

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Berbasis Edutainment

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Edutainment

Pembelajaran berbasis edutainment merupakan pendekatan pendidikan yang menggabungkan unsur edukasi dengan hiburan secara seimbang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami pembelajaran yang menghibur dan menarik secara emosional. Menurut **Suyanto (2007)**, edutainment adalah perpaduan antara unsur pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) yang diterapkan dalam konteks pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan untuk merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan membangun suasana yang tidak menegangkan dalam kegiatan belajar.

Sementara itu, **Munir (2010)** menyatakan bahwa edutainment adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dan teknologi untuk menyajikan materi pelajaran secara menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara lebih kreatif dan

tidak merasa tertekan karena materi disampaikan melalui aktivitas yang menghibur.

Dari uraian kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment merupakan pendekatan pendidikan yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menghibur, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21 karena mampu merangsang motivasi belajar siswa melalui penggunaan media, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif lainnya.

b. Manfaat Pembelajaran Berbasis Edutainment

Menurut **Sardiman (2011)**, edutainment berperan penting dalam membangun motivasi belajar siswa karena melibatkan unsur emosi dan suasana hati yang positif. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran, proses internalisasi pengetahuan akan berlangsung lebih optimal. Dengan demikian, edutainment tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat daya serap terhadap materi ajar. Senada dengan hal tersebut, **Uno (2012)** menjelaskan bahwa manfaat utama dari pendekatan edutainment adalah kemampuannya dalam merangsang keterlibatan aktif siswa. Melalui berbagai aktivitas menyenangkan yang terencana, seperti permainan edukatif, simulasi, dan media interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keberanian dalam mengungkapkan ide.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment memiliki manfaat dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, edutainment dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar.

c. Tujuan Pembelajaran Berbasis Edutainment

Edutainment bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan tidak terbebani dalam belajar (Suyanto, 2005). Berbeda dengan Munir (2012), tujuan edutainment adalah mengintegrasikan hiburan ke dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan belajar. Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 yang Relevan, Prensky percaya bahwa edutainment, khususnya dalam bentuk game edukasi, secara inheren menumbuhkan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era modern. Game seringkali menuntut pemecahan masalah, pengambilan keputusan cepat, berpikir strategis, dan kolaborasi. Tujuan edutainment adalah bukan hanya menyampaikan konten akademis, tetapi juga melatih peserta didik untuk berpikir secara adaptif, kreatif, dan kritis, mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia nyata yang kompleks (Prensky, 2001).

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa tujuan edutainment selain membuat pembelajaran menarik dan tidak membosankan juga menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya menggunakan media yang menarik sehingga peserta didik mudah dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan guru dengan lebih baik. Selain itu edutainment juga mengacu pada pengembangan ketrampilan abad 21,

yang mana siswa dapat belajar tanpa meninggalkan teknologi yang ada di jaman sekarang.

d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Edutainment

Pembelajaran berbasis edutainment merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan interaktif, tanpa mengurangi substansi materi pembelajaran.

Menurut Munir (2017), kelebihan utama dari pembelajaran berbasis edutainment adalah kemampuannya meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menarik dan menghibur, siswa cenderung lebih tertarik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan daya serap terhadap materi yang disampaikan.

Sardiman (2012) menambahkan bahwa pendekatan edutainment dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi, terutama ketika pembelajaran dilakukan melalui diskusi kelompok, simulasi, atau permainan peran. Interaksi yang terjadi dalam suasana yang santai tetapi terarah dapat melatih kerja sama dan empati. Selain itu, menurut Sadiman et al. (2010), pembelajaran edutainment yang menggunakan media audio-visual atau alat bantu interaktif mampu memperkuat daya ingat siswa karena informasi disampaikan secara visual dan auditif secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran multimodal yang melibatkan lebih dari satu indera.

Meskipun memiliki sejumlah keunggulan, pendekatan edutainment juga memiliki beberapa kelemahan. Purwanto (2014) menegaskan bahwa

edutainment bisa menyebabkan siswa lebih fokus pada hiburannya daripada isi pembelajarannya, jika tidak dirancang dengan proporsional. Guru harus tetap menjaga keseimbangan antara aspek edukatif dan aspek hiburan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Menurut Miarso (2004), kelemahan lainnya adalah kebutuhan akan kreativitas dan sumber daya yang tinggi. Tidak semua guru memiliki kemampuan dan fasilitas untuk merancang pembelajaran edutainment secara efektif, terutama di lingkungan sekolah yang terbatas dari sisi teknologi dan media. Dimiyati dan Mudjiono (2009) juga menyatakan bahwa tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan dengan pendekatan edutainment. Beberapa topik yang bersifat abstrak, kompleks, atau memerlukan pendekatan deduktif membutuhkan metode pengajaran yang lebih sistematis dan formal.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment menawarkan berbagai kelebihan, seperti: meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi, serta memperkuat daya serap informasi melalui media yang menarik. Namun demikian, pendekatan ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain: risiko distraksi dari tujuan pembelajaran akibat fokus berlebih pada hiburan, tuntutan terhadap kreativitas guru dan ketersediaan media pembelajaran, tidak cocok untuk semua jenis materi, khususnya yang memerlukan pemahaman analitis dan logis. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis edutainment harus dilakukan secara proporsional dan terencana, agar kelebihannya dapat dimaksimalkan dan kelemahannya dapat diminimalkan. Guru juga perlu mempertimbangkan

karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta ketersediaan fasilitas sebelum memilih pendekatan ini.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Edutainment

Dalam implementasi pembelajaran berbasis edutainment, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus menumbuhkan keterlibatan aktif siswa.

Menurut pendapat **Isjoni (2010)**, langkah-langkah pembelajaran berbasis edutainment dimulai dari tahap **perencanaan pembelajaran yang kreatif**, yakni penyusunan rancangan kegiatan belajar yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan secara seimbang. Selanjutnya, guru perlu menyiapkan **media pembelajaran yang menarik dan kontekstual**, seperti gambar visual, video edukatif, musik pembelajaran, dan permainan edukatif. Pada tahap pelaksanaan, guru harus **melibatkan siswa secara aktif** dalam berbagai aktivitas yang menyenangkan, seperti diskusi kelompok, permainan peran, kuis interaktif, dan demonstrasi. Tahap terakhir adalah **refleksi dan evaluasi**, yang dilakukan dengan cara menyenangkan, seperti permainan evaluasi atau penilaian berbasis proyek, sehingga siswa dapat merefleksikan pengalaman belajar secara positif.

Sementara itu, **Hamalik (2011)** menjelaskan bahwa langkah utama dalam penerapan edutainment terdiri atas empat tahap pokok. Tahap pertama adalah **pembukaan yang menarik**, di mana guru memperkenalkan materi dengan pendekatan visual atau audio-visual agar menarik perhatian siswa sejak

awal. Tahap kedua adalah **penyampaian materi melalui aktivitas yang menyenangkan**, seperti menggunakan cerita, lagu, atau simulasi. Tahap ketiga, guru memberikan **tugas atau tantangan yang bersifat kreatif**, seperti membuat poster, drama, atau proyek mini, yang dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan cara yang tidak membebani siswa, seperti menggunakan metode kuis santai, permainan edukatif, atau penilaian teman sebaya.

Berdasarkan uraian kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis edutainment mencakup tahap perencanaan kreatif, penyampaian materi yang menyenangkan, pelibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta evaluasi yang bersifat reflektif dan tidak kaku. Langkah-langkah ini secara keseluruhan bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan penerapan langkah-langkah ini dalam pembelajaran IPAS di kelas V, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, serta memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam dan bermakna.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan melalui partisipasi verbal, tetapi juga melalui keterlibatan mental, emosional, dan fisik dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2011), keaktifan siswa adalah keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses belajar-mengajar. Sardiman menekankan bahwa siswa yang aktif akan menunjukkan perhatian, partisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab

pertanyaan guru, serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Keaktifan merupakan tanda bahwa siswa sedang mengalami proses belajar yang bermakna.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses belajar yang aktif dan kreatif. Mereka menegaskan bahwa semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, semakin besar kemungkinan terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran tersebut. Sementara itu, Djamarah (2010) berpendapat bahwa keaktifan siswa mencakup keaktifan intelektual, emosional, dan motorik. Keaktifan intelektual mencakup kegiatan berpikir, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; keaktifan emosional menyangkut keterlibatan perasaan siswa dalam belajar; dan keaktifan motorik menyangkut tindakan nyata seperti menulis, menggambar, atau melakukan eksperimen.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa merupakan keterlibatan siswa secara menyeluruh (fisik, mental, emosional, dan intelektual) dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan bahwa siswa sedang mengalami dan memaknai proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu merangsang dan memfasilitasi keaktifan siswa secara optimal.

b. Manfaat Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keaktifan bukan hanya berarti fisik, tetapi juga melibatkan aktivitas mental dan emosional yang menunjang

pencapaian tujuan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), keaktifan belajar memberikan manfaat utama dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Ketika siswa aktif, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, mengevaluasi, dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Sedangkan Sardiman (2011) juga menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam proses belajar dapat menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, dan tanggung jawab terhadap pembelajaran. Keaktifan siswa menjadikan mereka lebih terlibat secara personal dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar lebih optimal dan bertahan lama.

Keaktifan belajar siswa memberikan berbagai manfaat, di antaranya meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri, membuat proses belajar lebih bermakna dan efektif. Dengan demikian, pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa akan berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar dan pengembangan karakter siswa secara menyeluruh.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa merupakan salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Keaktifan ini dapat diukur melalui beberapa indikator yang menunjukkan sejauh mana siswa terlibat secara fisik, mental, dan emosional dalam proses belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), keaktifan siswa dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain: Bertanya untuk memperjelas pemahaman, menjawab pertanyaan dari guru, mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi, mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri maupun kelompok, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu,

Sardiman (2011) menyatakan bahwa keaktifan siswa mencakup keterlibatan secara aktif dalam mengikuti pelajaran, seperti: konsentrasi dan perhatian saat guru menjelaskan, keberanian mengemukakan pertanyaan dan pendapat, kemampuan memberikan tanggapan terhadap materi atau pendapat teman, partisipasi aktif dalam diskusi kelas atau kelompok, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan latihan.

Selain itu, Uno (2011) juga menambahkan bahwa indikator keaktifan siswa dapat mencakup keaktifan dalam membaca materi pelajaran, mencatat hal penting, mengikuti kegiatan praktik, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Indikator keaktifan siswa meliputi berbagai bentuk keterlibatan siswa dalam proses belajar, baik secara: Verbal (bertanya, menjawab, berdiskusi), Kognitif (memperhatikan, mencatat, menganalisis), Motorik (melakukan praktik, membuat tugas/karya), Sosial (berinteraksi dalam kelompok, memberikan tanggapan). Indikator-indikator ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa bukan hanya dilihat dari perilaku fisik, tetapi juga keterlibatan mental dan emosional yang menunjukkan siswa benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh kombinasi antara faktor internal (seperti motivasi, minat, dan kesiapan) dan faktor eksternal (seperti metode pembelajaran, media, serta lingkungan belajar). Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran yang aktif, guru perlu memperhatikan kondisi individual siswa serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

d. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Slameto (2010), terdapat dua faktor utama yang memengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis (kesehatan, kelelahan, dan kebugaran jasmani) serta psikologis (minat, motivasi, perhatian, bakat, dan kesiapan belajar). Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar, baik lingkungan sosial (teman sebaya, keluarga, guru), maupun lingkungan fisik (ruang kelas, sarana prasarana, suasana belajar). Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dan menentukan sejauh mana siswa dapat aktif mengikuti proses pembelajaran.

Senada dengan itu, Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyebutkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa. Faktor internal meliputi kebutuhan, tujuan, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran, sedangkan faktor eksternal meliputi strategi mengajar guru, penggunaan media, dan sistem evaluasi yang diterapkan. Guru yang mampu menggunakan metode yang menarik dan variatif cenderung dapat meningkatkan keaktifan siswa karena proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh kombinasi antara faktor internal (seperti motivasi, minat, dan kesiapan) dan faktor eksternal (seperti metode pembelajaran, media, serta lingkungan belajar). Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran yang aktif, guru perlu memperhatikan kondisi individual siswa serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

e. Cara Meningkatkan Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Siswa yang aktif cenderung menunjukkan minat, inisiatif, serta keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang dapat mendorong tumbuhnya keaktifan siswa secara optimal.

Menurut Djamarah dan Zain (2010), salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah dengan mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran yang monoton cenderung menurunkan minat dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu menghadirkan variasi metode dan media pembelajaran, seperti penggunaan gambar, permainan edukatif, eksperimen sederhana, dan kegiatan luar kelas. Selain itu, pemberian tugas yang menantang dan mendorong siswa berpikir kritis juga dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Sementara itu, Roestiyah (2008) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode diskusi dan kerja kelompok. Dalam kegiatan tersebut, siswa diajak untuk berpendapat, bertanya, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama, sehingga menciptakan interaksi sosial yang sehat dan mendorong partisipasi aktif. Guru juga disarankan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dalam berpartisipasi dan tidak takut salah dalam menyampaikan pendapat.

Penerapan cara-cara tersebut sangat relevan dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD. Materi IPAS yang bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat dijadikan bahan diskusi, simulasi, permainan, maupun eksperimen sederhana. Hal ini dapat

menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode yang bervariasi, pemberian tantangan intelektual, kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok, serta penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas V SD, penerapan strategi-strategi tersebut diyakini mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil tersebut bisa berupa penguasaan terhadap pengetahuan, peningkatan keterampilan, serta perkembangan sikap dan nilai. Nana Sudjana (2005) juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara menyeluruh yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dengan kata lain, hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup bagaimana siswa mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Sementara itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar

merupakan perubahan dalam diri siswa yang bersifat aktual dan potensial yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar. Hasil belajar menjadi acuan penting bagi guru dalam mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi tiga ranah utama yaitu kognitif, yakni peningkatan pengetahuan dan pemahaman; afektif yakni perubahan sikap, nilai, dan motivasi, dan psikomotorik, yakni peningkatan keterampilan dan kemampuan praktis.

b. Manfaat Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010), hasil belajar memiliki manfaat utama sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berguna bagi siswa itu sendiri, tetapi juga bagi guru dan pihak sekolah sebagai bahan evaluasi dan dasar pengambilan keputusan.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) menjelaskan bahwa hasil belajar memberikan informasi konkret mengenai perubahan perilaku peserta didik, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Manfaat ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa serta memperbaiki metode yang kurang efektif.

Sementara itu, menurut Uno (2011), hasil belajar juga dapat berfungsi sebagai alat motivasi bagi siswa. Ketika siswa melihat hasil belajarnya meningkat, maka motivasi dan kepercayaan dirinya pun akan tumbuh. Selain itu, hasil belajar juga bermanfaat bagi orang tua sebagai dasar untuk memantau perkembangan anak, dan bagi sekolah untuk menentukan kebijakan peningkatan mutu pendidikan.

Hasil belajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena mencerminkan tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan keberhasilan akademik, tetapi juga memiliki fungsi strategis dalam merancang pendidikan yang lebih efektif dan berkelanjutan. Adapun manfaat hasil belajar mencakup berbagai aspek, antara lain sebagai: Indikator pencapaian tujuan pembelajaran, alat evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran, dasar pengambilan keputusan pendidikan, sumber motivasi bagi peserta didik, dan sebagai bahan refleksi untuk seluruh pihak yang terlibat dalam Pendidikan

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut **Nana Sudjana (2013)**, hasil belajar siswa dapat diidentifikasi melalui tiga ranah utama, yaitu **kognitif, afektif, dan psikomotorik**. Ranah **kognitif** berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Ranah **afektif** mencakup sikap, minat, motivasi, dan nilai-nilai yang ditunjukkan siswa selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Sementara itu, ranah **psikomotorik** mencerminkan kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan tertentu, baik yang bersifat manual maupun intelektual yang melibatkan gerakan fisik.

Selanjutnya, menurut **Dimiyati dan Mudjiono (2013)**, indikator hasil belajar dapat ditentukan berdasarkan **perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran**, baik secara menyeluruh maupun pada aspek-aspek tertentu. Mereka menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam **mengaplikasikan pengetahuan, menunjukkan sikap positif, dan menampilkan keterampilan nyata**. Oleh karena itu, penilaian terhadap hasil belajar sebaiknya dilakukan secara

menyeluruh dengan mempertimbangkan berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, pengamatan, penugasan, dan portofolio.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah ini saling melengkapi dan menjadi dasar penting dalam menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Penilaian terhadap hasil belajar perlu dirancang secara komprehensif agar mencerminkan kemampuan siswa secara utuh.

d. Pengertian IPAS

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebuah mata pelajaran yang terintegrasi dan diperkenalkan dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang Sekolah Dasar. IPAS menggabungkan unsur-unsur sains (IPA) dan ilmu sosial (IPS) sebagai pendekatan holistik untuk memahami fenomena alam dan kehidupan sosial dalam satu kesatuan konteks yang bermakna bagi siswa. Menurut Kemendikbudristek (2021) dalam Panduan Pembelajaran IPAS, mata pelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia dengan lingkungannya melalui pendekatan berbasis inkuiri, observasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk aktif bereksplorasi dan berpikir kritis terhadap berbagai peristiwa alam maupun sosial di sekitar mereka.

Mulyasa (2022) menyatakan bahwa IPAS adalah bentuk inovasi kurikulum yang menyatukan aspek kognitif dari sains dan sosial dalam bentuk pembelajaran kontekstual dan kolaboratif. Dengan IPAS, siswa tidak hanya mempelajari fakta

dan konsep, tetapi juga dilatih untuk memahami sebab-akibat, keterkaitan antarfenomena, serta dampaknya terhadap kehidupan manusia dan lingkungan. Selain itu, menurut Sagala (2019), pembelajaran terintegrasi seperti IPAS memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuan secara terpadu, memperkaya cara berpikir lintas disiplin, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis, dan reflektif sejak usia dini. IPAS merupakan mata pelajaran integratif antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang dirancang dalam Kurikulum Merdeka untuk membantu siswa memahami fenomena secara menyeluruh dan kontekstual. IPAS tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan ilmiah dan sosial, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah yang esensial dalam kehidupan sehari-hari.

e. Tujuan IPAS

Menurut Kemendikbudristek (2021), tujuan utama pembelajaran IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan inkuiri, observasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS menekankan proses eksploratif agar siswa dapat membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Mulyasa (2022) menambahkan bahwa IPAS ditujukan untuk membentuk peserta didik yang memiliki literasi sains dan sosial, yakni mampu memahami hubungan sebab-akibat, berpikir reflektif terhadap peristiwa yang terjadi, dan bertindak berdasarkan kesadaran akan dampak terhadap lingkungan maupun masyarakat. Selain itu, menurut Sanjaya (2021), IPAS dirancang agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir sistematis sejak dini. Hal ini penting dalam membekali siswa menghadapi tantangan abad ke-21 yang membutuhkan integrasi pengetahuan lintas bidang.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terintegrasi yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang Sekolah Dasar. IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik mengenali dan memahami lingkungan sekitar melalui pendekatan ilmiah dan sosial secara bersamaan. Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu berpikir kritis dan mengambil keputusan berdasarkan fakta dan pengalaman nyata. Selain itu tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membentuk peserta didik yang mampu memahami, menganalisis, dan merespons berbagai fenomena alam dan sosial secara kritis dan bertanggung jawab. Selain penguasaan konsep, pembelajaran IPAS juga bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, sikap peduli lingkungan, serta kemampuan berinteraksi sosial secara positif.

f. Manfaat IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini mengintegrasikan unsur IPA dan IPS dalam satu kesatuan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Integrasi ini memberikan berbagai manfaat dalam pengembangan pengetahuan dan karakter peserta didik.

Menurut Kemendikbudristek (2021), IPAS memiliki manfaat utama dalam membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Dengan mengaitkan fenomena alam dan kehidupan sosial, siswa dapat melihat keterkaitan antarperistiwa dan membentuk pemahaman yang utuh terhadap dunia di sekitarnya. IPAS juga mendorong siswa untuk aktif bereksplorasi, melakukan pengamatan, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta. Mulyasa (2022) menegaskan bahwa manfaat IPAS tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada

pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penanaman nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dan kepedulian sosial. Dengan pendekatan inkuiri dan pembelajaran berbasis proyek, IPAS dapat mengembangkan sikap ilmiah dan kolaboratif pada siswa sejak dini.

Sementara itu, Sagala (2019) menyatakan bahwa IPAS memberi keuntungan bagi guru dan siswa dalam menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Karena IPAS bersifat tematik dan lintas disiplin, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel, memahami konsep secara menyeluruh, dan lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat IPAS terletak pada kemampuannya mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial secara kontekstual, sehingga peserta didik dapat: memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya secara utuh, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, inkuiri, dan pemecahan masalah, menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kepedulian sosial dan tanggung jawab, serta meningkatkan relevansi dan kebermaknaan pembelajaran bagi kehidupan nyata.

g. Materi IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk integrasi antara disiplin ilmu IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang Sekolah Dasar. Integrasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh dan bermakna, dengan menekankan pada pemahaman terhadap hubungan antara manusia, lingkungan alam, serta kehidupan sosialnya.

Menurut Kemendikbudristek (2021), materi IPAS dirancang berdasarkan pendekatan tematik kontekstual, yang mengaitkan berbagai konsep ilmiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut mencakup topik-topik seperti:

mahluk hidup dan lingkungannya, perubahan cuaca dan iklim, sumber daya alam, aktivitas ekonomi masyarakat, serta nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang di sekitar siswa.

Hamalik (2018) menyatakan bahwa materi pelajaran yang baik harus mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan memicu proses berpikir ilmiah. Dalam konteks IPAS, materi tidak hanya membekali siswa dengan fakta dan informasi, tetapi juga mengajarkan cara mengamati, menyelidiki, mengolah data, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang mereka temui.

Selain itu, Sanjaya (2020) menekankan bahwa materi IPAS harus bersifat fleksibel, artinya dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan lokal dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang memberi ruang kepada guru untuk mengaitkan materi dengan realitas sosial dan alam sekitar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif.

Materi dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada jenjang Sekolah Dasar disusun secara terpadu dan kontekstual dengan menggabungkan unsur-unsur IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Materi ini dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekeliling mereka, sekaligus menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga keseimbangan antara manusia dan lingkungan. Materi IPAS bersifat tematik dan disesuaikan dengan kondisi nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara bermakna dan aktif, karena mereka dapat mengaitkan apa yang dipelajari di kelas dengan pengalaman langsung di lingkungan sekitar. Dengan demikian, materi IPAS tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif, reflektif, dan aplikatif.

Selain itu, materi IPAS dirancang untuk mendorong keterampilan berpikir ilmiah, seperti mengamati, mengklasifikasi, menyimpulkan, hingga menerapkan informasi dalam situasi yang baru. Materi juga memuat muatan nilai-nilai sosial, seperti kerjasama, tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi, yang penting dalam pembentukan karakter siswa.

Materi IPAS juga memiliki fleksibilitas yang tinggi, artinya guru dapat menyesuaikan isi dan pendekatan pengajarannya berdasarkan konteks lokal, kebutuhan belajar peserta didik, dan dinamika perkembangan zaman. Ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang memberi keleluasaan pada satuan pendidikan dan guru untuk merancang pembelajaran yang relevan dan bermakna.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa materi IPAS memiliki peran strategis dalam membangun dasar pengetahuan ilmiah dan sosial siswa, mengembangkan keterampilan abad 21, serta menumbuhkan sikap dan nilai-nilai positif sebagai warga negara yang bertanggung jawab terhadap alam dan sesama.

4. Media Pembelajaran IPAS

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di jenjang sekolah dasar. Materi IPAS yang memuat perpaduan konsep alam dan sosial sering kali menuntut pemahaman konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman belajar yang nyata dan bermakna.

Menurut **Arsyad (2015)**, media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam konteks IPAS, media seperti **gambar, video dokumenter, peta tematik, model**

tanah dan gunung, serta alat peraga interaktif dapat memudahkan siswa memahami keterkaitan antara gejala alam dan kehidupan sosial masyarakat. Arsyad menekankan bahwa media pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan **karakteristik materi IPAS** yang menuntut pengamatan, penalaran, dan keterlibatan aktif siswa.

Sementara itu, **Sudjana dan Rivai (2010)** menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang perhatian, minat, dan aktivitas belajar siswa. Khusus untuk pelajaran IPAS, media yang berbasis lingkungan sekitar dan fenomena kehidupan nyata sangat dianjurkan. Misalnya, **foto aktivitas ekonomi masyarakat, video proses daur air, peta wilayah geografis Indonesia, atau alat peraga sederhana seperti botol daur ulang.** Mereka menekankan bahwa **media visual dan eksperiensial (berbasis pengalaman langsung)** dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep IPAS yang bersifat interdisipliner

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran IPAS harus dilakukan secara komprehensif, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Evaluasi tidak hanya bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Evaluasi yang baik akan memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan siswa dan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran selanjutnya agar lebih efektif dan bermakna.

5. Evaluasi Pembelajaran IPAS

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan bagian penting dalam siklus kegiatan belajar mengajar. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi yang ditargetkan, sekaligus sebagai umpan balik

dalam memperbaiki strategi pembelajaran. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, evaluasi harus dilakukan secara menyeluruh karena materi IPAS mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang saling berkaitan.

Menurut Nana Sudjana (2013), evaluasi pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ia menjelaskan bahwa dalam pembelajaran yang menyatu antara aspek alam dan sosial seperti pada IPAS, evaluasi harus mencerminkan tiga domain utama, yaitu:

1. Domain kognitif: mencakup aspek kemampuan intelektual siswa, seperti mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konsep-konsep IPAS, seperti siklus air, kegiatan ekonomi, atau perubahan lingkungan.
2. Domain afektif: berhubungan dengan sikap dan nilai yang berkembang pada siswa, seperti kepedulian terhadap lingkungan, kerjasama dalam kelompok, dan tanggung jawab sosial.
3. Domain psikomotorik: terkait kemampuan melakukan tindakan nyata, misalnya praktik sederhana, eksperimen, membuat laporan pengamatan, atau membuat model topografi dari plastisin.

Lebih lanjut, M. Zainul dan A. Nasution (2001) menyatakan bahwa evaluasi dalam pembelajaran terpadu seperti IPAS harus dilakukan dengan pendekatan autentik, yaitu penilaian yang menilai proses dan produk belajar secara langsung dalam konteks nyata. Mereka menekankan bahwa bentuk evaluasi dalam pembelajaran IPAS dapat berupa:

1. Tes tertulis: untuk menilai pemahaman konsep (ranah kognitif)

2. Observasi langsung: untuk menilai sikap siswa selama bekerja sama atau merawat lingkungan (ranah afektif),
3. Penilaian kinerja (performance assessment): untuk menilai keterampilan siswa dalam melakukan eksperimen atau membuat karya dari bahan daur ulang (ranah psikomotorik).

Selain itu, mereka juga menganjurkan penggunaan portofolio dan jurnal belajar untuk mendokumentasikan perkembangan siswa secara berkelanjutan, khususnya dalam proyek atau pembelajaran berbasis masalah yang banyak digunakan dalam IPAS.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran IPAS perlu dilakukan secara menyeluruh dan otentik, mencakup penilaian terhadap aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Evaluasi tidak cukup dilakukan hanya melalui tes tertulis, tetapi juga melalui observasi, praktik langsung, dan refleksi siswa. Evaluasi yang komprehensif dan kontekstual akan memberikan gambaran yang lebih akurat terhadap perkembangan dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, mental, maupun emosional. Namun, dalam praktiknya, masih banyak dijumpai pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya turut memengaruhi rendahnya hasil belajar mereka, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Salah satu pendekatan yang diyakini mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah pembelajaran berbasis edutainment. Edutainment merupakan konsep yang menggabungkan unsur pendidikan (education) dengan hiburan (entertainment), sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan tetap bermakna.

Melalui edutainment, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan media maupun teman secara aktif. Kegiatan ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan membangun motivasi belajar intrinsik.

Pembelajaran berbasis edutainment menyediakan berbagai metode dan strategi yang inovatif, seperti permainan edukatif, simulasi, video interaktif, drama, musik, atau aktivitas kelompok kreatif lainnya yang dikemas secara terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya merasa senang dalam belajar, tetapi juga lebih mudah memahami materi dan mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

Oleh karena itu, dapat dirumuskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis edutainment berpotensi meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang selanjutnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Dengan meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar, diharapkan sebagian besar siswa mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75.

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

Oleh karena itu, dapat dirumuskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis edutainment berpotensi meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang selanjutnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Dengan meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar, diharapkan sebagian besar siswa mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75.

C. Hipotesis Tindakan

Melalui penerapan pembelajaran berbasis edutainment dalam mata pelajaran IPAS, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Nambangan Kidul dapat meningkat. Peningkatan keaktifan ditunjukkan dengan keterlibatan aktif minimal 85% siswa dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Sementara itu, peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas serta minimal 80% siswa mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75.

D. Kebaruan Penelitian (State of the Art)

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media dan pendekatan inovatif seperti permainan edukatif, media interaktif, dan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada salah satu aspek saja, seperti peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar, dan belum

mengintegrasikan kedua aspek penting sekaligus, yaitu keaktifan dan hasil belajar secara bersamaan.

Selain itu, pendekatan edutainment sering kali digunakan hanya sebagai variasi metode pembelajaran, bukan sebagai kerangka sistematis yang dirancang secara terpadu dalam satu model pembelajaran yang utuh. Di sisi lain, penelitian-penelitian tersebut juga lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia atau Matematika, dan masih sangat terbatas pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya di jenjang Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam beberapa aspek berikut:

Kebaruan Penelitian (State of the Art)

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Kebaruan Penelitian Ini
1	Rahayu (2020)	Penerapan Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD	Penggunaan media video dalam IPA	Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar	Penelitian ini menggunakan pendekatan edutainment multimodal, bukan hanya video, serta mengukur keaktifan dan hasil belajar
2	Andriani (2021)	Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V	Media audiovisual untuk IPA	Hasil belajar meningkat melalui tayangan visual	Penelitian ini menyajikan strategi edutainment menyeluruh bukan hanya media, dengan pendekatan menyenangkan

					yang mendorong keaktifan siswa
	Latifah (2021)	Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Permainan Edukatif di SD	Permainan edukatif untuk aktivitas belajar	Aktivitas belajar meningkat melalui permainan	Penelitian ini tidak mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan aktivitas dan pencapaian hasil belajar sekaligus
4	Wulandari (2022)	Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS	Model discovery learning pada IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa	Penelitian ini menggunakan pendekatan edutainment, bukan discovery learning, dengan penekanan pada suasana menyenangkan dan menarik
5	Hakim (2023)	Edutainment dan Peran Guru dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa SD	Hubungan peran guru dan edutainment	Guru berperan penting dalam keberhasilan edutainment	Penelitian ini lebih terfokus pada pengaruh edutainment terhadap hasil belajar dan keaktifan dalam satu mata pelajaran spesifik (IPAS)