

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI LINGKUNGAN
ALAM DAN BUATAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

INDAH PUSPITA KURNIASIH

1705275

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

Indah Puspita Kurniasih, 2021

***PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT*
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Indah Puspita Kurniasih

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©IndahPuspitaKurniasih

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

ii

Indah Puspita Kurniasih, 2021

***PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Indah Puspita Kurniasih
NIM : 1705275
Program Studi : S1 PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Judul Skripsi :

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. H. Encep Supriatna, M. Pd tanda tangan

Penguji II : Dra. Sri Wuryastuti, M.Pd tanda tangan

Penguji III : Tatang Suratno, M.Pd tanda tangan

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 30 Agustus 2021

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Indah Puspita Kurniasih

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang
Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian diadakan guna menciptakan inovasi pembelajaran IPS dengan penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment di SDN Gelam 2. Tujuan penelitian (1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan di kelas V SDN Gelam 2; (2) mendeskripsikan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Gelam 2 pada penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment. Penelitian memakai metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian (1) penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan di SDN Gelam 2 melalui tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian; (2) aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran diketahui dari kegiatan mengamati, praktik, mengomunikasikan, dan mengembangkan keingintahuannya. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* mampu memotivasi siswa untuk turut serta dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran dipadukan dengan komponen yang berkaitan dengan prinsip-prinsip *edutainment* diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yaitu demonstrasi dan ceramah plus, penggunaan model pembelajaran, penggunaan *games*, mengajak siswa bernyanyi, serta penggunaan media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, edutainment, IPS, lingkungan

ABSTRACT

THE USE OF EDUTAINMENT-BASED LEARNING MEDIA TOWARDS STUDENT'S LEARNING ACTIVITIES IN NATURAL AND MANUFACTURED ENVIRONMENTAL SUBJECTS IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL

Indah Puspita Kurniasih

Elementary School Teacher Education Program, Serang Campus
Indonesian education university

The research was conducted to create social science learning innovations by using edutainment-based learning media at SDN Gelam 2. The research objectives (1) describe the use of edutainment-based learning media in social studies subjects on natural and artificial environment materials in class V SDN Gelam 2; (2) describe the learning activities of fifth grade students of SDN Gelam 2 on the use of edutainment-based learning media. The study used a descriptive method with a qualitative approach. Collecting data through observation, interviews and documentation. The results of the study (1) the use of edutainment-based learning media in social studies subjects on natural and artificial environment materials at SDN Gelam 2 through three stages, namely planning, implementation and assessment; (2) student learning activities in the learning process are known from observing, practicing, communicating, and developing their curiosity. The results of the study concluded that the use of edutainment-based learning media was able to motivate students to participate and play an active role in learning activities in order to create fun and meaningful learning. In the use of learning media, the learning process is combined with components related to edutainment principles including the use of learning methods, namely demonstrations and lectures plus, the use of learning models, the use of games, inviting students to sing, and the use of learning media.

Keywords: learning media, edutainment, IPS, environment

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
HALAMAN PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	7

B. Penelitian Relevan.....	28
----------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	30
B. Metode Penelitian.....	30
C. Teknik Penelitian	31
D. Latar Penelitian	37
E. Subjek Penelitian.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Prosedur Penelitian.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	31
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru.....	34
Tabel 4.1 Data Subjek Penelitian	40
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru Kelas V SD Negeri Gelam 2	41
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan (Balasan) Penelitian
- Lampiran 3 : Validasi Instrumen Penelitian
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 : Media Pembelajaran Berbentuk Video dan Kartu Bergambar
- Lampiran 6 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, N. S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Alfiyan, I. (2019). *Pengembangan Media Lift The Flab Book Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Apriliyani, Y. (2018). *Strategi Edutainment Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 02 Toyareka Kecamatan Kemangkon Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018*. IAIN Purwokerto: Purwokerto.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azra, S. &. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Caryoto, Y. M. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Fahmi, N. N. (2018). *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga*. Purwokerto: IAINi Purwokerto.
- Fatmawati. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Tentang Materi Uang Di Kelas III SDN Gelam 2*. Serang: UPI Kampus Serang.
- Firmansyah, H. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 : Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung Alfabeta.
- Hamid, M. S. (2014). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamruni. (2008). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Handayani, S. R. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan melalui Media Tiga Dimensi pada Siswa Kelas III SD Negeri 18 Pekanbaru. *JURNAL PIGUR*, 97-98.
- Hapsari, F. A. (Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan melalui Strategi Active Knowledge Sharing Dengan Media Pop Up Book Pada Siswa Kelas III MI Perwanida Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020). 2019. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Husman, B. H. (2020). Implementasi Nilai Karakter Siswa SD Negeri 62 Palembang Melalui Penerapan Media Pembelajaran IPS SD Berbasis Edutainment. *JURNAL INOVASI SEKOLAH DASAR*, 146-147.
- Kosasih, A. R. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Melani, Y. (2019). *Penggunaan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Materi Tentang Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar (Penelitian Deskriptif Kualitatif SD Negeri Bajarsari 1 Cipocok Jaya*. Serang: UPI Kampus Serang.
- Muflih, N. A. (2020). *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV SD Al-Irsyad Al-Islamiyah 02 Purwokerto Tahun Pelajaran 2019/2020*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Rivai, N. S. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rivai, N. s. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana, R. S. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Roqib, M. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: PT LKIS Printing Cemerlang.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardirman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdaarya.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, A. (2008). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD Berbasis Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Bandung: UPI.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyadi. (2012). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Usman, U. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zein, S. H. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Tayamum Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Edutainment Pada Siswa Kelas III-A MIN 1 Kota Surabaya*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.