



IMPLEMENTASI METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Rima Agusyulia Rahayu¹, Ratna Sari Dewi², Zerri Rahman Hakim³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 31 Juli 2025
 Revisi: 9 Desember 2025
 Diterima: 17 Desember 2025
 Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
 Edutainment method, student involvement

Kata Kunci:
 Metode edutainment, keterlibatan siswa

DOI :
 10.31932/jpdp.v12i1.5246

Surel Korespondensi:
 2227200098@untirta.ac.id

Abstract

This study aimed to explore the implementation of the edutainment method in teaching Integrated Science and Social Studies (IPAS) at SD Negeri Margasana 1. The findings indicated that this method had a positive impact on the learning process. The use of edutainment effectively increased students' engagement in both individual and group activities, as reflected in their more active participation, higher enthusiasm, and deeper understanding of the material. In the planning stage, teachers appropriately adapted the edutainment method by designing lesson plans that emphasized interactivity, creativity, and the use of supportive learning media to create an enjoyable learning environment. The implementation was carried out through communicative and persuasive approaches, with the teacher acting as a facilitator guiding students throughout the learning process. Evaluation involved various forms of assessment, including formative tests, project-based tasks, and observations of student participation, providing a comprehensive picture of students' development. The implementation of this method supports not only academic achievement but also the development of social skills, communication skills, teamwork, and creativity. However, challenges remain, particularly in providing adequate facilities and learning media to optimize the use of the edutainment method.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode edutainment dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD Negeri Margasana 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan metode edutainment terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa yang lebih aktif, semangat dalam mengikuti pelajaran, serta pemahaman materi yang lebih mendalam. Dalam perencanaan, guru telah mengadaptasi metode edutainment dengan baik, menyusun RPP yang menekankan pada interaktivitas, kreativitas, serta pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Pelaksanaan metode ini dilakukan dengan pendekatan komunikatif dan persuasif, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar. Evaluasi yang dilakukan oleh guru juga melibatkan berbagai bentuk penilaian seperti tes formatif, tugas proyek, dan observasi partisipasi siswa, yang memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan siswa. Penerapan metode ini tidak hanya mendukung aspek akademis, tetapi juga perkembangan keterampilan sosial dan keterampilan lainnya, seperti kerja sama tim, kemampuan komunikasi, dan kreativitas. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, terutama dalam hal pengadaan fasilitas dan media pembelajaran yang lebih mendukung implementasi metode edutainment secara maksimal.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik

mengembangkan potensi mereka secara aktif (Sasongko, 2018). Pendidikan tidak hanya fokus pada hasil, namun juga pada proses belajar itu sendiri, karena keduanya harus

berjalan seimbang agar dapat membentuk manusia secara holistik (Zaki, 2023; Slameto dalam Zaki, 2023). Proses pembelajaran yang efektif dirancang oleh guru melalui kombinasi unsur manusiawi, materi, dan fasilitas untuk memfasilitasi siswa agar siap belajar (Rukajat, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Margasana 1, ditemukan bahwa banyak siswa kelas V menunjukkan gejala penurunan fokus saat mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap berat seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Siswa tampak mudah bosan, tidak antusias, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa konsentrasi belajar mereka menurun, sehingga berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Namun, dalam praktiknya, siswa seringkali mengalami penurunan konsentrasi yang berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu, perlu pendekatan yang mampu menarik minat mereka, khususnya di tingkat sekolah dasar, di mana bermain menjadi aktivitas yang sangat disukai

oleh siswa. Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat dalam membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, fisik, sosial, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Suarti, 2020).

Salah satu pendekatan yang dapat menyatukan unsur pembelajaran dan hiburan adalah metode Edutainment, yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan dan menghindarkan siswa dari tekanan (Albab, 2020). Hal ini penting diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang dikenal memiliki materi yang beragam dan kompleks (Nura, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang implementasi metode edutainment dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Margasana 1, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pandeglang.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Margasana 1. Tujuan utama penelitian adalah untuk menganalisis implementasi metode edutainment

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas V.

Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Moleong (2019) dan Hendryadi, et al. (2019), yaitu untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui deskripsi verbal di konteks alamiah. Penelitian ini tidak menekankan pada kuantitas data, melainkan kualitas dan proses, melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan hasil berdasarkan fakta lapangan, serta melibatkan partisipasi aktif peneliti dalam mencatat dan menganalisis data.

Data primer dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri Margasana 1. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen, arsip, dan catatan tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Objek penelitian difokuskan pada proses, penerapan, dan efektivitas metode edutainment dalam pembelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan

wawancara. Observasi dilakukan secara langsung untuk memahami aktivitas pembelajaran yang terjadi di kelas. Sedangkan wawancara dilakukan secara mendalam dan semi terstruktur terhadap informan untuk memperoleh informasi yang jujur dan lengkap tentang pelaksanaan metode edutainment. Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman (2014), yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu, (1) reduksi data, dimana proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasi data mentah dari lapangan sesuai dengan tujuan penelitian; (2) Penyajian data, dimana menata data dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan penarikan kesimpulan; dan (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi yang mana melakukan secara terus-menerus selama dan setelah pengumpulan data untuk memperoleh makna dari hasil temuan serta menguji validitasnya.

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Pembelajaran dengan Metode Edutainment

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru kelas V, telah menyusun

perencanaan pembelajaran secara sistematis dan berbasis pendekatan edutainment. Silabus dan RPP yang disusun mencakup permainan edukatif, eksperimen sederhana, simulasi, serta media visual yang menarik. Guru tampak mempersiapkan media pembelajaran dengan matang sebelum kegiatan belajar berlangsung.

Temuan lapangan mengungkapkan bahwa, Guru membawa RPP yang telah dimodifikasi untuk disesuaikan dengan metode edutainment, Media visual seperti gambar, alat peraga, dan perangkat teknologi dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai; serta refleksi pembelajaran dijadikan bagian dari evaluasi harian siswa.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru mencerminkan pemahaman terhadap pentingnya kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan siswa. Silabus dan RPP disusun dengan memperhatikan metode dan media pembelajaran yang bersifat edutainment. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang menekankan

pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Langkah pembelajaran dirancang secara sistematis mulai dari pembukaan interaktif, inti yang berfokus pada eksplorasi, hingga penutup dengan kegiatan refleksi. Guru juga memastikan kesiapan alat bantu seperti media visual, teknologi digital, dan alat peraga sebagai pendukung utama pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Albab (2020), yang menyatakan bahwa perencanaan berbasis *edutainment* menuntut guru untuk kreatif dan adaptif dalam merancang proses belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment di Kelas

Pelaksanaan pembelajaran di kelas menunjukkan implementasi aktif metode edutainment. Guru mengajak siswa melakukan kegiatan interaktif seperti bermain peran, diskusi kelompok, menonton video edukatif, dan simulasi ilmiah (misalnya simulasi air hujan dan sistem pencernaan). Suasana kelas menjadi lebih hidup,

dan siswa tampak antusias terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil temuan Lapangan menyatakan bahwa, guru menggunakan alat bantu seperti proyektor dan audio untuk menampilkan video dan presentasi; guru juga bersikap komunikatif dan memotivasi siswa agar aktif bertanya dan berdiskusi; serta aktivitas eksperimen dilakukan secara kolaboratif dengan alat peraga sederhana.

Pelaksanaan metode *edutainment* memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, komunikatif, dan kolaboratif. Melalui pendekatan persuasif dan komunikasi efektif, siswa termotivasi untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan, simulasi, dan media teknologi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep. Pelibatan siswa secara emosional dan fisik melalui metode ini memperlihatkan prinsip pembelajaran kontekstual yang efektif.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Suarti (2020), yang menyebutkan bahwa kegiatan bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung perkembangan keterampilan kognitif serta sosial. Demikian pula, Nura (2021) menemukan bahwa penerapan *edutainment* dalam mata pelajaran IPAS secara signifikan meningkatkan antusiasme dan konsentrasi siswa selama proses belajar.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara variatif dan berkelanjutan. Guru tidak hanya mengandalkan tes tertulis, tetapi juga menggunakan tugas proyek, observasi langsung, presentasi, dan portofolio sebagai bentuk penilaian. Penilaian ini memungkinkan guru untuk menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara lebih menyeluruh.

Temuan di lapangan juga mengungkap bahwa, guru memberikan kuis formatif di akhir pelajaran; siswa membuat model mini dari materi yang dipelajari; dan portofolio siswa dikumpulkan setiap

akhir pekan sebagai dokumentasi perkembangan.

Evaluasi dilakukan secara holistik dengan berbagai teknik penilaian, termasuk tes formatif, proyek kreatif, presentasi, observasi langsung, dan portofolio. Evaluasi ini memungkinkan guru untuk menilai perkembangan siswa secara lebih lengkap, tidak terbatas pada hasil akademik semata, tetapi juga pada partisipasi, kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kerja sama.

Penggunaan portofolio sebagai alat dokumentasi perkembangan belajar siswa memberikan nilai tambah dalam proses evaluasi, karena mencerminkan proses belajar jangka panjang. Pendekatan ini juga sesuai dengan karakter Kurikulum Merdeka yang menekankan pada asesmen formatif dan perkembangan kompetensi.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Zaki (2023), yang menekankan pentingnya evaluasi berbasis proses dalam pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa. Selain itu, Hendryadi et al. (2019) juga menyatakan bahwa evaluasi berbasis proyek dan portofolio mampu

meningkatkan refleksi diri siswa dan memberikan gambaran menyeluruh terhadap kemajuan belajar mereka.

Respons Stakeholder (Kepala Sekolah dan Orang Tua)

Stakeholder sekolah, termasuk kepala sekolah dan orang tua, menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penerapan metode edutainment. Kepala sekolah mendukung penuh kebijakan pembelajaran interaktif dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan. Orang tua pun menyambut baik perubahan perilaku belajar anak mereka dan bersedia berkontribusi dalam penyediaan alat peraga tambahan.

Temuan di lapangan mengungkapkan bahwa, orang tua merasa anak menjadi lebih terbuka dalam menceritakan pengalaman belajar; kepala sekolah mendorong penggunaan sumber belajar digital, dan orang tua mengusulkan penambahan alat peraga dan media teknologi pembelajaran.

Keterlibatan kepala sekolah dan orang tua menjadi faktor pendukung keberhasilan implementasi metode edutainment. Kepala sekolah

menunjukkan komitmen dalam menyediakan fasilitas, sementara orang tua turut aktif memberikan masukan serta dukungan logistik untuk kegiatan pembelajaran. Sinergi antara sekolah dan rumah menjadi penguat keberlanjutan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Simpulan

Implementasi metode edutainment dalam pembelajaran IPA dan IPS di kelas V SD Negeri Margasana 1 terbukti efektif meningkatkan keterlibatan, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa. Guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, serta melakukan evaluasi secara menyeluruh. Metode ini juga mendukung perkembangan sosial dan keterampilan siswa, meskipun masih menghadapi tantangan dalam penyediaan fasilitas dan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.

Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasution. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prasetyo, Z.A., & Rachmadtullah, R. (2020). Pengaruh Metode Edutainment terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 89–98.

Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.