

ABSTRAK

Andrie Kriesna S. 2025. *Pembelajaran Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun*. Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Drs. Nurhadji Nugraha, M.M. Pembimbing (2) Dr. Yudi Hartono, M.Pd

Kata Kunci: *Edutainment, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, IPAS.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Nambangan Kidul pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V SDN 01 Nambangan Kidul. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengukur keaktifan dan tes untuk mengukur hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan belajar siswa meningkat dari kategori cukup (20%) pada prasiklus menjadi kategori baik (66,67%) pada Siklus I, dan mencapai kategori sangat baik pada Siklus II. Sejalan dengan itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 62,5 dengan ketuntasan 46,7% pada prasiklus menjadi rata-rata 73,6 dengan ketuntasan 66,7% pada Siklus I. Pada Siklus II, hasil belajar mencapai puncaknya dengan rata-rata 87,60 dan ketuntasan belajar sebesar 86,7%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *edutainment* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran IPAS.

ABSTRACT

Andrie Kriesna S. 2025. *Edutainment-Based Learning to Improve Student Activity and Learning Outcomes in Science and Social Studies (IPAS) for Fifth-Grade Students at SDN 01 Nambangan Kidul, Madiun City*. Thesis. Madiun: Magister Study Program of Social Science Education, Graduate Program Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Advisors: (1) Drs. Nurhadji Nugraha, M.M., Co Advisor (2) Dr. Yudi Hartono, M.Pd.

Keywords: *Edutainment, Learning Activity, Learning Outcomes, IPAS.*

This research was driven by the low levels of student activity and learning outcomes in the Science and Social Studies (IPAS) subject among fifth-grade students at SDN 01 Nambangan Kidul, which stemmed from the use of conventional learning methods. The objective of this study was to enhance both student activity and learning outcomes through the implementation of edutainment-based learning.

The research followed a Classroom Action Research (CAR) design, utilizing the Kemmis and McTaggart model conducted over two cycles. The subjects were 15 fifth-grade students at SDN 01 Nambangan Kidul. Data collection techniques included observation to measure student activity and tests to evaluate learning outcomes. Data analysis was conducted using both qualitative and quantitative descriptive methods.

The results demonstrated that the application of edutainment-based learning significantly improved student activity and learning outcomes. Student activity increased from the "fair" category (20%) in the pre-cycle to the "good" category (66.67%) in Cycle I, ultimately reaching the "very good" category in Cycle II. Correspondingly, student learning outcomes improved from an average score of 62.5 with a 46.7% mastery rate in the pre-cycle to an average of 73.6 with a 66.7% mastery rate in Cycle I. In Cycle II, learning outcomes peaked with an average score of 87.60 and a mastery rate of 86.7%. This study concludes that edutainment-based learning is effective in creating an enjoyable learning atmosphere, thereby fostering student activity and academic achievement in IPAS.