

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan memberikan kontribusi yang besar pada kemajuan suatu bangsa. Semakin banyak jumlah penduduk yang buta aksara (tidak berpendidikan), maka bangsa itu akan mengalami kemunduran dan sebaliknya. Selain itu, dalam era globalisasi ini, kita harus mampu menguasai atau mengimbangi kemajuan IPTEK agar tidak ketinggalan zaman. Oleh karena itu, pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana yang sangat penting untuk peningkatan mutu dan kualitas sumber daya manusia.

Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, karakter, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Hal ini menimbulkan dorongan bagi pemerintah untuk selalu berusaha memperbaiki dan menyempurnakan mutu pendidikan di setiap jenjang pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar yaitu sarana prasarana, serta pemilihan metode dan media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran sendiri terdiri dari berbagai macam, yang masing-masing metode dan media pelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam mengajar IPAS kelas V SDN 01 Nambangan Kidul, Kecamatan Manguharjo Kota Madiun tahun pelajaran 2024 / 2025, terdapat berbagai macam kendala atau masalah di kelas. Diantaranya peserta didik cenderung mengabaikan pertanyaan guru di kelas. Disamping itu keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar IPAS tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Indikatornya adalah keterlibatan peserta didik secara aktif. Misalnya kemampuan dan keberanian siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi mata pelajaran yang belum dipahami dengan baik, kemampuan mengerjakan tugas, mempresentasikan tugas atau proyek tertentu, partisipasi aktif ketika berdiskusi atau proses pemecahan masalah, dan sejenisnya (Prasetyo & Abduh,2021). Dengan demikian, keaktifan peserta didik menjadi aspek penting dalam pencapaian pengalaman belajar yang optimal. Untuk itu, guru perlu memainkan peran guna mendukung aktivitas belajar peserta didik. Dengan keaktifan siswa, maka hasil belajar mereka berpotensi mengalami peningkatan (Nugroho 7 Nugroho, 2016) sebagaimana penjelasan Sardiman bahwa keaktifan belajar siswa termasuk unsur dasar untuk mencapai keberhasilan belajar (Sardiman,2014).

Di SDN 01 Nambangan Kidul peserta didik hanya diam di bangku, mengerjakan LKS, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan guru. Tidak ada komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar IPAS. Ketika guru melontarkan pertanyaan yang mengarah pada materi IPAS yang telah disampaikan, hanya beberapa bahkan hanya satu atau dua peserta didik yang merespon atau menanggapi pertanyaan tersebut, itupun dengan suara lirih dan ekspresi malu. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa peserta didik yang belum aktif ada 10 atau 67% dari 15 peserta didik.

Begitu juga dengan hasil belajar, hasil belajar merupakan hal yang krusial dalam proses pembelajaran (Kustanto, 2015; Novianti & Pratama, 2022). Hasil belajar adalah suatu pencapaian atau perubahan siswa setelah mengalami suatu kegiatan belajar (Sudjana,

1990; Yunita, Juwita, & Kartika, 2020; Daumiller dkk., 2021). Faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, yaitu rendahnya tingkat pemahaman siswa. Sedangkan faktor eksternal berasal dari guru, seperti strategi pembelajaran yang belum inovatif dan metode yang digunakan belum berubah atau masih tradisional (Hapnita, 2018; Cevikbas & Kaiser, 2020).

Hasil belajar biasanya dinilai melalui hasil belajar yang cenderung pada ranah kognitif seperti ulangan harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester serta bentuk evaluasi lainnya. Berdasarkan data nilai ulangan tersebut, terlihat bahwa baru 5 peserta didik atau 33% yang sudah memenuhi ketuntasan dengan KKM 75 dan yang belum tuntas sebanyak 10 peserta didik atau 67% dari 15 peserta didik.

Hal ini mungkin terjadi dikarenakan metode mengajar guru yang kurang tepat dan penampilan guru yang kurang simpatik. Kenyataan yang banyak dijumpai di sekolah selama ini adalah pembelajaran IPAS berlangsung secara konvensional. Guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar dan peserta didik cenderung bersikap pasif atau sekedar menerima informasi dari guru sehingga kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam menerapkan, memproses dan mengembangkan konsep IPAS. Metode pengajaran konvensional tersebut perlu diganti dengan metode pengajaran yang lebih baru dan inovatif yang dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif serta dapat terjadi interaksi dengan guru terutama dalam pembelajaran IPAS.

Kondisi demikian juga dialami oleh peserta didik SDN 01 Nambangan Kidul. Para peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran yang bermuatan teori, apalagi pelajaran IPAS yang dikenal dengan materi menghafal dan sulit untuk difahami. Hal demikian guru harus memperbaharui metode pembelajaran, seperti yang dikemukakan menurut Okan (2003;259), perlu ditelaah kembali menggunakan perangkat lunak dapat memotivasi

peserta didik untuk mengeksplorasi pembelajaran lebih mendalam. Karena peserta didik sangat termotivasi melalui pengalaman belajar yang beragam dan menarik.

Pembelajaran yang menyenangkan ialah langkah awal keberhasilan dan pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, dibutuhkan cara dalam menentukan dan melaksanakan pembelajaran. Disini peneliti memilih Edutainment, perpaduan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Edutainment adalah salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menemukan inti pembelajaran tanpa menyadari sedang berada di dalam proses pembelajaran.

Harapan pengguna, edutainment ini akan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan yang nantinya akan berdampak pada keaktifan dan peningkatan hasil belajar. Selain itu didukung dengan adanya Program Chromebook di Kota Madiun. Program chromebook di Kota Madiun ini adalah upaya Pemkot Madiun untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi digital, khususnya Chromebook. Program ini telah berlangsung sejak tahun 2023 dan telah memberikan manfaat signifikan bagi peserta didik dan guru di berbagai sekolah. Jadi dengan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah dan Pemerintah Kota MADIUN ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Edutainment mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 01 NAMBANGAN KIDUL KOTA MADIUN TAHUN AJARAN 2025/2026”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul antara lain:

1. Kurangnya keaktifan peserta didik karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik
2. Hasil belajar peserta didik yang termasuk rendah ditunjukkan dengan tidak terlampauinya KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.1 Bagaimanakah pembelajaran berbasis edutainment dapat meningkatkan keaktifan peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul, Kec. Manguharjo, Kota. Madiun, tahun pelajaran 2024 / 2025?
- 1.2 Apakah pembelajaran berbasis edutainment dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Nambangan Kidul, Kec. Manguharjo, Kota. Madiun, tahun pelajaran 2024/ 2025?

2. Pemecahan Masalah

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis edutainment ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS kelas V SDN 01 Nambangan Kidul, Kecamatan Manguharjo Kota Madiun

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Nambangan KIdul, Kec. MAngharjo, Kota Madiun, tahun

pelajaran 2024 / 2025 dengan menggunakan pembelajaran berbasis edutainment.

2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SDN 01 Nambangan Kidul, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, tahun pelajaran 2024 / 2025 dengan menggunakan pembelajaran berbasis edutainment.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan koreksi dan perbaikan untuk melaksanakan proses pembelajaran bagi peserta didik pada masa - masa berikutnya.
 - b. Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru dalam meningkatkan profesionalisme.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Memotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengurangi kebosanan dalam belajar.
 - b. Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS
 - c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS
 - d. Meningkatkan keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru pada proses belajar IPAS.
3. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi sekolah tentang variasi pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru serta meningkatkan mutu proses pembelajaran.

- b. Meningkatkan pelayanan kepada pelanggan internal (peserta didik), meningkatkan sumber daya manusia guru, secara umum prestasi sekolah menjadi lebih meningkat.

4. Bagi Peneliti

- a. Merupakan pengalaman yang berarti sebagai bekal untuk meningkatkan kemampuan dalam perbaikan proses pembelajaran.
- b. Sebagai bahan masukan untuk dijadikan dasar dalam melaksanakan pembelajaran bahwa media pembelajaran yang bervariasi akan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan

F. Definisi Istilah

1. Pembelajaran berbasis Edutainment

Pembelajaran berbasis edutainment adalah pendekatan pendidikan yang memadukan elemen pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Metode ini memanfaatkan berbagai media hiburan seperti video, game, musik, dan multimedia lainnya untuk mengintegrasikan konten edukasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dicerna. Edutainment terdiri atas dua kata, yakni education dan entertainment. Education berarti pendidikan, dan entertainment berarti hiburan. Secara bahasa, edutainment memiliki arti pendidikan menyenangkan. Edutainment juga bisa diartikan sebagai suatu cara untuk mewujudkan proses pendidikan dan pengajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menemukan inti pembelajaran tanpa menyadari sedang dalam proses pembelajaran.

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah suatu keadaan di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, bukan hanya sebagai penerima pasif, tetapi juga

sebagai peserta yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar. Keaktifan ini dapat terlihat dari keterlibatan fisik, mental, dan emosional mereka dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dimana para peserta didik tersebut ikut serta aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dengan demikian peserta didik memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lainnya tentang apa yang telah dilakukan.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dalam rentang waktu tertentu, yang mencakup perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, serta pengembangan sikap dan keterampilan. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang mencakup pemahaman konsep-konsep alam, lingkungan sosial, keterampilan berpikir ilmiah, serta penerapan nilai-nilai kebinekaan dan keberlanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum, hasil belajar IPAS dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan konseptual dan faktual), afektif (sikap terhadap lingkungan dan sosial), dan psikomotorik (kemampuan melakukan pengamatan, eksperimen sederhana, atau tindakan sosial). Dengan kata lain, hasil belajar IPAS tidak hanya menekankan pada seberapa banyak peserta didik mengingat informasi, tetapi juga pada sejauh mana peserta didik tersebut mampu menggunakan pengetahuan tersebut untuk memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka secara holistik dan bertanggung jawab.

Dalam pendekatan Kurikulum Merdeka, hasil belajar IPAS juga dikaitkan dengan dimensi kompetensi peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, serta memiliki kepedulian terhadap isu-isu lingkungan dan sosial. Oleh

karena itu, hasil belajar IPAS dipahami sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menyeimbangkan antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata bagi peserta didik.