

PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Ika Nur'Aini

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

ika161197@gmail.com

Abstract

Learning must be designed in such a good way that it creates an atmosphere of learning in the classroom that feels comfortable, full of freedom without any pressure, and more fun learning. Therefore, one strategy that can make learning fun is Edutainment. Edutainment is a learning process designed by combining educational and entertainment content in harmony so that learning activities are fun. In other words, learning is done in a fun way, not otherwise boring and in a depressed state. The purpose of this paper is to know the application of edutainment in the learning of social sciences. The approach used in this paper is a case study in the form of descriptive. The result of this paper is that the application of edutainment in Social Science learning can be applied by varying with various learning methods such as role play or role playing, demonstration, and other learning games that are able to increase students' interest, motivation, and learning activities.

Keywords: *Application of Edutainment, Social Science Learning.*

Abstrak

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 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. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui penerapan edutainment dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Pendekatan yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi kasus yang berupa deskriptif. Hasil dari tulisan ini adalah penerapan edutainment dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diterapkan dengan memvariasikan dengan berbagai metode pembelajaran seperti *role play* atau bermain peran, demonstrasi, dan permainan pembelajaran lainnya yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar siswa.

Kata Kunci: *Penerapan Edutainment, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹ Jadi pendidikan telah dipersiapkan sedemikian rupa sehingga proses pendidikan akan lebih terarah

¹Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

dan dapat mencapai tujuannya. Proses pendidikan adalah proses yang membebaskan seseorang dari berbagai kungkungan atau merupakan proses *empowering* (pemberdayaan) atau penyadaran akan kemampuan atau identitas seseorang atau kelompok.²

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, cara belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Pada hakikatnya, pembelajaran adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa. Ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar.⁴ Dalam keadaan tertentu siswa mulai kehilangan daya konsentrasi dalam proses pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut membuat siswa kurang fokus, sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Kondisi belajar dapat diciptakan melalui berbagai cara, diantaranya menggabungkan antara belajar dengan kegiatan yang disukai oleh siswa.

Bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas bawah kegiatan yang paling disukai adalah bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.⁵ 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.⁶ Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian.⁷

Bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Salah satunya adalah memperoleh pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain dapat membuat anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar menggunakan keahlian tersebut pada saat

²Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, (Purwokerto: STAIN Press), hlm. 15.

³Sunhaji, *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*, (Purwokerto: STAIN Press, 2013), hlm.18-19.

⁴Ajeng Yusriana, *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012) hlm. 78.

⁵Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), hlm. 1.

⁶Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 183.

⁷Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 20.

yang tepat, serta dapat memenuhi segala yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognisi dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Jadi belajar dengan bermain memiliki manfaat dan pengaruh yang besar bagi perkembangan anak, serta dapat membuat suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kegembiraan dan kesenangan dalam belajar dapat diciptakan melalui berbagai cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan peran, iringan musik, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Mengingat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang materinya cukup banyak dan kompleks sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan suatu metode atau strategi yang mampu membuat peserta didik mudah dalam menerima dan memahami materi yang dipelajari.

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 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.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan Studi Kasus (*Case Study*), yaitu metode yang mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka ragam sumber informasi. Cresswell mendefinisikan studi kasus sebagai suatu eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait (*bounded System*) atau kasus. Suatu kasus menarik untuk diteliti karena corak khas kasus tersebut yang memiliki arti pada orang lain, minimal bagi peneliti. Patton menambahkan bahwa studi kasus adalah studi tentang kekhususan dan kompleksitas suatu kasus tunggal dan berusaha untuk mengerti kasus tersebut dalam konteks, situasi dan waktu tertentu. dengan metode ini, peneliti diharapkan menangkap kompleksitas kasus tersebut. Studi ini begitu unik, penting, dan bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat pada umumnya. Dengan memahami kasus secara mendalam peneliti akan

menangkap arti penting bagi kepentingan masyarakat, organisasi, atau komunitas tertentu. Studi kasus dapat membantu peneliti untuk mengadakan studi mendalam tentang perorangan, kelompok, organisasi, budaya, agama, daerah, atau bahkan Negara. Bentuk penelitian studi kasus berupa deskriptif, yang bertujuan menggambarkan suatu gejala, fakta, atau realita.⁸

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.⁹ Sumber Data sekunder yaitu informasi yang berasal dari buku-buku pendukung, publikasi internet, dan sumber-sumber tertentu yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Analisis Data

Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan prosedur yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang dikutip oleh Muri Yusuf melalui langkah-langkah berikut ini:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data menunjuk kepada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, pemisahan, dan pentransformasian data “mentah”. Oleh karena itu reduksi data berlangsung selama kegiatan penelitian dilaksanakan. Ini berarti pula reduksi data telah dilakukan sebelum pengumpulan data di lapangan. Reduksi data adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dari analisis data. Peneliti memilih data mana akan diberi kode, mana yang ditarik keluar, dan pola rangkuman sejumlah potongan atau apa pengembangan ceritanya merupakan pilihan analitis.¹⁰

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian Data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian adalah dengan teks yang bersifat naratif.¹¹

c. Kesimpulan (*Verifikasi*)

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan/ verifikasi. Sejak awal pengumpulan data, peneliti telah mencatat dan memberi makna sesuatu yang dilihat atau

⁸J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif; Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 50.

⁹Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Komunikasi, Ekonomi & Kebijakan public Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 132.

¹⁰Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm. 407-408.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Alfabeta CV, 2014), hlm. 408.

diwawancarainya. Kesimpulan menuntut verifikasi orang lain yang ahli dalam bidang yang diteliti, atau mungkin mengecek dengan data lain.

C. Pembahasan

a. Konsep Edutainment

1. Pengertian Edutainment

Edutainment dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dan dengan proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.¹²

Sedangkan edutainment menurut Moh. Sholeh Hamid adalah suatu proses pembelajaran yang di desain 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 playing*), dan demonstrasi.¹³

Praktik *edutainment* dapat dilakukan dengan humor yang diselipkan di tengah-tengah penyampaian materi atau humor yang didesain untuk contoh-contoh faktual yang menarik, terkait dengan materi yang dipelajari. Teknik bermain peran (*role play*) dan demonstrasi serta penggunaan multi media dengan diiringi musik yang menyentuh hati merupakan alternatif lain dari pelaksanaan edutainment. Sehingga *edutainment* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dan dengan proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.¹⁴

Dengan demikian, edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

2. Karakteristik Edutainment

Adapun karakteristik edutainment, antara lain sebagai berikut :

¹² Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKis, 2016), hlm. 107.

¹³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 17.

¹⁴ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam ...*, hlm. 107.

- a. Konsep edutainment adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.
 - b. Konsep dasar edutainment seperti halnya akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
 - c. Konsep edutainment menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
 - d. Dalam konsep edutainment proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.
3. Prinsip-prinsip Edutainment

Prinsip belajar berbasis edutainment adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Kesenangan dan ¹⁵kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta ¹⁶terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar. Rose and Nocholl (2003) mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:¹⁷

- a) Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tetap tinggi.
- b) Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
- c) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur serta dukungan antusias.
- d) Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.

¹⁷ Daryanto dan Tasrial, *Konsep Pembelajaran Kreatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hlm.113

- e) Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.
- f) Mengkonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode periode yang rileks.

4. Langkah-langkah Edutainment

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan edutainment adalah sebagai berikut:¹⁸

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 telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang akan diajarkan oleh guru.¹⁹

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

¹⁸ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 206-269.

dengan lancar, karena anak didik menyadari bahwa yang dipelajari dari gurunya 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 para 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.

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.²⁰ Menurut UUD Sisdiknas No.20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a) Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.²¹

IPS adalah istilah untuk menamai satu bidang studi/pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah. IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.²²

²⁰ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm.41.

²¹ Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm. 27.

²² Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 16-17.

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.²³

b) Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran IPS berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir, mengembangkan sikap peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungan sosial dan lingkungan fisik.²⁴

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.²⁵

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

²³Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 194.

²⁴Adelina Hasyim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 29.

²⁵Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 176.

- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya *to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society* dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- 9) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

3. Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran dengan konsep *edutainment* merupakan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia.²⁶

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai itu maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning-how-to-learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan, dan kemampuan belajar mereka.

Untuk menciptakan pembelajaran yang mampu membuat peserta didiknya merasa nyaman, terhibur, dan rileks ketika mengikuti pembelajaran, diperlukan peran dari guru. Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran menarik yang bernuansa *edutainment*. Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *edutainment*:

1. Guru menyiapkan alat-alat peraga yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
2. Kelas didesain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.

²⁶Hamruni, *Konsep Edutainment...*, hlm. 125.

3. Demonstrasi, siswa diajak bermain permainan lainnya seperti *role play*, *card sort*, debat berantai atau lainnya. Karena pada dasarnya metode edutainment merupakan bentuk nyata dari model PAIKEM.²⁷

Edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan, salah satu penerapannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang materinya cukup banyak dan kompleks sehingga seringkali membuat para siswa merasa kesulitan ketika harus mempelajari semua materi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Dengan banyaknya materi yang saling terintegrasi tersebut maka siswa perlu banyak mengingat atau menghafal dan juga memahami setiap materi yang dipelajari. Terkadang untuk menghafal dan memahami materi supaya tidak mudah lupa, siswa perlu mengulang kembali apa yang telah mereka pelajari di kelas dengan cara belajar mandiri. Namun tak banyak siswa yang melakukan hal tersebut, sehingga cukup banyak siswa yang ketika ditanya kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pembelajaran sebelumnya, mereka kebingungan dan lupa dengan apa yang mereka telah pelajari. Hal tersebut menjadi PR bagi guru untuk membuat para siswa ingat dan paham dengan materi yang disampaikan.

Guru perlu memodifikasi pembelajaran sehingga menimbulkan kesan yang bisa melekat pada ingatan siswa. Apabila pembelajaran meninggalkan kesan yang menyenangkan dan juga bermakna, maka siswa akan lebih mudah ingat dengan apa yang dilakukannya ketika proses pembelajaran. Ketika siswa mengingat apa yang dilakukannya ketika proses pembelajaran, maka mereka pun akan lebih mudah mengingat mengenai apa yang telah mereka pelajari bersama. Kesan baik ketika pembelajaran tersebut akan mudah diingat siswa. Salah satu cara membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan yaitu dengan penggunaan metode yang bervariasi. Variasi tersebut juga akan memudahkan siswa dalam belajar karena setiap siswa memiliki karakter berbeda ketika sedang belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan guru yaitu dengan melakukan pembelajaran berbasis *edutainment*.

²⁷Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment ...*, hlm. 117-118.

Pembelajaran berbasis *edutainment* memiliki bentuk terapan yang cukup banyak. Terapan *edutainment* mencakup berbagai strategi dan metode pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan mampu meninggalkan kesan bermakna serta menyenangkan. *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu.²⁸

Pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berupaya membuat proses pembelajaran IPS yang mencakup materi cukup padat ini menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan *edutainment*, meskipun siswa menjalani proses pembelajaran namun mereka tidak merasa sedang belajar, sehingga materi pembelajaran IPS yang sedang dipelajari dengan mudah terekam dalam otak dan senantiasa mereka ingat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diterapkan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran seperti *role play* atau bermain peran, demonstrasi, dan permainan pembelajaran lainnya yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar siswa. *Edutainment* diterapkan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan siswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pembelajaran berbasis *edutainment* memiliki bentuk terapan yang cukup banyak. Terapan *edutainment* mencakup berbagai strategi dan metode pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan mampu meninggalkan kesan bermakna serta menyenangkan. *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu.

Maka penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diterapkan dengan memvariasikan dengan berbagai metode pembelajaran seperti *role play* atau bermain peran, demonstrasi, dan permainan pembelajaran lainnya yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar siswa. *Edutainment* diterapkan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan siswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran.

²⁸Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment ...*, hlm. 18.

Daftar Pustaka

- Adelina Hasyim, 2015, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Media Akademi.
- Ajeng Yusriana, 2012, *Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-Anak*, Yogyakarta: Diva Press.
- Anggani Sudono, 2006, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo.
- Burhan Bungin, 2017, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Komunikasi, Ekonomi & Kebijakan public Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana.
- Conny R. Semiawan, 2008, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Indeks.
- Dadang Supardan, 2015, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto dan Tasrial, 2012, *Konsep Pembelajaran Kreatif*, Yogyakarta: Gava Media.
- Hamruni, 2008, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Sunan Kalijaga.
- J.R. Raco, 2010, *Metode Penelitian Kualitatif; Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, Jakarta: Grasindo.
- Moh. Roqib, 2016, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, Yogyakarta: Lkis.
- Moh. Sholeh Hamid, 2011, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva Press.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, 2011, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muri Yusuf, 2014, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Manajemen*, Bandung: Alfabeta CV.
- Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, Purwokerto: STAIN Press.
- Sunhaji, 2013, *Pembelajaran Tematik Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*, Purwokerto: STAIN Press.
- Suyadi, 2015, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syafruddin Nurdin, 2005, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Quantum Teaching.
- Trianto, 2015, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.