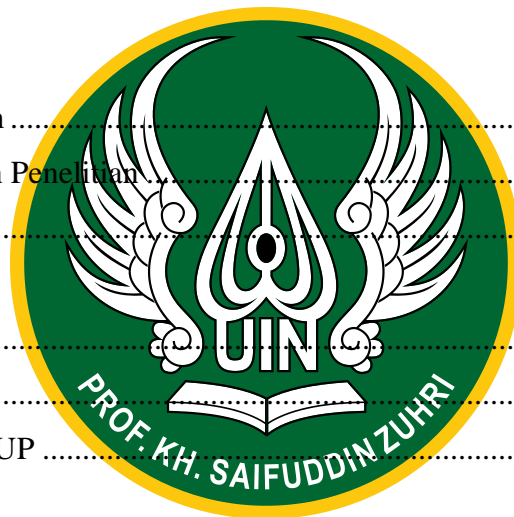
**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	61
B. Keterbatasan Penelitian .....	62
C. Saran .....	62

DAFTAR PUSTAKA .....	63
----------------------	----

LAMPIRAN.....	68
---------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	77
----------------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian.....	33
Tabel 4.1 Data Guru di MI Muhammadiyah Kramat .....	40
Tabel 4.2 Data Kelas di MI Muhammadiyah Kramat.....	41
Tabel 4.3 Jumlah Siswa MI Muhammadiyah Kramat .....	41
Tabel 4.4 Data Rombel di MI Muhammadiyah Kramat .....	41
Tabel 4.5 Data Guru di MI Muhammadiyah Kramatt .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS Materi

Gambar 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS Materi

Gambar 4.3 Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Tematik Materi IPS

Gambar 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS Materi

Gambar 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS Materi



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Hasil Wawancara dengan MI Muhammadiyah Kramat
- Lampiran 2 : Hasil Wawancara dengan guru kelas VI
- Lampiran 3 : Foto Dokumentasi
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individual
- Lampiran 5 : Surat Balasan dari MI Muhammadiyah Kramat



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa baik di dalam keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidikan melayani para siswanya melakukan kegiatan belajar, dan pendidikan menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan.<sup>2</sup>

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.<sup>3</sup> Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas untuk dapat mentransformasikan bahan pembelajaran kepada subjek belajar. Pada konteks ini, guru berperan sebagai penjabar dan penterjemah bahan tersebut supaya dimiliki peserta didik.<sup>4</sup>

Proses yang terjadi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan di dalam sekolah dikenal dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang ada dalam rangkaian pendidikan. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang artinya adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang

---

<sup>2</sup>Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm., 4.

<sup>3</sup>Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi". *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No. 1 (Nopember 2013), hlm. 23-32.

<sup>4</sup>Sunhaji, *Strategi Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, (Purwokerto: STAIN Purwokerto Prees, 2015), hlm.. 37.



menyangkut tiga aspek yaitu aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.<sup>5</sup>

Di antara pembelajaran yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar adalah tematik Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan sosial merupakan ilmu-ilmu yang mempelajari berbagai ilmu sosial seperti: Geografi, Sejarah, ekonomi, dan Sosiologi. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bersifat normatif, sangat dipengaruhi oleh tujuan pendidikan yang memprogramkan yaitu hubungan timbal balik dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>6</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang selanjutnya disebut dengan IPS merupakan bidang studi yang diajarkan di sekolah mulai tingkat SD/MI dan tingkat selanjutnya. Pendidikan Tematik IPS membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan Pembelajaran Tematik IPS diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan sosial, ketrampilan sosial dan intelektual dalam membina kepedulian sosial. Pembelajaran tersebut sebaiknya tidak hanya difokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan yang bersifat teoritis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar siswa itu senantiasa terkait dengan kehidupan yang ada di lingkungan masyarakat.<sup>7</sup>

Peran guru sebagai pendidik adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa. Disini, guru dituntut agar peserta didiknya mampu memahami apa yang menjadi tujuan pendidikan. Karena memang dalam pendidikan sudah ada standar yang harus dicapai. Keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan, tidak hanya dilakukan oleh seorang guru saja, tentunya memerlukan dukungan dari berbagai kalangan.

Seorang guru dapat mengusahakan keberhasilan tersebut dalam pembelajaran, karena memang dalam pembelajaran guru bisa lebih dekat dengan peserta didik. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan lewat pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan metode pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh tiap guru tentu berbeda-beda, penggunaan metode dalam pembelajaran itu untuk mempermudah siswa dalam memahami

---

<sup>5</sup>Isjoni, *Pembelajaran komperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm.. 14.

<sup>6</sup>Laelatul, Maghfiroh, "Metode Pembelajaran IPS Kelas V di MI Darul Hikmah Purwokerto Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi*. (Purwokerto:IAIN, 2015), hlm. 1.

<sup>7</sup>Laelatul, Maghfiroh, *Metode Pembelajaran IPS Kelas V, ..., hlm. 1.*

materi. Disini guru harus kreatif dalam memilih metode yang akan digunakan, metode yang bisa membuat peserta didik bersemangat, antusias, dan terhibur dalam mengikuti pembelajaran. Bukan menjadikan peserta didik terbebani dan menjadikan pembelajaran sebagai momok yang menakutkan.

Dengan begitu peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Pembelajaran harus didesain sedemikian baik sehingga tercipta suasana belajar di kelas yang terasa nyaman, penuh kebebasan tanpa ada tekanan, serta pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu salah satu strategi yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan yang disebut dengan *Edutainment*.

*Edutainment* secara mudah dapat dipahami suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan dengan mengaplikasikan keseluruhan aspek kompetensi siswa sehingga mudah untuk menyerap materi pelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.<sup>8</sup>

Dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.<sup>9</sup> Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Cara-cara lain juga dapat dilakukan untuk membuat peserta didik merasa senang dan menikmati pembelajaran.

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya merupakan dunia bermain. Bagi anak, jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan model *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini menunjukkan bahwa peserta didik akan belajar efektif bila dalam keadaan *fun* dan bebas dari tekanan atau *revolution learning*. Adapun pelajaran yang

---

<sup>8</sup>Ika Nur'aini, *Penetapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol.6, No 1, 2022*, hlm. 65.

<sup>9</sup>Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva press, 2014),hlm., 17.

diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas VI MI Muhammadiyah Kramat pada hari Senin, 21 November 2022, diketahui bahwa guru telah menerapkan strategi *edutainment* pada pelajaran Tematik materi IPS. Guru menjelaskan bahwa strategi *edutainment* adalah pembelajaran yang mencampurkan, memvariasikan dan menggabungkan beberapa metode dengan menampilkan objek dengan cara simulasi yang dibantu alat peraga. Penggabungan beberapa metode ini membuat peserta didik aktif, merasa senang dan nyaman ketika belajar.<sup>10</sup>

Tujuan menerapkan strategi *edutainment* menurut Bapak Suwito ialah memperlancar proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik menguasai materi. Penerapan metode ini dapat memudahkan peserta didik memahami materi karena disampaikan dalam suasana gembira sehingga peserta didik merasa nyaman dan senang. Selain itu, peserta didik juga didorong untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran atau indikator dapat tercapai.

Berdasarkan keterangan Bapak Suwito strategi *edutainment* sudah diterapkan di sekolah tersebut sejak tahun 2017. Dulu proses pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah, demonstrasi dan penugasan penguasaan saja. Menurut beliau, metode tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif dan cepat bosan saat proses pembelajaran. Hal tersebut membuat guru beralih pada strategi *edutainment* yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).<sup>11</sup>

Lebih lanjut menurutnya Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kramat telah menerapkan strategi *edutainment* pada semua kelas. Bapak Suwito selaku guru kelas VI juga telah menerapkannya pada semua mata pelajaran termasuk pelajaran materi IPS. Adapun beberapa materi pelajaran IPS yang telah disampaikan dengan strategi *edutainment* antara lain: a) *To Tell wa* (Toples telur waktu); b) *Kapas Dok* (Kantong plastik yang berisi tentang kartu keluarga dan kartu pribadi); c) *Piring Identitas*, dan d) ular tangga (*banerd*).

---

<sup>10</sup>Hasil Wawancara dengan Guru Kelas Sekaligus Guru Tematik Bapak Suwito MI Muhammadiyah Kramat pada tanggal 21 November 2022

<sup>11</sup>Hasil wawancara saat observasi awal dengan Suwito Senin, 21 November 2022, Pukul 10.00 WIB

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat. Bagaimana strategi *edutainment* yang telah diterapkan di MI Muhammadiyah Kramat sangat memotivasi dan bermanfaat bagi pendidik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Melalui strategi *edutainment* yang berpusat pada peserta didik, akan membuat peserta didik berperan aktif, senang, dan nyaman dalam pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik menguasai materi. Sehingga judul skripsi ini adalah Strategi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS Pada Kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Pelajaran 2022/2023.

## B. Definisi Konseptual

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menghindari kesalahpahaman tentang judul penelitian tersebut, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah pokok yang digunakan, yaitu:

### 1. Strategi *Edutainment*

*Edutainment* terdiri dari dua kata *education* dan *entertainment*, *education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Ditinjau dari segi bahasa *edutainment* artinya pendidikan yang menyenangkan. Atau proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Strategi *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tersebut tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. Sehingga dapat dimaknai bahwa strategi *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang lebih menekankan pada sisi hiburan.

Jadi yang penulis maksud dengan Strategi *edutainment* dalam Pembelajaran Tematik materi IPS adalah usaha yang dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dengan memfasilitasi belajar dan sumber belajar yang bertujuan membuat peserta didik menguasai dan memahami integrasi berbagai disiplin ilmu sosial

---

<sup>12</sup>Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm 57

dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat sosial yang dilakukan oleh guru di MI Muhammadiyah Kramat kelas V.

## 2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecah masalah sesuai kebutuhan siswa.<sup>13</sup>

## 3. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.<sup>14</sup> Jadi pembelajaran tematik IPS adalah suatu sistem pendidikan yang tersusun dari berbagai aspek, antara lain peserta didik, pendidik, media belajar, fasilitas belajar dan sumber belajar yang bertujuan membuat peserta didik menguasai dan memahami berbagai integrasi berbagai disiplin ilmu sosial. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi IPS merupakan pembelajaran yang mengajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

## 4. MI Muhammadiyah Kramat

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kramat merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat sekolah dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Lokasi MI Muhammadiyah Kramat terletak di Jl. Kramat Desa Kramat Rt 01/01 Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga yang merupakan tempat penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

Dari paparan istilah yang ada di dalam penelitian ini diatas maka yang dimaksud dalam penelitian ini bagaimana pelaksanaan strategi *edutainment* yang digunakan guru dalam mata pelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat. Strategi *edutainment* dalam pelajaran tematik materi IPS digunakan oleh guru dalam rangka mengaktifkan serta memahamkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran IPS dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

## C. Rumusan Masalah

---

<sup>13</sup>Mohamad, Muklis, *Pembelajaran Tematik*, Vol. IV No.1, 2012, hlm. 66.

<sup>14</sup>Sudiyo dkk, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm., 126.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Pembelajaran 2022/2023 ?”

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan dari peneliti ini adalah untuk mendeskripsikan strategi *edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat.

##### **2. Manfaat Penelitian**

###### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wacana keilmuan sebagai aplikasi terhadap ilmu yang telah penulis tekuni selama mengikuti kuliah di UIN Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan terhadap peningkatan mutu tenaga pendidik khususnya dalam bidang strategi *edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS.

###### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Sebagai bahan masukan atau informasi tambahan bagi madrasah ibtidaiyah tersebut agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengajar dengan metode yang dapat membuat peserta didik merasa nyaman, terhibur dan ikut aktif dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan masukan dan sebagai bahan evaluasi agar guru dapat lebih mendalami langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode yang menyenangkan, nyaman dan membuat peserta didik mudah memahami pembelajaran.
- 3) Penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan semangat di dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya dan guna mendeskripsikan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat.

#### **E. Kajian Pustaka**

Sebagai sebuah teori dan praktik, strategi *edutainment* merupakan hal yang baru di dalam dunia pendidikan, sehingga tidak mengherankan jika banyak penelitian yang terkait dengannya, ada beberapa penelitian yang dilakukan secara kuantitatif dan juga kualitatif. Berdasarkan penelusuran, terdapat beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan topik kajian dengan judul yang penulis angkat, diantaranya:

Penelitian pertama saudara Ayyu Khoirinnisa dengan judul “Stategi Pembelajaran IPS di Kelas VI MI Ma’arif NU 01 Cipawon Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dalam skripsi tersebut lebih ditekankan pada upaya meningkatkan hasil belajar dengan metode pembelajaran IPS di Ma’arif NU 01 Cipawon. Setelah penulis memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama meneliti strategi pembelajaran pada pembelajaran IPS. Perbedaan dengan skripsi yang akan penulis lakukan terletak pada strategi yang diterapkan pada pembelajaran IPS, dikarenakan penulis menggambarkan pembelajaran tematik materi IPS dengan menggunakan strategi *edutainment*. Selain itu lokasi penelitian yang dilakukan juga berbeda, penulis melakukan penelitian di MI Muhammadiyah Kramat, sedangkan saudara Ayyu Khoirinnisa di MI Ma’arif NU 01 Cipawon.<sup>15</sup>

Penelitian kedua saudara Ika Fitri Afriyah dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VI MI Nurushshibyah Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes”. Dalam skripsi tersebut berisi tentang Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setelah penulis memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama membahas mata pelajaran IPS. Perbedaan dengan skripsi yang akan penulis lakukan terletak pada cara pembelajarannya, dikarenakan penulis disini menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* sedangkan skripsi saudara Ika Fitri Afriyah menggunakan strategi pembelajaran bermain peran. Selain itu lokasi dan kelas penelitian yang dilakukan juga berbeda, penulis melakukan penelitian di kelas VI MI Muhammadiyah Kramat, sedangkan saudara Ika Fitri Afriyah di kelas VI MI Nurushshibyah.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ayyu Khoirinnisa, “Stategi Pembelajaran IPS di Kelas VI Mi Ma’arif Nu 01 Cipawon Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014” (Skripsi, IAIN Purwokerto 2013)

<sup>16</sup> Ika Fitri Afriyah, “Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Kelas VI Mi Nurushshibyah Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes” (Skripsi, IAIN Purwokerto 2014)

Penelitian ketiga saudara Khayatul Khasanah dengan judul “Penerapan *Edutainment* Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto”. Skripsi tersebut berisi tentang Penerapan *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab. Setelah penulis memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama menerapkan *Edutainment* dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan skripsi yang akan penulis lakukan terletak pada mata pelajaran yang diteliti, dikarenakan penulis disini meneliti pada pembelajaran tematik materi IPS sedangkan skripsi saudara Khayatul Khasanah meneliti pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu lokasi penelitian yang dilakukan juga berbeda, penulis melakukan penelitian di VI MI Muhammadiyah Kramat, sedangkan saudara Khayatul Khasanah SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto.<sup>17</sup>

Kemudian Skripsi Nadia Noor Fahmi berjudul Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga, menyimpulkan bahwa Hasil penelitian dapat menunjukkan, bahwa *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. yaitu: Active learning, cooperative learning, role playing, dan quantum learning. Strategi active learning dilakukan dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, strategi cooperative learning dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil, strategi role play dilakukan dengan cara menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dengan bermain peran, dan quantum learning dengan konsep tandur serta pemberian motivasi.<sup>18</sup>

Skripsi Alifah Nuraeni tahun 2017 yang berjudul “Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017”.<sup>19</sup> Pada penelitian tersebut membahas metode-metode pembelajaran yang berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS. Jika dikaitkan dengan penelitian yang peneliti lakukan mempunyai persamaan yaitu lebih memfokuskan pada mata pelajaran IPS yang menggunakan pembelajaran berbasis

---

<sup>17</sup> Khayatul Khasanah, “ Penerapan *Edutainment* Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto ”(Skripsi, IAIN Purwokerto, 2015)

<sup>18</sup> Nadia Noor Fahmi berjudul Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga (Skripsi: IAIN Purwokerto, 2018), hlm.v.

<sup>19</sup> Alifah Nuraeni, Implementasi Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017 (Skripsi IAIN Purwokerto, 2017).



*edutainment*. Perbedaannya yaitu pada lokasi penelitian dan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* yang digunakan.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh terhadap penelitian ini, maka perlu dijelaskan bahwa dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian, yang formatnya mengacu pada buku pedoman penulisan skripsi yang diterbitkan oleh UIN Prof. K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto yaitu:

Pada bagian awal penelitian ini berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, gambar, dan daftar lampiran. Pada bagian kedua yang terdiri dari lima bab dengan uraian sebagai berikut:

Bab I merupakan Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan Kajian teori yang terdiri dari tiga sub bab yaitu bab pertama tentang pengertian strategi *edutainment*, bentuk penerapan strategi *edutainment*, kelebihan dan kekurangan strategi *edutainment*, kerangka strategi *edutainment*, sub kedua pengertian pembelajaran tematik IPS, tujuan pembelajaran tematik IPS, fungsi pembelajaran tematik IPS, ruang lingkup pembelajaran tematik IPS, dan sub ketiga adalah tentang Strategi *edutainment* dalam Pembelajaran Tematik IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat.

Bab III adalah Metode Penelitian, yang berisi tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang memuat tentang penyajian dan analisis data tentang Strategi *edutainment* dalam Pembelajaran IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.

Bab V adalah Penutup yang berisi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup. Pada bagian akhir memuat daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Strategi *Edutainment*

Strategi merupakan sekumpulan cara secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, sebuah perencanaan dalam kurun waktu tertentu. Menurut Joni strategi adalah ilmu atau kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.<sup>20</sup> Jadi strategi adalah acuan utama dalam penentuan strategi pembelajaran yang sangat penting untuk dapat merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif.

Menurut Hamruni dalam buku karya M. Fadlillah mengatakan bahwa *Edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *Edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.<sup>21</sup>

Sutrisno dalam karya Moh Sholah Warda menjelaskan bahwa *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *Edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi psikologi, *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Menurut *New World Encyclopedia*, *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment educational*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan

---

<sup>20</sup>Sri Anitah W dkk, "Strategi Pembelajaran di SD" *Skripsi* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021), hlm.1.24.

<sup>21</sup> M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 3.

atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau vidio games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Di samping itu, *Edutainment* berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.<sup>22</sup>

Namun, yang sering terjadi adalah *Edutainment* berusaha untuk mengerjakan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. *Edutainment* bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan cara yang menyenangkan.<sup>23</sup>

*Edutainment* lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik. Strategi biasanya berkaitan dengan taktik, sedangkan taktik sendiri adalah segala cara dan daya untuk menghadapi sasaran dan kondisi tertentu, agar memperoleh hasil yang diharapkan secara maksimal. Namun, dalam proses pendidikan, yang lazim digunakan bukan taktik, melainkan metode atau teknik.

Pernyataan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Edutainment* merupakan sebuah konsep yang mengandung makna pengertian, pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pemikiran dalam mengembangkan metode, strategi agar pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan menggembiran bagi siswa.

## **B. Prinsip-Prinsip Strategi *Edutainment***

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

---

<sup>22</sup>Rahmat Shodiqin, "Pembelaqjaran Berbasis Edutainment", *Jurnal Al-Maqoyi*, Banjarmasin, Vol. IV . No 1 Januari-Juni 2016, hlm. 37.

<sup>23</sup> Moh, Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm.. 17-18

Pembelajaran berkonsep *Edutainment* memiliki prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran *Edutainment* bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana melaksanakan konsep *Edutainment* dalam pembelajaran. Berikut prinsip-prinsip pembelajaran *Edutainment*, yaitu:

1. Konsep *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Konsep dasar *Edutainment* berupaya pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Menurut Hamruni ada tiga asumsi yang menjadi landasan, yaitu:
  - a) Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar, atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Oleh karenanya konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktifitas yang terjadinya terpisah dan tidak bersubangan yakni pendidikan dan hiburan.
  - b) Jika seseorang mampu menggunakan potensi akal dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda.
  - c) Apabila setiap pembelajaran dapat diinovasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>24</sup>
3. Konsep *Edutainment*, menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep *Edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan.
4. Dalam konsep *Edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi, dalam wujud yang harmonis dan dalam interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya jika setiap manusia menggunakan potensi

---

<sup>24</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik, 2008), hlm. 8-9

nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang dapat diduga sebelumnya, bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa menyenangkan dan akan memberi hasil yang optimal.<sup>25</sup>

Berdasarkan empat konsep *Edutainment* yang dilandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan, maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan melalui, keadaan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung suasana pelajaran yang menggembirakan dan menyenangkan, pada hakikatnya belajar adalah proses memahami dan menciptakan diri sendiri untuk mencari pengetahuan dan menciptakan proses pembelajaran itu mudah untuk dipahami dan dimengerti. Melalui *Edutainment* proses dan aktifitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan bagi siswa, tetapi tampil dengan wajah yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan bagi siswa.

### C. Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Teori belajar berbasis *Edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori ini adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan ketentuan akal.

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologi. Teori ini berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Di antara suatu teori dengan teori yang lain memiliki perbedaan masing-masing, namun semuanya saling mengisi dan saling melengkapi. Melalui teori yang ada, seseorang dapat memilih teori mana yang tepat untuk pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Adapun teori pembelajaran berbasis *Edutainment* akan dijelaskan dibawah ini:

#### a. Teori pembelajaran aktif (*Active Learning Theory*)

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk

---

<sup>25</sup>Ratna Pangastuti, *Edutainment Paud*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014), hlm.. 62-63

dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.<sup>26</sup>

Pembelajaran *aktive* atau *active learning* adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan ketrampilannya, mereka belajar dan berlatih. Pendidikan adalah fasilitator, suasana kelas demokratis, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan pemberi arah, siswa merupakan objek sekaligus dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif.<sup>27</sup>

b. Teori Belajar dengan Bekerjasama (*Cooperative Learning Theory*)

Belajar dengan bekerja sama adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerjasama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Dalam bekerjasama terdapat saling ketergantungan positif antar siswa untuk mencapai tujuan. Siswa menyadari bahwa ia akan berhasil mencapai tujuan bila rekan siswa yang lain juga berhasil mencapai tujuan.<sup>28</sup> Salah satu strategi dari model pembelajaran bekerjasama adalah *Cooperative Learning*.

*Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran kelompok yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Teori ini dikemukakan oleh Howard Garden, yang menyatakan bahwa ada keragaman otak yang meliputi kecerdasan. Kecerdasan diperoleh informasi masuk kedalam otak melalui indra yang kita miliki. Pada saat informasi tersebut akan ditangkap oleh indra, maka bagaimana informasi tersebut disampaikan (metodalis) berpengaruh pada kecepatan otak menangkap informasi dan kekuatan otak menyimpan informasi tersebut dalam ingatan atau memori. Kecerdasan majemuk yang

---

<sup>26</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm.. 324

<sup>27</sup>M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2014), hlm.. 108.

<sup>28</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment dalam*, hlm.. 36-40

<sup>29</sup>Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.. 61-62

diungkapkan Howard Gardner terdiri dari linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, kinestetis, interpersonal, naturalis.<sup>30</sup> Teori kecerdasan majemuk sangat bagus dan sesuai di gunakan di MI/SD, karena di masa ini merupakan masa yang cemerlang untuk mengetahui berbagai perkembangan siswa.

#### D. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*

Pada dasarnya, *Edutainment* bisa diterapkan dalam polah pendidikan apa saja. Sebab perjalannya, *Edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *Humanizing the classroom*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, *quantum learning* dan sebagainya. Dalam kesempatan kali ini, kita akan membahas tentang teori dan bentuk terapan dari *Edutainment*, sehingga kita bisa memahami dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

##### a. *Humanizing the Classroom*

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

Dengan kata lain *Humanizing the Classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain. Oleh karena itu pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang.<sup>31</sup>

##### b. *The Accelerated Learning*

*Accelerated Learning* adalah pendekatan belajar paling maju yang digunakan pada masa sekarang dan mempunyai banyak manfaat. *Accelerated Learning* didasarkan pada penelitian mutakhir mengenai otak dan belajar. Di sini dapat digunakan berbagai metode dan media. Sifatnya terbuka dan luwes, pembelajaran diajak terlibat semuanya.

---

<sup>30</sup>M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm 17-18.

<sup>31</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm.. 37-38

*Accelerated Learning* cocok dengan semua gaya dan memberi energi serta membuat belajar menyenangkan dan benar-benar sangat mementingkan hasil, hasil dan hasil.<sup>32</sup>

c. *Quantum Learning*

*Quantum Learning* sebenarnya merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh quantum learning diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, quantum learning berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi hubungan dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

*Quantum learning* adalah seperangkat falsafah dan metode belajar yang efektif untuk semua tipe orang dan segala usia yang menghasilkan semacam kemampuan atau kompetensi yang berlipat ganda. Filosofi dari *quantum learning* adalah agar pembelajaran menjadi efektif sehingga kondisi belajar harus menyenangkan (*the condition should be fun*). Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa akan dapat melakukan aktivitas belajar yang baik. *Quantum learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran dengan daya kreativitas dan akselerasi potensi yang sangat menakjubkan.<sup>33</sup>

d. *Quantum Teaching*

Proses belajar atau mengajar adalah kejadian yang kompleks segala sesuatunya berarti, setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi dan sampai sejauh mana anda mengubah lingkungan presentasi, dan rencana pengajar sejauh itu pula proses belajar berlangsung, *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, iteraksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Dengan demikian *Quantum Teaching* merupakan kegiatan *full contact* yang melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran, perasaan dan bahasa tubuh) di samping pengetahuan sikap dan keyakinan

---

<sup>32</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 26.

<sup>33</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 75-78.



sebelumnya, serta persepsi masa mendatang. Semua ini harus dikelola dan diselaraskan dengan sebaik-baiknya, sehingga mencapai harmoni.<sup>34</sup>

e. *Role Playing*

*Role playing* merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peran, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain. Secara umum *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

E. **Aplikasi *Edutainment***

Pembelajaran berbasis *edutainment* didesain dengan aplikasi di dalam proses belajar mengajar baik dalam kelas (*indoor learning*) maupun di luar kelas (*outdoor learning*), baik hiburan dengan nyanyian, brain gym, music, out bond ataupun menggunakan metode metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti diskusi, cerdas cermat. Tujuan Pembelajaran berbasis *edutainment* adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, enjoy, santai dan kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, tertekan.

Alat Permainan Edukatif (APE Outdoor) Alat Permainan Edukatif (APE) outdoor adalah alat permainan yang berada di luar ruangan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. APE Outdoor dibagi menjadi 2 yaitu APE Outdoor Permanent dan APE Outdoor Movable keterangan.<sup>35</sup>

F. **Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

---

<sup>34</sup>Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm.. 99-100.

<sup>35</sup>Santoso, "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)", *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Kudus, Vol. 1 No. 1, Februari 2018 Hal.66.

1. Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.
2. Mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
3. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama, sehingga memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain, dalam arti respek terhadap gagasan orang lain.
4. Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan anak.<sup>36</sup>

Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah sebagai jalan menuju perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa. Proses ilmiah ini dapat disebut dengan pendekatan Scientific. Penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dan mengarahkan siswa untuk bekerja secara ilmiah dalam proses pembelajaran. Kemampuan bekerja secara ilmiah harus didukung dengan adanya rasa ingin tahu, kemampuan bekerjasama, dan keterampilan berpikir kritis.<sup>37</sup>

Pendekatan *scientific* dalam Kemendikbud memiliki ciri-ciri yaitu, penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, penafsiran dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Sehingga, proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific* harus dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip atau kriteria ilmiah. Dalam proses pembelajaran guru harus mengedepankan kondisi siswa yang berperilaku ilmiah dengan bersama-sama diajak mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring.<sup>38</sup>

## G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu diberikan kepada siswa-siswi MI/SD karena Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang cara untuk melakukan interaksi sosial baik dengan keluarga, lingkungan, dan masyarakat. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari *Sosial Studies* yang

<sup>36</sup>Kemendikbud, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.

<sup>37</sup>Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.

<sup>38</sup>Neza Agusdianita, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik", *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan dasar*, Bengkulu, Vol. 6 No. 1, Mei 2023, hlm. 47 doi: <http://dx.doi.org/10.33369>

dikenal dalam dunia pendidikan dasar dan lanjutan di Amerika Serikat. Jadi sesuai isinya IPS dapat diartikan “penelaah masyarakat”.<sup>39</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yang dirumuskan atas dasar realitas dan kejadian sosial yang terwujud satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>40</sup>

Secara mendasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materinya, budayanya, kejiwaannya, pemanfaatan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahan maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Intinya bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu ilmu yang terdiri dari beberapa kumpulan ilmu sosial yang didalamnya mempelajari tentang materi-materi kehidupan sosial dan sejarah sehingga berguna dan bermanfaat untuk bekal siswa dalam proses bermasyarakat di lingkungan sekitar mereka.

## 2. Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### a. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki fungsi bagi siswa yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan dasar bagi siswa sejak dini, untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya yaitu tingkat MTS, SMA dan perguruan tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menanamkan sikap kepada siswa dan melatih siswa agar menerapkan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menyadarkan siswa akan kekuasaan alam dan keindahannya agar siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup>Hasan Mansyur dan Andi Rusbandi, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1999), hlm. 6.

<sup>40</sup>Dyah Worowirastri Ekowati Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Tematik Di SD Purwantoro 1 Kota Malang Dan Mi Nurul Islam Tajinan Kabupaten Malang, *Jurnal Preimere Educandum*, vol. 4 No. 4 2014, hlm. 191-111. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/318/0>

<sup>41</sup>Udin S Winatapura dkk, *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm.. 8-10.

Fungsi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini tidak keluar dari acuan dasar pendidikan nasional, yakni mengembangkan pengetahuan sikap dan nilai serta keterampilan siswa sebagai warga masyarakat, negara dan bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas mengenai fungsi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut peneliti disini adalah untuk melatih siswa sejak dini mengenai pemecahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa pada dirinya sendiri ataupun pada orang lain, agar siswa mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan mengembangkan daya kreatif, inovatif siswa serta memberikan bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan diberikan bekal pengetahuan dasar siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari di jenjang pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran pada hakikatnya suatu proses komunikasi timbal balik, baik antara guru dan siswa, maupun siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan sejarah. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah bertujuan untuk bisa menumbuhkan sifat sosial atau peka terhadap masalah-masalah sosial yang terdapat di sekitarnya dan bisa mengatasi masalah yang mereka hadapi di lingkungan sekitar mereka yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan tujuan bisa tercapai bila dalam penyampaian pelajaran IPS di sekolah tersusun secara baik.

Oleh karena itu tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut *“The Social Science Education Framework For California School”* sebagai berikut:

- 1) Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian berdasarkan data, generalisasi, serta konsep ilmu tertentu mampu bersifat interdisipliner/komprihensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
  - 2) Membina siswa ke arah nilai-nilai kemasyarakatan serta dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
  - 3) Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai, dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultur maupun individu.
-

- 4) Membina siswa agar dapat mengembangkan dan memfaktikkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja, dan intelektualnya secara pantas sebagaimana diharapkan oleh ilmu-ilmu sosial.
- 5) Membina siswa berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat.<sup>42</sup>

Dari kutipan di atas tujuan dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menurut penulis di sini yaitu menyiapkan siswa mulai dari pendidikan dasar sebagai anggota masyarakat yang baik, untuk mengembangkan kemampuan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan maupun mengatasi masalah-masalah yang ada di kehidupan sehari-hari baik yang menimpa pada dirinya maupun orang lain, dan memberikan dasar pengetahuan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

### 3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan manusia merupakan makhluk individu yang tidak bisa lepas dari manusia lain dan menjalani kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dibatasi oleh gejala dan masalah-masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi. Pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi, ruang lingkup kajiannya diperluas.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI/SD meliputi aspek:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai pendidikan yang mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, dan peradaban dunia, menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa, menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi

---

<sup>42</sup>Hasan Mansyur dan Andi Rusbandi, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1999), hlm. 6.

dan transportasi antar bangsa di dunia, mengurangi kemiskinan, kebodohan dan merusak lingkungan.<sup>43</sup>

## H. Strategi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Tematik Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Proses pembelajaran dalam strategi *Edutainment* ini terdiri dari perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi:

### 1. Perencanaan Pembelajaran *Edutainment*

Pembelajaran dimulai dengan pembelajaran. Perencanaan dimaksudkan untuk mengarahkan pembelajaran untuk dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Perencanaan dalam pembelajaran *Edutainment* menurut Khanifatul terdiri dari: Pengelolaan guru, guru sebagai faktor penting dalam Pembelajaran *Edutainment*, interaksi dan komunikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara, dengan ekspresi wajah, pendekatan personal antara guru dengan anak. Pengelolaan lingkungan kelas dan pengelolaan waktu.

### 2. Penerapan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pelaksanaan Pembelajaran *Edutainment* secara umum sama dengan pembelajaran yang lainnya, hanya saja dalam pelaksanaan Strategi *Edutainment* dalam pembelajaran yang berbeda. Strategi *Edutainment* dalam pembelajaran memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sehingga tidak merasa sedang belajar melainkan sedang melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapat suatu pengetahuan dan pembelajaran. Pentingnya unsur kenyamanan, kegembiraan dan aktifitas saat belajar sangat berpengaruh dalam penangkapan pemahaman dalam pembelajaran, karena dengan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa nyaman, senang dan bergembira, mampu memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran. Seperti yang telah dikemukakan oleh Hamruni dalam menerapkan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan Kemudahan dan Suasana Gembira; Memberikan kemudahan dan suasana gembira dengan cara menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, kehalusan dan kelemahan dalam ucapan dan perilaku, memperlakukan anak dengan

---

<sup>43</sup>Rudi Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.. 51.

kasih sayang, bercengkrama dengan anak.<sup>44</sup> Pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat siswa merasa kegiatan pembelajaran itu menarik, menyenangkan dan tidak membuat siswa takut.

- b. Menciptakan Ruang Belajar yang Kondusif. Lingkungan kondusif adalah lingkungan yang rileks (tanpa stres), pembelajaran yang kondusif, kesalahan siswa tidak membuat ia disudutkan atau dianggap bodoh akan tetapi dipandang sebagai umpan balik.<sup>45</sup> Penataan ruang lingkungan kelas perlu dilakukan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran dengan suasana ruang kelas yang benar-benar nyaman, serta mampu menciptakan kegiatan yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa, dan siswa dapat benar-benar aktif dalam proses pembelajaran. Dalam menciptakan ruangan belajar yang kondusif guru dituntut untuk dapat melakukan beberapa hal seperti berikut:

- (1) Menarik Minat; Mengegah minat siswa diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus pada materi yang akan disampaikan.<sup>46</sup> Kegembiraan, kesenangan, dan kenyamanan. Untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara: siapkan tugas-tugas yang menantang selama diselenggarakannya pelatihan, berikan siswa pengetahuan tentang hasil-hasil yang telah dicapai oleh masing-masing siswa, berikan ganjaran yang pantas terhadap usaha-usaha yang dilakukan oleh siswa.<sup>47</sup> Dalam belajar harusnya suasana yang penuh kegembiraan dapat meningkatkan ketertarikannya minat siswa.<sup>48</sup>
- (2) Menyajikan Materi yang Relevan; Menjamin subjek pelajaran adalah relevan sangat penting, karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu.<sup>49</sup> Pembelajaran sebaiknya diawali dengan kegiatan apersepsi yaitu kegiatan yang dapat membangun pengetahuan siswa

---

<sup>44</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik, 2008), hlm.. 206-217.

<sup>45</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment* hlm..219.

<sup>46</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment*, hlm.. 229

<sup>47</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm.. 161

<sup>48</sup>Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara,2011), hlm.. 51.

<sup>49</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment* , hlm..233

tentang, materi, topik, atau tema yang akan dipelajari. Apersepsi dapat dilakukan dengan menggali pengetahuan siswa melalui pengalaman-pengalaman yang dimiliki siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

- (3) Melibatkan Emosi Positif dalam Pembelajaran; dalam pendidikan Islam, konsep pembelajaran yang melibatkan emosi (perasaan) anak didik sesungguhnya sejalan dengan prinsip *al-itsaarah al-wijdaaniyah* yakni memberi perangsang kepada perasaan. Disamping memastikan agar siswa lebih banyak terlibat, ikatan emosional juga sangat mempengaruhi memori dan ingatan mereka akan bahan-bahan yang dipelajari.<sup>50</sup>
- (4) Melibatkan Semua Indra dan Pikiran; Kegiatan yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktifitas dan penggunaan semua indra dapat mempengaruhi besar terhadap pembelajaran. Anak didik merupakan makhluk yang aktif dan kreatif juga merasa selalu membutuhkan kebebasan untuk mengembangkan daya pikirnya, oleh sebab itu pula antara pendidik dan anak didik harus mempunyai sikap yang penuh dengan sikap kasih sayang dan selalu berusaha untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik.
- (5) Menyesuaikan dengan Tingkat Kemampuan Siswa; Seorang pendidik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dan dengan metode, gaya yang memungkinkan berlainan. Dengan adanya perbedaan-perbedaan dan kelainan-kelainan dari seorang pendidik dengan lainnya, akan memungkinkan untuk memberikan hasil-hasil pendidikan yang jauh berbeda. Oleh sebab itu, faktor kemampuan pendidikan dengan metode, gaya yang dipergunakan dalam memberikan pendidikan atau meng-*approach* anak juga ikut menentukan hasil-hasil yang akan dicapai oleh satu usaha pendidikan. Langeveld berpendapat bahwa hasil pendidikan ditentukan antara lain dari kemampuan-kemampuan, pengalaman-pengalaman, dan sifat-sifat pribadi pendidiknya. Pendidikan yang lebih mampu karena lebih cakap dan lebih berpengalaman, lazimnya akan dapat

---

<sup>50</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment*, hlm..243

<sup>51</sup>Binti Munah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hlm.. 9



mencapai hasil yang lebih baik bila dibandingkan dengan pendidikan yang belum berpengalaman dan kurang cakap.<sup>52</sup>

- (6) Merayakan Hasil; Merayakan kesuksesan hasil belajar anak dapat membuat mereka bersemangat dan memacu prestasi belajar mereka. Dalam pembelajaran perayaan hasil tidak selalu berbentuk barang, anggukan kepala dengan wajah berseri, menunjukkan isyarat dengan ibu jari (jempol) pendidikan, sudah merupakan suatu hadiah yang mempunyai pengaruh yang cukup besar, seperti memotivasi, mennggembirakan dan menambah kepercayaan dirinya. Pujian dan hadiah harus diberikan pada saat yang tepat, yaitu segera sesudah anak didik berhasil. Jangan diberikan sebagai janji, karena akan dijadikan sebagai tujuan kegiatan yang akan dilakukan.<sup>53</sup>

Dengan demikian bawah pemilihan strategi *edutainment* untuk meningkatkan percaya diri anak memerlukan program kegiatan dan tujuan yang jelas serta menyenangkan, karena strategi ini memerlukan persiapan baik alat maupun programnya agar anak memiliki percaya diri, sebab pada dasarnya anak suka berksplorasi, berimajinasi. Perkembangan tersebut berkaitan dengan kemampuan belajar anak.

Strategi *edutainment* sangat efektif dalam meningkatkan percaya diri anak. Menurut Hamruni, Albab menyatakan bahwa *edutainment* adalah pembelajaran yang berlangsung dan dilaksanakan secara berpusat pada siswa sebagai pusat pembelajaran dan sebagai mata pelajaran sehingga pembelajaran berbasis *edutainment* anak merupakan pelaku utama, yaitu sebagai subyek yang melakukan dan bukan lagi sebagai subyek penerima, guru hanya memfasilitasi interaksi sosial kepada anak dengan memasukkan berabagai pembelajaran dalam bentuk hiburan.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup>Binti Munah, *Ilmu Pendidikan*, hlm.. 53-54

<sup>53</sup>Binti Munah, *Ilmu Pendidikan*, hlm.. 88

<sup>54</sup>Suryanti, Mutmainah, "Strategi Edutainment Jum'at Ceria untuk Meningkatkan Percaya Diri di Taman Kanak-Kanak", *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Volume 7 edisi 3, 2023, hlm. 2602.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu pengumpulan data dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif dimana ditujukan untuk menganalisis dan menyajikan keadaan yang sebenarnya terjadi di lokasi penelitian, sedangkan jenis datanya yaitu kualitatif. Penulis memilih jenis penelitian kualitatif karena penulis ingin mengetahui terkait dengan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan dari bulan November 2022 s/d Januari 2023.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain pada objek atau wilayah yang diteliti, kemudian memaparkan apa yang terjadi dalam bentuk laporan penelitian secara lugas dan apa adanya.<sup>55</sup> Dalam hal ini peneliti terjun ke MI Muhammadiyah Kramat untuk kemudian memberikan data observasi terkait dengan penelitian terus diverifikasi secara mendalam untuk dijadikan sebagai hasil kesimpulan.

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Muhammadiyah Kramat, alasan penelitian di MI tersebut karena strategi yang digunakan saat pembelajaran memberi keharmonisan yang membuat peserta didik menikmati pembelajaran, merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Waktu observasi dilakukan setelah seminar proposal kemudian membuat surat ijin riset selama rentang waktu pada 22 November 2022 s/d 22 Januari 2023, sebagaimana di dalam tabel berikut:

No	Jenis kegiatan	Bulan			
		Oktober	November	Desember	Januari 2023
1	Semprop	√			
2	Pengumpulan Data	√	√	√	

<sup>55</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hlm. 3

3	Verifikasi Data		√	√	
4	Penyusunan Laporan			√	√

Tabel 2

Jadwal Waktu Penelitian

**C. Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian merupakan titik perhatian dari suatu penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Tematik Materi IPS yang menggunakan Strategi *Edutainment* di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian untuk mendapatkan informasi yang tepat dan mendalam, penulis mengambil beberapa subjek penelitian, diantaranya adalah:

1. Guru; Penelitian ini ditunjukkan kepada guru mata pelajaran tematik IPS kelas VI, sehingga penulis menjadikan guru sebagai sumber informasi yang paling utama karena penulis dapat memperoleh informasi-informasi terkait dengan pembelajaran Tematik materi IPS. Di Madrasah Ibtidaiyah, guru berperan ganda sebagai wali kelas sekaligus guru mata pelajaran Tematik IPS kelas VI yaitu Bapak Suwito.
2. Peserta Didik; Peserta didik dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.
3. Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Kramat; Kepala madrasah merupakan orang yang paling penting dan bertanggung jawab secara keseluruhan terhadap semua aktivitas pembelajaran yang terjadi di sekolah. Oleh karena itu, melalui beliau penulis dapat memperoleh data tentang sejarah, visi, misi, tujuan, keadaan guru dan siswa di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga. Kepala MI Muhammadiyah Kramat yaitu Bapak Muthohir A.F. Husznie.

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperoleh dalam penelitian, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Observasi; Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati

individu atau kelompok secara langsung.<sup>56</sup> Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran tematik IPS kelas VI. Observasi yang dilakukan merupakan observasi langsung dimana peneliti mengamati secara langsung bagaimana strategi *Edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS kelas VI. Melalui strategi ini, penulis juga dapat melihat secara langsung dan mendapat data tentang aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan mengenai gambaran umum sekolah, penulis dapat mengamati letak geografis serta keadaan sekelilingnya.

2. Wawancara; Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>57</sup> Metode ini digunakan untuk mendapatkan data pada waktu observasi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga digunakan untuk mendapat informasi mengenai Strategi *edutainment* dalam Pembelajaran Tematik materi IPS Kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat dengan cara bertanya langsung kepada guru mata pelajaran IPS kelas VI. Selain itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari orang-orang yang dianggap mengetahui tentang data-data yang terkait dengan pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VI yaitu Kepala sekolah dan peserta didik. Dalam melakukan wawancara penulis menggunakan instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun dan disiapkan sebelumnya. Di samping itu, peneliti juga mengajukan pertanyaan yang telah disiapkan secara tertulis.
3. Dokumentasi; Metode dokumentasi adalah pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip tentang pendapatan, teori dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>58</sup> Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>59</sup> Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data dokumen tentang sejarah berdirinya MI Muhammadiyah Kramat, struktur organisasi, daftar kejuaraan, keadaan guru dan siswa, visi, misi, tujuan, serta sarana prasarana, maupun hal-hal yang mempunyai relevansi terhadap penelitian di MI Muhammadiyah Kramat.

---

<sup>56</sup>M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2012), hlm. 149.

<sup>57</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.. 317.

<sup>58</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm.. 181.

<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm.. 329.

## E. Teknis Analisis Data

Setelah data-data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka tahap berikutnya adalah analisis data, yaitu menjelaskan data sehingga data tersebut pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode analisis kualitatif.

Analisis data kualitatif adalah suatu metode yang cara pengolahannya berdasarkan uraian kata-kata atau rangkaian yang menceritakan asal pengolahan data tersebut. Penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara.<sup>60</sup> Analisis data merupakan usaha untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan serta menyusun ke dalam kategorisasi, mengklasifikasi untuk menjawab pertanyaan pokok atau mendukung arah tujuan penelitian.<sup>61</sup>

Dalam penelitian kualitatif deskriptif, analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan berlangsung dengan pengumpulan data.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan model analisis data adapun langkah-langkah dalam menganalisis data menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data; Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dalam membuang yang tidak perlu.<sup>63</sup> Teknik reduksi data ini digunakan untuk merangkum dan memfokuskan data mengenai peningkatan mutu tenaga pendidik MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga, apakah terdapat perbedaan antara menggunakan metode edutainment dengan yang tidak.
2. Penyajian Data; Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.<sup>64</sup> Dengan penyajian data, maka akan memudahkan dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami. Teknik penyajian

---

<sup>60</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: hlm., 224.

<sup>61</sup>Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm.: 132

<sup>62</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: hlm. 336

<sup>63</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: 338

<sup>64</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: hlm.. 341

data ini penulis gunakan untuk menyajikan data mengenai metode pengajaran yang menggunakan Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.

3. Verifikasi Data / penarikan kesimpulan; Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.<sup>65</sup> Teknik ini, penulis gunakan untuk menyimpulkan data dari berbagai informasi dan data yang diperoleh mengenai Strategi *edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah, tetapi juga mungkin tidak, karena rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.<sup>66</sup>

Kaitan dalam skripsi ini setelah melakukan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang penulis lakukan, kesimpulan yang kredibel telah diperoleh dikarenakan bukti-bukti yang telah ada telah valid. Didukung oleh data-data yang kredibel dan konsisten dari awal sampai akhir penulis melakukan penelitian. Sehingga kesimpulan yang ada sudah berhasil menjawab rumusan masalah sesuai yang diinginkan penulis.



---

<sup>65</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: hlm.345

<sup>66</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: hlm. 345

## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Kramat<sup>67</sup>

##### 1. Sejarah Berdirinya MI Muhammadiyah Kramat

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kramat atau MI Muhammadiyah Kramat berdiri sejak tahun 1969 tepatnya pada tanggal 2 Januari 1969 dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Al Huda, jenjang Pendidikan 6 tahun waktu belajar sore hari yakni ba'da duhur sampai ashar berjalan hingga tahun 1950 yaitu selama 6 tahun. Madrasah Ibtidaiyah Al Huda ini adalah diprakasai dan didirikan oleh para tokoh antara lain: Bapak Reksawijaya (Kepala Desa Kramat) selaku ketu pengurus Madrasah yang dibantu oleh Kyai Mohamad Idris, Bapak Abu Chusain, Bapak Abdul Jamil, Bapak Muhammad Ilyas, dan segenap pegawai kantor urusan agama 2 Kecamatan Karangmoncol. Pada tahun 1951 berdirilah Organisasi Muhammadiyah Ranting Kramat. Madrasah Ibtidaiyah Al Huda dikelola dibawah naungan Organisasi Muhammadiyah dan berubah nama menjadi MI Muhammadiyah Kramat (MIM Kramat) hingga sekarang.

##### 2. Gambaran umum MI Muhammadiyah Kramat

MI Muhammadiyah Kramat merupakan lembaga pendidikan dasar setingkat Sekolah Dasar (SD) yang mempunyai ciri khas Agama Islam. Secara geografis MI Muhammadiyah Kramat berada di Desa Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga. MI Muhammadiyah Kramat berada dipusat Kecamatan Karangmoncol dengan akses jalan yang mudah dan juga strategis karena MI Muhammadiyah Kramat ini terletak di tepi jalan raya sehingga mudah untuk dijangkau serta kondusif untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Saat ini MI Muhammadiyah dipimpin oleh Bapak Muthohir A.F Huzni, S.Ag dengan jumlah 11 tenaga pendidik. Kondisi wilayah di MI Muhammadiyah Kramat adalah daerah pedesaan dimana sebagian besar mata pencaharian orang tua siswa MI

---

<sup>67</sup>Dokumentasi MIM Muhammadiyah Kramat pada, 21 November 2022 pukul 10.37.

Muhammadiyah Kramat yaitu sebagai pegawai swasta, wiraswasta, buruh, dan juga petani.

a. Profil MI Muhammadiyah Kramat.

Adapun profil MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga yaitu sebagai berikut:

- Nama Madrasah : MI Muhammadiyah Kramat
- NSM : 111233030116
- NPSN : 60710575
- Alamat Madrasah : Kramat RT.01 RW. 01, Karangmoncol, Purbalingga, Jawa Tengah
- Kepala Madrasah : Muthohir A.F Huzni, S.Ag
- Nama Yayasan : Muhammadiyah
- Status sekolah : Swasta
- Tahun Beroperasi : Desember 1977
- Status Tanah : Wakaf
- Luas Tanah : 1451 m<sup>2</sup>
- Luas Bangunan : 818 m<sup>2</sup>
- No. Akte Pendirian Yayasan : K/2596/IN/75
- Tanggal SK : Desember 1977
- No Ijin Pendirian : LK/s.c/2109/Pem.MI/1978
- No Akreditasi : 33.19.01959
- No SK : 817/BAN-SM/SK/2019
- Tanggal SK : 01 Oktober 2019

b. Visi dan Misi MI Muhammadiyah Kramat

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kramat sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam perlu mempertimbangkan harapan murid, orang tua murid, lembaga pengguna lulusan madrasah dan masyarakat dalam merumuskan visinya. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kramat juga diharapkan merespon perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi;





era informasi dan globalisasi yang sangat cepat. MI Muhammadiyah Kramat ingin mewujudkan harapan dan respon dalam visi sebagai berikut:

Visi: "Mewujudkan Madrasah yang Melahirkan Generasi Qur'ani, Kreatif, Inovatif, Terampil dan Mandiri"

Misi:

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran dengan PAIKEM dalam upaya membentuk generasi umat yang Islami dan berkualitas.
- 2) Membentuk generasi umat yang taat dan tekun beribadah wajib dan sunnah serta mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.
- 3) Mewujudkan generasi umat yang santun dalam bertutur kata dan berperilaku.
- 4) Mewujudkan peserta didik yang berprestasi akademik dan non akademik.
- 5) Menyelenggarakan pendidikan yang mengutamakan pembentukan karakter Islami yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadits.
- 6) Menyelenggarakan pendidikan dengan sistem yang kuat dalam mengupayakan anak-anak cinta Al-Qur'an dan taat beribadah.
- 7) Melaksanakan pendidikan extra kurikuler yang memacu siswa untuk bisa kreatif, inovatif dan terampil.
- 8) Melakukan bimbingan bakti dan minat pada siswa agar mampu menjadi manusia yang mandiri di tengah persaingan hidup dunia global.

c. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tenaga pendidik MI Muhammadiyah Kramat sudah berpendidikan S1 sehingga dapat dikatakan sehingga memiliki kompetensi yang baik dan juga bisa mengantarkan siswa-siswanya menjadi anak-anak yang cerdas. Adapun mengenai daftar pendidik serta kependidikan di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Guru di MI Muhammadiyah Kramat<sup>68</sup>

Nama/NIP	Status	Pendidikan	Tugas Utama	Status Sertifikasi
Muthohir A.F. Huznie, S.Ag	Non	S1	Kepala	Sudah

<sup>68</sup> Dokumentasi MIM Muhammadiyah Kramat diakses, 21 November 2022 pukul 17.18

NIP.	PNS		Madrasah	
Suwito, S.Pd.I NIP.	Non PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
Fathul Yasir, S.Pd.I NIP.197304242007101001	PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
Sangidah, S.Pd.I NIP.198408152007012004	PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
Eni Sulasti, S.Pd.I. NIP.197203302007012017	PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
Warkhamah, S.Pd.I NIP.	Non PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
Mushodiq, S.Pd.I. NIP.	Non PNS	S1	Guru Mapel	Sudah
Alfi Hidayati, S.Pd.I. NIP.	Non PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
Feni Nofitasari, S.Pd NIP.	Non PNS	S1	Guru Mapel	Belum
Munsirin, S.Pd NIP	Non PNS	S1	Guru Mapel	Belum
Mega Febriana,S.Pd NIP.	Non PNS	S1	Guru Mapel	Belum

d. Data Keadaan Kelas

Tabel 4.2 Data Kelas di MI Muhammadiyah Kramat

No	Nama kelas	Jumlah	Kondisi
1	Kelas I	1	Baik
2	Kelas II	1	Baik
3	Kelas III	1	Baik
4	Kelas IV	1	Baik
5	Kelas V	1	Baik
6	Kelas VI	1	Baik


e. Jumlah Siswa Tahun 2022/2023

Tabel 4.3 Data Siswa di MI Muhammadiyah Kramat

No	Nama kelas	Jumlah
1	Kelas I	17
2	Kelas II	17
3	Kelas III	20
4	Kelas IV	22
5	Kelas V	16
6	Kelas VI	32
Jumlah		124

f. Jumlah Rombongan Belajar Tahun 2022/2023:

Tabel 4.4 Data Rombel di MI Muhammadiyah Kramat



No	Nama kelas	Jumlah Rombel
1	Kelas I	1
2	Kelas II	1
3	Kelas III	1
4	Kelas IV	1
5	Kelas V	1
6	Kelas VI	1
Jumlah		6

g. Data Guru

Tabel 4.5 Data Guru di MI Muhammadiyah Kramat

No	Jenis Guru	Jumlah
1	Guru PNS DPK	3
2	Guru Tidak tetap	8
Jumlah		11 orang

h. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang terdapat di MI Muhammadiyah Kramat yaitu sebagai berikut: gedung untuk belajar siswa terdapat 6 ruang kelas yang terdiri kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Kemudian 1 ruangan untuk kepala madrasah, 1 ruang guru, 1 tempat ibadah, 1 gudang, terdapat 4 kamar mandi untuk 1 kamar mandi guru dan 3 kamar mandi siswa, dan 1 tempat olahraga. Selain itu MI Muhammadiyah Kramat juga mempunyai komputer dan printer untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

i. Struktur Pengurus

Pengurus MI Muhammadiyah Kramat terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara sampai seksi-seksinya. Pengurus MI Muhammadiyah Kramat terdiri dari guru, wali siswa, dan juga tokoh masyarakat. Ketua komite untuk periode tahun ini diketua oleh Bapak Yusrodin.

## B. Deskripsi Penyajian Data

Secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan strategi edutainment di MI Muhammadiyah Kramat mengikuti pola yang sesuai dengan buku dari Hamruni, dimana langkah-langkah dalam pelaksanaan *edutainment* adalah sebagai berikut:<sup>69</sup>

- a. Memberikan kemudahan dan suasana gembira Prinsip memberikan kemudahan dan menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, kehalusan dan kelembutan, memperlakukan dengan kasih sayang, dan bercengkrama dengan anak.
- b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah lingkungan yang *rileks* (tanpa stress), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi.
- c. Menarik minat Dalam menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah langkah mengajar agar perhatian dan minat supaya mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru. Pengalaman dan pengajaran yang telah diserap dalam pikiran mereka, dihubungkan hal hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-pengertian yang

---

<sup>69</sup>Hamruni, Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 206-269

- telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang akan diajarkan oleh guru.
- d. Menyajikan materi yang relevan Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan sangatlah penting karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Pembelajaran yang berdasarkan prinsip bermakna, menjadikan anak didik menyukai dan bergairah untuk mempelajari bahan pengajaran yang diberikan oleh guru. Dengan perasaan suka tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, karena anak didik menyadari bahwa yang dipelajari darigurunya terdiri dari bahan-bahan ilmu pengetahuan yang akan memberikan makna bagi hidupnya lebih lanjut.
  - e. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran Apabila informasi baru disampaikan dalam cara yang menyenangkan (positif), maka seseorang dapat belajar dan mengingat dengan baik. Jika hal yang dipelajari memasukkan unsur warna, ilustrasi, permainan dan iringan/lagu, maka emosi akan terlibat secara positif sehingga anak akan belajar lebih baik.
  - f. Melibatkan indera dan pikiran Dalam belajar, siswa hendaknya memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.
  - g. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa Proses pembelajaran bukan hanya mengalihkan pengetahuan kepada siswa, tetapi yang lebih penting lagi adalah bagaimana mereka bisa membuat makna bagi diri mereka sendiri dalam memahami materi. Agar hal ini bisa terwujud, maka dalam proses pembelajaran, seorang pendidik (guru) hendaknya memilih materi dan metode yang digunakan sesuai tingkat kemampuan anak didik.
  - h. Memberikan pengalaman sukses Ada dua faktor utama yang menentukan kesuksesan belajar siswa setiap saat yaitu, kesulitan pelajaran dan derajat resiko pribadi. Untuk membentuk siswa meraih sukses dalam setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan guru. Pertama, pada saat menyampaikan materi pelajaran, sajikan dengan melibatkan unsur visual, audiotorial, dan kinestetik. Kedua, buat kelompok kelompok kecil untuk pemantapan belajar. Ketiga, selesaikan secara perseorangan. Dengan demikian, pada saat mereka tampil sendiri-sendiri, mereka masih mengambil



resiko besar, tetapi mereka dapat mengatasinya karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

- i. Merayakan hasil Mengadakan perayaan bagi siswa akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab dan mengawali proses belajar mereka sendiri. Perayaan akan mengajarkan kepada mereka mengenai motivasi hakiki. Siswa akan menanti kegiatan belajar, sehingga pendidikan mereka lebih dari sekedar mencari nilai tertentu. Merayakan kesuksesan hasil belajar anak bisa memacu semangat dan prestasi belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, dan salah satunya adalah dengan memberikan hadiah, apapun jenis dan bentuknya, baik dalam bentuk materi, doa dan juga pujian.

### 1. Materi Pertama

Materi Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi), dengan Metode *Quantum Teaching* dan media Kue Lapis.

#### a. Persiapan Pembelajaran Tematik IPS

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Suwito, selaku guru IPS dan wali kelas pada tanggal 21 Januari 2023, dapat diketahui persiapan pertama yang dilakukan guru sebelum mengajar adalah mempersiapkan mental dan membaca kembali materi yang akan disampaikan, membuka jurnal harian dan RPP sebagai patokan dalam proses pembelajaran. Guru juga mempersiapkan strategi yang tepat untuk pembelajaran, agar pembelajaran yang akan disampaikan dapat membuat siswa nyaman, senang mengikuti pembelajaran, dan dapat membantu siswa dalam pembelajaran IPS.

Materi yang akan disampaikan dengan standar kompetensi yaitu Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar yaitu Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. Media yang digunakan adalah Kue Lapis, yang akan membantu siswa untuk mengetahui letak-letak denah daerah. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana dengan penanaman nilai ketelitian (*carefulness*).<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup>Wawancara dengan Bapak Suwito guru kelas VI pada hari Sabtu, 21 Januari 2023.

## b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah mengucapkan salam, guru meminta ketua kelas menyiapkan untuk berdoa. Guru juga mengabsen siswa, dilanjutkan dengan menanyakan materi sebelumnya untuk mengetahui siswa yang malalnya belajar atau tidak, juga untuk mengingatkan materi-materi yang sudah disampaikan. Sebelum memasuki materi selanjutnya, guru meminta siswa untuk bernyanyi bersama-sama.

“Dari Sabang sampai Merauke  
Berjajar pulau-pulau  
Sambung menyambung menjadi satu  
Itulah Indonesia

Indonesia tanah airku  
Aku berjanji padamu  
Menjunjung tanah airku  
Tanah airku Indonesia”

Selesai bernyanyi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu Siswa dapat Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana dengan penanaman nilai ketelitian (*carefulness*). Guru menyampaikan materi tentang peta, menggunakan metode *Quantum Teaching* dengan bantuan media kue lapis yang terbuat dari lapisan-lapisan sterofoam berwarna yang bagian atasnya ditempel denah peta.

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi 4/5 orang. Guru juga membagikan potongan kue lapis, disini siswa diinstruksikan untuk mengurutkan potongan denah peta tersebut agar sesuai dengan peta yang benar. Siswa juga diminta untuk menuliskan nama potongan denah tersebut dan menyebutkan kota-kota yang berada di pulau tersebut. Jawaban siswa ditulis di kertas berwarna dan kemudian digulung menjadi gulungan kue pasar, dan disatukan dengan kue lapis yang sudah dibagikan oleh guru. Setelah semua siswa menjawab, siswa menyusunnya disebuah kap plastik sehingga jadilah sebuah kue lapis ala kelas VI MI Muhammadiyah Kramat. Setiap

kelompok yang telah selesai mengerjakan diminta maju untuk menyampaikan hasil kerja kelompok.

Guru meminta kelompok yang maju untuk menawarkan kue lapisnya kepada siswa lainnya. Maksudnya menawarkan yaitu siswa diminta untuk menerangkan hasil kerja kelompoknya ke kelompok yang lain. Begitu pula kelompok yang berikutnya. Setelah selesai guru meminta siswanya untuk duduk kembali dan merapikan bangku dan bukunya untuk dikemas didalam tas terlebih dahulu. Setelah semuanya selesai baru disiapkan oleh ketua kelas untuk membaca doa pulang. Tidak lupa guru mengingatkan bahwa hari Minggu libur, dan siswa menjawab mengucapkan selamat berlibur ibu guru.<sup>71</sup>

### c. Evaluasi Pembelajaran Tematik IPS

Pada pembelajaran tematik IPS kelas VI ini guru mengevaluasi siswa dengan memberikan tugas kepada siswa untuk menggambarkan peta Indonesia. Penugasan ini bertujuan agar siswa lebih paham tentang batasan-batasan pulau di Indonesia. Guru akan memajang hasil gambar siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas.<sup>72</sup>

## 2. Materi Kedua

“Materi Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, model *humanizing the classrooom*, media pohon nusantara.”

### a. Persiapan pembelajaran Tematik IPS

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Suwito selaku guru tematik IPS dan wali kelas VI (Enam), dapat diketahui persiapan pertama yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan diri dengan cara persiapan materi yang akan disampaikan dengan membaca materi pembelajaran tematik IPS terpadu dan membuka jurnal harian dan RPP yang sudah dibuat dalam kontrak kerja.

Dari persiapan tersebut guru menentukan metode yang akan digunakan agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain persiapan tersebut, guru juga mempertimbangkan dan memahami karakteristik siswa, agar strategi pembelajaran dapat digunakan dan

---

<sup>71</sup>Observasi pada hari Sabtu, tanggal 21 Januari 2023, pukul 09.30-11.00 WIB

<sup>72</sup>Observasi pada hari Sabtu, tanggal 21 Januari 2023 pukul 09.30-11.00 WIB



membantu siswa dalam pembelajaran tematik IPS, agar siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan, tetapi merasakan nyaman dan gembira.

Pembelajaran kali ini bertujuan agar Siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia dan siswa mampu menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia. Sesuai dengan Standar Kompetensi yaitu menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Kompetensi Dasar yaitu menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman, kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi.<sup>73</sup>

#### **b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS**

Seperti biasa guru masuk kelas dan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan meminta siswa untuk membaca basmallah terlebih dahulu, setelah itu guru menyapa siswa.

Guru : “Selamat siang semuanya, masih semangat apa tidak untuk mengikuti pembelajaran kali ini?”

Siswa : “Alhamdulillah masih semangat pak guru”

Guru : “Alhamdulillah anak-anak ibu masih tetap semangat mengikuti pembelajaran bapak”

Setelah bercakap-cakap antar guru dengan siswa ini, guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia dan siswa mampu menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia. Guru bertanya kepada siswa ” Siapa yang tahu nama rumah adat Jawa Tengah ayo tunjuk jari,” kemudian salah satu siswa menjawab joglo. Guru mengapresiasi dengan bertepuk tangan. Guru menjelaskan materi kali ini yaitu keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Disini guru menerangkan materi dengan menggunakan media “Pohon Nusantara” yang mana pohon ini berisikan gantungan-gantungan kertas yang menerangkan tentang rumah adat, pakaian adat sesuai dengan propinsinya.

---

<sup>73</sup>Wawancara hari Selasa, tanggal 24 Januari 2023 pukul 09.30-11.00 WIB

Guru meminta siswa untuk membuka kertas-kertas tersebut dan membacakan isinya dan siswa yang lain mencatatnya di buku tulis masing-masing. Setiap kertas yang sudah dibacakan oleh siswa akan diterangkan lebih lanjut oleh guru.

### **Evaluasi Pembelajaran Tematik IPS**

Pada proses evaluasi, guru membuat suatu permainan dimana siswa diminta untuk menggabungkan beberapa meja, kemudian guru meletakkan suatu amplop yang berisikan soal. Cara membagikan soalnya pun guru mempunyai trik sendiri yaitu siswa diminta memutari meja tersebut dengan menyanyikan lagu.

Siswa yang berdiri tepat disamping amplop saat lagu selesai, maka siswa itulah yang harus membuka soal dan menjawab soal tersebut.

### **Materi Ketiga**

“Materi Jasa dan Peran tokoh di sekitar Proklamasi Kemerdekaan, dengan model *role playing* dan media roti proklamasi.”

#### **a. Persiapan Pembelajaran Tematik IPS**

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Suwito, selaku guru tematik IPS dan wali kelas VI (Enam), dapat diketahui persiapan pertama yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan diri dengan cara persiapan materi yang akan disampaikan dengan membaca materi pembelajaran tematik IPS terpadu dan membuka jurnal harian serta RPP yang sudah dibuat dalam kontrak kerja. Dari persiapan tersebut guru juga menentukan metode yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain persiapan tersebut, guru juga mempertimbangkan dan memahami karakteristik siswa, agar strategi pembelajaran dapat digunakan dan membantu siswa dalam pembelajaran tematik IPS, agar siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan dan tetap nyaman serta gembira.

Dalam persiapan pembelajaran kali ini guru meminta siswa memakai pakaian kebaya, peci, batik, pramuka, pakaian guru dll, untuk mendukung model *role playing* yang akan diterapkan. Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran ini bertujuan agar siswa, dapat menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Sesuai dengan Standar Kompetensi yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia, Kompetensi

Dasar yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.<sup>74</sup>

## b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS

Model yang digunakan dalam pembelajaran kali ini adalah role playing dengan media roti proklamasi. Sebelum melaksanakan metode tersebut, seperti biasa guru mengucapkan salam dan meminta siswa untuk membaca basmallah terlebih dahulu. Kemudian guru mengabsen siswa, dan guru mengapersepsi dengan mengulas materi yang lalu dengan tanya jawab. Dilanjutkan menjelaskan tujuan dari pembelajaran kali ini yaitu agar siswa dapat menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Karena materi sudah disampaikan minggu lalu, guru langsung membagikan poster-poster foto para tokoh-tokoh yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia dan membagikan tugas sesuai poster foto yang didapat. Pada saat pembagian poster foto, secara langsung guru juga mengetes siswa mengenai peran-peran yang sudah didapat, bertugas dibagian mana, dan menanyakan siapa nama tokoh foto tersebut.

Setelah selesai, guru meminta siswa keluar dan langsung berbaris sesuai dengan tugas-tugas yang sudah diterima oleh siswa, guru juga memandu dan mengarahkan jalannya *role playing* (Upacara Kemerdekaan Indonesia).<sup>75</sup>

## Evaluasi Pembelajaran Tematik IPS

Setelah upacara selesai, guru meminta siswa untuk berbaris rapi dan berhadap-hadapan, siswa dengan siswa, kemudian guru membagikan roti proklamasi yang berisi pertanyaan-pertanyaan?

1. Sebutkan 4 tokoh proklamasi beserta perannya!
2. Sebutkan 3 golongan muda yang mendesak presiden untuk memproklamsi kemerdekaan !
3. Peristiwa apa yang melatarbelakangi dalam proklamasi !
4. Siapa yang menjahit bendera sang merah putih dalam proklamasi?
5. Dalam teks proklamasi tanda tangan presiden di ganti dengan kata.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup>Wawancara pada hari Kamis, 26 Januari 2023 pukul 09.30-11.00 WIB

<sup>75</sup>Observasi pada hari Kamis, 26 Januari 2023, pukul 07.30-08.50 WIB)

<sup>76</sup>Observasi pada hari Kamis, 26 Januari 2023 pukul 08.42-09.15

### 3. Materi ke Empat

“Materi kegiatan ekspor dan impor menggunakan model *Problem Based Learning*, medianya ular tangga ekspor impor.

#### a. Persiapan Pembelajaran Tematik IPS

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Suwito, selaku guru Tematik IPS dan wali kelas VI (Enam), dapat diketahui persiapan pertama yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan diri dengan cara persiapan materi yang akan disampaikan dengan membaca materi pembelajaran tematik IPS terpadu dan membuka jurnal harian dan RPP yang sudah dibuat dalam kontrak kerja. Dari persiapan tersebut guru menentukan metode yang akan digunakan agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain persiapan tersebut, guru juga mempertimbangkan dan memahami karakteristik siswa, agar metode pembelajaran dapat digunakan dan membantu siswa dalam pembelajaran tematik IPS, agar siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan, tetapi merasakan nyaman dan gembira.

Pembelajaran kali ini bertujuan agar siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekspor Indonesia di negara ASEAN yang meliputi komoditas dan manfaat kegiatan ekspor. Kegiatan impor Indonesia di negara ASEAN yang meliputi komoditas dan manfaat kegiatan ekspor.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS

Guru membuka kelas dengan menyampaikan salam. Guru mengecek kehadiran siswa. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa (*Religiusitas*, *Kedisiplinan*). Menyanyikan lagu Nasional Indonesia Raya. Guru memberi penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalis (*Nasionalisme*). Guru beserta siswa melakukan Tepuk PPK dan mengucapkan Salam PPK.

Guru menyampaikan tema, subtema, dan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dan materi sebelumnya. Guru menyajikan beberapa gambar pada slide powerpoint. Guru mengajukan pertanyaan terkait usaha yang ada di sekitar.

Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. (*Communication*). Guru mengkonfirmasi jawaban siswa.<sup>77</sup>

### c. Evaluasi Pembelajaran Tematik IPS

Siswa diminta kembali mengamati berbagai gambar usaha pada slide powerpoint. (Mengamati-Saintifik). Guru menyampaikan permasalahan kepada siswa terkait gambar dengan mengajukan pertanyaan (Menalar-Saintifik). Siswa secara bergantian menyampaikan pemikiran awalnya terhadap permasalahan yang disampaikan guru. (Mengkomunikasikan Saintifik) (*Critical Thinking*). Guru menyampaikan bahwa kegiatan mendatangkan atau membeli barang atau jasa dari luar negeri disebut mengimpor. Kegiatan mengirim atau menjual hasil produk dalam negeri ke pasar luar negeri disebut mengekspor. (*Communication*). Guru menampilkan video pembelajaran terkait kegiatan ekspor dan impor Indonesia. (Mengamati-Saintifik).

Siswa menyampaikan pendapatnya tentang video yang sudah disimak. (*Critical Thinking*) Percaya Diri. Guru menampilkan gambar usaha tas batik yang penutupnya menggunakan magnet yang merupakan salah satu contoh kegiatan ekspor Indonesia. Guru menyampaikan permasalahan terkait benda magnetis. Siswa secara bergantian menyampaikan pemikiran dan pemahaman awalnya terhadap permasalahan yang disampaikan guru. (*Critical Thinking*) Percaya Diri.

Kemudian guru membimbing dan mendidik secara individu atau kelompok. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Kemudian di lantai ada sebuah *banner* yang sudah ada gambar ular tangga besar. Cara bermainnya setiap anak pada kelompok harus menggoyangkan wadah yang berisi dadu, kemudian jika dadu yang keluar itu misal keluar lima maka si anak menjalankan pioneer yang ada di papan tulis lima jalan. Setiap angka yang ada di ular tangga memiliki pertanyaan yang terkait dengan kegiatan ekspor dan impor.<sup>78</sup>

## C. Analisis Data

---

<sup>77</sup>Wawancara hari Kamis, tanggal 02 Februari 2023 pukul 09.30-11.00 WIB

<sup>78</sup>Wawancara Kamis, tanggal 02 Februari 2023

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang penulis lakukan di MI Muhammadiyah Kramat, selanjutnya penulis akan melakukan analisis data untuk mendeskripsikan lebih lanjut hasil penelitian. Analisis ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian yaitu “Bagaimana Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Pelajaran 2022/2023.”

Strategi *edutainment* dalam pembelajaran Tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat. Berdasarkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan guru kelas yang sekaligus menjadi guru pelajaran tematik IPS di MI Muhammadiyah Kramat penulis dapat menganalisis mengenai strategi *edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat menggunakan *humanizing the classroom*, *Problem Based Learning*, *quantum teaching* dan *role playing*.

#### 1. Materi Pertama Model *Quantum Teaching*

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah penulis lakukan bahwa strategi yang digunakan menggunakan sistem yang sangat menyenangkan ditambah media yang menarik. Strategi ini sangatlah cocok digunakan dengan menerapkan model Quantum Teaching yang merupakan bagian dari strategi *edutainment* yang penulis jelaskan di bab II bahwa Quantum Teaching adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya dan Quantum Teaching juga menyertakan segala kaitan, iteraksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Jadi siswa dalam pembelajaran dapat bermain, bernyanyi tapi dapat disiplin pula ini diterapkan ketikan bermain kue lapis, setelah siswa selesai pelajaran guru mampu mengkondisikan kembali ketertiban didalam kelas hanya dengan menginstruksikan siswanya untuk duduk kembali dan meminta untuk merapikan bangkunya.

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa strategi *Quantum Teaching* yang diterapkan sudah berhasil. Terbukti dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan semua faktor dari berbicara, lingkungan kelas, bahasa tubuh dan kertas yang dibagikan, serta rancangan belajar. Ini dilakukan ketika guru memberikan pelajaran, sehingga melahirkan sebuah pemberdayaan siswa. Dalam hal ini ada pendapat yang dikemukakan oleh Sumiarti bahwa proses pendidikan adalah proses yang membebaskan seseorang dari

berbagai kungkungan atau merupakan proses empowering (pemberdayaan) atau penyadaran akan kemampuan atau identitas seseorang atau kelompok.<sup>79</sup>

## 2. Materi Kedua Pendekatan *Humanizing the Classroom*

Menurut penulis, strategi *edutainment* dalam pembelajaran di kelas VI sudah cocok diterapkan yaitu melalui pendekatan *humanizing*, karena dalam *humanizing the classroom* merupakan media pembelajaran yang diterapkan dengan pendekatan humanistik, kontekstual *learning* dan *edutainment* dimana siswa dapat belajar dari lingkungan atau realistik kehidupannya dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran ini guru membuktikan dengan metode yang diterapkan sudah membuat siswa senang dan nyaman ketika pembelajaran karena dalam pembelajaran siswa bermain dan bernyanyi, sehingga diharapkan pendidikan menjadi pembelajaran yang seimbang dengan proses dan out put yang dicapai.

Dengan demikian dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang. Pendidikan yang hanya mementingkan salah satu diantaranya tidak akan dapat membentuk manusia yang berkembang secara utuh.<sup>80</sup> Begitu juga tidak bisa dipungkiri bahwa Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>81</sup>

## 3. Materi Ketiga Model *Role Playing*

Dari data hasil observasi, guru menciptakan suasana belajar dengan bermain peran yang melibatkan semua siswa dengan peran yang sudah berubah menjadi seorang tokoh-tokoh besar, yang mampu memerdekakan Indonesia tercinta, untuk semua siswa kelas VI diikut sertakan dalam upacara detik-detik pembacaan teks proklamasi. Dengan menerapkan metode *role playing* ini dimaksudkan untuk dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan perasaannya. Jadi dengan diterapkannya model *role playing* pada materi kali ini cocok diterapkan di kelas VI MI Muhammadiyah Kramat.

---

<sup>79</sup>Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, (Purwokerto: STAIN Press, 2015), hlm. 15.

<sup>80</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010) hlm.2.

<sup>81</sup>Sunhaji, *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*, (Purwokerto: STAIN Press, 2013) hlm.18-19.

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.<sup>82</sup> Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.<sup>83</sup> Interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.<sup>84</sup>

#### 4. Materi Keempat Model Problem Based Learning

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah penulis lakukan bahwa strategi yang digunakan menggunakan sistem yang sangat menyenangkan ditambah media yang menarik. Strategi ini sangatlah cocok digunakan, dengan menerapkan model *problem based learning*. Dengan hal ini peserta didik mampu belajar dengan nyaman dan akan tersimpan di memori dikarenakan pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik yang biasanya bermain ular tangga tanpa tantangan yang menyenangkan dengan adanya strategi *edutainment* di kegiatan ini tentang kegiatan ekspor dan impor. Jadi sangat cocok sekali diterapkan di materi tematik materi IPS pada model *problem based learning*.

Oleh karena itu salah satu strategi yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan yaitu *Edutainment*. *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.<sup>85</sup>

Itulah yang telah dilakukan oleh guru di dalam menggunakan *edutainment* yang sesuai dengan tujuan awal dari *edutainment*. Moh. Sholeh Hamid adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan

---

<sup>82</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo, 2006) hlm. 1

<sup>83</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015) hlm. 183.

<sup>84</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 11.

<sup>85</sup> M. Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 12.



bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (*role playing*), dan demonstrasi.<sup>86</sup>

Hamruni menjelaskan ada tiga asumsi yang menjadi landasan pelaksanaan pembelajaran yang terkait edutainment yaitu: a. Emosi positif (senang/senang) mempercepat belajar, sedangkan emosi negatif, seperti kesedihan, ketakutan, ancaman, dan perasaan tidak berdaya, memperlambat atau bahkan berhenti belajar sama sekali. Oleh karena itu, konsep edutainment berusaha menggabungkan pendidikan dan hiburan. Hal ini untuk membuat belajar menjadi menyenangkan atau menggairahkan. b. Jika seseorang dapat memanfaatkan potensi nalar dan emosi secara tepat, maka prestasi belajarnya akan melonjak secara eksponensial (meningkat), yang merupakan peluang sekaligus tantangan yang menarik bagi pendidik. c. Jika setiap pelajaran dimotivasi dengan benar dan diajarkan dengan cara yang benar, dengan menghormati gaya dan pendekatan belajar mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>87</sup>



---

<sup>86</sup>Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 17

<sup>87</sup>Hamruni, *Pembelajaran berbasis Edutainment*, (Yogyakarta : Investidaya, 2014) hlm. 38.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang strategi *edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat Tahun Pelajaran 2022/2023, penulis mendapatkan data-data yang kemudian penulis analisis dan diuraikan maka penulis mengambil kesimpulan bahwa strategi *edutainment* dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Karangmoncol yaitu dengan memberikan pembelajaran yang mampu membuat siswanya nyaman dan senang mengikuti pembelajaran tematik materi IPS. Karena dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat ini guru menggunakan empat macam strategi *edutainment* yaitu: *Humanizing The Classroom*, *problem based learning*, *Quantum Teaching* dan *Role Playing*.

Penerapan *Humanizing The Classroom* di MI Muhammadiyah Kramat ini di terapkan pada materi ketiga guru menggunakan cara memperlakukan siswa dengan cara menyesuaikan karakter masing-masing siswa, membantu pembelajaran menyenangkan bagi seluruh siswa. *Quantum Learning* dalam pembelajaran tematik materi IPS di terapkan di kelas enam MI Muhammadiyah Kramat dengan cara menyanyi, meningkatkan motivasi siswa dengan menerapkan peran tokoh pembeli dan pedagang.

Model *Quantum Teaching* digunakan pada pembelajaran tematik materi IPS di kelas enam dengan menggunakan cara merayakan setiap hasil kerja keras siswa, memberikan motivasi, mengajarkan kedisiplinan, dan dengan cara melibatkan semua faktor baik dalam kelas atau luar kelas.

Model *Role Playing* ini digunakan dikelas enam dengan cara bermain peran, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan agar dapat menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Proses

pembelajaran ini dapat membantu siswa mengerti dan paham tentang materi yang dipelajari.

Model *problem-based learning* dalam pembelajaran tematik materi IPS di MI Muhammadiyah Kramat ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka belajar dan berlatih.

## B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan kesimpulan yang ditelaah disusun, peneliti menemukan beberapa keterbatasan penelitian antara lain dalam bidang IPS, dimana keterbatasan terlihat pada matapelajaran IPS, sebagai sebuah strategi, *edutainment* sangat memungkinkan untuk diterapkan pada matapelajaran yang lain. Keterbatasan lainnya pada waktu dimana pada tahun tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 sedangkan pada saat sekarang muncul kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. Untuk itulah sangat memungkinkan kepada peneliti lainnya untuk meneruskan penelitian ini dengan judul yang lebih *variative* baik dalam bentuk kualitatif atau pun kuantitatif.

## C. Saran

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran di MI Muhammadiyah Kramat terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran IPS, perkenankan penulis memberikan beberapa masukan atau saran-saran antara lain.

1. Guru; Pelaksanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Kramat sudah bagus. Namun hendaknya selalu berusaha untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekiranya dapat menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar.
2. Siswa; Bagi siswa hendaknya memperhatikan penjelasan dari bapak, ibu guru dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Teruslah bersemangat dan miliki motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan terus meningkatkan potensi dalam mempelajari pelajaran Tematik IPS. “Patuhilah perkataan gurumu dan jangan bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi”.
3. Pembaca; Bagi pembaca, hasil skripsi ini masalah banyak kekurangan, namun bisa menjadi pedoman utama bagi pembaca untuk membuat laporan penelitian. Ambil laporan dari hasil penelitian ini yang baik-baik saja dan banyaklah membaca buku untuk dapat melengkapi laporan yang akan dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

Afriyah . Ika Fitri, “*Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Kelas VI Mi Nurushshibyah Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes*” (Skripsi,IAIN Purwokerto 2014)

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

Arikunto . Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.

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

Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: BumiAksara, 2011).

Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa, 2002.

Ekowati. Dyah Worowirastri Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Tematik Di SD Purwantoro 1 Kota Malang Dan Mi Nurul Islam Tajinan Kabupaten Malang, *Jurnal Preimere Educandum*, vol. 4 No. 4 2014, hlm. 191-111. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/1180>

Fadlilla. M, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2014).

Fahmi. Nadia Noor berjudul Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Cahilungga (Skripsi: IAIN Purwokerto, 2018).

Hamalik. Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008).

Hamid . Moh Sholeh, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva press, 2014.

Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga,2009).

Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik, 2008).

Isjoni, *Pembelajaran komperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

Kemendikbud, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.

- Khasanah. Khayatul, “ *Penerapan Edutainment Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 01 Purwokerto*”(Skripsi,IAIN Purwokerto, 2015)
- Khoirinnisa. Ayyu, “*Strategi Pembelajaran IPS di Kelas VI MI Ma’arif Nu 01 Cipawon Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014*” (Skripsi, IAIN Purwokerto 2013)
- M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad Pembelajaran Abad 21 “Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013”*, (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2014.
- M.Fadillah,dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014).
- Magfiroh. Laelatul, “*Metode Pembelajaran IPS Kelas V di MI Darul Hikmah Purwokerto Tahun Pelajaran 2014/2015*”, *Skripsi*. (Purwokerto:IAIN, 2015).
- Mansyur. Hasan dan Andi Rusbandi, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1999)
- Margono S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999).
- Munah. Binti, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009).
- Mutmainah. Suryanti, ” Strategi Edutainment Untuk Meningkatkan Percaya Diri di Taman Kanak- Kanak”, *Jurnal Obes: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,Yogjakarta, Volume 7 edisi 3, 2023, hlm. 2602.
- Neza Agusdianita, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran PjBl untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik”, *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, Bengkulu, Vol. 6 No. 1, Mei 2023, hlm. 47 doi: <http://dx.doi.org/10.33369>
- Nur’aini . Ika, *Penetapan Edutainment dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol.6, No 1, 2022* , hlm. 65.
- Nuraeni. Alifah, Implementasi Metode Edutainment dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017 (Skripsi IAIN Purwokerto, 2017).
- Nurkholis, “*Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*”. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No. 1 (Nopember 2013), hlm. 23-32.
- Pangastuti. Ratna, *Edutainment Paud*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2014).
- Purwanto. M. Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2012.

Rudi Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010).

Sagala Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2017).

Santoso, "Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)", *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Kudus, Vol. 1 No. 1, Februari 2018, hlm.66.

Shodiqin. Rahmat, "Pembelajaran Berbasis Edutainment", *Jurnal Al-Maqoyi*, Banjarmasin, Vol. IV. No 1 Januari-Juni 2016, hlm. 37.

Sri Anitah W dkk, "Strategi Pembelajaran di SD" *Skripsi* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021).

Sudiyo dkk, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, (Purwokerto: STAIN Press, 2015).

Sunhaji, *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*, (Purwokerto: STAIN Press, 2013).

Sunhaji, *Strategi Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, (Purwokerto: STAIN Purwokerto Press, 2015).

Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).

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

Udin S Winatapura dkk, *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

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



## PEDOMAN WAWANCARA

### 1. Guru

- a. Bagaimana pendapat Bapak, mengenai strategi *Edutainment* yang diterapkan pada pembelajaran tematik pada matapelajaran IPS?
- b. Apakah dengan adanya strategi *Edutainment* dapat meningkatkan prestasi bagi peserta didik pada matapelajaran IPS?
- c. Apakah dengan menggunakan *Edutainment* semua peserta didik dapat secara aktif untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar pada matapelajaran IPS?.
- d. Bagaimana peran Bapak dengan peserta didik kelas VI yang masih belum aktif pada kegiatan belajar mengajar?
- e. Apakah strategi *Edutainment* itu efektif untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar?

### 2. Kepala Madrasah

- a. Bagaimana usaha untuk meningkatkan kompetensi mengajar di MI Muhammadiyah Kramat?
- b. Menurut Bapak apakah guru kelas VI menggunakan strategi *edutainment* dalam pembelajaran Tematik IPS?
- c. Bagaimana menurut Bapak terhadap kompetensi kelas VI yang menggunakan strategi *edutainment* pada pembelajaran tematik IPS?

### 3. Siswa Kelas V

- a. Bagaimana pendapat adek tentang pembelajaran *edutainment* yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran?
- b. Apakah dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan prestasi?
- c. Apakah terdapat perbedaan antara belajar hanya menggunakan metode berceramah dan menggunakan pembelajaran *edutainment* ?
- d. Apakah yang adek rasakan belajar menggunakan strategi pembelajaran *edutainment* ?





**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS VI  
MI MUHAMMADIYAH KRAMAT**

Nama : Suwito

Waktu Penelitian : 20 November 2022

1. Bagaimana pendapat ibu, mengenai strategi *Edutainment* yang diterapkan pada pembelajaran tematik?

Jawaban : Strategi *Edutainment* itu sebenarnya banyak macam. Dengan adanya pembelajaran *edutainment* ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran tematik, karena memang siswa dituntut untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, karena menghasilkan suasana yang menyenangkan

2. Apakah dengan adanya strategi *Edutainment* dapat meningkatkan prestasi bagi peserta didik?

Jawaban : iya, secara umum strategi *Edutainment* dapat meningkatkan prestasi peserta didik, banyak anak terlihat memiliki semangat yang lebih baik dibandingkan dengan strategi konvensional, dan secara prestasi dapat dilihat dari hasil yang didapatkan siswa.

3. Apakah dengan menggunakan *Edutainment* semua peserta didik dapat secara aktif untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar?

Jawaban: Tentu, hampir secara keseluruhan dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan., tetapi saya juga menyadari bahwa kondisi anak itu mempengaruhi kondusifitas anak tersebut, sehingga terlihat masih ada siswa yang kurang bersemangat.

4. Bagaimana peran Bapak dengan peserta didik kelas VI yang masih belum aktif pada kegiatan belajar mengajar?

Jawaban : Untuk siswa yang masih belum aktif pada kegiatan pembelajaran, biasanya saya beri semangat supaya dia mau aktif mulai dari hal-hal yang paling sederhana misalnya saya suruh dia bertanya tentang hal-hal yang dia belum mengerti pada materi pelajaran dan saya kasih reward berupa bintang yang terbuat dari kertas.

5. Apakah strategi *Edutainment* itu efektif untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar?

Jawaban : iya saya kira cukup efektif, karena kita bisa lakukan dengan berbagai cara dan semuanya terasa menyenangkan bagi semua peserta didik, kondisi anak yang ramai dan menyenangkan menjadikan anak senang untuk belajar.



## HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA MI MUHAMMADIYAH KRAMAT

Nama : Muthohir A.F. Huznie, S.Ag

Waktu penelitian : 21 Desember 2022

1. Bagaimana usaha untuk meningkatkan kompetensi mengajar di MI Muhammadiyah Kramat?

Jawaban: Madrasah berusaha baik mungkin untuk mendatangkan narasumber yang berkompeten di dalam pembelajaran dengan strategi pembelajaran terbaru, terlebih bahwa program KKG menjadi bagian tersendiri di dalam meningkatkan kompetensi guru, terlebih kami berkoordinasi dengan Majelis Dikdasmen PDM Purbalingga.

2. Menurut Bapak apakah guru kelas VI Menggunakan strategi edutainment dalam pembelajaran Tematik IPS?

Jawaban: sepengetahuan saya ya dimana bapak Suwito menggunakan strategi edutainment di dalam pembelajaran tematik IPS, hal itu karena strategi ini sangat cocok digunakan, terlebih saya juga melihat bahwa RPP yang dibuat juga mengarah kepada pembelajaran dengan menggunakan strategi edutainment.

3. Bagaimana menurut Bapak terhadap kompetensi kelas VI yang menggunakan strategi edutainment pada pembelajaran tematik IPS?

Jawaban: ya sebagaimana saya melihat bahwa guru kelas VI menggunakan strategi edutainment yang menyenangkan, saya melihat prestasi yang membanggakan pada siswa tersebut dalam hal pelaksanaan Upacara tiap hari Senin, karena salah satu materinya kan mengenai upacara yan.



**HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS V**  
**MI MUHAMMADIYAH KRAMAT**

Nama : Muhammad Fahmi Asy-Syidiq

Waktu penelitian : 20 Januari 2023

1. Bagaimana pendapat adek tentang *Edutainment* yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran?

Jawaban : Pembelajaran edutainment itu kan belajar sambil kelompokan, nilainya ulangnya jadi lebih besar soalnya ada memori tentang percakapan sama temen jadi otomatis keinget sendiri pas ulangan beda kalo cuma dengerin bu guru aja kadang ngantuk jadi pas ulangan bingung karena kurang ingat dengan materi yang dijelaskan.

2. Apakah dengan adanya strategi pembelajaran edutainment dapat meningkatkan prestasi?

Jawaban : Iya, nilai ulangan harian jadi lebih besar.

3. Apakah terdapat perbedaan antara belajar hanya menggunakan metode berceramah dan menggunakan pembelajaran edutainment?

Jawaban : Kalau belajarnya hanya mendengarkan guru berceramah itu menurut saya sangat membosankan.

4. Apakah yang adek rasakan belajar menggunakan strategi pembelajaran edutainment?

Jawaban : asik banget seneng soalnya bisa cerita tanya-tanya juga bagian hal yang belum mudeng sama temen sendiri jadi engga malu gitu.



**HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS V**  
**MI MUHAMMADIYAH KRAMAT**

Nama : Deva Gisela Putri

Waktu penelitian : 20 Januari 2023

1. Bagaimana pendapat adek tentang *Edutainment* yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran?

Jawaban : Pembelajaran edutainment itu kelompokan, ya jadi asik. Bisa saling membantu temen yang belum paham satu sama lain mba.

2. Apakah dengan adanya strategi pembelajaran edutainment dapat meningkatkan prestasi?

Jawaban : Iya, nilai ulangan harian jadi lebih besar.

3. Apakah terdapat perbedaan antara belajar hanya menggunakan metode berceramah dan menggunakan pembelajaran edutainment?

Jawaban : Kalau belajarnya hanya mendengarkan guru berceramah itu menurut saya bikin ngantuk.

4. Apakah yang adek rasakan belajar menggunakan strategi pembelajaran edutainment?

Jawaban : senang soalnya bisa bertukar pikiran juga sama teman.



**HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS V**  
**MI MUHAMMADIYAH KRAMAT**

Nama : Embun Ayunda Putri

Waktu penelitian : 20 Januari 2023

1. Bagaimana pendapat adek tentang *Edutainment* yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran?

Jawaban : Pembelajaran kelompok itu menyenangkan, yang tadinya mikir sendiri jadi sekarang bareng-bareng mikirnya.

2. Apakah dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan prestasi?

Jawaban : Iya, kan jadi nilainya bagus mba.

3. Apakah terdapat perbedaan antara belajar hanya menggunakan metode berceramah dan menggunakan pembelajaran *edutainment*?

Jawaban : bedanya kalo pembelajaran kelompok kan jadi ngga ngantuk karena kan kalo ngantuk jadi ngga paham pelajarannya.

4. Apakah yang adek rasakan belajar menggunakan strategi pembelajaran *edutainment* ?

Jawaban : senang mba kan jadi bisa sambil ngobrol dengan sesama teman



Lampiran 3

**HASIL OBSERVASI STRATEGI PEMBELAJARAN EDUTAINMENT PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI MUHAMMADIYAH KRAMAT**

**A. HASIL OBSERVASI TERHADAP SISWA KELAS VI MI MUHAMMADIYAH  
KRAMAT**

Observasi Terhadap Siswa Kelas VI MI Muhammadiyah Kramat

Waktu penelitian : 13 November 2022

No.	Hal yang diamati	Pelaksanaan	
		Ada	Tidak
1	Pengkondisian saat belajar	√	
2	Keaktifan siswa	√	
3	Keaktifan kelompok	√	
4	Buku modul pembelajaran	√	
5	Peralatan belajar (meja belajar, kurs, penerangan)	√	
6	Buku penunjang	√	
7	Menyelesaikan tugas secara bersama-sama	√	
8	Membantu teman untuk pemahaman	√	

The logo is circular with a green center and a yellow border. It features a white stylized flame or oil lamp in the center, with the letters 'UIN' below it. The text 'PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI' is written in a semi-circle at the bottom of the logo.

**B. HASIL OBSERVASI TERHADAP GURU KELAS VI MI MUHAMMADIYAH  
KRAMAT**

Nama guru : Suwito

Waktu Penelitian : 13 November 2022

No.	Hal yang diamati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Menanyakan materi sebelumnya	√	
2	Menjelaskan materi pelajaran	√	
3	Mengarahkan siswa untuk aktif pada kegiatan pembelajaran	√	
4	Mengkondisikan siswa	√	
5	Mengikuti sampai jam pelajaran berakhir	√	
6	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√	
7	Mengawasi siswa dalam pembelajaran kelompok	√	
8	Menunjuk siswa yang belum aktif untuk aktif	√	
9	Media pembelajaran	√	
10	Memberikan reward kepada siswa kelompok aktif	√	
11	Membuat kesimpulan pembelajaran	√	





Lampiran 4 Foto Dokumentasi



Gambar 1:  
Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS materi 1



Gambar 4.2 :  
Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS Materi 2



Gambar 4  
Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Tematik IPS Materi 2



Gambar 4.4  
Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS materi 3



Gambar 4.5

Pelaksanaan Pembelajaran Tematik IPS Materi 4

Lampiran 5 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Desi Nur Winahyu  
No. Induk : 1717405100  
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Madrasah Prodi PGMI  
Pembimbing : Dr. Abu Dharin, M.Pd.  
Nama Judul : Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Tematik Materi IPS Pada Kelas VI di MI Muhammadiyah Kramat Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Jumat, 24/02/23	Perbanyak footnote, tulisan kurang rapi		
2.	Senin, 13/03/23	perbanyak jurnal penulisan cover salah, sepiasan salah		
3.	Rabu, 29/03/23	Instrumen pada bab III, masih banyak anote		
4.	Senin /10/04/23	Instrumen yang dibutuhkan kurang, panduan observasi		
5.	Senin /08/05/23	masih ada anote & bab II bab III, penulisan daftar pustaka		
6.	Rabu, 24/05/23	Bab IV masih kurang banyak jawaban dari pernyataan & bab III		
7.	Senin, 12/06/23	Bab IV ada kata yang kurang sesuai lebih & dimantapkan lagi		
8.	Selasa, 20/06/23	Bab I, II, III sudah bagus kurang perataan dalam penulisan		
9.	Rabu, 05/07/23	Abstrak di betulkan hanya kesimpulannya.		

Dibuat di : Purwokerto  
Pada tanggal :  
Dosen Pembimbing

Dr. Abu Dharin, M.Pd.  
NIP. 197412022011011001

Lampiran 6 Surat penelitian di MI Muhammadiyah Kramat



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126  
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id



Nomor : B- /In.17/FTIK.J PGMI /PP.00.9/VI/21 Purwokerto, 08 Agustus 2022  
Lampiran : ----  
Hal : *Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan*

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Kramat  
Di Tempat

**Assalamu'alaikum wr.wb.**

Diberitahukan dengan hormat bahwa, dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi mahasiswa kami :

1. Nama : Desi Nur Winahyu
2. NIM : 1717405100
3. Semester : Sebelas (11)
4. Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Tahun akademik : 2022

maka kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Obyek : Guru Kelas VI
2. Tempat/Lokasi : MI Muhammadiyah Kramat
3. Tanggal obsevasi : 08 Agustus 2022 s/d Selesai

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

**Wasalamu'alaikum wr. wb.**

A.n. Wakil Dekan Bidang Akademik  
Ketua Jurusan PGMI

Dr. H. Siswadi, M.Ag.  
NIP. 19701010 200003 1 004

Tembusan :  
- Arsip



IAIN.PWT/FTIK/05.02.
Tanggal Terbit : 08 Agustus 2022
No. Revisi :

*Lampiran 7 Surat Balasan dari MI Muhammadiyah Kramat*





**MUHAMMADIYAH BAGIAN PENDIDIKAN DASAR  
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH  
KRAMAT – PURBALINGGA**

TERAKREDITASI : A

Alamat : Kramat, RT 01/01, Karangmoncol, Purbalingga

Kramat, 10 Februari itu 2023

No : 41/V.4.AU/F/2023

Kepada

Lampiran : -

Yth. An. Dekan FTIK UIN SAIZU

Hal : Pemberitahuan

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala dan atas karunianya semoga membawa keberkahan kepada bagi kita semua Allahumma Aamiin. Sehubung dengan adanya surat ini 41/V.4.AU/F/2023, tanggal 21 November 2022 tentang permohonan izin melakukan observasi pendahuluan dalam rangka proses pengumpulan data dan penyusunan skripsi dengan mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Desi Nur Winahyu

NIM : 1717405100

Semester : 12

Jurusan/Prodi : FTIK/PGMI

Tahun Ajaran : 2022/2023

Maka kami mengizinkan mahasiswa dengan nama tersebut untuk melakukan observasi pendahuluan dalam rangka proses pengumpulan data dan penyusunan skripsi di MI Muhammadiyah Kramat.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purbalingga, 10 Februari 2023  
Kepala Madrasah  
  
A.F. HUZNIE, S.Ag  
NIP. ....

Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN**  
**No.1896 /UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/7/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Desi Nur Winahyu  
NIM : 1717405100  
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 7 Juli 2023  
Nilai : A (88)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 7 Juli 2023

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001



Lampiran 9 Surat Keterangan Sumbangan Buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: [lib@uinsaizu.ac.id](mailto:lib@uinsaizu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU**

Nomor : B-2858/Un.19/K.Pus/PP.08.1/7/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : DESI NUR WINAHYU  
NIM : 1717405100  
Program : SARJANA / S1  
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menitipkan uang sebesar :

**Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)**

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 7 Juli 2023  
Kepala,  
  
Aris Nurohman



Lampiran 10 Sertifikat BTA-PPI

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**  
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126  
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

**IAIN PURWOKERTO**

---

# SERTIFIKAT

Nomor: B-205/In.17/UPT.MAJ/Sti.011/X/2017

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**DESI NUR WINAHYU**  
**1717405100**

Sebagai tanda yang bersangkutan telah **LULUS** dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI).

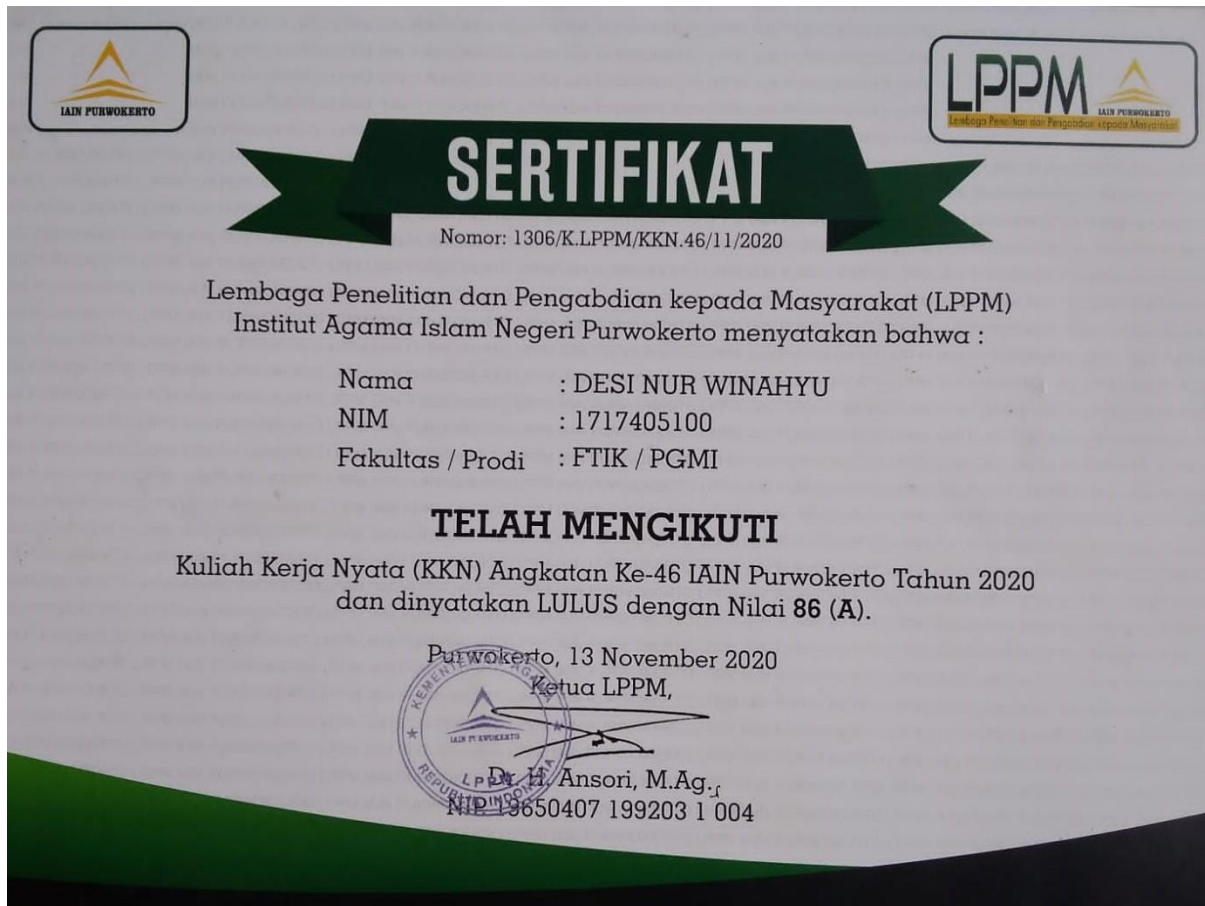
MATERI UJIAN	NILAI
1. Tes Tulis	73
2. Tartil	70
3. Kitabah	70
4. Praktek	70

NO SERI: MAJ-MB-2017-416

Purwokerto, 10 Oktober 2017  
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,  
  
Drs. H. M. Mukti, M.Pd.I  
NIP. 19570521 198503 1 002

SAIFUDDIN

Lampiran 11 Sertifikat KKN



SAIFUDDIN

Lampiran 12 Sertifikat PPL



W. SAIFUDDI

Lampiran 13 Sertifikat Bahasa Arab

  
IAIN PURWOKERTO  
وزارة الشؤون الدينية  
الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

www.iainpurwokerto.ac.id ٦٣٥٦٢٤-٠٢٨١ هاتفه ٥٣١٢٦ بورنوكرتو رقم: ٤٤، بورنوكرتو

---

**الشهادة**  
الرقم: ان.١٧/ UPT. Bhs/ PP.٠٠٤/ ٢٠١٨/١٠

تشهد الوحدة لتنمية اللغة بأن:

الاسم : ديسي نور وينهيو

رقم القيد : ١٧١٧٤٠٥١٠٠

القسم : PGMI

قد استحق/استحققت الحصول على شهادة إجادة اللغة العربية بجميع  
مهاراتها على المستوى المتوسط وذلك بعد إتمام الدراسة التي عقدتها  
الوحدة لتنمية اللغة وفق المنهج المقرر بتقدير:

سورة  
ساحبة  
الشهادة

٧٧  
١٠٠  
(جيد جدا)

بورنوكرتو، ١٧ يناير ٢٠١٨  
الوحدة لتنمية اللغة،  
KEMENTERIAN AGAMA  
IAIN PURWOKERTO  
الدكتور صوري الماجستير  
رقم الوظيف : ١٩٩٣٠٣١٠٠٥ ١٩٩٧٠٣٠٧

Lampiran 14 Sertifikat Bahasa Inggris

  
**IAIN PURWOKERTO**  
**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS**  
**INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, [www.iainpurwokerto.ac.id](http://www.iainpurwokerto.ac.id)

---

**CERTIFICATE**  
*Number: In.17/ UPT.Bhs/ PP.00.9/ 007/ 2018*

This is to certify that :

Name : **DESI NUR WINAHYU**  
Student Number : **1717405100**  
Study Program : **PGMI**

*Pasfoto resmi berwarna ukuran 3X4 cm*

Has completed an English Language Course in Intermediate level organized by Language Development Unit with result as follows:

**SCORE: 71      GRADE: GOOD**

Purwokerto, 10<sup>th</sup> January 2018  
Head of Language Development Unit,  
  
**D. Subur, M. Ag**  
NIP. 19670307 199303 1 005



Lampiran 15 Sertifikat Aplikasi Komputer

# SERTIFIKAT

## APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-639524 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



No. IN.17/UPT-TIPD/5347/W/2023

**SKALA PENILAIAN**

SKOR	HURUF
96-100	A
91-95	A-
86-90	B+
81-85	B-
75-80	C

Diberikan Kepada:

**DESI NUR WINAHYU**  
NIM: 1717405100

Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 02 Desember 1998

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office®* yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

**MATERI PENILAIAN**

MATERI	NILAI
Microsoft Word	75 / C
Microsoft Excel	76 / C
Microsoft Power Point	79 / C



Purwokerto, 23 Juni 2023  
Kepala UPT TIPD



**Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc**  
NIP. 19801215 200501 1 003

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Desi Nur Winahyu
2. NIM : 1717405100
3. Tempat/Tgl.Lahir : Purbalingga, 2 Desember 1998
4. Alamat Rumah : Kramat Rt. 1/3 Kecamatan Karangmoncol  
Kabupaten Purbalingga
5. Nama Ayah : Hasan Tohid
6. Nama Ibu : Tarsini
7. Agama : Islam

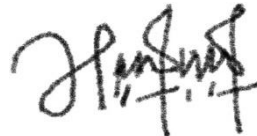
### B. Riwayat Pendidikan

1. TK ABA Aisyah Tamansari, Tahun Lulus 2005
2. MI Muhammadiyah 55 Tamansari, Tahun Lulus 2011
3. MTs Muhammadiyah 05 Tamansari, Tahun Lulus 2014
4. SMA Negeri 1 Bobotsari, Tahun Lulus 2017
5. S1 UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Tahun 2017, Kulus Teori Tahun 2023

### C. Pengalaman Organisasi

Purwokerto, 11 Juli 2023

Penulis,



Desi Nur Winahyu

NIM. 1717405100