PENGARUH PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID SD KARTIKA XX-I KECAMATAN MAMAJANG KOTA MAKASSAR

THE INFLUENCE OF THE IMPLEMENTATION OF EDUTAINMENT METHOD IN LEARNING ON SOCIAL SCIENCE LEARNING RESULTS AT SD KARTIKA XX-I IN MAMAJANG SUB-DISTRICT OF MAKASSAR CITY

NUR ALFYFADHILAH RUSYDI

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017

PENGARUH PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID SD KARTIKA XX-I KECAMATAN MAMAJANG KOTA MAKASSAR

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Derajat

Magister

Program Studi

Administrasi Pendidikan

Kekhususan Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh

NUR ALFYFADHILAH RUSYDI

Kepada

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017

TESIS

PENGARUH PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MURID SD KARTIKA XX-I KECAMATAN MAMAJANG KOTA MAKASSAR

Disusun dan Diajukan oleh
NUR ALFYFADHILAH RUSYDI
Nomor Pokok : 14B14058

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
pada tanggal 23 Maret 2017

Menyetujui
Komisi Penasihat,

Dr. Sulaiman Samad, M.Si. Ketua	Drs. H. Amir Pada, M.Pd. Anggota

Mengetahui:

Ketua Program Studi Administrasi Pendidikan,	Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar,
Dr. Sulaiman Samad, M.Si. NIP 19651231 199203 1 035	Prof. Dr. Jasruddin, M.Si. NIP 19641232 199103 1 002

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillahi Robbil Aalamiin, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini sebagai tugas akhir. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga beliau, para sahabatnya dan seluruh ummatnya yang tetap istiqamah pada ajaran Islam.

Tesis dengan judul **Pengaruh penerapan metode Edutainment dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar**, ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Pada proses menyusun dan menyelesaikan karya ini, sebagai manusia yang memiliki kemampuan yang terbatas, tidak sedikit kendala dan hambatan yang telah dialami penulis. Akan tetapi atas izin dan pertolongan Allah Subhanahu wa Ta'ala serta bantuan dari berbagai pihak kepada peneliti, kendala dan hambatan itu dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada Bapak Dr. Sulaiman Samad, M.Si. dan Bapak Drs. H. Amir Pada, M.Pd. yang masing-masing bertindak sebagai ketua dan anggota komisi pembimbing, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran-saran yang sangat berharga dalam penyusunan Tesis ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Dr. Mustafa, M.Si. Kemudian Ibu Widya Karmilasari, M.Pd. masing-masing bertindak sebagai ketua dan anggota tim penguji yang telah memberikan saran yang berarti demi kesempurnaan penyusunan tesis ini.

1. Bapak Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP, selaku Rektor Universitas Negeri Makassar dan Bapak Prof. Dr. rer. Nat Muharram, M.Si selaku pembantu rektor I, serta Dr. Kartajayadi, M.Sn selaku Pembantu Rektor II, Drs. Arifuddin, M.Kes selaku pembantu Rektor III, serta Prof. Dr. Gufran Darma Dirawan, M.Ed selaku pembantu rektor IV.
2. Bapak Prof. Dr. Jasruddin, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Bapak Prof. Dr. Anshari, M.Hum. Selaku Asisten Direktur I Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar **se**rta Prof. Dr. H. Hamsu Abd. Gani, M. Pd., selaku Asisten Direktur II Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar serta Prof. Dr. Suradi Tahir, M.Pd. selaku Asisten Direktur III Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
3. Dr. Sulaiman Samad, M.Si, sebagai ketua Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Dasar dan sekaligus tenaga pengajar pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pemikiran dan teknis dalam penulisan tesis ini.
4. Jajaran Dosen Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah membimbing penulis untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

5. Staf Akedemik Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kemudahan dalam layanan administrasi.
6. Bapak Drs. Syahrun, M. Pd. dan Ibu Hasliah, S.Pd. yang telah menerima dengan tangan terbuka dan memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Bapak Jumlianto, S.Pd. dan Ibu Aminah, S.Pd. sebagai guru kelas IV SD Kartika XX-I Makassar dan Bapak Muh. Defly Saputra, S.Pd, sebagai guru IPS SD Pertiwi Makassar dan guru-guru serta murid-murid kelas IV SD Kartika XX-I Makassar dan SD Pertiwi Makassar, yang dengan penuh keramahan dalam menerima kehadiran penulis sampai akhir penelitian.
8. Orang tua tercinta, saudara-saudaraku terkasih, dan keluarga besarku yang telah memberi semangat dan doa dalam mendukung kesuksesan penulis dalam penyelesaian studi.
9. Rekan-rekan mahasiswa Dikdas B Prodi AP yang tidak bisa disebutkan satu persatu, atas kerjasamanya selama perkuliahan.

Harapan penulis, semoga segala dukungan, motivasi, doa dan bantuan serta pengorbanan yang telah dilakukan oleh semua pihak hingga selesainya penulisan tesis ini dapat memberikan nilai ibadah serta mendapatkan ridho dari Allah swt. Amin.

Makassar,

Maret 2017 Nur Alfyfadhilah Rusydi

PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS

Saya, Nur Alfyfadhilah Rusydi

Nomor Pokok 14B14058,

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul ”Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar” merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Univeristas Negeri Makassar.

Tanda tangan……, Tanggal, 2017

ABSTRAK

NUR ALFYFADHILAH RUSYDI. 2017. *Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar*. (Dibimbing oleh Sulaiman Samad dan H. Amir Pada).

Metode Edutainment dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan gambaran penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran pada murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar, mengetahui gambaran hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar, menganalisis pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu *true experiment design* dengan bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 40 orang yang diperoleh melaui teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling* dengan jenis teknik yaitu *Two-Stage Random Sampling*. Teknik analisis data hasil pada penelitian ini menggunakan 2 jenis statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yaitu uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dari pertemuan I sampai dengan pertemuan IV secara umum berada pada kategori baik, (ii) rata-rata hasil tes belajar IPS pada kedua kelompok sebelum perlakuan berada pada kategori kurang dan rata-rata hasil tes belajar IPS setelah perlakuan yaitu kelompok eksperimen berada pada kategori baik (77,50) dan kelompok kontrol berada pada kategori kurang (45,78), (iii) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kota Makassar.

Kata kunci: *penerapan metode edutainment, hasil belajar IPS.*

ABSTRACT

NUR ALFYFADHILAH RUSYDI. 2017. *The Influence of the Implementation of Edutainment Method in Learning on Social Science Learning Results at SD Kartika XX-I in Mamajang Sub-district of Makassar City* (supervised by Sulaiman Samad and Amir Pada).

Edutainment method in learning gives influence on Social Science learning result. The research aims to explain the description of the implementation of edutainment method in learning to the students at SD Kartika XX-I in Mamajang Sub-district of Makassar City, discover the description of Social Science learning results of the students at SD Kartika XX-I in Mamajang Sub-district of Makassar City, and analyze the influence of the implementation of edutainment method in learning on Social Science learning results of the students at SD Kartika XX-I in Mamajang Sub-district of Makassar City.

The research was experiment research with true experiment design with Pretest-Posttest Control Group Design. The samples of the research were 40 students taken by using probability sampling technique, namely Two-Stage Random Sampling. The data of the research were analyzed by 2 types of statistics analysis, namely descriptive and inferential statistics analysis namely t-test.

The results of the research reveal that: (i) the implementation of edutainment method in learning by the teacher from the first meeting until the fourth meeting generally is in good category, (ii) the average of Social Science learning test results of both group before the treatment is in less category and after the treatment of the experiment group is in good (77.50) and control group was in less category (45.78), (iii) there is significant difference of Social Science learning results between the groups before and after the implementation of edutainment method in learning. Thus, it can be concluded that the implementation of edutainment method in learning gives influence on Social Science learning results of the students at SD Kartika XX-I in Makassar City.

Keywords: *the implementation of edutainment method, Social Science learning results*

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	iv
PERNYATAAN KEORISINILAN TESIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Metode Edutainment dalam Pembelajaran	11
1. Hakikat Metode Edutainment	11
2. Landasan Konsep Edutainment	13
3. Prinsip Edutainment	28
4. Edutainment dalam Pembelajaran	30
5. Manfaat Edutainment	31
6. Penerapan Metode Edutainment dalam Proses Pembelajaran	32

B. Hasil Belajar 35
1. Pengertian Belajar 35
2. Pengertian Hasil Belajar 39
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 40
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 42
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 42
2. Tujuan Pembelajaran IPS 45
3. IPS di Sekolah Dasar 47
D. Penelitian yang Relevan 49
E. Kerangka Pikir 52
F. Hipotesis Penelitian 55
BAB III METODE PENELITIAN 56
A. Jenis dan Desain Penelitian 56
B. Variabel Penelitian 58
C. Definisi Operasional Variabel 58
D. Populasi dan Sampel 59
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 60
F. Teknik Analisis Data 72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 77
A. Hasil Penelitian 77
B. Pembahasan 93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 100

A. Kesimpulan 100

B. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 102

LAMPIRAN 106

DAFTAR TABEL

No		Halaman
3.1	Desain Penelitian	57
3.2	Distribusi Populasi	59
3.3	Kategori Interval Penilaian	62
3.4	Kualifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran	63
3.5	Ringkasan Hasil Validasi Ahli Terhadap Instrumen Tes Hasil Belajar	66
3.6	Ringkasan Hasil Reliabilitas Ahli Terhadap Instrumen Tes Hasil Belajar	67
3.7	Ringkasan Hasil Validasi Ahli Terhadap Lembar Observasi	67
3.8	Ringkasan Hasil Reliabilitas Ahli Terhadap Lembar Observasi	68
3.9	Kategori Daya Beda	70
3.10	Hasil Uji Kolmogrorof-Smirnov	74
3.11	Hasil Uji Homogenitas pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol	75
4.1	Kualifikasi Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	82
4.2	Rekapitulasi Hasil Belajar Murid	83
4.3	Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Hasil Belajar Murid Sebelum dan Sesudah Perlakuan	83
4.4	Uji Paired Samples Pretest dan Posttet Kelas Eksperimen	89
4.5	Uji Paired Samples Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	90
4.6	Uji Independent Samples Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	91
4.7	Uji Independent Samples Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol	92

DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
2.1	Bagan Skema Kerangka Pikir	55
3.1	Model Kesepakatan Antar 2 Pakar	65
4.1	Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol	85
4.2	Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen	85
4.3	Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen	87
4.4	Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol	88

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor		Halaman
1	Silabus	107
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	111
3	Lembar Kerja Murid (LKM)	146
4	Kisi-Kisi Instrumen Tes	155
5	Instrumen Tes Hasil Belajar	161
6	Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar	174
7	Hasil Validasi Ahli	176
8	Indeks Kesukaran Soal	180
9	Tabulasi Daya Beda Soal	183
10	Tabulasi Efektivitas Pengecoh	186
11	Uji Validitas	191
12	Uji Reliabilitas	198
13	Data Pretest	200
14	Data Posttest	203
15	Lembar Observasi	206
16	Uji Normalitas Kelas Eksperimen	215
17	Uji Normalitas Kelas Kontrol	221
18	Uji Homogenitas	227
19	Uji T	229

20	Uji Deskriptif	233
21	Dokumentasi	235
22	Persuratan	240
23.	Riwayat Hidup	248
24.	Keterangan Perbaikan Tesis	249

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang diharapkan mampu menggiring terciptanya masyarakat terdidik dan berkeadaban. Sebagai salah satu bagian dari tripusat pendidikan, sekolah sangat berperan dalam proses pendidikan.

Sebagai mana yang diketahui bahwa dewasa ini proses pendidikan telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Kuantitas lembaga pendidikan semakin meningkat. Hal itu dapat dilihat dari jumlah sekolah yang semakin banyak, tidak seperti pada awal mula perkembangan pendidikan di Indonesia dimana sangat sulit menemukan sekolah yang memadai; jika kita menilik sejarah.

Bertambahnya kuantitas lembaga pendidikan tidak dapat menjadi patokan dari meningkatnya kualitas pendidikan. Banyak sekolah-sekolah yang belum mampu menunjukkan khitahnya sebagai taman pendidikan sebagaimana yang disuarakan oleh Bapak Pendidikan Indonesia; Ki Hajar Dewantara. Salah satu asumsi bahwa sekolah ruang kelas sekarang menjadi penjara, guru serta proses pembelajaran menjadi momok yang menjenuhkan bagi siswa.

Berbagai upaya dilakukan praktisi pendidikan untuk mengubah paradigma pendidikan antara lain dengan melakukan berbagai inovasi berdasarkan teori-teori pendidikan yang telah ada namun tetap saja masalah-masalah pembelajaran atau

proses pendidikan belum dapat teratasi. Karena pada dasarnya kekeliruan dalam pendidikan sebagian besar terletak pada praktik.

Pendidikan dasar merupakan ujung tombak dari proses pendidikan formal. Karena itu pendidikan dasar mestinya menjadi hal yang tidak luput dari perhatian jika kita berbicara mengenai problematika pendidikan, hal ini sesuai dengan UU RI Nomor 20 tentang sistem pendidikan nasional pasal 17 ayat 1 yang berbunyi "pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah." Oleh karenanya pendidikan dasar memiliki sumbangsi yang sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan peserta didik kedepannya.

Terkhusus pada anak usia sekolah dasar ada dua hal mendasari perhatian terhadap pentingnya proses pendidikan mereka di Sekolah. Pertama, seperti yang dikatakan oleh seorang tokoh inspiratif Wayne Dyer bahwa "anak-anakmu akan melihat siapa dirimu melalui tingkah lakumu bukan melalui nasehatmu". Kemudian kedua, sebagaimana yang kita ketahui bersama bahwa menurut piaget; anak yang berada pada usia 6 atau 7 tahun hingga 11 atau 12 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret dimana pada tahap ini mereka masih memiliki keterbatasan mengoordinasikan pemikirannya. Jadi, ada dua hal yang perlu di lihat dalam proses pendidikannya yakni penanaman perilaku melalui tingkah laku pendidik dan pemikiran anak lewat memahami proses berpikir anak di usia tersebut.

Hal yang sering menjadi masalah di dalam kelas adalah seringkali proses pendidikan peserta didik di sekolah tidak sesuai dengan harapan dari tindakan

mendidik itu sendiri. Pembelajaran yang cenderung kaku, bahkan ada yang penuh tekanan yang mengakibatkan ketegangan dalam proses pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Freire (2013:51):

> Guru membicarakan realitas seolah-olah sesuatu yang tidak bergerak, statis, terpisah satu sama lain, dan dapat diramalkan. Atau, dia menguraikan sebuah topik yang sama sekali asing bagi pengalaman dan eksistensi para murid. Tugasnya adalah "mengisi" para murid dengan segala bahan yang dituturkan−bahan-bahan yang lepas dari realitas, terpisah dari totalitas yang melahirkan dan dapat memberinya arti.

Padahal untuk menanamkan perilaku yang baik serta membina kecerdasan anak diperlukan pemahaman terhadap situasi dan kondisi yang semestinya diciptakan di dalam kelas sesuai dengan tahap perkembangan, kelas yang tanpa tekanan dan memperhatikan kemampuan berpikir anak.

Lebih lanjut Freire (2013:52) menganalisis realitas:

> Pendidikan bercerita−dengan guru sebagai pencerita−mengarahkan murid untuk menghafal secara mekanis apa isis pelajaran yang diceritakan. Lebih buruk lagi, murid diubahnya menjadi "bejana-bejana", wadah-wadah kosong untuk diisi oleh guru. Semakin penuh dia mengisi wadah-wadah itu, semakin baik pula seorang guru. Semakin patuh wadah-wadah itu untuk diisi, semakin baik pula mereka sebagai murid.

Jika kita melihat apa yang selama ini terjadi dalam proses pembelajaran di kelas yang sedemikian kaku dan menelaah pernyataan Freire maka bisa dibayangkan betapa menjenuhkannya proses belajar apalagi jika harus dilalui oleh peserta didik usia sekolah dasar.

Menurut Dewey (2002:58):

> Semua prosedur ketat yang sangat mengekang dan membelenggu anak harus dihilangkan apabila kita menginginkan suatu kesempatan baik bagi pertumbuhan pribadi dalam seluruh sumber intelektual dari kebebasan dan

> yang tanpanya tidak ada jaminan apapun bagi pertumbuhan normal yang sejati dan yang terus berkelanjutan.

Maka dari itu, untuk membuat proses belajar menjadi efektif adalah dengan menciptakan kondisi dan situasi yang nyaman dengan masuk ke dalam zona Alfa peserta didik. Menurut Chatib (2011:90):

> Kondisi alfa adalah tahap paling iluminasi (cemerlang) proses kreatif seseorang. Kondisi ini dikatakan sebagai kondisi yang paling baik untuk belajar sebab neuron (sel saraf) sedang berada dalam suatu harmoni (keseimbangan); yaitu ketika sel-sel saraf seseorang melakukan tembakan impuls listrik secara bersamaan dan juga beristirahat secara bersamaan sehingga timbul keseimbangan yang mengakibatkan kondisi relaksasi seseorang. Pada saat ini, seseorang disebut juga berada dalam kondisi peralihan antara sadar dan tidak. Hal ini menimbulkan adanya efisiensi pada jalur saraf sehingga kondisi tersebut dipercaya oleh banyak para ahli sebagai kondisi yang tepat untuk melakukan sugesti, di antaranya proses belajar-mengajar.

Inti dari pada zona alfa adalah otak bekerja dengan rileks. Sehingga perlu dirancang proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik masuk dalam zona alfa baik saat memulai pembelajaran maupun dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menyajikan hal-hal yang dapat menarik perhatian mereka seperti hiburan.

Kehadiran media-media hiburan yang begitu cepat menghantarkan pengaruh bagi anak bahkan orang dewasa. Namun, di sisi lain media hiburan juga meresahkan para pendidik (guru maupun orangtua) seperti kemampuan film-film dalam memberikan pemodelan nilai-nilai bagi anak yang tidak semuanya baik. Anak-anak lebih mudah menghafalkan kalimat-kalimat bahkan belajar berbicara melalui lirik yang ada pada lagu yang tidak semua sesuai dengan usianya. Kerena itu,

mengarahkan pemanfaatan media hiburan kedalam proses pembelajaran juga merupakan bentuk *media lyterasi;* kemampuan-kemampuan atau semacam daya kritis untuk mengakses, memilih dan memilah (seleksi) media, dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Sehingga media-media hiburan tersebut dapat diarahkan untuk mencapai tujuan yang positif.

Selain itu proses pembelajaran yang menghibur juga dapat dilakukan dengan mengolah kegiatan bermain sebagai hiburan aktif dalam proses belajar anak. Hal ini sejalan dengan dunia anak-anak, dimana anak bukan orang dewasa mini. Mereka butuh bermain sekaligus belajar. Bermain merupakan sesuatu yang memberikan kontribusi bagi perkembangan mereka. Menurut Asfandiyar (2009:77).

> Plato menyatakan dari pentingnya bermain sebagai salah satu kegiatan manusia yang bermafaat.
> Pada anak-anak, kegiatan bermain, belajar dan bekerja merupakan satu sistem yang tidak terpisahkan. Bermain merupakan cara efektif bagi anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab, dengan bermain, anak-anak dapat terasah dalam segi pengetahuan, motorik, emosi, sosial, intelektual juga kreativitas.

Memanfaatkan hiburan –baik bermain (hiburan aktif) atau pun media hiburan lainnya sebagai medium untuk belajar diharapkan dapat membantu tercapainya hasil pembelajaran yang lebih optimal. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang disebut *Edutainment*. Dimana *edutaiment* merupakan proses pembelajaran yang mengkombinasi *education* dengan *entertainment*.

Edutainment tepat digunakan dalam proses pendidikan terutama di sekolah dasar, melalui *edutainment* kita bisa mengembangkan kegiatan pembelajaran yang membuat anak belajar dengan menyenangkan tanpa tendensi.

Untuk itu melalui hiburan ataupun permainan diharapkan mampu menciptakan suasana menyenangkan di kelas sehingga otak anak dapat bekerja rileks dalam proses belajar. Bermain atau belajar dengan suasana yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pendidikan. Karena itu, *edutainment* sebagai metode dapat meramu kegiatan belajar mengajar di kelas dalam proses pembelajaran yang lebih humanis. Melalui *edutainment* anak-anak dapat belajar tanpa menyadari secara langsung bahwa mereka sedang berada pada kegiatan pembelajaran.

Berangkat dari proses pendidikan yang humanis, peserta didik akan mampu menemukan kebebasan dalam pendidikan. Kebebasan menemukan jati diri, kebebasan dalam memperoleh haknya sebagai peserta didik dan kebebasan dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka mampu belajar dari pengalaman-pengalaman yang ada. Semua hal tersebut di dapatkan melalui proses pendidikan yang tak terlepas dari praktik-praktik lingkungan sosial yang mendukung.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak luput dari berbagai interaksi sosial, lahir dari kelompok kecil lalu kelak terjun dalam lingkup sosial yang lebih luas. Untuk itu diperlukan bekal dan proses belajar yang tepat agar anak mampu menunjukkan eksistensi dalam berkehidupan sosial serta memiliki kecerdasan sosial. Peran ilmu pengetahuan sosial dalam kehidupan sangat penting.

Munculnya *Social Studies* (IPS) sebagai sebuah bidang studi (mata pelajaran) pada jenjang pendidikan formal menujukkan bahwa ada sesuatu yang ingin dicapai dalam proses pendidikan berkaitan dengan ilmu pengetahuan sosial yang pada intinya diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai pada peserta didik.

Pada kenyataannya, pendidikan IPS terutama di sekolah dasar yang merupakan salah satu tahap yang dianggap tepat menjadi landasan pendidikan dan pengetahuan sosial pada anak seringkali menjadi terkesampingkan. Hal itu dikarenakan pada proses pembelajaran, IPS selama ini dianggap pembelajaran yang membosankan, disajikan dalam proses yang juga membosankan dan penuh berbagai teori yang menuntut kita menghafal bukan memahami. Akhirnya muncul ketidaktertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS menyebabkan tidak tercapainya tujuan dan hasil belajar IPS yang diharapkan. Melalui metode *Edutainment* diharapkan pembelajaran IPS tidak lagi menjadi sekedar teori yang tidak berimplikasi pada kehidupan sosial anak secara konkret.

Untuk itu, metode *Edutainment* ini hendaknya dapat memberikan warna baru dalam proses pendidikan ilmu pengetahuan sosial anak agar dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyentuh tidak hanya pada segi kognitif namun ranah afektif pada anak karena disajikan dengan proses yang memperhatikan perkembangan kognitif, perkembangan psikologis, serta perkembangan sosial peserta didik melalui proses yang humanis. *Edutainment* menjadi jalan untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna bagi anak melalui pengalaman, pembelajaran menyenangkan (rileks) dengan *entertaiment* yang diasimilasi dalam proses pendidikan serta proses yang

memberikan kebebasan pada peserta didik dalam belajar dan memecahkan masalah secara kreatif dengan harapan meningkatkan hasil belajarnya terkhusus pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang merupakan kegelisahan peneliti dan juga sebagian pemerhati pendidikan maka peneliti mengangkat tesis yang berjudul "Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS di SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran pada murid di SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar IPS SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan gambaran penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran pada murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar.
2. Mengetahui gambaran hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar.
3. Menganalsis pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi pihak guru, dapat memberi masukan terhadap proses belajar mengajar yang baik digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran IPS di SD secara lebih menarik dan menyenangkan.
b. Bagi pihak peserta didik, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
c. Sebagai bahan informasi untuk pengembangan peneliti lain dalam dunia pendidikan yang berhubungan dengan variabel pada karya tulis ini di masa yang akan datang.
d. Sebagai bentuk kontribusi dalam dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan informasi terhadap penulis, mahasiswa, guru, kepala sekolah, akademisi dan semua tenaga kependidikan bahwa inovasi *education* dan *entertainment* dapat menjadi alternatif untuk memupuk kembali kepercayaan peserta didik terhadap proses belajar di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran

1. Hakikat *Edutainment*

*Edutainment*merupakan akronim dari kata *education* dan *entertainment* yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti pendidikan dan hiburan. Menurut Hamid (2011:17) "*edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan."

Lanjut Hamid (2011:17) mengemukakan:

> Dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh sebab itu, garis besar dari edutainment adalah pembelajaran yang dapat menyenangkan anak. Menurut Hamid (2011:18):

> Pada dasarnya, *edutainment*berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film,musik, *website*, perangkat multimedia, dan sebagainya. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.

Selanjutnya *edutainment* menurut Pangastuti (2014:60):

> Dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik

> hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai-nilai *(value)* setiap individu.

Dalam perkembangannya *edutainment* lebih dikenal dalam dunia teknologi modern, sesuai dengan sebuah jurnal dimana Anikina dan Yamenko (2014) mengemukakan:

> Perkembangan pesat teknologi menyediakan aktivitas baru yg menyenangkan, di samping memudahkan kita mendapat informasi dalam waktu sekejap. Sebagai tambahan, proses kognitif tidak diwajibkan dalam lingkungan formal (yg biasanya membosankan) yang mana mampu berubah menjadi hiburan bermanfaat dimana kita juga bisa memperoleh pengetahuan sekaligus. Nyata adanya bahwa keadaan yg telah dijelaskan sebelumnya berdampak pada munculnya teknologi pembelajaran *Edutainment* yang berbasis pada konsep "pendidikan (pendidikan) + hiburan/entertainment (hiburan)."

Jadi, segala hal yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi yang selain bertujuan menghibur dan mendidik dapat dikatakan berkonsep *edutainment*.

Kurshinov (2009) dalam Anikina dan Yamenko (2014) mengatakan:

> teknologi *Edutainment* mencakup kondisi motivasi emosional. Sekarang ada istilah baru – *edutainment* . Proses pembelajaran ditransformasikan ke dalam sebuah kasus, bukan hanya satu aktor (guru) – namun semuanya terlibat dalam pelaksanaannya. Itulah *Edutainment*.

Jadi, metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang mengemas *education* ke dalam *entertainment* dengan memanfaatkan berbagai medium terutama teknologi (media hiburan) sebagai upaya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar.

2. Landasan Konsep *Edutainment*

a. Pendidikan dan Hiburan

Menurut Daradjat (1994:1) dalam Yamin dan Maisah (2012:16):

> Istilah pendidikan berasal dari kata "didik" dengan memberinya awalan "pe" dan akhiran "kan", mengandung arti "perbuatan." Istilah pendidikan ini semulanya berasal dari bahasa "Yunani", "*paedagogie*" yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan *"education"*yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan *"tarbiyah"* yang berarti pendidikan.

Secara bahasa pendidikan berarti tindakan membimbing, pada dasarnya pendidikan memiliki tiga jenis spesifikasi tujuan. Menurut Krathwohl dan Payne (1971) dalam Anderson dan Krathwohl (2014:22):

> Tiga tingkat spesifikasi, yakni tujuan global, tujuan pendidikan, dan tujuan instruksional; tingkat spesifikasi yang disebut terakhir kemudian dikenal dengan tujuan instruksional. Tiga tingkat spesifikasi ini menunjukkan tiga posisi dalam kontinum spesifikasi, sehingga mengklasifikasi tujuan pendidikan berarti menentukan tingkat spesifikasinya.

Menentukan tujuan pendidikan merupakan upaya dari merumuskan aktivitas pembelajaran. Namun, yang perlu diketahui bahwa capaian hasil pembelajaran bukan satu-satunya sasaran dari tujuan pendidikan. Sebagaimana yang dikemukanan oleh Anderson dan Krathwohl (2014:26) "secara singkat dapat dikatakan bahwa aktivitas-aktivitas pembelajaran, jika direncanakan dengan tepat dan dilaksanakan dengan baik, berbuah pencapain tujuan-tujuan yang telah dirumuskan."

Dari pernyataan di atas menunjunkkan bahwa inti dari pada pendididikan sebenarnya bukan hanya terletak dari tercapainya tujuan pendidikan tapi bagaimana

proses dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, dengan proses yang baik maka hasil yang diharapkan akan tercapai dengan sendirinya.

Pendidikan khususnya di Indonesia selayaknya bertumpuh bahwa:

> Pendidikan umumnya berarti daya-upaya untuk memajukan bertumbuhnya budipekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak; dalam pengertian Taman Siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu, agar supaya kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, yakni kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya (Dewantara, 1961:14).

Pendidikan merupakan upaya menuntun peserta didik, tekhusus pada pendidikan anak-anak lebih lanjut Dewantara (1961:20) mengemukakan:

> Pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya pendidikan yaitu: menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Jadi pendidikan merupakan upaya menuntun peserta didik di dalam hidup dan pertumbuhannya selaras dengan dunianya. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa ada hal yang harus diperhatikan dalam proses pendidikan yang berkaitan dengan usia dan perkembangan peserta didik. Sedangkan berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional:

> 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.

Hal di atas sejalan dengan yang dikemukakan Daradjat (1994:1) dalam Yamin dan Maisah (2012:16) “pendidikan berarti segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan

rohaninya ke arah kedewasaan." Karena itu, kehadiran orang dewasa sebagai pendidik harus melakukan upaya untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya serta mencapai tujuan dari pendidikan yang diharapkan.

Pada kurikulum Nasional Norwegia (tanpa tahun) dalam Hagness (1994:11) dalam Beetlestone (2013:1) bahwa "pendidikan harus menunjukkan bagaimana energi dan kemampuan kreatif secara terus menerus mengembangkan konteks, konten dan kualitas hidup manusia." Kemampuan kreatif yang berkembang sangat didukung oleh kecakapan intelektual yang tidak dapat terlepas dari kecakapan emosional. Menurut Dewey (tanpa tahun) dalam Bastian (2002:12) dalam Yamin dan Maisah (2012:17) menyatakan "pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia."

Salah satu faktor hantaran menuju kecakapan intelektual adalah emosi, berkaitan dengan hal tersebut maka perasaan relaks dan hiburan menjadi kunci untuk membina emosi menuju pada kecerdasan intelektual, Menurut Lazanov (1991) dalam Jensen (2008:75):

> ... efek relaks atau pengenduran iklim pembelajaran yang positif sangat penting dalam "mengurangi intensitas kewaspadaan, mengaktifkan sistem serotonin-energetik dan mendorong sistem katekolaminegetik." Jika diterjemahkan, maka ini artinya adalah ada pilihan waktu terbaik bagi guru untuk memanfaatkan periode kesiagaan/kekenduran otak untuk memasukkan informasi baru, dan mengurangi muatan selama periode-periode tegang/rendah.

Lebih lanjut Jensen (2008:82) menjelaskan:

> Para pembelajar yang hidup dalam tekanan, kegelisahan atau ancaman dari hal-hal semacam ini secara terus menerus tidak mendapatkan istirahat otak yang sangat penting untuk membuat otak berfungsi optimal. Tanpa hal ini, pembelajaran dan berpikir akan terganggu.

Hal diatas menunjukkan peran kegiatan-kegiatan belajar yang menyenangkan; proses yang tidak hanya bertumpuh pada orientasi intelektual semata tapi memerhatikan aspek emosional peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Prashing (2007:317) mengemukakan bahwa:

> Belajar dalam kondisi menyenangkan seperti itu bisa menstimulus otak, cepat dan mudah. Siswa mampu mengembangkan citra diri positif dengan cepat, memperlihatkan sikap dan penuh perhatian tetapi santai saat belajar dan bergairah−mereka jadi ingin terus belajar.

Belajar dengan kondisi yang menyenangkan dapat dikaitkan dengan hiburan, menurut KBBI hiburan adalah sesuatu yang dapat sesuatu atau perbuatan yg dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Sehingga dengan hiburan segala emosi negatif dapat diminimalisir bahkan dihilangkan karena pada intinya hiburan memiliki sasaran pada nilai kebahagiaan. Anikina dan Yamenko (2014) memberikan penjelasan yang diterjemahkan sebagai berikut:

> Baru-baru ini dalam dunia pendidikan di berbagai negara, terjadi peralihan menjadi pembelajaran dengan metode yang lebih interaktif, menarik, serta berdasarkan pengalaman. Namun, baik John Dewey sebagai salah satu filsuf terkenal di Amerika Serikat, menyadari pentingnya pelatihan prakarsa/insiasi dan emosi serta menekankan bahwa pembelajaran (yakni pembelajaran kekal) sangat penting dalam eksistensi kehidupan manusia. John Dewey juga menekankan pentingnya beberapa kecakapan dan kemampuan memecahkan masalah, serta kebutuhan untuk perkembangan kreatifitas. Ia meyakini bahwa pendidikan seharusnya tidak dikemas dalam proses yg membosankan serta

> tidak menyenangkan (Dewey, John, 1897). Teoretikus pendidikan abad ini, Nel Nod dalam karyanya berjudul "Happines and Education/Kebahagiaan dan Pendidikan" memberi kritik pada sistem pendidikan yang sedang berlaku, meyakinkan bahwa pendidikan seharusnya merujuk pada intisari dan tujuan utama dari kehidupan manusia – yaitu kebahagian (Noddings, 2003).

Dengan demikian, pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan yakni mengembangkan potensi, kecakapan intelektual, spiritual, budi pekerti serta krativitas guna mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya. Bentuk upaya tersebut denganmenyajikan pengalaman dalam proses pendidikan yang menyentuh aspek emosional peserta didik melalui perasaan relaks dan dikemas dalam bentuk hiburan yang bertujuan sebagai pendidikan yang membahagiakan dan menuju pada kebahagiaan.

b. Berpikir dan Bermain

Belajar tidak dapat terlepas dari proses berpikir, menurut Suryabrata (2004:54) mengemukakan "Plato beranggapan bahwa berpikir itu adalah berbicara dalam hati." Selanjutnya Bigot dkk (1950:103) dalam Suryabrata (2004:54) berpendapat "berpikir itu adalah meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan kita."

Sebagai suatu proses mengordinasikan bagian-bagian pengetahuan Khodijah (2014:103) mengemukakan "berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif." Lebih lanjut dikatakan bahwa "berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long-term memory*." Menurut Morgan (1986) dalam Khodijah

(2014:103) “Berpikir juga dapat dikatakan sebagai proses yang memerantarai stimulus dan respon.” Karena merupakan jembatan antara stimulus dan respon maka proses berpikir dapat dirangsang ketika ada hal yang harus dipecahkan. Menurut Drever (tanpa tahun) dalam Walgito (1997) dalam Khodijah (2014:103) mengatakan *“thinking is any course or train of ideas; in the norrower and stricter sense, a course of ideas initiated by a problem* (berpikir adalah melatih ide dengan cara yang tepat dan seksama, yang dimulai dengan adanya masalah).” Kemudian Solso (1998) dalam Khodijah (2014:103) menyatakan:

> *thinking is a process by which a new mental representation is formed through the transformation of information by complex interaction of the mental attributes of judging, abstracting, reasoning, imagining, and problem solving* (berpikir adalah sebuah proses di mana represntasi mental baru dibentuk melalui tranformasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi dan pemecahan masalah).

Terlepas dari hal tersebut, pikiran yang diharapkan mampu mengelola pengetahuan untuk memecahkan permasalahan juga tidak serta merta meniadakan permasalahan, menurut Wade dan Tavris (2007:3) “Pikiran manusia, yang telah menciptakan puisi, penisilin, dan komputer, merupakan sesuatu yang penuh keajaiban; namun di sisi lain, pikiran manusia juga menyebabkan terjadinya kemacetan, e-mail sampah, dan peperangan.”

Suryabrata (2004:65) berpendapat bahwa:

> Jauh dari sikap ingin mengangung-agungkan akal/pikir (intelektualisme) kiranya dapat diterima bahwa pikiran mempunyai kedudukan yang boleh dikata menentukan. Karena itulah, kewajiban kita para pendidik disamping mengembangkan aspek-aspek lain daripada anak-anak didik kita untuk memberikan bimbingan sebaik-baiknya bagi perkembangan pikir itu.

Karenanya proses berpikir harus didukung dengan pembimbingan dalam perkembangan pola pikir, hal tersebut dapat ditempuh dengan memerhatikan aspek-aspek lain yang dapat peroleh melalui pendidikan yang memanusiakan. “Melalui proses berpikir, kita dapat menerapkan pengetahuan yang telah kita miliki secara kreatif dan cerdik dalam memecahkan suatu masalah, tanpa perlu secara buta menjalani proses pemecahan masalah tersebut.” (Wade dan Tavris, 2007:4). Hal ini berkeitan dengan intelegensi, menurut Ormrod (2009:210) “intelegensi (*intellegence*), yaitu kemampuan menerapkan secara fleksibel pengetahuan dan pengalaman yang telah dihadapi sebelumnya untuk menghadapi tugas-tugas baru yang menantang.” Lebih lanjut Ormrod (2009:58) mengemukakan bahwa “tugas-tugas yang menantang akan mendorong pertumbuhan kognitif yang maksimum.”

Hal-hal menantang dapat ditemui salah satunya pada proses bermain, menurut Hurlock (2012:159) “... di dalam kebudayaan Amerika saat ini, bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis sehingga semua anak diberi waktu dan kesempatan untuk bermain dan juga didorong untuk bermain.”Akibat sosialisasi dari bermain,Lever (tanpa tahun) dalam Hurlock (2012:159) mengatakan “Selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak.”Menurut Ormrod (2009:59) “permainan memungkinkan anak berkembang secara kognitif.” Lebih lanjut Ormrod (2009:60) menjelaskan “permainan bukanlah aktivitas membuang-buang waktu melainkan, merupakan suatu wadah pelatihan yang bernilai untuk menghadapi dunia orang dewasa nantinya, ...”

Permainan dapat menjadi simulasi dan melatih anak untuk mengembangkan kemampuan dan segala keterampilannya, menurut Pangastuti (2014:66) “para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak.” Untuk itu proses belajar dapat dikemas melalui aktivitas bermain.

“... faktor-faktor belajar yang termasuk dalam proses permainan memerankan sebuah pembangunan fungsi yang sangat halus terhadap aspek pengetahuan, pemikiran, kemampuan, dan psikologis dari tiap partisipan.” (Huiyang dan Jianfeng, 2010:7). Dimana Gordon dan Browne (tanpa tahun) dalam Moeslichatoen (tanpa tahun) dalam Pangastuti (2014:66) mengemukakan “bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasaan bagi diri sendiri.”

Permainan bukan sesuatu yang memiliki manfaat, pentingnya bermain bagi anak juga dijelaskan oleh Setiadi (2014:34):

> Einstein pernah berkata, “dibutuhkan seni yang tinggi bagi seorang guru untuk menumbuhkan kegembiraan pada siswa dalam berekspresi kreatif dan berpengetahuan. Seni yang dimaksud oleh Einstein di sini tentu saja bukanlah suatu produk (seni rupa, seni pahat, seni bahasa, dan sebagainya), melainkan cara, strategi, dan siasat. Sifat dan semangat dari seni adalah estetika (keindahan) dan liberasi (kebebasan berekspresi). Metode pelajaran yang dekat dengan sifat dan semangat seni, menurut Einstein, adalah metode bermain. Metode inilah yang mestinya dibawa ke dalam ruang pendidikan.”

“Bermain termasuk *active learning* (pembelajaran aktif). Dengan bermain, anak diberi keleluasaan untuk mengeksplorasi tiga modal hakiki pendidikan, yakni kognisi, afektif, dan psikokomotorik.” (Setiadi, 2014:35). Bermain menyajikan

kegiatan yang bermakna bagi peserta didik, “Bermain berarti membawa anak *include* dalam pengalaman.” (Setiadi, 2014:38).

Untuk itu, salah satu upaya menyajikan pembelajaran yang mengandung unsur pengalaman dengan melalui aktivitas bermain “Belajar dipisahkan dari bermain. Hal ini menjadi pangkal anak jadi enggan, gairah belajarnya langsung anjlok.” (Andriono, dkk, 2006:88). Lebih lanjut Andriono, dkk. (2006:88) mengatakan “belajar akan membawa hasil yang maksimal jika tetap mendasarkan diri pada prinsip-prinsip alami belajar. Belajar akan menggairahkan jika melibatkan seluruh indra dan hati anak.”

Jadi, bermain tidak sekedar aktifitas yang tanpa manfaat. Namun, diluar daripada itu melalui bermain, pendidik dapat menggiring peserta didik untuk melalui proses berpikir dengan menyajikan permainan yang membelajarkan dan penuh makna sehingga peserta didik dapat tertantang untuk menyelesaikan masalah yang disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dengan memanfaatkan segala pengetahuan, perilaku dan kreativitas (kemampuan berpikir) yang mereka miliki dengan kata lain mengeksplorasi kognisi, afektif dan psikomotorik mereka.

c. Otak dan Emosi

Otak merupakan organ utama dalam kehidupan manusia, “Otak manusia merupakan benda paling kompleks yang pernah dikenal di alam semesta ini. Otak manusia adalah satu-satunya organ yang sangat berkembang, sehingga dapat mempelajari dirinya sendiri.” (Muhammad, 2010:7).

Otak memiliki beberapa bagian, menurut Meier (2002:83) berdasarkan teori otak *triune* dikemukakan bahwa “otak manusia mempunyai tiga bidang spesialisasi

yang terpisah (meskipun saling berhubungan): Otak Reptil, Sistem Limbik (Otak Tengah), dan Neokorteks.”Lazanov (2008:75) mengemukakan “pengaktifan dan penekanan struktur selebral/limbik adalah sebuah aspek kunci untuk mengakselerasi praktik-praktik pengajaran dan pembelajaran.”Ketiga bagian otak tersebut memiliki fungsi masing-masing. Namun berdasarkan fungsi ini pula dapat dilihat bahwa ketiga bagian otak ini tidak ada yang berkerja sendiri. Maka lebih tepat ketiga bagian ini dipandang sebagai pusat kliring. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Meier (2002:84):

> Tak satupun dari ketiga pusat kliring ini yang bekerja sendiri. Semuanya mempunyai hubungan dengan pusat kliring lainnya untuk meminta bantuan guna menjalankankan fungsi mereka. Sepanjang waktu di dalam otak terjadi pertukaran dan saling-bantu yang berlangsung terus-menerus.

Tiga bagian otak juga dibagi menjadi belahan kanan dan belahan kiri yang kenal sebagai otak kanan dan otak kiri.“Proses berpikir otak kiri bersifat logis, sekuensial, linear dan rasional.” (DePorter dan Hernacki, 2009:36). “Cara berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik. (DePorter dan Hernacki, 2009:38). Karena itu kedua belahan otak memiliki fungsi khusus yang sama-sama dapat menunjang kehidupan individu, menurut “DePorter dan Hernacki (2009:38) “Orang yang memanfaatkan kedua belahan otak ini cenderung “seimbang” dalam setiap aspek kehidupan mereka.

Berdasarkan hal tersebut maka perkembangan dan fungsi otak perlu dirangsang, menurut Diamond (tanpa tahun) dalam Hernacki dan DePorter (2009:36) “semakin terangsang otak anda dengan aktivitas intelektual dan interkasi lingkungan,

semakin banyak jalinan yang dibuat antar sel-sel.”Berkaitan dengan itu,Lozanov (tanpa tahun) dalam Jensen (2008:75) menjelaskan:

> seluruh bagian otak adalah sebuah sistem yang perlu dipuaskan secara simultan. Dengan sengaja mengaktifkan baik muatan pendidikan yang lebih sekuensial dan terstruktur maupun dengan memberikan pengalaman-pengalaman yang memuaskan secara emosional (area belahan kiri dan kanan, serebral, dan limbik otak), maka pembelajaran dapat diakselerasi pada semua tingkatan.

Berdasarkan hubungan dengan proses pendidikan menurut Pasiak (tanpa tahun) dalam Given (2007:29) “pendidikan memiliki tujuan mengoptimalkan penggunaan otak”. Lebih lanjut Given (2007:40) mengemukakan:

> Pendidikan lebih dari sekedar meraih standar pembelajaran tertentu; pendidikan identik dengan mengembangkan keinginan untuk belajar, memahami cara belajar, dan menerapkan praktik pengajaran berdasarkan bagaimana sesungguhnya otak berfungsi.

Namun, proses pendidikan yang mengotimalkan fungsi otak adalah proses yang diharapkan menimbulkan kesan bagi peserta didik, menurut Ellison (tanpa tahun) dalam Andriono, et. al (2006:59) “... otak tidak bisa memerhatikan semua hal, pelajaran yang tak menarik, membosankan atau tidak menggugah emosi, pastilah tidak akan diingat.” Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Diamond dalam Rakhmat (2010:247) “bukan saja neokorteks yang “berpikir” yang merespon kepada pengayaan lingkungan, tetapi juga sistem limbik yang “merasa”.”

Kerja otak bukan hanya menyangkut apa yang harus diketahui tapi harus diarahkan pada pengembangan koordinasi pengetahuan salah satunya melalui pemberian pengalaman yang baik dalam proses belajar anak, menurut Silberman (2001:4) “Otak kita perlu dihubungkan dengan apa yang diajarkan pada kita dengan

apa yang telah kita ketahui dan bagaimana kita berpikir.” Sedangkan Given (2007:50) menjelaskan bahwa “miliaran sel otak atau neuron membentuk pelbagai modul dan subsistem yang beroperasi sinergis secara terpola untuk menciptakan lima sistem pembelajaran utama.”Lebih lanjut dikemukakan “Lima sistem pembelajaran primer−emosional, sosial, kognitif, fisik, reflektif ....” (Given, 2007:58).

Pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik akan berhubungan dengan emosi yang terbangun dalam proses belajar, emosi yang dapat mempengaruhi kenerja otak anak dan kemudian akan berkembang sesuai dengan proses yang mereka alami tersebut. Menurut KBBI, emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat atau keadaan fisiologis dan psikologis, seperti senang, sedih, dan lain-lain. Menurut Goleman (1996:7) “semua emosi, pada dasarnya, adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan berangsur-angsur oleh evolusi.”

Emosi ini selanjutnya yang akan mempengaruhi tindakan-tindakan yang akan diambil peserta didik dalam proses perkembangannya. Menurut James dalam Khodijah (2014:137) “emosi sebagai keadaan budi rohani yang menampakkan dirinya dengan suatu perubahan yang jelas pada tubuh. Selanjutnya menurut Goleman (1999) dalam Khodijah (2014:137) “emosi sebagai suatu keadaan biologis dan psikologi dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Sebaliknya jika dikatakan emosi mempengaruhi kinerja otak maka otak pun bekerja terhadap pertumbuhan emosi dalam diri. Doux (tanpa tahun) dalam Pangastuti (2014: mengatakan “‘*the brain states and bodily responses are the*

fundamental fact of an emotion." Artinya fakta dari tumbuhnya sebuah emosi adalah karena adanya otak dan tubuh yang merespon." (2014:139)

Berkaitan dengan otak, Jensen (2008:441) mengemukakan "emosi yang intens memicu pelepasan neurotransmiter yang berupa adrenalin, norepinefrin, dan vasopresin. Zat-zat kimia ini bertindak sebagai sinyal bagi otak, yang mengatakan, "Ini penting−ingatlah ini."" Lebih lanjut Jensen (2008:442) menjelaskan "Emosi adalah bagian penting dari kemampuan pembelajar untuk berpikir secara rasional dan memaknai pengalaman."

Pengelolaan emosi pada orang dewasa tentunya berbeda dengan anak-anak, usia sekolah dasar dapat juga disebut akhir masa kanak-kanak (merujuk pada istilah psikologi). Menurut Hurlock (2012:154):

> ... pola emosional umumnya dari akhir masa kanak-kanak berbeda dari pola emosional awal masa kanak-kanak dalam dua hal. Pertama, jenis situasi yang membangkitkan emosi dan kedua, bentuk ungkapannya. Perubahan tersebut lebih merupakan akibat dari meluasnya pengalaman dan belajarnya daripada proses pemantangan diri.

Menurut Atkinson dan Atkinson (1983) dalam Khodijah (2014:138) "emosi biasanya dibangkitkan oleh peristiwa eksternal dan reaksi emosional yang ditujukan pada peristiwa tersebut. Selanjutnya Chaplin (1999) dalam Khodijah (2014:138) mengemukakan "Emosi juga kadang-kadang dibangkitkan oleh motivasi, sehingga antara emosi dan motivasi terjadi hubungan yang interaktif." Karena itu untuk mendorong perkembangan emosi anak maka keadaan-keadaan yang positif perlu dihadirkan dalam proses belajar, keadaan tersebutlah yang nantinya akan memotivasi anak.

Perkembangan emosi yang positif dapat mendorong pengelolaan emosi anak dengan baik, dalam psikologi perkembangan karakter terdapat jenis emosi yang dikenal dengan istilah *emotional intelligence*. Salah satu dari cabang perseptualisasi tentang identifikasi emosi dalam *emotional intelligence* adalah menggunakan emosi untuk memfasilitasi berfikir, menurut Muhadjir (2011:49) "Cabang ini mengkomunikasikan feeling dan memproses kognitif untuk membuat generalisasi atau terapannya"

Emosi yang berkembang dengan baik sejak dini akan terlihat pula seiring dengan perjalanan menuju ke tingkat kedewasaannya. Menurut Mayer dan Salovey (1997); Salovey dan Grewal (2005) dalam Wade dan Tavris (2007:34)

> inteligensi emosional, suatu kemampuan mengidentifikasi emosi yang dialami oleh diri sendiri dan orang lain dengan akurat, kemampuan mengekspresikan emosi dengan tepat, dan kemampuan mengatur pada diri sendiri dan orang lain.

Selanjutnya Wade dan Tavris (2007:34) menjelaskan "orang-orang yang memiliki intelegensi emosional ("EQ") yang tinggi mampu menggunakan emosi mereka untuk menstimulasi pemikiran yang kreatif, dan mengembangkan empati terhadap orang lain." Kecerdasan emosional yang ada pada diri anak akan membantu pemikiran dan membentuk perilaku anak di masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa emosi tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar dan perkembangan anak. Hal tersebut juga dikemukakan Phelps (2006) dalam Schunk (2012:83) "emosi dapat membantu mengarahkan perhatian yang dibutuhkan dalam pembelajaran." Lebih lanjut Phelps (2006) dalam Schunk

(2012:84) mengemukakan “selain perannya dalam pemusatan perhatian, emosi juga memengaruhi pembelajaran dan memori.”Kemudian menurut Khodijah (2014:137):

> ... sejak orang mulai memerhatikan peran besar otak dalam segala bentuk perilaku manusia, maka emosi mulai jadi perhatian, termasuk peranannya dalam meningkatkan hasil belajar. Emosi tidak lagi dipandang sebagai penghambat dalam kehidupan sebagaimana pandangan konvensional, melainkan sebagai sumber kecerdasan, kepekaan, berperan menghidupkan perkembangan dan penalaran yang baik.

Seperti yang telah dikemukakan bahwa proses yang dapat mendorong emosi positif yang pada akhirnya dapat menstimulus kinerja otak dapat diciptakan melalui keadaan-keadaan yang nyaman tanpa tekanan, dikemukakan bahwa “perasaan positif dan pembelajar berada dalam keadaan santai dan terbuka, mereka dapat “naik tingkat” ke area Neokorteks (otak belajar).” (Meier, 2002:84). Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki (2009:32) “ketika anak sehat secara emosional, maka ia bebas menggerakkan bagian neokorteks yang lebih tinggi.” Seperti yang dikemukakan DePorter dan Hernacki (2009:38):

> Emosi yang positif mendorong ke arah kekuatan otak, yang mengarah pada keberhasilan, yang mengarah kepada kehormatan yang lebih tingg, yang mengarah kepada emosi yang positif− siklus aktif yang mengangkat Anda lebih tinggi dan lebih tinggi lagi.

Berkaitan pula dengan hal tersebut maka Goleman (1995) dalam Given (2007:80) mengemukakan bahwa “orang yang mengalami gangguan emosional tidak bisa mengingat, memerhatikan, belajar atau membuat keputusan secara jernih karena “stres membuat orang menjadi bodoh.” Pert (1993) dalam Given (2007:80) juga menyatakan hal yang serupa dengan mengemukakan bahwa “emosi menghubungkan

tubuh dengan otak dan menyediakan energi untuk memacu prestasi akademis, juga kesehatan dan keberhasilan pribadi."

Dengan demikian, emosi merupakan hal yang patut mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Emosi yang positif dapat mendorong kekuatan otak untuk mengenang (menguatkan memori) pengalaman belajar dan menghubungkan segala jenis pengetahuan yang ada pada peserta didik (berpikir). Kecakapan emosi dapat membantu peserta didik untuk mengelola emosinya dengan tepat; meminimalisir emosi negatif dan mengembangkan emosi positif dalam diri. Pada usia anak-anak, pendidik berperan untuk membimbing dan mengarahkan terbentuknya kemahiran emosi melalui stimulus yang dapat mempertahankan keadaan emosi yang positif dalam proses pendidikan.

3. Prinsip *Edutainment*

Menurut Purwanto (2014) ada 4 (empat) prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment* dalam pembelajaran antara lain:

a. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar.
b. Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi:

1) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.

2) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
3) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan.

c. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.
d. Pembelajaran yang lebih humanis.

Sedangkan menurut Thoyibah, dkk (2015) beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutainment*yaitu:

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

Prinsip *edutainment* pada dasarnya menjembatani proses belajar mengajar dengan mennempatkan siswa sebagai pusat sekaligus subyek dengan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

4. *Edutainment* dan Pembelajaran

Pada perkembangan *edutainment*di zona Pre-digital *Edutainment* menurut Chan (2007) meskipun istilah ini diciptakan pada awal tahun 1970-an, *edutainment* telah bisa dibilang selalu ada di bentuk:

- Ajaran moral, perumpamaan seperti dalam teks-teks keagamaan.
- Guru dan penatua cerita menarik dan lelucon, siap atau aneh.
- Drama atau komedi kinerja / ekspresi yang mungkin termasuk musik dan tari.
- Cerita, lisan atau tertulis, yang menggambarkan peristiwa nyata atau membayangkan, yang mengundang pembaca untuk terlibat secara emosional atau mendorong refleksi pribadi.

Ini adalah contoh *edutainment* awal karena mereka bertujuan untuk menghibur saat mengajar, mendidik atau inspirasi. Dengan meningkatnya produksi dan teknologi, *edutainment* mengambil bentuk yang lebih; bahan dan produk-berpusat.

Lebih lanjut menurut Chan (2007) “Menggabungkan segala bentuk media hiburan atau multi-media ke pengaturan pendidikan dapat dianggap *edutainment*.”

Chan (2007) mengemukakan “menggabungkan segala bentuk media hiburan atau multi-media ke pengaturan pendidikan dapat dianggap *edutainment*.” Chan (2007) menguraikan beberapa contohnya antara lain:

- Animasi, komik, kartun (seperti kartun politik).
- Drama (sandiwara, drama, wayang dalam seni pertunjukan atau sastra klasik).
- Permainan seperti permainan papan diproduksi yang mensimulasikan situasi hidup dan masalah yang harus diselesaikan.
- Film / film.
- Musik (hidup atau direkam).
- Video game, dll.

Sebagaimana yang dikemukakan Svencer (2013:32) “salah satu cara untuk pendidik mencapai *edutainment* dalam lingkungan sekolah adalah melalui penggunaan teknologi. Video musik, kunjungan lapangan, koreografi karaoke dan panggilan konfrensi adalah contoh praktek yang memanfaatan teknologi untuk *education* siswa di kelas”.

5. Manfaat *Edutainment*

Menurut MacDonald (tanpa tahun) dalam Chan (2007) manfaat *edutainment* antara lain:

- ✓ Menciptakan lingkungan yang afektif yang lebih positif untuk belajar.
- ✓ Perhatian, bunga dan memori dapat meningkat media multi-indera.

- ✓ Meningkatkan afektif juga dapat mengakibatkan motivasi meningkat dan kemampuan berpikir.
- ✓ Semoga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih konstruktif.

Sedangkan menurut Magic (tanpa tahun) rumusan manfaat *edutainment* sebagai berikut:

a. Perasaan positif seperti senang maupun gembira akan mampu mempercepat proses pembelajaran.
b. Bisa menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar karena emosi anak/peserta didik terkendali dan bisa mengembangkan nalar anak/peserta didik.
c. Pembelajaran yang menyenangkan bisa meningkatkan minat dan motivasi anak/peserta didik dalam pembelajaran.
d. Mencapai hasil belajar yang optimal.

6. Penerapan Metode *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran

Edutainment dalam proses pembelajaran diterapkan dengan memenuhi (memperhatikan) aspek berikut (Hamruni; Pangasuti, 63:2014):

a. Memberi kemudahan dan suasana gembira
b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
c. Menarik minat
d. Menyajikan materi yang relevan
e. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran
f. Melibatkan semua indera dan pikiran

g. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik

h. Memberi pengalaman sukses

i. Merayakan hasil

Selain itu, seperti yang telah disinggung Svencer menjelaskan lebih lanjut bahwa contoh praktek yang memanfaatkan tekologi (media hiburan) untuk *education* siswa di kelas antara lain:

1. Video Musik

Menurut Rodesiler (2009) dalam Svencer (2013:32) “Guru dengan mudah dapat menggabungkan video musik berbasis kurikulum dalam peajaran merekan untuk meningkatkan instruksi, melibatkan para siswa, memacu diskusi, dan membantu siswa dalam membuat koneksi dengan apa yang diajarkan.”

2. Kunjungan Lapangan

Menurut Tuthill & Klemm (2002) dalam Svencer (2013:33) “... pogram editing film gratis dan intuitif seperti windows movie maker dan iMovie, rekaman nantinya bisa diedit untuk membuat perjalanan lapangan virtual untuk digunakan di dalam kelas. Kunjungan lapangan adalah cara yang menarik dan efektif untuk membantu siswa mengaitkan apa yang ada di dunia nyata dengan apa yang diajarkan.”

3. Koreografi Karaoke

Samuelsson, et al (2009) dalam Svencer (2013:33) mengemukakan “gerakan, posisi, musik dan lirik bergulir dapat menyediakan guru kesempatan untuk menjangkau semua gaya belajarserta memberikan para siswa titik acuan yang dapat

direnungkan atau diingat untuk mencari informasi serupa di masa depan. Tari dan gerakan telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif di antara anak-anak dan mahasiswa."

4. Panggilan Konfrensi *(Conference Call)*

Proses ini dapat dilakukan dengan *by call* (melalui panggilan telepon). Berkaitan dengan panggilan konfrensi ini dikemukakan bahwa:

> Guru dapat menciptakan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam percakapan yang penting dengan para ahli khusus dengan melakukan panggilan konferensi. Selama dekade terakhir, membawa ponsel menjadi rutinitas bagi para profesional. Oleh karena itu, sangat mungkin bagi pendidik untuk terhubung dengan seorang ahli di hampir setiap bagian dari dunia setiap saat. Menghubungi seorang ahli di bidang apa yang diajarkan membuat pembelajaran terasa nyata, menyenangkan dan relevan bagi siswa (Svencer, 2013:34).

Berdasarkan uraian aspek-aspekpenerapan metode *edutainment*yang dikemukakan Harmuni dalam Pangastuti (2014) dan gambaran praktek *edutainment*maka dapat dirumuskan langkah-langkah penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*
b. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual
c. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran
d. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui Lembar Kerja Murid (LKM)

e. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada murid.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas, menurut Gagne (1989) dalam Susanto (2013:1) “Belajar dapat didefenisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.” Seperti halnya yang dikemukakan Hamalik (2001: 27) “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Sedangkan menurut Burton (1984) dalam Siregar dan Nara (2010:3) “belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.” Selanjutnya menurut Hilgard (tanpa tahun) dalam Siregar dan Nara (2010:4) “belajar sebagai suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan.” Jadi dapat disimpulkan bahwa penekanan suatu pembelajaran adalah proses, sedangkan hasil merupakan konsekuensi dari proses dalam belajar tersebut.

Aktivitas belajar juga diharapkan berdampak pada perubahan tingkah laku, Suryabrata (1984) dan Masrun dan Martianah (1972) dalam Ghufron dan Risnawita (2010: 4) mengemukakan bahwa:

> Pada dasarnya belajar merupakan sebuah proses untuk melakukan perubahan perilaku seseorang baik lahiriah maupun batiniah. Perubahan menuju

> kebaikan, dari yang jelek menjadi baik. Proses perubahan tersebut sifatnya relatif permanen dalam artian bahwa kebaikan yang diperoleh berlangsung lama dan proses perubahan tersebut dilakukan secara adaptif, tidak mengabaikan kondisi lingkungannya

Ada beberapa kegiatan yang dikategorikan sebagai belajar, menurut Spears (tanpa tahun) dalam Siregar dan Nara (2010:4)*"Learning is to observe, to read, to imitate, to try something them selves, to listen, to follow direction* (Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikuti aturan." Kegiatan tersebut pada akhirnya akan berefek pada pola perilaku yang tetap, menurut Olson dan Hergenhahn (2008:8) "belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body states* (keadaan tubuh yang temporer) seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan atau obat-obatan.

Belajar memuat aktivitas berpikir yang pada intinya menghasilkan perubahan perilaku yang tetap karena itu prosesnya melibatkan beberapa aspek. Anitah, dkk (2008:1.3) mengemukakan "belajar adalah suatu proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaaannya aktif. Lebih lanjut Anitah, dkk (2008:1.7) menjelaskan "Belajar adalah mengalami; dalam arti belajar terjadi dalam interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial." Belajar menyangkut beberapa aspek karenanya semua indera berperan terhadap proses belajar itu sendiri, Andriono, dkk (2000:83) mengemukakan "... masih kuatnya gelaja pemisah antara tubuh dan pikiran, padahal belajar bukan Cuma kerja otak. Lebih lanjut Meier (2000)

dalam Andriono, dkk (2000:83) mengatakan “Belajar merupakan proses gabungan multiindra disertai kegiatan fisik secara aktif.”

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa belajar merupakan proses yang aktivitasnya menekankan pada perubahan perilaku yang lebih baik sehingga proses belajar tidak berhenti hanya pada saat tertentu. Menurut Suryabrata (2002) dalam Khodijah (2014:47) mengatakan “belajar adalah suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar.”

Konsekuensi dari proses belajar yang berlangsung secara berkesinambungan dapat dilihat dari hasil berupa perubahan perilaku yang terejawantahkan dalam beberapa hal. Menurut Gredler (1986) dalam Khodijah (2014:49) menyatakan “belajar sebagai proses perolehan berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap *(learning is the process by which human being acquire a vast variety of competencies, skill, and attitudes).*Selanjutnya menurut Kauchak dan Eggen (1997) dalam Khodijah (2014:50) mengatakan:

> *learning is a change in a person’s mental structure that provides the capacity to demonstrate change is behavior* (belajar adalah perubahan struktur mental individu yang memberikan kapasitas untuk menunjukkan perubahan perilaku).

Menurut Hilgard (tanpa tahun) dalam Sanjaya (2011:235) mengungkapkan:

> *Learning is the process by wich an activity originates or changed through training procedurs (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factor not atributable to training* (Belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Segala hasil yang diperoleh dalam proses belajar yang melibatkan berbagai aspek seyogyanya tercipta dari pembelajaran yang menekankan pengalaman yang diperoleh dari proses belajar tersebut. Menurut Crondbach (1954:47) dalam Suryabrata (2013:231) "*learning is shown by a change in behaviour as a result of experience.*" Lebih lanjut Suryabrata (2013:231) mengemukakan bahwa "menurut Crondbach belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami; dan dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya."Hal tersebut dikarenakan Barlow (1985) dalam Syah (2000:90) berpendapat bahwa "belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif." Sedangkan menurut Chaplin (tanpa tahun) dalam Syah (2000:90) "belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman." Seperti halnya yang Singer (1968) dalam Siregar dan Nara (2010:4) "belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu."

Sehingga berdasarkan runutan diatas aktivitas belajar mengandung impilikasi dalam kehidupan yang dapat disimpulkan dalam penjelasan Siregar dan Nara (2010:4):

> Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah: (a) bertambahnya jumlah pengetahuan; (b) adanya kemampuan mengingat dan meproduksi; (c) ada penerapan pengetahuan; (d) menyimpulkan makna; (e) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan; (f) adanya perubahan sebagai pribadi.

Dimana kesimpulan diatas jika proses belajar menyangkut ranah pendidikan formal, maka seperti yang dikemukakan Susanto (2013:85):

> Bagi peserta didik, belajar merupakan sebuah proses interaksi antara berbagai potensi diri siswa (fisik, nonfisik, emosi dan intelektual), interaksi siswa dengan guru, siswa degan siswa lainnya, serta lingkungan dengan konsep dan fakta, interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respon terarah untuk melahirkan perubahan.

Dengan demikian, belajar merupakan kegiatan yang melibatkan proses berpikir dan merasakan melalui pengalaman (proses gabungan multiindra disertai kegiatan fisik secara aktif) dengan tujuan adanya perubahan tingkah laku dan perolehan berbagai aspek seperti kompetensi, pemahaman, keterampilan dan sikap.

2. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok tentunya memiliki dampak bagi kehidupan yang diistilahkan “hasil”. Dimana dampak dari belajar tersebut seperti yang telah kita ketahui berkaitan dengan beberapa hal, menurut Grounlund (1976) dalam Khodijah (2014:189) “Hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu.” Maka dari itu pada pendidikan formal perlu adanya penentuan sasaran atau target efek yang ingin dicapai dalam proses belajar, menurut Sudjiarto (1993) dalam Khodijah (2014:189) “hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.”

Tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan tersebut mengenai beberapa aspek, menurut Susanto (2013:5) “dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selanjutnya menurut Nawawi (tanpa tahun) dalam Brahim (2007:39) dalam Susanto (2013:5) menyatakan "hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu."

Untuk mengetahui pencapain hasil belajar maka diperlukan taksonomi yang disandarkan pada tujuan pendidikan. Berdasarkan aturan evaluasi hasil belajar bloom (taksonomi bloom) ada tiga ranah (domain) tujuan dalam Sadono (2013) yakni:

> *1) Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. 2) *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. 3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Jadi, hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh dari aktivitas pembelajaran baik aspek psikomotorik, afektif dan kognitif melalui instrument tertentu sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan keberhasilan pembelajaran, menurut Arifin (2009:294) dalam Rachmah (2014:172) "keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah guru harus dapat melaksanakan pembelajaran, untuk itu ada prinsip-prinsipmtertentu dalam melaksanakan pembelajaran." Seperti

yang dikemukakan Dimyati dan Mujiono (1994) dalam Arifin (2009:294-296) dalam Rachmah (2014:173-174) ada tujuh prinsip pembelajaran, yaitu:

> (a) Perhatian dan motivasi, perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar, tanpa adanya perhatian tidak akan ada proses belajar ....; (b) Keaktifan, pada dasarnya peserta didik adalah manusia aktif yang memiliki dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri ....; (c) Keterlibatan Langsung, Belajar berarti mengalami, jadi belajar tidak bisa diwakili orang lain, belajar harus dilakukan sendiri oleh peserta didik ....; (d) Pengulangan, menurut teori psikologi daya belajar adalah melatih daya yang ada pada jiwa manusia seperti mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir. Melalui pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang ....; (e) Tantangan, Dalam proses belajar akan timbul berbagai tantagan bagi peserta didik untuk diselesaikan, tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat peserta didik bergairah untuk mengatasinya ....; (f) Balikan dan Penguatan, Peserta didik akan senang jika mendapatkan hasil yang baik, dan hasil yang baik ini akan menjadi *feedback* yang menyenangkan bagi kegiatan belajar selanjutnya ....; (g) Perbedaan Individual, setiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan yang lain, baik fisik, kepribadian dan sifat ....

Sedangkan menurut Walisman (2007:158) dalam Susanto (2013:12) “Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal.” Lebih lanjut Walisman (2007:158) dalam Susanto (2013:12) mengurai secara lebih terperinci faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

> (1) Faktorinternal; faktorinternalmerupakan faktor yangbersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. (2) Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Ruseffendi (1991:7) dalam Susanto (2013:14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan mental anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu dari segi internal pebelajar seperti keinginan untuk belajar, ketekunan, motivasi, kondisi fisik dan sebagainya. Sedangkan dari segi eksternal faktor tersebut bisa berupa orangtua, sekolah, guru atau pun keadaan ekonomi keluarga.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu sosial merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia, menurut Alma, dkk (2010:3) “istilah studi sosial atau social studies diserap ke dalam bahasa Indonesia dengan istilah Ilmu Pengetahuan Social.”

Keberadaan ilmu pengetahuan sosial tentunya memiliki sasaran yang diharapkan berimplikasi pada kehidupan sosial, menurut Weshley dan Wronski (1958:43) dalam Supardan (2015:2) “*The sosial studies are the social science simplified for pedagogical purposes*.”Lebih lanjut Gross (1958:23) dalam Supardan (2015:2):

> *the social studies are those studies that provide understanding of man's way of living, of the basic needs of men, of the activities in which he enganges to meet his needs, and the institutions he has develoved.* Berdasarkan penjelasan tersebut, *social studies* dipandangsebagai studi atau pengkajian atau pembelajaran yang berusaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan pengertian-pengertian pemahaman anak didik mengenai berbagai aspek kehidupan di seputar anak didik itu sendiri yang mencakup lingkungan fisik dan sosialnya.

Gross, et al. (1978:3) dalam Rachmah (2014:53) berpendapat:

> *The social studies are basic in social education, in preparing functioning citizen with requisite knowledge, skills, and attitudes that enable each to grow personally in living well with others, and in contributing to the on going culture.*

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Saripudi (1989) dalam Hasan Z dan Salladin (1996:15) dalam Rachmah (2014:52):

> Pengetahuan sosial atau *Social Studies*, merupakan bidang pengajaran yang diberikan di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang berisikan konsep pengalaman belajar yang dipilih dan ditata atau diorganisir dalam kerangka studi keilmuan sosial.

Pada dasarnya ilmu pengatahuan sosial menekankan pada pendidikan yang berkaitan hal-hal yang menyangkut kehidupan sosail dimana kita ketahui bahwa manusia menrupakan makhluk sosial, Rachmah (2014:52) mengemukakan "IPS adalah merupakan bahan pilihan yang sudah disederhanakan dan diorganisasikan secara ilmiah untuk kepentingan pendidikan."

Berkaitan dengan makna dari *social study* itu sendiri, Hasan dan Kamarga (1997) dalam Rachmah (2014:56) menyatakan pendidikan IPS dapat mengacu pada landasan esensialisme, perenialisme, progresivisme, dan rekonstruksionisme. Susanto (2013: 137) kemudian menegaskan:

> Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Sehingga dapat dilihat bahwa hakikat IPS menurut Zuraik dalam Djahiri (1984) dalam Susanto (2013:138):

> Hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Susanto (2013:138) lebih lanjut menjelaskan:

> Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Pada penyataan Susanto di atas, kemudian Susanto (2013:138) menegaskan:

> Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas maka pernyataan Djahiri (1979) dalam Suparlan (2015:14) semakin menegaskan bahwa:

> IPS (*social studies* atau studi sosial) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran tingkat persekolahan.

Jadi, IPS merupakan perngorganisasian ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dan dikembangkan berdasarkan kondisi fisik dan realitas sosial yang ada dilingkungan peserta didikdengan harapan peserta didik dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada hakikat ilmu pengetahuan sosial telah disinggung mengenai tujuan dari keberadaan *social study,* Susanto (2013:145) mengemukakan:

> Tujuan utama pembelajaran IPS 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.

Berdasarkan tujuan diatas maka Jarolimek (1971) dalam Supardan (2015:13) merincikan tujuan ilmu pengetahuan sosial ke dalam beberapa aspek:

> Tujuan sosial dikategorikan ke dalam tiga kelompok tujuan, yakni: (1) *Understanding*, yang berhubungan dengan pengetahuan dan kecerdasan *(knowledge dan knowing)*; (2) *attitudes,* yang berhubungan dengan nilai-nilai, apresiasi, cita-cita, dan perasaan; (3) *Skills,* yang berhubungan dengan penggunaan dan pemakaian pembelajaran studi sosial dan kemampuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru.

Kemudian tujuan ilmu sosial secara lebih konteks dikemukakan Banks (1977) dalam Supardan (2015:13) bahwa “tujuan *social studies* ialah membantu anak didik agar kelak mampu memngambil keputusan yang rasional dan melahirkan tindakan-tindakan dalam menghadapi berbagai masalah dalam masyarakat.”Hal serupa mengenai tugas *social studies* dikemukakan oleh Alma (2010:19):

> ... menjadi pondasi peting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, sosial peserta didik,diharapkan mampu menumbuhkembangkan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual dan sebagai bagian dari masyarakat.

Selanjutnya Alma (2010:19) menjelaskan bahwa *social studies* juga bertugas:

> mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang terjadi dalam masyarakat.

Sedangkan dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2010 sendiri menjelaskan tujuan pengajaran IPS di SD adalah agar siswa memiliki kemampuan:

> (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan tujuan di atas maka IPS dapat memberi dampak seperti yang dikemukakan Supardan (2015:17) "*social studies* ataupun IPS adalah pogram 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."

Sehingga berdasarkan pernyataan di atas dapat ditinjau bahwa ilmu sosial dapat mendorong siswa untuk menjadi individu yang cakap dalam kehidupan sosial, menurut Fenton (1967) dalam Alma (2003:149) dalam Alma (2010:19) tujuan utama

dari pengajaran *social studies*, yaitu: "(1) Studi sosial *prepare children to be good citizenship*; (2) studi sosial *teach children how to think*; (3) studi sosial *pass on the culture heritage*." Untuk mencapai itu semua ditekankan visi pembelajaran IPS yang *powerful* sebagaimana yang dijelaskan oleh Brophy dan Aleman (2008:39-40) dalam Supardan (2015:53):

> Pembelajaran social studies/IPS tersebut hendaknya menjadi pelajaran yang kuat dan kokoh *(powerful)* dengan berbasis pada pembelajaran yang bermakna *(meaningful)*, integratif *(intergrative)*, berbasis nilai *(value-based)*, menantang *(challenging)*, dan mengaktifkan *(active)* siswa belajar.

Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kecakapan-kecakapan sosial; menjadi anggota masyarakat yang baik, memiliki kepekaan sosial dan kemampuan berpikir (menganalisis dan memecahkan persoalan sosial dalam kehidupan sehari-hari).

3. IPS di Sekolah Dasar

a. Ruang Lingkup IPS SD

Berbeda dengan ilmu sosial yang diberikan di sekolah menengah, lingkup ilmu sosial yang diberikan di sekolah dasar telah disesuaikan sedemikian rupa, "Ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan di tingkat SD terdiri atas dua bahan kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah." (Asape, 2001:1).Lebih lanjut Asape (2001:1) mengemukakan "bahan kajian pengetahuan sosial, mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi/geografi, ekonomi dan pemerintahan."

Mengenai ruang lingkup IPS tersebut Rachmah (2014:81) mengemukakan:

> Ruang lingkup IPS tidak lain adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial yang kita pelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografi ataukah itu politik, bersumber dari masyarakat.

Sedangkan menurut Depdiknas (2006) ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Manusia, tempat dan lingkungan.

2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.

3) Sistem Sosial dan Budaya.

4) Perilaku Ekonomi dan Kesehjahteraan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS di sekolah dasar tidak lain merupakan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia yang meliputi tempat dan lingkungan, waktu, sistem sosial dan perilaku ekonomi.

b. Karakteristik IPS di SD

Seperti yang kita ketahui bahwa secara umum IPS merupakan ilmu sosial yang telah diintegrasikan,Asape (2001:1) mengemukakan:

> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai objek perhatian yang sama dengan ilmu-ilmu sosial lainnya, yaitu mempersoalkan hubungan antara manusia dengan manusia, dan anatara manusia dengan lingkungannya. Namun demikian, ilmu pengetahuan sosial (IPS) bukan ilmu sosial, karena ia hanya dipolakan sebagai program pengajaran yang bahannya berasal dari pilihan dan penyederhanaan konsep-konsep ilmu sosial, sehingga menarik minat siswa, mudah dimengerti, dan mudah dipelajari.

Untuk melihat apa yang menjadi penanda ilmu pengetahuan sosial yang diperuntukkan pada jenjang sekolah dasar maka dapat ditelaah dari karakterisik IPS tersebut. Menurut Sapriya (2008:160) dalam Susanto (2013:159):

> Pada jenjang sekolah dasar, pegorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu *(integrated),* artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata*(factual/real)* peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS di sekolah dasar yakni adanya pengorganisasian materi ilmu sosial yang disederhanakan dan disajikan dengan penyesuaian untuk jenjang pendidikan sekolah dasar agar menarik minat peserta didik, mudah dipelajari dan mudah dimengerti oleh peserta didik di sekolah dasar.

D. Penelitian Relevan

1. A. Darmawan (2014) dengan judul Keefektifan ***Collaborative Learning*** Berbasis ***Quiz Edutainment*** Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar (jurnal Universitas Negeri Semarang, pendidikan Kimia). Model *collaborative learning* melibatkan partisipasi aktif siswa dan meminimalisasi perbedaan antar individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model *CollaborativeLearning* berbasis *Quiz Edutainment* pada pembelajaran kimia. Pada peneitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *collaborative learning*berbasis *quiz edutainment* terbukti efektif untuk pembelajaran kimia. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil

analisis uji ketuntasan hasil belajar yang menunjukan ketuntasan belajar siswa mencapai lebih dari kriteria ketuntasan klasikal.

2. Fatikhatul Maghfuro dan Febrita Ardianinsih (2014). Jurnal Pendidikan Khusus; Metode *Edutainment*Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "Ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *edutainment*bermedia video terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya." Rata-rata nilai hasil belajar IPA meningkat dari 45 menjadi 75 setelah pemberian perlakuan berupa penerapan metode *edutainment* bermedia video dalam proses pembelajaran.
3. Tungga Purnama Sari (2013). Fakultas Ilmu Pendidikan PG PAUD Universitas Negeri Surabaya dengan Judul Pengaruh Metode *Edutainment*Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian, kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Pancasila I Karangpilang Surabaya mengalami peningkatan dalam hal Kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan menunjuk benda-benda) sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20 (menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-20), dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Metode *edutainment*memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di TK Pancasila I Karangpilang Surabaya.

4. Taufik Dwi Santoso (2013). Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang dengan judul Penelitian Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/Servis Engine Dankomponen-Komponennya Melaluimetode Pembelajaran*edutainment*Pada Siswa Tingkat X SMK Negeri 4 Kendal. Simpulan Dari Penelitian Ini Bahwa Melalui Metode Pembelajaran *Edutainment*Dapat Meningkatkan Aktivitas Siswa Sebesar (37,04%), Hasil Belajar Siswa Dengan Rata-Rata Nilai Sebesar (13,06) Dan Ketuntasan Secara Klaksikal Sebesar (29,42%).
5. Rebecca Anrini Sianturi (2013) Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia. Judul PenelitianPenerapan Metode *Edutainment*Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita. Kemampuan menulis teks berita siswa kelas X-7 SMA Negeri 4 bandung sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment*masih dalamkategori kurang dengan nilai rata-rata kemampuan siswa adalah 54,5. Setelahdiberikan perlakuan menggunakan metode *edutainment*, hasil tes akhir siswadalam menulis teks berita adalah 73,4 dengan kategori baik. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis siswa dengan selisih antara tes awal dan tes akhir, yaitu 18,9.
6. Aprilia Rezki Qurnialita (2013). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian Deskriptif Penerapan Konsep *Edutainment*Dalam Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri 1 Sleman Yogyakarta.

E. Kerangka Pikir

Pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang maksimal jika tidak didukung oleh lingkungan dan suasana belajar. Oleh karenanya, guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang dapat menanamkan pandangan pada peserta didik bahwa sekolah dan ruang kelas bukan merupakan tempat yang hanya dapat memberikan beban pada peserta didik melainkan sebuah taman siswa.

Pada hakikatnya manusia tidak terlepas dari harapannya untuk bahagia dan identik dengan hal-hal yang menyenangkan, terlebih pada anak-anak. Untuk itu kehadiran hiburan begitu penting bagi kehidupan. Perkembangan media hiburan yang kian pesat sangat berdampak pada perkembangan anak. Media hiburan dewasa ini membawa berbagai pengaruh negatif walaupun kita tidak menutup mata terhadap pengaruh positif yang dibawa oleh media hiburan. Oleh karenanya tugas seorang pendidik adalah bagaimana memanfaatkan seoptimal mungkin media hiburan untuk mendorong efek positif yang dapat diperoleh pada media hiburan.

Entertaiment (hiburan) dapat diarahkan pada dunia pendidikan *(education)* tujuannya untuk memanfaat hiburan tersebut untuk memudahkan individu mencapai sasaran daripada proses pendidikan. Dengan hiburan peserta didik akan memperoleh pembelajaran yang jauh dari kesan yang membebani dan menciptakan kondisi dan suasana belajar yang lebih mengurangi perasaan tertekan karena proses belajar yang tidak menyenangkan.

Tidak terkecuali pada pembelajaran IPS, sebagai mata pelajaran yang menekankan pada pegetahuan sosial dengan tujuan yang berorientasi kecapakan sosial, pembelajaran IPS tidak dapat disajikan dalam pembelajaran yang pasif yang hanya berhenti pada capaian mendengar. Pemahaman dan emosional harus dibangun pada peserta didik agar nilai-nilai yang terkandung dalam tiap materi bahkan dalam kehidupan dapat meninggalkan kesan pada diri peserta didik.

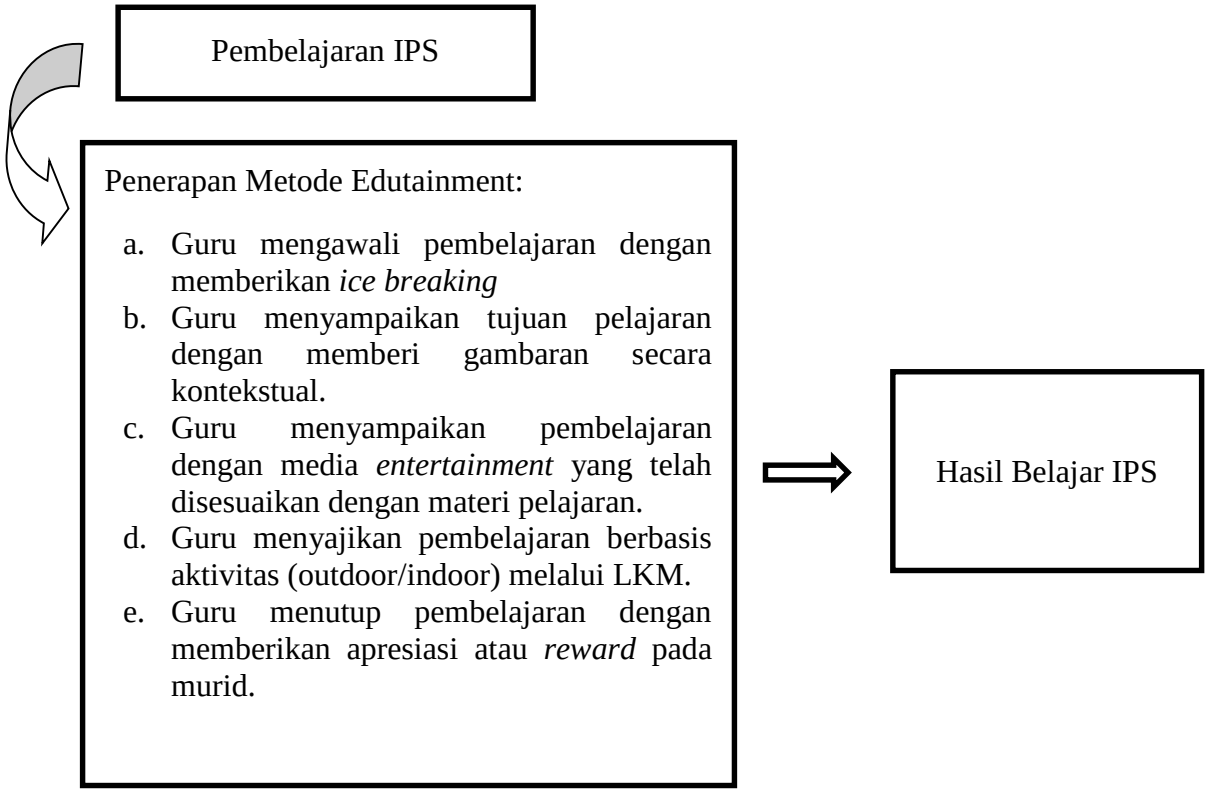
Pembelajaran IPS yang pasif dan mengabaikan keadaan psikologis peserta didik akan menghambat kualitas hasil belajar. Karena itu IPShendaknya diajarkan mengacu pada realitas sosial budaya yang terjadi dilingkungan sehingga tidak dapat dilakukan tanpa proses pembelajaran berbasis pengalaman yang bermakna, bukan hanya dilakukan melalui metode ceramah maupun melalui tugas-tugas tulisan *(teacher centered)* tanpa partisipasi aktif dan antusias dari peserta didik maka pembelajaran IPS akan menjadi sangat tidak menarik bagi pesrta didik terutama pada usia sekolah dasar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengolah pembelajaran dikelas semenarik mungkin seperti yang telah diuraikan adalah dengan menyajikan pembelajaran yang dibalut dengan hiburan; metode *edutainment*. Perasaan senang dan nyaman (rileks), hiburan dan belajar merupakan poin-poin *treatment* dari metode *edutainment*. Melalui metode *edutainment*kita dapat menciptakan pembelajaran aktif yang memanfaatkan multiindera dengan medium hiburan baik itu hiburan aktif (bermain) maupun media hiburan lainnya dalam belajar, karena dengan berbagai media hiburan proses belajar akan semakin menarik dan bermakna.

Selain itu, lingkungan belajar haruslah menantang sekaligus merangsang sehingga emosi positif yang dihasilkan dalam proses pembelajaran memiliki peran dalam menguatkan kinerja otak dan emosi negatif yang diminimalisir menghindarkan peserta didik dari kondisi-kondisi psikis negatif kedepannya yang dengan demikian dapat menyentuh beberapa ranah hasil belajar yang diharapkan terutama pada domain kognitif yang selama ini menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada jalur pendidikan formal.

Proses pembelajaran dengan menerapkan metode *edutainment* dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek: memberi kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, memberi pengalaman sukses, dan merayakan hasil. Karena itu, aktivitas pembelajarannya dapat digunakan berbagai media hiburan. Berlandaskan hal tersebut maka dirumuskan langkah-langkah penerapan metode *edutainment*. Konsep belajar dengan media hiburan (*edutainment*) tersebut dapat mengakomodir proses belajar dan mempengaruhi hasil belajar terkhusus pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka skema kerangka pikir dari penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu: “Ada pengaruh penerapan *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian *True Experimental Design* merupakan jenis penelitian yang menerapkan prosedur random pada partisipan untuk membentuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sehingga penelitian ini di sebut *True Experimental Design* karena "dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen." (Sugiyono, 2009:74).

Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *edutainment* dan kelompok kontrol akan melakukan pembelajaran IPS tanpa metode *edutaiment*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random sehingga terbentuk satu kelompok eksperimen yang melaksanakan metode *edutainment* dalam

pembelajaran dan satu kelompok kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa metode *edutainment*. Design yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

R	Sampel	Sebelum Perlakuan	Perlakuan	Setelah Perlakuan
	Eksperimen	O_1	X	O_2
	Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan

R = Random sampling
X = Treatmen (penerapan pembelajaran IPS dengan metode *edutainment* pada kelompok eksperimen)
O_1 = Hasil pengukuran hasil belajar IPS kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan
O_2 = Hasil pengukuran hasil belajar IPS kelas eksperimen setelah diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan melaksanakan metode *edutainment*.
O_3 = Hasil pengukuran hasil belajar IPS kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan.
O_4 = Hasil pengukuran hasil belajar IPS kelas kontrol yaitu pembelajaran tanpa metode *edutainment*.

Dalam desain ini, dilakukan *random sampling* untuk membentuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini kemudian diberikan tes awal *(pretest)* lalu untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* setelah itu kedua kelas diberikan tes akhir *(posttest)*.

B. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas atau *independent variabel* dalam penelitian ini adalah penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran (X).
2. Variabel terikat atau *dependent variabel* dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS (Y).

C. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari terjadinya berbagai penafsiran dalam memahami penelitian ini. Maka dari itu, perlu adanya kejelasan arti serta istilah-istilah dalam penelitian ini.

1. Penerapan metode *edutainment* yang dimaksud adalah penerapan metode dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media hiburan, baik hiburan aktif (bermain) maupun jenis hiburan lainnya atau media hiburan yang menggunakan teknologi/multimedia dalam bentuk video, film, musik dan animasi melalui tahap-tahapan mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*, menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual (apersepsi), menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment*, menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas *(outdoor/indoor),* dan menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward.*

2. Hasil Belajar IPS merupakan hasil dari aspek kognitif yang dicapai setelah pembelajaran IPS, hasil tersebut di uji dalam bentuk tes tertulis sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran IPS.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar yang terdiri dari 12 kelas dari 6 tingkatan.

Tabel 3.2 Distribusi Populasi

No	Populasi	Jumlah Murid
1	Kelas I-A	23
2	Kelas I-B	25
3	Kelas II-A	28
4	Kelas II-B	24
5	Kelas III-A	33
6	Kelas III-B	25
7	Kelas IV-A	27
8	Kelas IV-B	28
9	Kelas V-A	31
10	Kelas V-B	33
11	Kelas VI-A	27
12	Kelas VI-B	26
	Jumlah	330

Sumber : SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini terdiri dari 40 orang yang diperoleh melaui teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling* dengan jenis teknik yaitu *Two-Stage Random Sampling* dimana pada tahap pertama peneliti menentukan kelas dengan menggunakan *simple random sampling* yaitu mengacak semua tingkatan kelas dalam populasi maka terpilihlah kelas IV, kemudian tahap kedua dengan *random assigment* yaitu memilih secara acak dengan menggunakan kartu yang berisi angka 1-55 yang dibagikan kepada 55 murid kelas IV untuk membentuk kelompok-kelompok. Kemudian di bentuklah kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah anggota yang diinginkan setiap kelompok adalah 20 orang murid dimana sebelumnya dilakukan *matching group* berdasarkan tingkat kemampuan murid dan tingkat pendidikan orang tua.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar IPS dan lembar observasi:

a. Tes Hasil Belajar IPS

Tes hasil belajar IPS dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS awal

murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini dilaksanakan sebelum kelas eksperimen dan kelas kontrol menerima materi pelajaran dan perlakuan dengan penerapan metode pembelajaran masing-masing. *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS murid setelah diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* dan membandingkannya dengan hasil *pretest*.

b. Lembar Obsrvasi

Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan metode *edutainment*. Observasi kemudian di validasi oleh validator (ahli) dan diuji cobakan untuk melihat kelemahan yang ada pada pedoman observasi. Setelah melalui tahap validasi ahli oleh dua orang dosen yang tergabung dalam Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia (HEPI) unit koordinasi Daerah Sulawesi Selatan yaitu Bapak Dr. Patahuddin, M. Pd. dan Bapak Dr. M. Rasyid Ridha, M. Hum., pedoman tersebut kemudian diujicobakan secara empirik melalui *action research* pada SD Pertiwi Makassar, observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan. Selanjutnya lembar observasi tersebut digunakan pada penelitian di SD Kartika XX-I Makassar untuk mengumpulkan data mengenai gambaran penerapan metode edutainment dalam pembelajaran IPS di SD Kartika XX-I.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini di bagi menjadi dua kategori yaitu:

a. Instrumen Pengukuran

1) Tes Hasil belajar IPS

Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS murid yaitu berupa soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Soal tersebut telah digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS murid. Data dari instrumen ini selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar murid dalam penelitian ini adalah menggunakan skala dan kategori yang telah ditentukan oleh departemen pendidikan dan kebudayaan (2006) dan tercantum pada buku rapor sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Kategori Interval Penilaian

No	Tingkat Penguasaan	Kategori
1	86–100	Sangat Baik
2	71–85	Baik
3	56–70	Cukup
4	41-55	Kurang
5	< 40	Sangat Kurang

Sumber: Laporan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). (KTSP)

Tabel diatas selanjutnya menjadi acuan kriteria penilaian pada penentuan hasil tes belajar dalam penelitian ini. Untuk menentukan nilai, skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi nilai hasil belajar dapat dilakukan dengan cara berikut:

Menentukan nilai = Jumlah skor jawaban yang benar x 100
Skor maksmimum

2) Lembar observasi

Instrumen ini berupa instrumen non tes yaitu lembar observasi guru berupa observasi langsung dengan menggunakan observasi terstrukrtur. Lembar observasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode *edutainment* dan mengetahui sejauh mana metode *edutainment* memberi pengaruh terhadap proses belajar murid.

Hasil observasi tersebut kemudian dihitung berdasarkan penilaian keterlaksanaannya dengan menggunakan rumus:

$$k = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \text{ x } 100$$

Untuk mengkonversi hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran (*k*) menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian skala 5 yang diadaptasi dari Nana Sudjana (2005:115) seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kualifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
k ≥ 90	Sangat Baik
80 ≤ *k* < 90	Baik
70 ≤ *k* < 80	Cukup
60 ≤ *k* < 70	Kurang
k < 60	Sangat Kurang

b. Instrumen Pelakuan

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam penelitian ini adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai kompetensi dasar. RPP dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu RPP yang digunakan untuk perlakuan pada kelas eksperimen yaitu RPP yang telah disesuikan dengan variabel bebas penelitian ini dan RPP yang digunakan untuk perlakuan pada kelas kontrol yaitu RPP biasa tanpa penyesuaian terhadap variabel bebas penelitian ini.

Sebelum dilakukan uji coba (validasi empirik) RRP ini di nilai oleh salah satu guru di SD Pertiwi yang mengampuh mata pelajaran IPS untuk kemudian direvisi RRP ini didiskusikan lebih lanjut dengan peneliti.

2) Lembar Kegiatan Murid (LKM)

Lembar Kegiatan Murid adalah bahan ajar yang berisi informasi tugas dan petunjuk pelaksanaan (instruksi) yang bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. LKM ini sebelumnya direvisi oleh peneliti berdasarkan hasil uji coba dan diskusi dengan guru pada SD Pertiwi. LKM yang telah direvisi kemudian digunakan dalam penelitian.

c. Uji Kelayakan Instrumen

Untuk mengetahui kelayakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti dalam penelitian ini, maka dilakukan pengujian kelayakan instrumen, diantaranya:

1) Analisis Instrumen Secara Teoritis

Analisis instrumen secara teoritis (validitas logik) “pada prinsipnya mencakup validasi isi, yang ditentukan utamanya atas dasar pertimbangan *(judgment)* dari para pakar” (Darmadi, 2014:159). Pada validitas logik penelitian ini dilakukan oleh dua orang pakar yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa instrumen yang disusun benar-benar mewakili aspek yang diukur sehingga layak untuk digunakan.

Validator dalam penelitian ini adalah dua orang dosen yang tergabung dalam Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia (HEPI) unit koordinasi Daerah Sulawesi Selatan yaitu Bapak Dr. Patahuddin, M. Pd. dan Bapak Dr. M. Rasyid Ridha, M. Hum.

Validator menganalisis relevansi instrumen berupa tes hasil belajar murid dalam bentuk tes pilihan ganda dan relevansi lembar obeservasi guru. Hasil dari pengujian oleh kedua pakar selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji Gregory, dengan model kesepakatan sebagai berikut.

		Penilai Pakar #1	
		Relevansi lemah (butir bernilai 1 atau 2)	**Relevansi kuat** (butir bernilai 3 atau 4)
Penilai Pakar #2	**Relevansi lemah** (butir bernilai 1 atau 2)	A	B
	Relevansi kuat (butir bernilai 3 atau 4)	C	D

Gambar 3.1 Model Kesepakatan Antar 2 Pakar (Ruslan, 2009)

Menurut pakar Lawshe dkk (Ruslan, 2009) membahas metode statistika untuk menentukan validitas isi dan reliabilitas menyeluruh dari suatu tes melalui penilaian pakar. Relevansi kedua pakar secara menyeluruh merupakan validitas isi Gregory, yaitu berupa koefisien validitas isi. Koefisien validitas isi dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Sedangkan koefisien Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Reliabilitas} = \frac{2D}{(B+C+2D)}$$

Keterangan:

A = banyaknya butir dalam sel A (relevansi lemah-lemah)
B = banyaknya butir dalam sel B (relevansi kuat-lemah)
C = banyaknya butir dalam sel C (relevansi lemah-kuat)
D = banyaknya butir dalam sel D (relevansi kuat-kuat)

Jika koefesien validitas isi > 75% atau 0,750 maka dapat dinyatakan atau intervensi yang dilakukan adalah valid. Jika koefesien Reliabilitas > 75% atau 0,750 maka dapat dinyatakan atau intervensi yang dilakukan adalah reliabel.

a) Instrumen Tes Hasil Belajar. Data hasil validasi ahli terhadap instrumen hasil belajar pada lampiran 7 maka data disusun kedalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Terhadap Instrumen Tes Hasil Belajar

No	Komponen yang di Validasi	Rata-rata	Keterangan
1	Tes Hasil Belajar	0,91	Sangat valid

Berdasarkan tabel 3.5 di atas, maka hasil analisis dan kevalidan yang dilakukan oleh validator menunjukkan bahwa rata-rata penilaian terhadap komponen berada pada hasil dari koefisien validasi isi berada pada kategori sangat valid, maka dapat dinyatakan bahwa hasil pengukuran atau interfensi yang dilakukan pada setiap komponen instrumen penelitian berada pada kategori sangat valid.

Tabel 3.6 Ringkasan Hasil Realibilitas Validasi Ahli Terhadap Instrumen Tes Hasil Belajar

No	Komponen yang di Validasi	Realibilitas	Keterangan
1	Tes Hasil Belajar	0,93	Reliabel

Berdasarkan tabel 3.6 di atas, maka hasil realibilitas untuk validasi yang dilakukan oleh validator (ahli) menunjukkan bahwa instrument tes hasil belajar tersebut berada pada koofisien relibilitas yang reliabel.

Dengan demikian, tes hasil belajar IPS telah memenuhi kriteria kevalidan. Validator menyimpulkan bahwa lembar observasi dapat digunakan dengan sedikit revisi sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan validator.

b) Instrumen Lembar Observasi

Data hasil validasi ahli terhadap instrumen lembar observasi pada lampiran 7 maka data disusun kedalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Terhadap Lembar Observasi

No	Komponen yang di Validasi	Rata-rata	Keterangan
1	Lembar Observasi Guru	0,75	Valid

Berdasarkan tabel 3.7 di atas, maka hasil analisis dan kevalidan yang dilakukan oleh validator menunjukkan bahwa rata-rata penilaian terhadap komponen berada pada hasil dari koefisien validasi isi berada pada kategori valid, maka dapat dinyatakan bahwa hasil pengukuran atau interfensi yang dilakukan pada setiap komponen instrumen penelitian berada pada kategori valid.

Tabel 3.8 Ringkasan Hasil Realibilitas Validasi Ahli Terhadap Lembar Observasi

No	Komponen yang di Validasi	Realibilitas	Keterangan
1	Lembar Observasi Guru	0,86	Reliabel

Berdasarkan tabel 3.8 di atas, maka hasil realibilitas untuk validasi yang dilakukan oleh validator (ahli) menunjukkan bahwa instrument lembar observasi tersebut berada pada koofisien relibilitas yang reliabel.

Dengan demikian, lembar observasi telah memenuhi kriteria kevalidan. Validator menyimpulkan bahwa lembar observasi dapat digunakan dengan sedikit revisi sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator.

2) Analisis Instrumen Berdasarkan Uji Coba

a) Uji Indeks Kesukaran. Butir-butir tes hasil belajar dapat dinyatakan apabila butir-butir tersebut dikategorikan baik. Adapun tingkat kesukaran butir tes hasil belajar diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = Indeks kesukaran untuk setiap butir soal
B = Banyaknya murid yang menjawab benar setiap butir soal
N = Banyaknya murid yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, maka makin sukar soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, maka makin mudah soal tersebut. Untuk indeks kesukaran butir tes pada penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 8. Kriteria indeks kesukaran soal tersbut adalah:

0 – 0,30	=	Soal kategori sukar;
0,31-0,70	=	Soal kategori sedang;
0,71-1,00	=	Soal kategori mudah.

Sumber: Sudjana (2013:137)

Tingkat kesukaran butir soal ini dapat digunakan untuk memprediksi alat ukur (tes) itu sendiri dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

b) Uji Daya Pembeda Butir Soal. Uji daya pembeda butir soal dilakukan untuk mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan murid yang tergolong pandai dengan kurang pandai. Semakin tinggi koofisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara murid yang menguasai kompetensi dengan murid yang kurang menguasai kompetensi. Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal pada jenis soal pilihan ganda dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = P_H - P_L$$

Sumber: Sudijono (2009:389)

Keterangan:
D = Daya pembeda *(Discriminatory Power)*
P_H = Proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan *(Propotion of the Higher Group)*
P_L = Proporsi testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan *(Propotion of the Lower Group)*

Berdasarkan rumus di atas maka daya pembeda butir soal dapat dilihat pada lampiran 9. Berikut klasifikasi kategori daya beda yang digunakan:

Tabel 3.9 Kategori Daya Beda

Besarnya Angka Indeks Diskriminasi Item (D)	*Klasifikasi:*	*Interprtasi*
Kurang dari 0,20	Poor	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda yang baik
0,20 – 0,40	Satisfactory	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang cukup (sedang)
0,40 – 0,70	Good	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik
0, 70 – 1,00	Excellent	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali
Bertanda negatif	-	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya negatif (jelek sekali)

c) Efektivitas Pengecoh. Pengecoh diadakan untuk menyesatkan murid agar murid tidak memilih kunci jawaban dengan tujuan menggoda murid yang kurang begitu memahami materi pelajaran untuk memilih pengecoh tersebut. Pengecoh yang sama sekali tidak dipilih tidak dapat melakukan fungsinya sebagai pengecoh. Maka, pada hasil uji coba jika terdapat pengecoh yang tidak efektif direkomendasikan untuk diganti dengan pengecoh yang lebih menarik yaitu pengecoh yang harus dibuat semirip mungkin dengan kunci jawaban.

Berdasarkan hasil perhitungan efektivitas pengecoh maka efektivitas pengecoh terlampir pada lampiran 10.

d) Uji Validitas. Uji Validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur apa yang diukur. Suatu tes dapat dikatan memiliki validitas yang tinggi jika tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut. Standar untuk uji validitas yakni dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen tes pada penelitian ini maka dilakukanlah uji validitas yang kemudian menunjukkan bahwa terdapat 14 butir soal yang memiliki koofisien korelasi yang < 0,05 (tidak konsisnten) maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut tidak valid berdasarkan hasil uji validitas melalui SPSS 20. Tabel rincian butir soal yang tidak valid dapat dilihat pada lampiran 11.

e) Uji Reabilitas. Realibilitas sama dengan konsistensi, suatu instrumen penelitian dianggap mempunyai nilai realibilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Artinya semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suau tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji coba maka dilakukan uji realibilitas dengan menggunakan SPSS 20. Hasil uji realibilitas terhadap data skor ujicoba tes hasil belajar memiliki nilai koefisien reliabilitas Cronbach Alpha sebesar 0,737. Syarat suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika koefisien korelasinya ≥ 0,6. Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah reliabel. Dalam penelitian ini koefisien reabilitas sebelum butir tes tidak valid dihilangkan yaitu 0,737 ≥ 0,6 kemudian koofisien reabilitas setelah butir soal valid dihilangkan yaitu 0,895 ≥ 0,6 sehingga item-item tes ini dinyatakan reliabel yang dapat dilihat pula pada lampiran 12.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data hasil pada penelitian ini menggunakan 2 jenis statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya dianalisis melalui dua teknik analisis tersebut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menganalisis data variabel kemudian mendeskripsikan atau menggambarkan data tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara umum. Pada penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan penerapan metode edutainment dalam pembelajaran dan hasil belajar IPS murid.

a. Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran

Teknik analisis data terhadap penerapan metode edutainment dalam pembelajaran berdasarkan RPP dilakukan dengan mendeskripsikan penerapan metode *edutainment* pembelajaran yang dilakukan oleh guru berdasarkan sintaks dari metode *edutainment* dalam pembelajaran. Data tersebut dapat diperoleh berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh observer dimana isinya berdasarkan pula langkah-langkah penerapan metode edutainment dalam pembelajaran.

b. Hasil Belajar IPS

Data hasil belajar dianalisis melalui statistik deskriptif, data ini diperoleh berdasarkan hasil tes sebelum perlakuan *(pretest)* dan tes setelah perlakuan *(posttest)*.

2. Analisi Statistik Inferensial

Analisis data statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Namun demikian sebelum uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data *pretest* dan *posttest* hasil penelitian dengan menggunakan *Kolmogrorof-Smirnov*. Ringkasan hasil uji *Kolmogrorof-Smirnov* disajikan tabel 3.10

Tabel 3.10 Hasil Uji *Kolmogrorof-Smirnov*

Kelompok	*Sig. (2-tailed)*		Kesimpulan
	Pretest	*Posttest*	
Eksperimen	0,200	0,200	Normal
Kontrol	0,116	0,200	Normal

Sumber : Data Primer Hasil Penelitian, 2016 (lampiran 16 dan 17)

Data dikatakan normal jika nilai taraf signifikansi lebih besar sig. alpha (α) 0,05. Tabel 3.10. di atas, dapat dilihat nilai signifikansi sebesar 0,200 > 0,05 untuk *pretest* eksperimen dan 0,200 > 0,05 untuk *posttest* eksperimen, yang berarti **variabel hasil belajar IPS murid pada kelas eksperimen baik untuk *prestest* maupun *posttest* berdistribusi normal**. Sedangkan pada tabel 4.4 di atas, dilihat pula nilai signifikansi sebesar 0,116 > 0,05 untuk *pretest* kontrol dan 0,200 > 0,05 untuk *posttest* kelas kontrol yang berarti **variabel hasil belajar IPS murid pada kelas kontrol baik untuk *prestest* maupun *posttest* berdistribusi normal**. Hasil ini menjadi dasar bagi pengujian hipotesis selanjutnya dengan menggunakan statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai variansi yang sama atau tidak. Ringkasan hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel 3.11

Tabel 3.11. Hasil Uji Homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol

Sig. (2-tailed)				Kesimpulan
Pretest-Posttes Eksperimen	*Pretest-Posttes Kontrol*	*Pretest Eksperimen-Kontrol*	*Posttest Eksperimen-Kontrol*	
0,296	0,683	0,339	0,785	Homogen

Sumber : Data Primer Hasil Penelitian, 2016 (Lampiran 18)

Tabel 3.11 menunjukkan nilai signifikansi uji homogenitas varians (*sig*.) *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen yaitu 0,296 dan pretest-posttest kelompok kontrol yaitu 0,683 atau lebih besar dari signifikansi α yaitu 0,05. Kemudian jika dilihat dari hasil uji homogenitas antara pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol yaitu 0,339 dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol 0,785 atau lebih besar pula dari signifikansi α yaitu 0,05 yang artinya kedua kelompok data tersebut homogen. Hasil uji homogenitas secara lengkap dapat dilihat lampiran 18.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan dalam hipotesis penelitian. Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode edutainment dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS. Perhitungan dilakukan menggunakan uji-t (*independent sampel t-test*) dengan bantuan *SPSS* 20. Uji-t dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: jika

nilai *sig. (2-tailed)* > α (0,05) maka H_0 diterima. (tidak terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar IPS); dan jika nilai *sig.* (*2-tailed*) ≤ α (0,05) maka H_0 ditolak dengan syarat nilai *mean* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *mean* kelas kontrol (terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar IPS).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran pada mata pelajaran IPS

Metode *Edutainment* merupakan metode yang mengasimilasi entertainment dan pendidikan. Dalam penelitian ini, metode ini kemudian di bawa dalam proses pembelajaran IPS.

Gambaran proses pembelajaran IPS dengan penerapan metode *edutainment* dapat dilihat berdasarkan uraian langkah-langkah yang telah disusun sesuai dengan aspek *edutainment* dalam pembelajaran, berkaitan dengan penelitian ini maka gambaran tersebut ditunjukkan melalui hasil observasi penerapan *edutainment* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh praktikan (guru):

a. Mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*

Ice breaking dalam pembelajaran, perkuliahan, atau pelatihan sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Terkhusus dalam proses pembelajaran *ice breaking* dapat membantu mencairkan suasana dan memicu tumbuhnya perasaan rileks pada murid saat akan belajar. Salah satu alasan pentingnya *ice breaking* dalam pembelajaran adalah mengingat murid-murid yang disatukan dalam sebuah kelas memiliki latar belakang yang berbeda-beda sehingga

memungkinkan mereka menghadapi berbagai faktor eksternal dan internal yang dapat mempengaruhi kondisi mereka saat akan belajar di ruangan kelas. Karena itu, suasana hati dan fokus pikiran mereka harus diseragamkan melalui *ice breaking* yang diberikan guru. Misalnya melalui tarian, games atau hiburan lainnya, peda penelitian ini di pertemuan pertama sampai terakhir untuk *ice breaking* guru menggunakan tarian *(dance)*.

b. Menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual

Pentingnya tujuan pelajaran untuk murid ketahui dalam sebuah pembelajaran agar anak mampu mengetahui apa manfaat materi tersebut bagi dirinya, agar anak tidak sekedar mengikuti pembelajaran namun mengetahui apa yang harus dia capai dan peroleh. Penyampaian tujuan pembelajaran secara tekstual pada murid (anak sekolah dasar) belum tentu mampu ditangkap dengan baik tanpa adanya kesan berbeda halnya dengan orang dewasa. Karena itu, dalam metode *edutainment* penyampaian tujuan pembelajaran pun dikemas agar mampu menyampaikan tujuan dalam bentuk konteks dan disampaikan melalui media yang dapat menimbulkan perasaan yang berkesan dan gembira sekaligus sesuai dengan apa yang dialami atau akan ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Murid akan belajar dengan baik apabila apa yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah mereka ketahui. Pada langkah ini disajikanlah penyampaian tujuan pembelajaran melalui media-media hiburan seperti cerita singkat dalam sebuah komik, atau sebuah dongeng dan cerpen yang bergambar atau sebuah cerita yang dituturkan langsung oleh guru dengan menggunakan alat peraga seperti

boneka dsb. Pada penelitian ini tujuan pelajaran mengenai materi keragaman suku bangsa dan peninggalan sejarah serta persebarannya disajikan dalam bentuk komik pada pertemuan I dan II, cerita pada pertemuan III dan gambar pada pertemuan IV.

c. Menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran.

Pada tahap ini guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media entertainment yang dimodifikasi sesuai dengan materi IPS yang akan diajarkan. Dengan media entertainment tersebut murid tidak merasa jenuh dan tidak merasa tertekan dalam proses pembelajaran karena mereka belajar sekaligus mendapatkan sensasi dari sebuah hiburan. Pada penelitian ini guru menyajikan animasi pada pertemuan I, video movie pada pertemuan II, lagu yang diubah liriknya pada pertemuan III dan film pendek (liputan dokumenter) pada pertemuan IV.

d. Menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui Lembar Kerja Murid (LKM).

Pada tahap ini, lembar kegiatan murid (LKM) disusun kemudian disajikan berkaitan dengan teori akselerasi, teori ini menyatakan bahwa pembelajaran itu harus dirancang agar berlangsung secara tepat, menyenangkan, dan memuaskan. Hal ini memberikan tuntutan kepada guru untuk menggunakan konsep belajar berbasis aktifitas, yakni pembelajaran dengan melibatkan adanya pergerakan fisik secara aktif ketika belajar, memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Karena itu konten dari lembar kegiatan ini selain telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi pada mata pelajaran IPS,

lembar kegiatan juga sarat dengan aktivitas, anak tidak hanya dituntut memecahkan masalah tapi juga bergerak. Pada penelitian ini berdasarkan LKM, dari 4 pertemuan (4 LKM) ada dua kegiatan yang berlangsung di dalam kelas *(indoor)* dan ada dua pula kegiatan yang berlangsung di luar kelas *(outdoor)*.

e. Menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada murid.

Setelah segala aktivitas pembelajaran inti selesai maka sampai pada tahap pemberian *reward* di kegiatan penutup. Pada tahap ini pemberian *reward* bertujuan untuk memberi penghargaan terhadap proses dan hasil yang diperoleh murid dalam proses pembelajaran. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para murid. Dengan *reward* murid menjadi bahagia dalam belajar dan secara tidak langsung akan berupaya menjadi lebih baik. *Reward* dalam hal ini bisa berupa verbal dan non verbal seperti pujian, tepuk tangan dan sebagainya sesuai dengan kreativitas guru sebagai upaya menyenangkan dan menghargai proses dan hasil pembelajaran murid. Pada penelitian ini, reward yang diberikan berupa verbal (pujian) dan tepuk tangan terhadap murid yang telah aktif dan berani bercerita di akhir pembelajaran kemudian untuk reward secara kelompok diberikan sebuah benda (properti) secara simbolis untuk tim terbaik.

Pada pertemuan I, penerapan metode *edutainment* ini belum begitu terlalu mencuri perhatian murid karena dalam penerapannya yang dilakukan oleh praktikan (guru) masih terlihat belum begitu menguasai proses pembelajaran sesuai dengan RPP. Kemudian kegiatan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas *(indoor)* hingga akhir pembelajaran.

Untuk pembelajaran di kelas pada pertemuan selanjutnya (pertemuan II) berjalan lebih baik dibandingkan dengan pertemuan awal. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dan memberikan bantuan pada guru dalam mengatur murid agar tertib karena pada pertemuan ini setengah dari proses pembelajaran berlangsung secara *outdoor*. Murid mulai lebih bersemangat dalam belajar. Pada pertemuan III dan pertemuan IV, semangat belajar murid semakin meningkat mereka terlihat menanti setiap kejutan dari proses pembelajaran. Murid aktif menyelesaikan instruksi pada LKM. Setelah mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka sesuai dengan LKM mereka terlihat puas.

Hasil observasi penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran IPS pada tiap pertemuan dari delapan indikator pada tiap jenis kegiatan (awal, inti dan penutup) dengan lima tahap utama dari metode *edutainment* menggambarkan tingkat keoptimalan perlakuan-perlakuan pada tiap langkah dalam penelitian ini yakni pada pertemuan pertama enam indikator pada tiga jenis kegiatan terlaksana, pada pertemuan kedua tujuh indikator terlaksana, pada pertemuan ketiga juga ada tujuh indikator yang terlaksana dan pada pertemuan keempat semua indikator terlaksana. Dari keseluruhan pertemuan dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan metode *edutainment* berjalan dengan baik disertei beberapa komentar dari observer.

Berdasarkan dari data yang diperoleh selama penelitian maka klasifikasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Kualifikasi Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pertemuan	Kualifikasi
Pertemuan I	Cukup
Pertemuan II	Baik
Pertemuan III	Baik
Pertemuan IV	Sangat Baik
Rata-Rata	Baik

Dari hasil analisis kualifikasi keterlaksanaan penerepan metode *edutainment* dalam pembelajaran oleh guru dapat dilihat bahwa ada peningkatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dari pertemuan I sampai dengan pertemuan IV. Oleh karena itu, keberhasilan dari penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran oleh guru dapat berdampak pada hasil belajar murid.

2. Gambaran Hasil Belajar Murid di Kelas IV SD Kartika XX-I Makassar

Hasil belajar murid diukur menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda yang berjumlah tiga puluh dua item pernyataan yang diberikan kepada 20 murid kelas IV SD Kartika XX-I Makassar sebagai kelas eksperimen dan 20 murid kelas IV SD Kartika XX-I Makassar sebagai kelas kontrol. Data hasil penelitian berupa hasil belajar awal murid sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan hasil belajar akhir murid setelah diberi perlakuan (*posttest*). Adapun gambaran hasil belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil dari skor tes hasil belajar murid yang telah dikonfersi ke dalam nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen	
Sebelum	*Setelah*		Sebelum	*Setelah*
20	20	Ukuran sampel	20	20
42,65	45,95	Mean	40,55	77,50
6,06	5,44	Standar deviasi	7,08	6,06
53	56	Nilai tertinggi	53	88
31	38	Nilai terendah	28	66

Sumber : Data Hasil Penelitian Tahun 2016

Setelah instrumen soal tes pilihan ganda yang diujikan diperoleh data sebelum perlakuan dan setelah diberi perlakuan yang dikonfersi ke nilai hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Hasil Belajar Murid Sebelum dan Sesudah Perlakuan

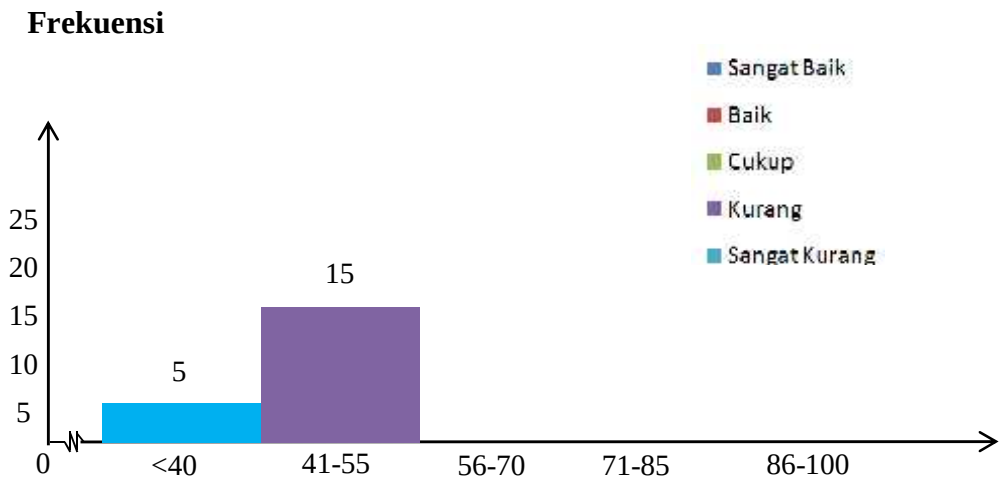
Kelompok Kontrol				Rentangan	Kategori	Kelompok Eksperimen			
Sebelum		*Setelah*				Sebelum		*Setelah*	
F	%	F	%	Nilai		F	%	F	%
0	0	0	0	86–100	Sangat Baik	0	0	2	10
0	0	0	0	71–85	Baik	0	0	16	80
0	0	2	10	56–70	Cukup	0	0	2	10
15	75	16	80	41-55	Kurang	11	55	0	0
5	25	2	10	<40	Sangat Kurang	9	45	0	0
20	100	20	100		∑	20	100	20	100

Sumber : Data Primer Hasil Penelitian, 2016 (lampiran 13 dan lampiran 14)

a. Gambaran hasil belajar murid sebelum penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran berdasarkan tes hasil belajar murid

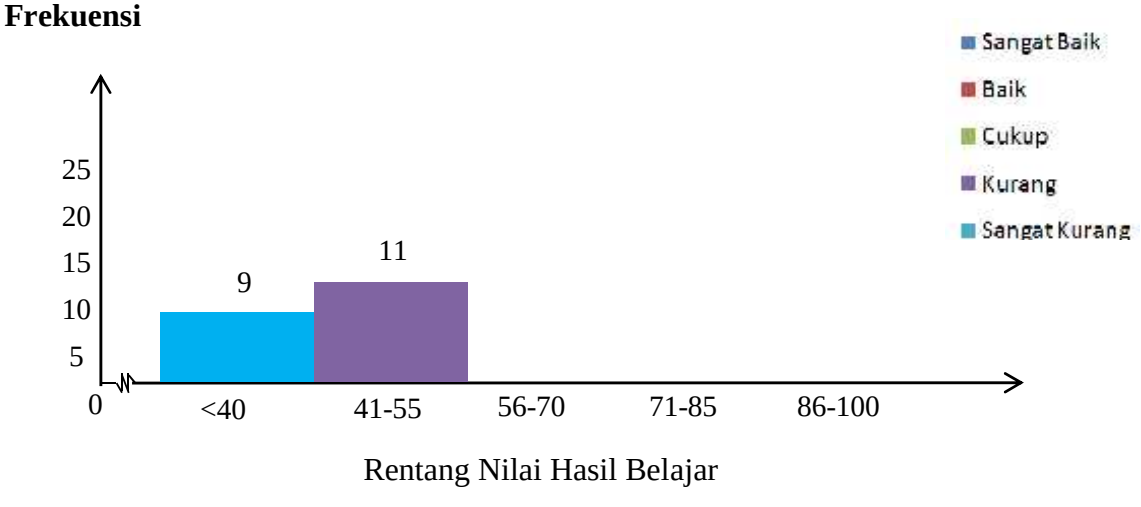
Gambaran hasil belajar murid sebelum penerapan metode *edutainment* diketahui melalui pemberian Sebelum perlakuan hasil belajar kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol murid kelas IV SD Kartika XX-I Makassar.

Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.3 tersebut, gambaran kelompok eksperimen ditemukan bahwa terdapat 11 murid (55%) yang memiliki hasil belajar IPS yang dikategorikan kurang, dan terdapat 9 murid (45%) yang memiliki hasil belajar IPS yang dikategorikan sangat kurang serta tidak ada murid yang mendapat kategori sangat kurang, baik dan sangat baik. Demikian pula dengan kelompok kontrol, dari keseluruhan 20 murid, ditemukan bahwa 15 murid (75%) yang memiliki hasil belajar IPS yang dikategorikan kurang, dan terdapat 5 murid (25%) yang memiliki hasil belajar IPS yang dikategorikan sangat kurang serta tidak ada murid yang mendapat kategori sangat kurang, baik dan sangat baik. Hasil Sebelum perlakuan murid kelas kontrol dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana histogram pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol

Sedangkan pula histogram pada gambar 4.2 merupakan hasil Sebelum perlakuan murid kelompok eksperimen sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen

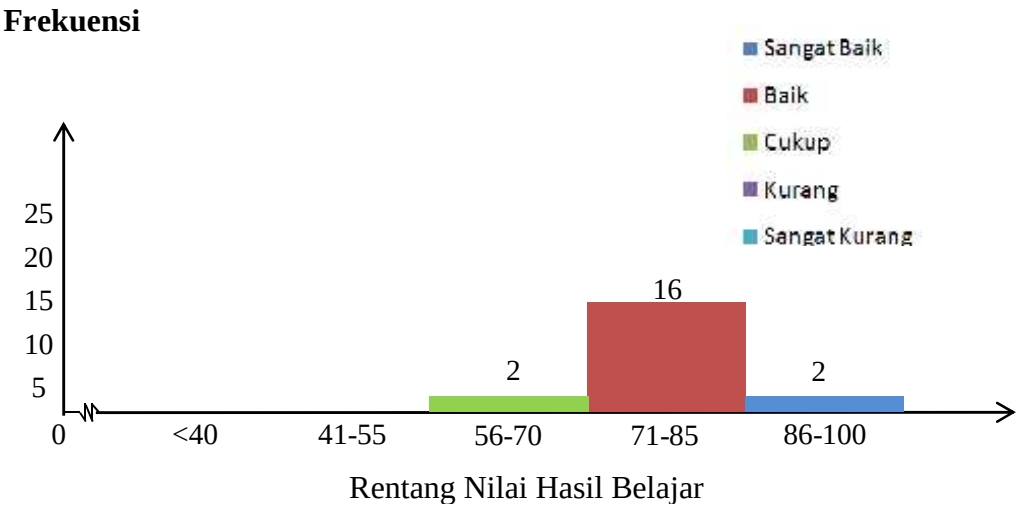
Sebelum perlakuan yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui hasil belajar awal murid dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan

hasil analisis data nilai sebelum perlakuan, ditemukan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki hasil pembelajaran awal yang tidak berbeda secara signifikan. Hasil Sebelum perlakuan kedua kelompok memiliki rata-rata hasil pembelajaran yang hampir sama yaitu masuk dalam kategori cukup dan kurang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran awal murid kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum mengikuti pembelajaran masih rendah.

b. Gambaran hasil belajar murid setelah penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran berdasarkan tes hasil belajar murid

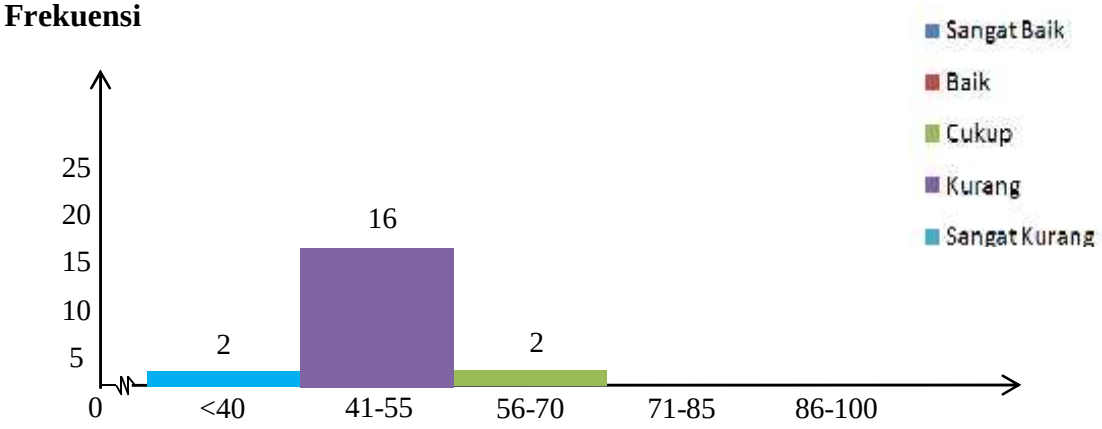
Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3 tersebut, dapat diketahui bahwa hasil Setelah perlakuan hasil belajar IPS murid mengalami peningkatan, baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol namun pada kelompok kontrol tidak begitu signifikan. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar dibanding dengan peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata tingkat prestasi belajar pada kelompok eksperimen dalam Setelah perlakuan sebesar 77,5 lebih tinggi dibanding dengan rata-rata tingkat hasil belajar pada kelompok kontrol yaitu 45,9 dimana terdapat selisih peningkatan sebesar 31,6. Perbedaan selisih ini terjadi karena meskipun materi yang disajikan pada kedua kelompok tersebut sama, namun metode pembelajaran yang digunakan berbeda, kelompok kontrol diajar dengan menggunakan pembelajaran biasa, sedangkan kelompok eksperimen dengan metode *edutainment*.

Berdasarkan tabel 4.3 di atas terlihat sebaran data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel 4.3 menunjukkan data kelompok eksperimen dengan kategori sangat baik (86-100) sebesar 10% (2 murid), baik (71-85) sebesar 80% (16 murid), cukup (56-70) sebesar 10% (2 murid), serta tidak terdapat murid yang berada pada kategori kurang dan sangat kurang. Sedangkan data kelompok kontrol dengan kategori cukup (56-70) sebesar 10% (2 murid) dan kategori kurang (41-55) sebesar 80% (16 murid), kategori sangat kurang (<40) sebesar 10% (2 murid), serta tidak terdapat murid yang berada pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data Setelah perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hasil tes setelah perlakuan (*posttest*) dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 4.3 Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen

Sedangkan pada gambar 4.4 merupakan histogram Setelah perlakuan murid kelas kontrol.



Gambar 4.4 Diagram Variabel Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Jika dilihat dari nilai rata-rata sebelum perlakuan menunjukkan kelas kontrol lebih baik dibanding kelas eksperimen, meskipun yang mendapat kategori cukup dan dan kurang dikedua kelas tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *edutainment* berpengaruh baik untuk meningkatkan hasil belajar murid terhadap pembelajaran IPS dari pada pembelajaran kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung.

3. Pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

Hipotesis penelitian ini mengatakan bahwa “ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar”. Sebelum uji hipotesis

dilakukan, terlebih dulu di lakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, maka uji hipotesis dapat dilakukan. Uji hipotesis secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 19 dengan menggunakan Uji *t*, digunakan untuk mengetahui apakah satuan eksperimen yang kita ambil mampu untuk digunakan menduga atau menjelaskan populasi, seberapa besar satuan eksperimen mampu menjelaskan hal yang sama efektifitas terhadap populasi dengan menggunakan SPSS. Terdapat dua jenis uji-t yang dapat digunakan untuk melihat hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

a. Uji *Paired Sample Test*

Uji t (*paired Sample test*) untuk mengetahui sampai sejauh mana perbedaan hasil belajar IPS murid sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*. Adapun hasil dari uji t dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.4 *Uji Paired Samples Test* Kelas Eksperimen

Sebelum dan Sesudah Perlakuan		
Mean	*Sig-2 Tailed*	Keterangan
36,95	0,000	Signifikan (0,000 < 0,05)

Dari tabel 4. 11 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi < 0,001 berbeda secara signifikan yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah diajarkan menggunakan metode *edutainment*.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, guru yang mengajar di kelas eksperimen mampu menerapkan tahap-tahap metode *edutainment* pada pembelajaran IPS. Menerapkan tahapan-tahapan metode *edutainment* dalam pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar IPS murid.

Adapun uji *paired samples test* untuk kelas kontrol dapat disajikan di tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji *Paired Samples Test* Kelas Kontrol

Sebelum dan Sesudah Perlakuan		
Mean	*Sig-2 Tailed*	Keterangan
33,30	0,006	Tidak Signifikan (0,006 > 0,05)

Dari tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi > 0,001 yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah diajar tanpa menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran.

b. Uji *Independent Sample Test*

Uji *independent sample test* digunakan untuk melihat keefektifan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran tehadap hasil belajar IPS murid yaitu dapat diketahui dengan membandingkan antara tes setelah perlakuan *(posttest)* pada kedua

kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun terlebih dahulu dianalisis mengenai tes hasil belajar sebelum perlakuan (p*retest)* masing-masing kelas agar diketahui bahwa kelas eksperimen dan kontrol mempunyai hasil belajar yang sama atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemudian selanjutnya dianalisis untuk hasil belajar setelah perlakuan pada masing-masing kelas.

1) Sebelum Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sebelum hasil belajar untuk kedua kelas diperoleh dari tes hasil belajar belajar sebelum adanya perlakuan. Data hasil belajar untuk Sebelum perlakuan kelas control dan kelas eksperimen dianalisis menggunakan *independent samples test.* Adapun hasil analisis Sebelum perlakuan hasil belajar kelas eksperimen dan control dapat disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Uji *Independent Samples Test*

Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol		
Mean different	*Sig-2 Tailed*	Keterangan
2,10	0,320	Tidak Signifikan (0,320 > 0,05)

Pada tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa data bersifat homogen sehingga nilai signifikansinya > 0,05 yaitu α = 0,320 tidak berbeda secara signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan antara nilai rata-rata Sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat dilanjutkan untuk menganalisis setelah perlakuan kelas eksperimen dan kontrol.

2) Setelah perlakuan Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah perlakuan untuk kedua kelas diperoleh dari tes hasil belajar setelah adanya perlakuan terhadap kelas eksperimen. Data skor tes hasil belajar untuk Setelah perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis menggunakan *independent samples test.* Adapun hasil analisis Setelah perlakuan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dapat disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Uji *Independent Samples* Setelah perlakuan kelas Eksperimen dan Kontrol

Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol		
Mean difference	*Sig-2 Tailed*	Keterangan
31,5	0,000	Signifikan (0,000 < 0,05)

Pada tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya < 0,001 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai setelah perlakuan kelas eksperimen dengan nilai setelah perlakuan kelas kontrol adalah berbeda secara signifikan dengan taraf signifiknsi < 0,001. Hal ini mengindikasikan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS antara setelah perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat pada *mean difference* yang bernilai positif sebesar 31,55 yang berarti bahwa skor hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada skor hasil belajar kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid di kelas.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Gambaran Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran pada mata pelajaran IPS

Metode merupakan cara untuk mencapai tujuan, begitupun dalam sebuah pembelajaran. Djamarah dan Zain (2010: 72) mengemukakan bahwa "kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan".

Penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada umumnya berjalan dengan baik. Langkah-langkah yang menitik beratkan pada hiburan, komunikasi yang harmonis antara guru dan murid pun terbangun dalam proses pembelajaran IPS berkat penerapan metode *edutainment.* Hal ini dikarenakan metode *edutainment* mampu mendorong emosi positif murid dan semangat belajarnya. Mereka nampak belajar namun tidak merasa dalam tekanan. Belajar dan perasaan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut Goleman (1996:372) "proses belajar tidak berlangsung terpisah dari perasaan anak. Dalam proses belajar, kemahiran emosi sama pentingnya dengan petunjuk mempelajari matematika dan membaca." Sejalan dengan itu, menurut Meier (2002:85) "emosi, sebagaimana dibenarkan oleh penelitian dan akal sehat, berpengaruh pada kualitas dan kuantitas belajar." Pembelajaran dengan metode *edutainment* bertujuan agar murid dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan aktif. Pada penelitian ini murid terlihat antusias dalam pembelajaran.

Pada tahap pertama dalam langkah-langkah penerapan metode ini dimana guru memberikan *ice breaking* menurut The Encyclopedia of Ice Breaker (1976) dalam Fahma (2011):

> "bentuk *ice breakers* ada bermacam-macam, mulai dari teka-teki, humor lucu, yel-yel, gerakan rubuh, sampai permainan. Namun, dilihat dari metodenya, dapat dikelompokkan menjadi enam jenis; yel-yel, tepuk tangan, menyanyi, gerak dan lagu, gerak anggota badan, dan jenis games yang menggabungkan gerak dan kemampuan berpikir."

Ice breaking sebelum pembelajaran dalam penelitian ini yang berupa gerak dan lagu (gerak anggota badan) terlihat berefek pada suasana kelas yang semangat dan ceria. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Fanani (2010:69) "Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik."

Pada tahap kedua, guru menunjukkan sebuah komik dan cerita yang menyiratkan tujuan dari pembelajaran yang akan dipelajari. Hamalik (2005) menyebutkan bahwa "tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran." Salah satu contoh pengaplikasian tahap ini dengan menyajikan cerita ataupun komik. Melihat komik atau membaca cerita bergambar murid secara tidak langsung mengetahui manfaat materi tersebut bagi mereka. Sudjana dan Rivai dalam Mutiara (2014) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat

para siswa, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresisasinya."

Pada tahap ketiga, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media entertaiment, beberapa media yang digunakan pada penelitian ini adalah animasi, video movie dan lagu. Melalui media-media tersebut murid akan memperoleh materi pembelajaran IPS sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

Pada tahap keempat, guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui lembar kegiatan murid (LKM). Lembar kegiatan ini berisi instruksi-instruksi berbasis aktivitas dan tugas yang harus dipecahkan murid secara berkelompok dalam memahami materi sesuai dengan indikator pembelajaran. Murid terlihat begitu antusias memecahkan setiap langkah-langkah (instruksi) yang terdapat pada lembar kegiatan, beberapak aktivitas tersebut tergambar pada LKM dan dokumentasi yang ada pada penelitian ini.

Pada tahap kelima, guru memberikan pengargaan *(reward)* kepada murid baik secara berkelompok maupun secara invidu untuk hasil dan proses belajar yang telah dilakuakan oleh murid dengan kata lain proses pembelajaran yang telah selesai dirayakan oleh guru dan seluruh murid.

Penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran juga salah satu upaya menyajikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media-media yang dekat pada diri peserta didik dan dapat menjalin komunikasi yang positif dan baik antara guru dan murid. Hal tersebut merupakan faktor yang dapat berpengaruh pada hasil belajar murid. Penelitian ini terbukti memberikan

pembelajaran yang sangat menyenangkan dan peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dengan kelas yang diajar tanpa menggunakan metode *edutainment*.

2. Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran.

Pada tabel 4.3 terlihat bahwa ada sejumlah peningkatan hasil belajar IPS murid setelah proses pembelajaran dengan penerapan metode *edutainment*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *edutainment* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS murid. Kemudian dibandingkan sebelum dan setelah perlakuan kelas eksperimen pada tabel 4.3 bahwa sebelum adanya perlakuan dengan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran ada beberapa hasil tes *(pretest)* murid yang berada pada kategori “sangat kurang”, kemudian setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen tersebut maka pada setelah perlakuan tidak menyisakan lagi murid yang berada pada kategori “sangat kurang”. Nilai rata-rata pada sebelum juga lebih rendah daripada nilai rata-rata pada setelah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar IPS murid. Hal ini disebebkan oleh antusiasme dan fokus murid serta nyamannya proses pembelajaran membuat murid memperhatikan setiap sesi pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Murid yang merasa senang dalam belajar akan aktif mengikuti proses belajar dan hasil penelitian

menunjukkan terjadinya perubahan hasil belajar murid di kelas, Pupuh F dan M. Sobry S (2010: 55) berpendapat “makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran”.

Penelitian dengan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid yang didukung oleh meningkatnya antusiasme dan semangat murid. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran ini dirancang agar suasana belajar lebih menyenangkan, mendorong emosi positif yang dapat mengoptimalkan kerja otak, menjadikan murid aktif dengan memanfaatkan muliindera dalam belajar serta mendorong murid untuk memecahkan masalah secara kreatif. Murid juga tidak merasa jenuh dan bosan karena dalam pembelajaran, setiap sesi inti pembelajaran pertemuan tersebut beragam.

3. Pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode *edutainment*. Pengujian skor hasil belajar menggunakan uji t (*independent samples test*) memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar IPS murid yang mendapat pembelajaran dengan metode *edutainment* lebih baik daripada tanpa menggunakan metode *edutainment*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diimplementasikan, secara umum dapat diterima dengan baik oleh murid.

Berbeda dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode *edutainment*, penyampaian tujuan pembelajaran yang tekstual, murid lebih banyak mendengarkan guru bercerita, sehingga pembelajaran cenderung pasif dan hanya berpusat pada guru *(teacher center)*, guru hanya mengandalkan buku LKS dan buku pegangan IPS dalam mengajar. Murid lebih fokus pada buku pegangan murid yang menyebabkan murid tidak memperoleh pembelajaran yang bermakna dan berkesan.

Peningkatan hasil belajar murid dengan menggunakan metode *edutainment* lebih baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan metode *edutainment*. Dryden dan Voss (1999) dalam Rahmatika (2014) mengatakan:

> "belajar akan efektif jika suasana pembelajarannya menyenangkan. Seseorang yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya dan memerlukan dukungan suasana dan fasilitas belajar yang maksimal. Suasana yang menyenangkan dan tidak disertai suasana tegang sangat baik dan mendukung untuk membangkitkan motivasi belajar. Anak-anak pada dasarnya belajar paling efektif pada saat mereka sedang bermain atau melakukan sesuatu yang mengasyikkan. Artinya belajar paling efektif jika dilakukan secara aktif oleh individu tersebut."

Berdasarkan uraian tersebut, dapat kita ketahui bahwa penggunaan metode *edutainment* merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar murid dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana yang sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang humanis disekolah.

Karena itu, khususnya murid Kelas IV SD Kartika XX-I Kota Makassar berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu nilai signifikansinya < 0,001 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai setelah perlakuan kelas eksperimen dengan nilai

setelah perlakuan kelas kontrol adalah berbeda secara signifikan dengan taraf signifiknsi < 0,001. Data ini menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dari pertemuan I sampai dengan pertemuan IV secara umum berada pada kategori baik.
2. Rata-rata hasil tes belajar IPS pada kedua kelompok sebelum perlakuan berada pada kategori kurang dan rata-rata hasil tes belajar IPS setelah perlakuan yaitu kelompok eksperimen berada pada kategori baik (77,50) dan kelompok kontrol berada pada kategori kurang (45,78)
3. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid SD Kartika XX-I Kota Makassar.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data serta kesimpulan, maka penulis menyarankan:

1. Bagi sekolah hendaknya membuat pelatihan intern untuk sekolah dalam upaya memanfaatkan media hiburan untuk menjadi jembatan dalam pembelajaran dengan menyesuaikannya dengan materi-materi ajar.
2. Bagi guru pelajaran IPS, IPS merupakan mata pelajaran yang didominasi dengan teori dan materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari karena itu sebaiknya guru mengupayakan dan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur.
3. Disarankan kepada peneliti lain untuk mengadakan penelitian serupa dan mengkaji lebih mendalam mengenai metode *edutainment* guna mencari sumbangan efektif yang lebih dominan dari unsur-unsur lain yang dapat diteliti dan menjadi masalah selain hasil belajar murid.

DAFTAR PUSTAKA

Alma, Buchari., dkk. 2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Anderson, Lorin W dan Krathwohl, David R. 2014. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Andriono, dkk. 2006. *Sukses Melejitkan Potensi Anak Didik*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).

Anikina, Oksana V and Yakimenko, Elena V. 2014. *Edutainment as a modern technology of education.* Russia: National Research Tomsk Polytechnic University.

Anitah W, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Asape, Nuralim. 2001. *Konsep Dasar Ekonomi dalam Mata Pelajaran IPS*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah: BPG Ujung Pandang.

Asfandiyar, Andi Yudha. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. Bandung: DAR! Mizan.

Beetlestone, Florence. 2013. *Creative Learning*. Bandung:Nusamedia.

Chan Sherman, 2007. *Edutainment*. (http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Edutainment, diakses 30 April 2016).

Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.

Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta

DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2009. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa

Dewantara, Ki Hajar. 1977. *Pendidikan; Bagian Pertama*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Dewey, John. 2002. *Pengalaman dan Pendidikan*. Yogyakarta: Kepel Press.

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2007. *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan.* Jakarta: Departemen Agama RI.

Fahma, Momi. 2011. manfaat ice breaking bagi siswa di dalam pembelajaran http://momi-fahma.blogspot.co.id/2011/11/manfaat-ice-breaking-bagi-siswa-di.html, diakses 18 Desember 2016).

Fahreena. Tanpa Tahun. *Edutainment. (*https://fahreena.wordpress.com/artikel/edutainment/, diakses 29 April 2016).

Fanani, Achmad. 2010. *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*. Digilib Universitas PGRI Surabaya Tahun VI, No. 11.

Freire, Paulo. 2013. Pendidikan Kaum Tertindas *(Pedagody of The Oppressed)*. Jakarta: LP3ES.

Ghufron, Nur M & Risnawati, Rini. 2010. *Gaya Belajar Kajian Teoritik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Given, Barabara K. 2007. *Brain-Based Teaching*. Bandung: Kaifa.

Goleman, Daniel. 1996. *Emotional Intelegence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamid, Soleh. 2011. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.

Hergenhan, B.R. dan Olson, Matthew H. 2008. *Theories Of Learning.* Jakarta: Kencana.

Huiyang, Lei and Jianfeng, Ren. 2011. *Review of Edutainment and Flash in the Field of Educational.* International Journal of Information and Education Technology, Vol. 1, No. 4, October 2011.

Hurlock, Elizabeth B. 2012. P*sikologi Perkembangan*. Jakarta:Erlangga.

Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Jensen, Eric. 2008. *Brain-Based Learning Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Magic, Win Com. Tanpa tahun. *Apa itu edutainment*. (http://www.wincompmagic.com/apa-itu-edutainment/, diakses 30 April 2016).

Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.

Muhadjir, Noeng. 2011. *Psikologi Perkembangan Karakter*. Yogyakarta: Rake Sarasin.

Muhammad, As'adi. 2010. *Miliaran Keluarbiasaan Otak Kita*. Jogjakarta: FlashBooks.

Olson, Matthew H dan Hergenhahn, B. R. 2008. *Theories of Learning* (Edisi Ketujuh). Jakarta: Kencana.

Omrod, E Jeanne. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Pangastuti, Ratna. 2014. *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Prashing, Barbara. 2007. *The Power of Learning Style*. Bandung: Kaifa.

Purwanto, Setyoadi. 2014. *Menggali Prinsip Edutainment dalam Teori Quantum Learning.***(**http://adikitana.com/article/150504/prinsip-edutainment.html, diakses, 30 April 2016).

Rachmah, Huriah. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.

Rahmatika Rina, 2015. *Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan.* http://rinarahmatika55.blogspot.co.id/2015/11/menciptakan-pembelajaran-yang-efektif.html, diakses 24 Desember 2016).

Rakhmat, Jalaluddin. 2010. *Belajar Cerdas Belajar Berbasiskan Otak.* Bandung: Kaifa.

Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Ruslan. 2009. *Validitas Isi. Buletin Pa'buritta*. No. X. Tahun IV. September

Sadono, Tri. 2013. Taksonomi-Taksonomi Pembelajaran. (http://trigurumetri.blogspot.com/2013/08/taksonomi-taksonomi-pembelajaran.html, diakses 29 April 2016)

Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Setiadi, Andi. 2014. *Rahasia Cara Belajar Einstein*. Jogjakarta:Diva Press.

Silberman. Mel. 2001. *Active Learning; 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.

Siregar, Eveline dan Nara Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudijono, Anas. 2009. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

————. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Persfektif Filosofi dan Kurikulum.* Jakarta: Bumi Aksara.

Suryabrata, Sumadi. 2013. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta:Rajawali Pers.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana.

Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru (Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Thoyibah, Nura'inun dkk. 2015. *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Edutainment*. Bandung: Antologi UPI Volume Edisi No. Juni.

Wade, Carole & Tavris, Carol. 2007. *Psikologi Edisi Kesembilan*. Jakarta: Erlangga.

Winataputra, Udin S, dkk. 2011. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Yamin, Martinis. 2012. *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN I

SILABUS PEMBELAJARAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Kartika XX-I Makassar

Mata Pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Kelas / Semester : IV / I

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar/ Alat dan Media
			Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)	▪ Keragaman suku bangsa dan budaya	Produk : 1. Menjelaskan penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah 2. Menyebutkan induk suku di Indonesia 3. Menyebutkan beberapa suku-suku bangsa di Indonesia Proses : 1. Mengidentifikasi penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah 2. Mengetahui suku induk di Indonesia 3. Mengidentifikasi keragaman suku bangsa Produk : 1. Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat	- Tes Tulis	- Pilihan Ganda	Faktor utama keragaman suku bangsa dan kebudayaan adalah... a. Ingin menciptakan kebudayaan baru b. Semakin bertambahnya penduduk c. Luasnya wilayah Indonesia d. Terjadinya perpindahan dari luar daerah	6 x 35 menit (2 x pertemuan)	**Sumber Belajar :** Buku IPS kelas IV Buku pendamping yang relevan. **Alat :** • Speaker • LCD • Laptop **Media Pembelajaran :** • Kartu pertanyaan • Amplop berisi jawaban • Kertas • Animasi • Komik • Musik dan lagu **Alat :** • Speaker • LCD • Laptop **Media**

		Indonesia 2. Menyebutkan rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat. 3. Mengemukakan cara (sikap) menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Proses : 1. Menganalisis bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia 2. Mengidentifikasi rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat. 3. Memahami cara (sikap) menghormati keragaman suku bangsa					**Pembelajaran :** • Komik • Video (movie) • Kotak • Guntingan kertas dengan nama-nama kebudayaan daerah dan cara menghargai kebudayaan • Karton • Lagu
1.5. Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjagakelestariannya	▪ Peninggalan bersejarah	Produk : 1. Menjelaskan peninggalan bersejarah dan penggolongan 2. Mengemukakan ciri-ciri peninggalan bersejarah 3. Menyebutkan beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia Proses :	- Tes Tulis	- Pilihan ganda	Bangunan yang digunakan untuk pertahanan perang adalah... a. Prasasti b. Benteng c. Istana d. Candi	6 x 35 menit (2 x pertemuan)	**Alat :** • Speaker • LCD • Laptop • Papan tulis kecil **Media Pembelajaran :** • Kertas • Kotak • Cerita pendek • Lagu **Sumber Belajar** Buku IPS kelas IV Buku pendamping

		1. Mengidentifikasi peninggalan bersejarah dan penggologannya 2. Mengetahui ciri-ciri peninggalan bersejarah 3. Mengetahui beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia Produk : 1. Mengemukakan cara menghargai peninggalan bersejarah 2. Mengemukakan manfaat menjaga kelestarian peninggalan bersejarah Proses : 1. Mengidentifikasi peninggalan bersejarah dan penggologannya 2. Mengetahui ciri-ciri peninggalan bersejarah					yang relevan **Alat :** • Sempritan • Spidol **Media Pembelajaran :** • Kartu dari karton • Kotak • Kertas • Film pendek • Gambar **Sumber Belajar** Buku IPS kelas IV Buku pendamping yang relevan

LAMPIRAN II

RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Kartika XX-I Makassar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV/I
Pertemuan : I
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1x pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. KOMPETENSI DASAR

1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

III. INDIKATOR PEMBELAJARAN

A. Kognitif

Produk :

1. Menjelaskan penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah
2. Menyebutkan induk suku di Indonesia
3. Menyebutkan beberapa suku-suku bangsa di Indonesia

Proses :

1. Mengidentifikasi penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah
2. Mengetahui suku induk di Indonesia
3. Mengidentifikasi keragaman suku bangsa

B. Afektif

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*).

IV. Tujuan Pembelajaran**

A. Kognitif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Produk :

1. Menjelaskan penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah
2. Menyebutkan induk suku di Indonesia
3. Menyebutkan beberapa suku-suku bangsa di Indonesia

Proses :

1. Mengidentifikasi penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah
2. Mengetahui induk suku di Indonesia
3. Mengidentifikasi keragaman suku bangsa

B. Afektif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*)

V. Materi Pokok

- Penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah
- Keragaman suku bangsa di Indonesia

A. Penyebab Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Suatu Daerah

Penduduk Indonesia hidup dalam keberagaman suku bangsa. Tercatat lebih dari 300 suku bangsa yang ada di Indonesia. Mereka tersebar di sebagian pulau-pulau Indonesia yang dipisahkan oleh laut. Kondisi ini menciptakan timbulnya suku bangsa dan kebudayaan daerah yang beragam.

Gambar 4.1 Beragam suku bangsa Indonesia bersatu dengan moto Bhinneka Tunggal Ika.

Kehidupan penduduk dan kebudayaannya di setiap daerah pun beragam. Faktor utama terjadinya keragaman suku bangsa dan kebudayaan adalah terjadinya perpindahan penduduk dari luar daerah. Perpindahan penduduk disebabkan adanya beberapa faktor sebagai berikut.

- Terjadi bencana alam di suatu daerah. Masyarakat daerah bencana terpaksa mengungsi meninggalkan tanah kelahiran ke daerah lain yang lebih aman.
- Mencari kehidupan yang lebih baik. Masyarakat yang tidak puas dengan kehidupan di suatu daerah akan pergi ke daerah lain mencari kehidupan yang lebih baik.
- Program pemerintah untuk pemerataan penduduk. Untuk memeratakan penduduk, pemerintah menggalakkan program pemindahan penduduk dari satu daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduk.
- Faktor lain seperti pindah bekerja, menikah dengan suku bangsa lain, atau bersekolah di kota lain.

Penduduk yang berpindah umumnya masih memegang teguh kebudayaan yang mereka anut di daerah asal. Di tempat yang baru, mereka tidak akan melepaskan kebudayaannya demi kebudayaan baru. Mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan baru sambil tetap menganut kebudayaan mereka.

Selain perpindahan antardaerah, kaum pendatang dari negara lain juga menambah keragaman suku bangsa dan kebudayaan di suatu daerah. Dalam sejarah lampau, beberapa kota di Indonesia seperti Aceh, Jakarta, dan Surabaya merupakan pusat perdagangan. Hasil bumi terutama rempah-rempah menarik perhatian pedagang-pedagang dunia. Pedagang dari China, India, Arab, bahkan bangsa Eropa singgah di Nusantara. Banyak di antara mereka yang memilih untuk menetap di sini.

Namun, hal tersebut membawa dampak yang besar bagi Indonesia. Hasil perdagangan yang menguntungkan, membuat bangsa Portugis dan Belanda menjadikan Nusantara sebagai tanah jajahan. Selepas masa pendudukan, tidak sedikit dari bangsa asing yang memilih untuk tinggal dan berketurunan di Indonesia. Keberadaan mereka ikut menambah keragaman suku bangsa dan kebudayaan di Indonesia.

B. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang terdiri dari banyak suku bangsa. Suku-suku tersebut mendiami sebagian pulau-pulau di Indonesia. Hal ini menyebabkan Indonesia memiliki budaya dan adat istiadat yang beraneka.

Suku bangsa merupakan suatu kelompok manusia yang dapat dibedakan dari kelompok yang lain berdasarkan ke-sadaran akan identitas perbedaan kebudayaan.

Setiap masyarakat dengan suku bangsa tertentu pasti mem-punyai kesadaran dan identitas diri tentang kebudayaan suku bangsa-nya. Hal ini terlihat dari adanya penggunaan bahasa daerah masing-masing. Mereka melaksanakan adat istiadat dan memiliki kecintaan terhadap kesenian daerahnya.

Walaupun Indonesia terdiri dari suku bangsa dan budaya yang berbeda-beda, tetapi bangsa Indonesia tetap bersatu. Bangsa Indonesia memiliki semboyan untuk menyatukan perbedaan tersebut. Semboyan tersebut berbunyi, "Bhinneka Tunggal Ika". yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Adapun suku-suku bangsa yang mendiami Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Suku Bangsa Negrito

Suku bangsa Negrito merupakan penduduk paling awal di Kepulauan Melayu. Suku bangsa Negrito terdapat di Afrika Tengah dan semenanjung Melayu yang dikenal dengan nama orang Semang. Ciri suku bangsa Negrito sama dengan Tapiro di Papua yaitu kulit hitam, rambut keriting, dan tubuh pendek.

Sumber : Indonesia Indah

Gambar 4.2 Suku Negrito merupakan penduduk awal di Kepulauan Melayu.

2. Suku Bangsa Wedoit

Ciri suku bangsa Wedoit sama dengan suku Kubu di Jambi, Gayo di Danau Air Tawar, Mentawai di Kepulauan Mentawai, dan Toala di Sulawesi. Mereka mempunyai ciri tubuh sedang, kulit sawo matang, dan rambut hitam. Jadi, penduduk asli yang mendiami kepulauan Indonesia adalah suku bangsa Wedoit dan Negrito.

3. Suku Bangsa Melayu

Suku bangsa Melayu merupakan pendatang yang tersebar di kepulauan Indonesia. Bangsa Melayu dianggap sebagai nenek moyang bangsa Indonesia sekarang ini.

Bangsa Melayu dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut.

Sumber : www.kinkin.co.id

a. Golongan Melayu Tua

Golongan Melayu Tua mempunyai kebudayaan asli yang belum dipengaruhi oleh kebudayaan lain. Mereka menganut kepercayaan animisme dan dinamisme. Suku yang termasuk golongan Melayu Tua adalah sebagai berikut.

1) Suku Dayak di Kalimantan.
2) Suku Toraja di Sulawesi Selatan.
3) Suku Batak di Danau Toba.

Gambar 4.3 Suku Dayak di Kalimantan merupakan golongan Melayu Tua.

b. Golongan Melayu Muda

Golongan Melayu Muda mempunyai kebudayaan yang sudah dipengaruhi oleh kebudayaan lain yang dibawa oleh pedagang dan pelaut yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Suku bangsa yang termasuk golongan Melayu Muda adalah sebagai berikut.

1) Suku Jawa di Pulau Jawa.
2) Suku Minangkabau di Sumatra Barat.
3) Suku Bali di Pulau Bali.

Gambar 4.4 Suku Minangkabau di Sumatra Barat termasuk golongan Melayu Muda.

Berikut ini adalah suku bangsa-bangsa yang ada di Indonesia.

Tabel 4.1 Suku-Suku Bangsa di Indonesia

No.	Pulau	Suku Bangsa
1.	Sumatra	Aceh, Alas, Gayo, Singkil, Anak Jamo, Melayu, Batak, Mingkabau, Mentawai, Sakai, Talang Mamak, Laut, Kubu, Kerinci, Gasir, Penghulu, Komering, Rambang, Pasemah, Rawas, Rejang, Enggano, Serawai, Abung, Pubian, Seputih
2.	Jawa dan Madura	Betawi, Sunda, Jawa, Madura, Tengger, Baduy
3.	Bali dan Nusa Tenggara	Bali, Sasak, Sumba, Dongo, Rote, Sabu, Flores, Sumba, Dawan, Buna
4.	Kalimantan	Dayak, Kayau, Skadau, Pontianak, Kapuas, Ot Danum, Maanyam, Apokayan, Punan, Murut, Nguju, Laut, Banjar, Dusun Deyah
5.	Sulawesi	Sangire, Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow, Gorontalo, Iolaki, Landare, Butung, Mekongga, Kabaina, Kaili, Kulawi, Pamona, Mori, Balantak, Bugis, Toraja, Mandar
6.	Maluku	Morotai, Loda, Tobelo
7.	Papua	Dani, Asmat

VI. Langkah-Langkah Pembelajaran

- **<u>Kegiatan Awal</u> (18 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	5 Menit
2.	**Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking***	5 Menit
3.	**Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual.** a. Menyajikan cerita dalam bentuk komik dengan tema bhinneka tunggal ika b. Murid menyimpulkan cerita c. Meluruskan kesimpulan cerita dan memetakan tujuan pembelajaran berdasarkan makna cerita	8 Menit

- **<u>Kegiatan Inti</u> (70 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	**Guru menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran.** a. Memperdengarkan lagu bhinneka tunggal ika. b. Menjelaskan penyebab keragaman suku bangsa dan pembagian suku bangsa yang mendiami Indonesia dengan animasi (multimedia) di iringi instrumen musik	25 Menit

	(tanpa lirik) lagu nasional bhinneka tunggal ika. c. Menyimpulkan makna suku bangsa berdasarkan gambar bergerak (multimedia) yang telah ditunjukkan.	
2.	**Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.** a. Menyiapkan kartu pertanyaan, amplop berisi jawaban dan kertas. b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 5 murid. c. Membagikan LKM d. Murid melakukan aktivitas diiringi instrumen musik e. Menjadi fasilitator aktivitas belajar murid f. Bersama murid menghitung jumlah poin yang diperoleh dari hasil jawaban yang benar.	45 Menit

- **<u>Kegiatan Penutup</u> (17 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Guru memberikan penguatan materi melalui: a. Mempersilahkan murid menanyakan hal-hal yang belum dipahami b. Meminta (salah seorang) murid untuk menceritakan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran c. Bersama murid menyimpulkan materi	12 Menit

2.	**Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau reward pada murid.** a. Memberikan apresiasi pada kelompok terbaik b. Memberikan apresiasi pada murid yang telah berani menceritakan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran	3 Menit
3.	Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	2 Menit

VII. Alat dan Media Pembelajaran

Alat :

- Speaker
- LCD
- Laptop

Media Pembelajaran :

- Kartu pertanyaan
- Amplop berisi jawaban
- Kertas
- Animasi
- Komik
- Instrumen musik
- Lagu

VIII. Sumber Belajar

- Sumber : Buku IPS kelas IV
  Buku pendamping yang relevan

Gambar pada komik :

(http://www.azhan.co/wp-content/uploads/2016/04/Mewarnai-Gambar-Kartun-Anak-Perempuan-Muslimah-300x300.jpg)

Gambar pada animasi (slide):

http://4.bp.blogspot.com/-zzBWZ76t0lQ/UPBFSPR1wBI/AAAAAAAAAJI/f34BbHpiAno/s400/indonesiaku.jpg

IX. Penilaian

1. Teknik penilaian : tes dan non tes
2. Bentuk penilaian : tes objektif dan lembar observasi afektif
3. Instrumen penilaian : soal dan lembar observasi afektif

Makassar, November 2016

Guru Mapel IPS

Jumlianto, S.Pd.

NIP.

Peneliti

Nur Alfyfadhlah. R

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. Syahrun, M.Pd.

NIP. 19661231 198803 1 123

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	**:**	**SD Kartika XX-I Makassar**
Mata Pelajaran	**:**	**Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
Kelas/Semester	**:**	**IV/I**
Pertemuan	**:**	**II**
Alokasi Waktu	**:**	**3 x 35 menit (1x pertemuan)**

I. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. KOMPETENSI DASAR

1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

III. INDIKATOR PEMBELAJARAN

A. Kognitif

Produk :

1. Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia
2. Menyebutkan rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat.
3. Mengemukakan cara (sikap) menghargai keragaman suku bangsa dan budaya

Proses :

1. Menganalisis bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia
2. Mengidentifikasi rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat.

3. Memahami cara (sikap) menghormati keragaman suku bangsa

B. Afektif

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*).

IV. Tujuan Pembelajaran**

A. Kognitif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Produk :

1. Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia
2. Menyebutkan rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat.
3. Mengemukakan cara (sikap) menghormati keragaman suku bangsa

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Proses :

1. Menganalisis bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia
2. Mengidentifikasi rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat.
3. Memahami cara (sikap) menghormati keragaman suku bangsa

B. Afektif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*)

V. Materi Pokok

- Keragaman budaya masyarakat Indonesia
- Menghormati keragaman suku bangsa dan budaya

C. Keragaman Budaya Masyarakat Indonesia

Negara Indonesia memiliki keragaman budaya. Tahukah kamu apa yang dimaksud kebudayaan? Kebudayaan merupakan hasil cipta atau karya manusia yang terbentuk karena keluhuran budi. Kepribadian suatu bangsa dapat dilihat dari kebudayaan mereka.

1. Rumah Adat

Apakah nama rumah adat di daerahmu? Rumah adat di Indonesia bermacam-macam nama dan bentuknya. Mengapa bentuk rumah adat di berbagai daerah berbeda-beda? Rumah adat berbeda-beda karena disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan kegunaan rumah tersebut.

a. Rumah adat Toraja misalnya, di bawah bangunan rumah digunakan sebagai kandang kerbau. Kerbau bagi masyarakat Toraja merupakan lambang kekayaan.
b. Rumah adat Kalimantan Tengah berbentuk panggung dan panjang, kolongnya digunakan untuk menenun dan menumbuk padi.

Gambar 4.5 (a) Rumah adat papua (b) Rumah adat suku minang (c) Rumah adat Jambi

Gambar 4.6 Ulos adalah kain tenun khas daerah Batak, Sumatera Utara.

2. Pakaian Adat

Bagaimanakah corak pakaian adat di daerahmu? Apakah corak pakaian adat di berbagai daerah sama? Setiap daerah memiliki corak pakaian adat yang berbeda baik bentuk, bahan, model pakaian, dan warnanya. Sekarang sudah jarang masyarakat mengenakan pakaian adat. Pakaian adat biasanya dipakai pada saat-saat tertentu saja, misalnya pada saat memperingati hari Kartini, perlombaan, upacara adat, dan upacara pernikahan.

Tabel 4.2 Pakaian Adat di Indonesia

No.	Provinsi	Pakaian Adat
1.	Jawa Barat	Kebaya, jas dengan leher tertutup
2.	Jawa Tengah	Beskap dan blangkon
3.	Jawa Timur	Jas tutup dan blangkon
4.	Yogyakarta	Surjan dan blangkon
5.	Sumatra Barat	Teluk belango
6.	Riau	Destar
7.	Kalimantan Selatan	Layang
8.	Sulawesi Selatan	Baju Bodo
9.	Sumatra Utara	Ulos raga

3. Lagu dan Tarian Daerah

Coba nyanyikan salah satu lagu daerah yang berasal dari daerah tempat tinggalmu! Lagu daerah biasanya menggunakan bahasa daerah masing-masing, misalnya lagu daerah dari Jawa menggunakan bahasa Jawa.

Tiap daerah juga memiliki tarian yang berbeda-beda. Tari Lenso dari Maluku ditarikan untuk menghormati kehadiran tamu. Tari piring dari Sumatra Barat mempunyai makna kegotongroyongan dalam bekerja.

Tabel 4.3 Lagu dan Tarian Daerah

No.	Provinsi	Lagu Daerah	Tarian Daerah
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Bungong Jeumpa	Seudati, saman, meuseukat
2.	Sumatra Barat	Kampuang Nan Jauh di Mato	Piring, payung, tabuk
3.	Riau	Soleram	Joged, lambak, tandak
4.	Lampung	Lipang Lipangdang	Janget, melinting
5.	DKI Jakarta	Kicir-Kicir	Yapong, topeng
6.	Jawa Barat	Manuk Dadali	Jaipong, merak
7.	Jawa Tengah	Gundhul Pacul	Serimpi, bambangan cakil
8.	Jawa Timur	Rek Ayo Rek	Reog ponorogo, remong
9.	Bali	Macepet Cepetan	Legong jobog, kecak
10.	NTT	Anak Kambing Saya	Perang, goreng lameng
11.	Kalimantan Selatan	Ampar-Ampar Pisang	Radab rahayu
12.	Sulawesi Selatan	Angin Mamiri	Kipas, bosara
13.	Maluku	Rasa Sayang Sayange	Cakalele, lenso
14.	Papua	Apuse	Musyoh

4. Alat Musik Daerah

Jenis alat musik daerah di Indonesia antara lain sebagai berikut.

a. Angklung merupakan alat musik dari daerah Jawa Barat.
b. Telempong pacik adalah alat musik dari daerah Sumatra Barat.
c. Bonang, gong, gendang, gamelan, dan saron merupakan alat musik yang berasal dari daerah Jawa dan Bali.
d. Sasando merupakan alat musik dari Nusa Tenggara Timur yang penggunaannya dengan cara dipetik.
e. Sangka adalah alat musik yang berasal dari daerah Minahasa.
f. Gerdek merupakan alat musik tiup dari Kalimantan.
g. Tifa adalah alat musik yang berasal dari daerah Maluku dan Papua.

Gambar 4.8 Sasando merupakan alat musik khas Nusa Tenggara Timur.

5. Senjata Daerah

Setiap daerah di Indonesia memiliki senjata tradisional masing-masing. Jenis-jenis senjata daerah tersebut adalah sebagai berikut.

Gambar 4.10 Upacara tradisi palang pintu pada pernikahan adat Betawi.

6. Upacara Adat

Beberapa contoh upacara adat yang masih melekat pada masyarakat Indonesia adalah sebagai berikut.

a. Upacara Ngruwat, merupakan upacara yang bertujuan untuk menyingkirkan bahaya yang mengancam anak tunggal. Upacara Ngruwat banyak dilakukan masyarakat Jawa.
b. Upacara Ngaben yaitu upacara pembakaran jenazah di Povinsi Bali.
c. Upacara Tedak Siten masyarakat Jawa, merupakan upacara menurunkan bayi ke tanah agar bayi menjadi sehat dan kuat tidak terkena tenaga gaib yang tersimpan dalam bumi.
d. Upacara Mapandes atau upacara potong gigi di Bali yang bertujuan untuk menunjukkan tingkat kedewasaan.
e. Upacara Palang Pintu masyarakat betawi, merupakan tradisi pelengkap dalam upacara pernikahan. Masing-masing mempelai menghadirkan pesilat yang akan berlaga sebelum akad nikah berlangsung.
f. Upacara Martutuaek masyarakat Batak, merupakan upacara penyambutan atau pemberian nama bayi. Bayi yang baru lahir diperkenalkan dengan bumi dan air untuk pembersihan diri. Lalu, bayi dibawa ke pasar dan diberi buah-buahan. Sepulang dari pasar, saudara dan kerabat akan meminta buah-buahan bawaan si anak tadi.

D. Menghormati Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Adanya keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekayaan yang tak ternilai bagi bangsa Indonesia. Wilayah Indonesia yang terdiri dari kepulauan sangat mudah untuk dipecah belah. Oleh karena itulah kita harus memperkuat persatuan.

Gambar 4.11 Kekayaan budaya bangsa Indonesia hendaknya kita jaga dengan sikap saling menghormati dan menghargai antarsesama.

Persatuan akan terwujud jika antarsuku di Indonesia saling menghormati dan menghargai. Apa yang kamu lakukan untuk menghormati keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia? Sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, kamu mempunyai teman atau tetangga yang berasal dari daerah lain yang memiliki adat istiadat berbeda. Suatu saat ia melaksanakan upacara adat daerahnya. Kamu tidak boleh mengganggu jalannya upacara tersebut. Kamu juga tidak boleh merasa budaya daerahmu adalah yang terbaik dan menganggap kebudayaan daerah lain jelek.

Manfaat penting sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya adalah sebagai berikut.

1. Terwujudnya persatuan bangsa.
2. Terciptanya kerukunan hidup bermasyarakat.
3. Tercipta rasa tenteram, aman, dan nyaman di masyarakat.
4. Mendorong masyarakat untuk berperilaku baik.
5. Memperkuat ketahanan nasional sehingga tidak mudah untuk dipecah belah.

VI. Langkah-Langkah Pembelajaran

- **<u>Kegiatan Awal</u> (18 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	5 Menit
2.	**Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking***	5 Menit
3.	**Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual**	
	a. Menyajikan komik dengan percakapan	8 Menit

	bertopik kebudayaan masing-masing tokoh yang ada dalam cerita komik. b. Murid menyimpulkan cerita c. Meluruskan kesimpulan cerita dan memetakan tujuan pembelajaran berdasarkan makna cerita	

- **<u>Kegiatan Inti</u> (70 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	**Guru menyampaikan pembelajaran dengan media entertainment yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran.** a. Guru memperkenalkan kepada murid lagu daerah Sulawesi Selatan yang bejudul "Angin mamiri" b. Guru membagikan lembaran yang berisi kolom nama provinsi dan harus di isi selama menonton video. c. Guru memutar video *(movie)* singkat mengenai materi keanekaragaman budaya.	25 Menit
2.	**Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.** a. Mengajak murid keluar kelas menuju lokasi aktivitas pembelajaran luar kelas b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang murid. c. Menyiapkan 6 kotak yang telah diisi	

	sesuai labelnya masing-masing. d. Membagikan LKM berkaitan dengan materi keragaman budaya masyarakat Indonesia dan pentingnya menghormati keragaman suku bangsa dan budaya. e. Murid melakukan aktivitas belajar berdasarkan instruksi pada LKM f. Menjadi fasilitator aktivitas belajar murid g. Memberikan nomor urut pada kelompok yang tercepat menyelesaikan instruksi pada LKM.	47 Menit

- **<u>Kegiatan Penutup</u> (15 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Guru memberikan penguatan materi melalui: a. Mempersilahkan murid menanyakan hal-hal yang belum dipahami b. Bersama murid menyimpulkan materi dengan merangkum hasil kerja kelompok.	11 Menit
2.	**Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau reward pada murid.** * Memberikan apresiasi pada kelompok terbaik.	2 Menit
3.	Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	2 Menit

VII. Alat dan Media Pembelajaran

Alat :

- Speaker
- LCD
- Laptop
- Aplikasi Camtasia S7 *(Cut and mix visual audio)*

Media Pembelajaran :

- Komik
- Video (movie)
- Kotak
- Guntingan kertas dengan nama-nama kebudayaan daerah dan cara menghargai kebudayaan
- Karton
- Lagu

VIII. Sumber Belajar

- Sumber : Buku IPS kelas IV
  Buku pendamping yang relevan

Gambar pada komik:
(http://m.img.brothersoft.com/android/5a/5aa5e6cd4bacc50fcbcbd8e8210d28f5_screeshots_3.png)

Video:
https://www.youtube.com/watch?v=q2CZAdecLvs&t=38s

IX. Penilaian

1. Teknik penilaian : tes dan non tes
2. Bentuk penilaian : tes objektif dan lembar observasi afektif
3. Instrumen penilaian : soal dan lembar observasi afektif

Makassar, November 2016

Guru Mapel IPS

Jumlianto, S.Pd.

NIP.

Peneliti

Nur Alfyfadhilah. R

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Syahrum, M.Pd.

NIP. 19661231 198803 1 123

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Kartika XX-I Makassar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV/I
Pertemuan : III
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

II. Kompetensi Dasar

1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di Iingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dan menjaga kelestarianya.

III. INDIKATOR PEMBELAJARAN

A. Kognitif

Produk :

1. Menjelaskan peninggalan bersejarah dan penggolongan
2. Mengemukakan ciri-ciri peninggalan bersejarah
3. Menyebutkan beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia

Proses :

1. Mengidentifikasi peninggalan bersejarah dan penggologannya
2. Mengetahui ciri-ciri peninggalan bersejarah
3. Mengetahui beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia

B. Afektif

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*).

IV. Tujuan Pembelajaran**

A. Kognitif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Produk :

1. Menjelaskan peninggalan bersejarah dan penggolongan
2. Menjelaskan ciri-ciri peninggalan bersejarah
3. Menyebutkan beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia.

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Proses :

1. Mengidentifikasi peninggalan bersejarah dan penggologannya
2. Mengetahui ciri-ciri peninggalan bersejarah
3. Mengetahui beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia

B. Afektif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*)

V. Materi Pokok

- Peninggalan bersejarah
- Persebaran berbagai peninggalan bersejarah di Indonesia

A. Peninggalan Bersejarah

Sejarah adalah peristiwa yang terjadi di masa lalu. Sejarah menggambarkan peristiwa peradaban dan kebudayaan manusia di masa lalu. Bukti-bukti yang memperkuat sejarah adalah berupa peninggalan-peninggalan peradaban dan kebudayaan masa lampau. Beragam bentuk arca, bangunan, peralatan, dan naskah kuno adalah contoh-contoh peninggalan bersejarah.

Sebuah benda dapat digolongkan sebagai peninggalan bersejarah bila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Benda berasal dari masa lampau.
2. Bernilai sejarah atau benda tersebut memiliki kaitan dengan peristiwa masa lalu.
3. Benda tersebut masih ada hingga kini, baik dalam keadaan utuh maupun sudah rusak.

Berbagai peninggalan bersejarah ditemukan di berbagai tempat di Indonesia. Tempat ditemukannya benda-benda peninggalan bersejarah disebut situs. Peninggalan bersejarah di Indonesia terdiri dari.

1. Peninggalan berupa fosil dan artefak (peralatan).
2. Peninggalan berbentuk bangunan, seperti prasasti dan tempat ibadah.
3. Peninggalan tertulis, seperti kitab atau karya sastra.

1. Fosil dan Artefak

Peninggalan sejarah berupa fosil dan artefak umumnya berasal dari masa prasejarah atau masa purba.

a. Fosil adalah sisa-sisa atau bekas-bekas makhluk hidup yang telah membatu. Untuk dapat menjadi fosil, sisa-sisa makhluk hidup harus tertimbun oleh tanah dan semacamnya. Contoh fosil yang ada di Indonesia yaitu fosil Meganthropus Palaeojavanicus (Manusia Raksasa Jawa) yang ditemukan di Sangiran (Surakarta), Jawa Tengah. Fosil ini ditemukan oleh Von Koenigswald pada tahun 1939 – 1941. Manusia seperti kera ini hidup antara 2 juta sampai 1 juta tahun yang lalu.

Gambar 5.1 Fosil Homoerektus Palaeojavanicus.

b. Ada pun artefak adalah benda peninggalan sejarah yang dibuat oleh manusia untuk kebutuhan hidupnya. Contoh artefak adalah alat-alat yang terbuat dari batu, logam, dan tulang, serta beragam senjata seperti anak panah dan tombak.

Gambar 5.2 Artefak peralatan manusia purba.

2. Bangunan

Peninggalan sejarah yang berbentuk bangunan di antaranya adalah prasasti, candi, istana, benteng, dan tempat ibadah.

a. Prasasti

Prasasti adalah semacam piagam tertulis dari batu atau lempeng logam. Prasasti umumnya menggunakan huruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta berikut simbol atau gambar tertentu.

Beberapa contoh prasasti adalah sebagai berikut.

1) Prasasti Ciaruteun peninggalan Kerajaan Tarumanegara di Bogor, Jawa Barat.
2) Prasasti Yupa peninggalan Kerajaan Kutai di Kutai Kertanegara, Kalimantan Timur.
3) Prasasti Mula Malurung peninggalan Kerajaan Singasari di Kediri, Jawa Timur.
4) Prasasti Kedukan Bukit peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Palembang, Sumatra Selatan.

b. Candi

Candi adalah bangunan kuno tempat pemujaan kepada dewa atau penyimpanan abu jenazah raja dan pendeta Hindu atau Buddha. Beberapa candi dibangun khusus untuk memuliakan para raja dan keluarganya atau orang-orang yang berpengaruh yang sudah meninggal. Biasanya di dalam candi dibangun pula arca-arca tokoh tersebut.

Beberapa contoh candi adalah sebagai berikut.

1) Candi Muara Takus peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Bangkinang, Riau.
2) Candi Borobudur peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Malang, Jawa Timur.
3) Candi Panataran peninggalan Kerajaan Majapahit di Blitar, Jawa Timur.
4) Candi Padas peninggalan Kerajaan Bali di Tampak Siring, Bali.

c. Arca

Arca atau patung adalah figur dewa atau raja yang terbuat dari batu atau logam. Arca dibangun untuk menghormati para raja atau untuk beribadah menyembah para dewa. Arca-arca tersebut biasanya disimpan di dalam candi.

1) Arca Buddha atau figur Sidharta Gautama di Candi Borobudur.
2) Arca Wishnu yang digambarkan bertangan empat yang memegang senjata cakra, senjata gada, cangkha (kerang bersayap), dan kuncup teratai.
3) Arca Kertanegara dalam wujud Joko Dolog di Taman Apsari, Surabaya, Jawa Timur.
4) Arca Ganesha (dewa berkepala gajah) yang digambarkan sebagai lambang kebijaksanaan, penjaga segala bahaya, dan dewa ilmu pengetahuan.

d. Istana

Istana adalah bangunan tempat kediaman para raja dan keluarganya. Dulu, istana menjadi pusat pemerintahan. Umumnya, istana dikelilingi sistem pertahanan benteng atau sungai buatan untuk menahan serangan musuh. Di daerah Jawa, istana disebut juga dengan nama keraton.

Berikut ini contoh istana atau keraton.

1) Istana Pagaruyung peninggalan Kerajaan Pagaruyung di Batusangkar, Sumatra Barat.
2) Istana Kesultanan Ternate peninggalan Kesultanan Ternate di Kota Ternate, Maluku Utara.
3) Keraton Kasepuhan peninggalan Panembahan Pakungwati I di Cirebon, Jawa Barat.
4) Keraton Kasunanan Surakarta peninggalan Susuhunan Pakubuwono II di Solo, Jawa Tengah.

e. Benteng

Benteng adalah bangunan berupa tembok yang besar dan tinggi untuk menahan serangan musuh. Benteng dibangun sebagai sistem

3. Karya Sastra

Karya sastra merupakan salah satu bentuk peninggalan sejarah berupa cerita yang ditulis oleh pujangga masa lalu. Beberapa karya sastra peninggalan sejarah di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Kitab Ramayana karangan Mpu Walmiki. Kitab ini mengisahkan perjalanan Rama. Menurut kepercayaan Hindu, Rama adalah awatara atau avatar (jelmaan) Dewa Wisnu yang ketujuh.

B. Persebaran Berbagai Peninggalan Bersejarah di Indonesia

Bangsa Indonesia mempunyai berbagai bentuk peninggalan sejarah yang tersebar di berbagai daerah. Beberapa daerah itu adalah sebagai berikut.

1. Pulau Jawa

a. Candi Borobudur

Candi Borobudur merupakan candi paling megah di Indonesia. Candi Borobudur terdapat di Provinsi Jawa Tengah. Borobudur adalah candi yang bercorak agama Buddha yang dibangun pada masa pemerintahan Raja Samaratungga dari Dinasti Syailendra pada tahun 825 masehi. Nama Borobudur berasal dari kata bhara yang berarti biara dan badhara yang berarti gunung jadi kata Borobudur bermakna "biara yang ada di gunung".

b. Candi Mendut dan Pawon

Candi Mendut dan Candi Pawon berada tidak jauh dari Candi Borobudur. Kedua Candi ini bercorak agama Buddha.

c. Candi Prambanan

Candi Prambanan terletak di perbatasan Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Candi ini bercorak agama Hindu.

d. Candi Gedong Songo

Candi Gedong Songo terletak di Provinsi Jawa Tengah, tepatnya di Kabupaten Semarang. Pada saat dibangun terdapat 9 buah candi, namun sekarang tinggal 6 buah Candi. Candi Gedong Songo bercorak agama Hindu.

Gambar 5.5 Candi Prambanan adalah Candi yang bercorak Hindu.

VI. Kegiatan Pembelajaran

- **<u>Kegiatan Awal</u> (18 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	5 Menit
2.	**Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking***	5 Menit
3.	**Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual.** a. Menampilkan cerita pendek yang berjudul	8 Menit

	"Ahmad menemukan benda aneh" b. Murid menyimpulkan cerita c. Meluruskan kesimpulan cerita dan memetakan tujuan pembelajaran berdasarkan makna cerita	

- **<u>Kegiatan Inti</u> (72 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	**Guru menyampaikan pembelajaran dengan media entertainment yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran.** a. Guru mengajak murid menyanyikan lagu dengan menggunakan lirik mengenai materi ciri peninggalan bersejarah dan jenisnya. b. Guru membagikan kertas yang berisi tabel yang terdiri dari kolom nama fosil, artefak, bangunan (prasasti, candi, arca, istana, benteng, tempat ibadah), dan karya sastra. c. Guru menampilkan beberapa gambar peninggalan bersejarah berdasarkan jenisnya diiringi instrumen musik. d. Murid mengikuti slide gambar sambil mengisi tabel kosong sesuai gambar yang ditampilkan.	30 Menit

2.	**Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.** a. Menyiapkan 4 peta Indonesia persebaran peninggalan bersejarah dan 2 buah kotak berisi nama peninggalan bersejarah yang telah diacak. b. Membagikan Lembar Kegiatan berkaitan dengan materi peninggalan bersejarah dan daftar beberapa peninggalan bersejarah beserta nama daerah letak ditemukannya. c. Murid melakukan aktivitas belajar berdasarkan instruksi pada Lembar Kegiatan. d. Menjadi fasilitator aktivitas belajar murid.	42 Menit

- **<u>Kegiatan Penutup</u> (15 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Guru memberikan penguatan materi melalui: a. Mempersilahkan murid menanyakan hal-hal yang belum dipahami b. Meminta (salah seorang) murid untuk menceritakan pengalaman yang berkesan dan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran. c. Bersama murid menyimpulkan materi	10 Menit
2.	**Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau reward pada murid.**	

	a. Memberikan apresiasi pada kelompok terbaik b. Memberikan apresiasi pada murid yang telah berani menceritakan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran	3 Menit
3.	Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	2 Menit

VI. Alat dan Media Pembelajaran

Alat :

- Speaker
- LCD
- Laptop
- Peta Indonesia

Media Pembelajaran :

- Kertas
- Kotak
- Cerita pendek
- Lagu (Diadaptasi dari musik lagu balonku ada lima)

VII. Sumber Belajar

- Sumber : Buku IPS kelas IV
  Buku pendamping yang relevan

VIII. Penilaian

1. Teknik penilaian : tes dan non tes
2. Bentuk penilaian : tes objektif dan lembar observasi afektif
3. Instrumen penilaian : soal dan lembar observasi afektif

Makassar, November 2016

Guru Mapel IPS

Jumlianto, S.Pd.

NIP.

Peneliti

Nur Alfyfadhlah. R

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Syahrun, M.Pd.

NIP. 19661231 198803 1 123

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Kartika XX-I Makassar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV/I
Pertemuan : IV
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

II. Kompetensi Dasar

1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di Iingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dan menjaga kelestarianya.

III. Indikator Pembelajaran

A. Kognitif

Produk :

1. Mengemukakan cara menghargai peninggalan bersejarah
2. Mengemukakan manfaat menjaga kelestarian peninggalan bersejarah

Proses :

1. Mengidentifikasi cara menghargai peninggalan bersejarah
2. Mengetahui manfaat menjaga kelestarian peninggalan bersejarah

B. Afektif

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*).

IV. Tujuan Pembelajaran**

A. Kognitif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Produk :

1. Mengemukakan cara menghargai peninggalan bersejarah
2. Mengemukakan manfaat menjaga kelestarian peninggalan bersejarah

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Proses :

1. Mengidentifikasi cara menghargai peninggalan bersejarah
2. Mengetahui manfaat menjaga kelestarian peninggalan bersejarah

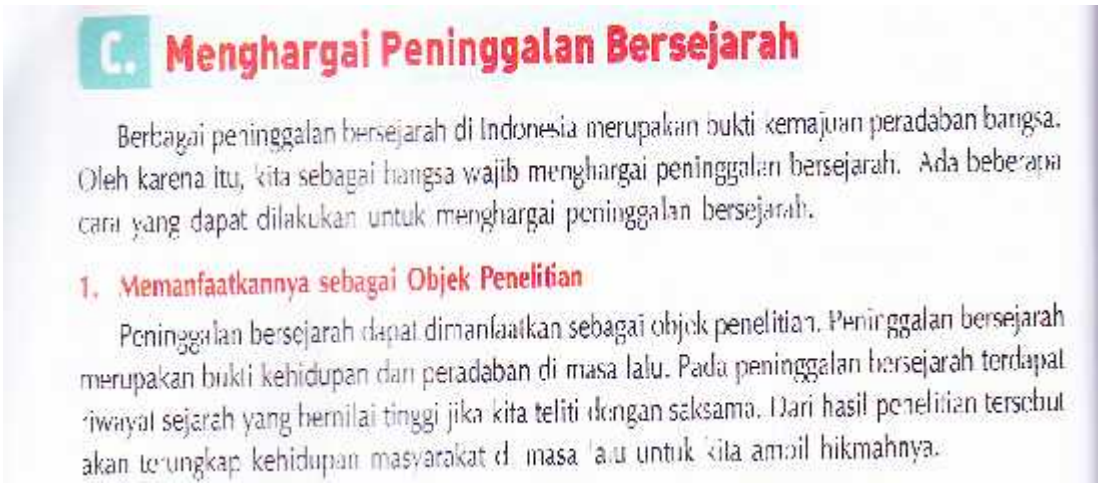
B. Afektif

Setelah pembelajaran selesai, murid diharapkan dapat:

Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Jujur (fairnes) dan Ketelitian (*carefulness*)

V. Materi Pokok

- Menghargai peninggalan bersejarah
- Menjaga kelestarian peninggalan bersejarah



C. Menghargai Peninggalan Bersejarah

Berbagai peninggalan bersejarah di Indonesia merupakan bukti kemajuan peradaban bangsa. Oleh karena itu, kita sebagai bangsa wajib menghargai peninggalan bersejarah. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghargai peninggalan bersejarah.

1. Memanfaatkannya sebagai Objek Penelitian

Peninggalan bersejarah dapat dimanfaatkan sebagai objek penelitian. Peninggalan bersejarah merupakan bukti kehidupan dan peradaban di masa lalu. Pada peninggalan bersejarah terdapat riwayat sejarah yang bernilai tinggi jika kita teliti dengan saksama. Dari hasil penelitian tersebut akan terungkap kehidupan masyarakat di masa lalu untuk kita ambil hikmahnya.

Sumber: 3.bp.blogspot.com

Gambar 5.9 Peninggalan sejarah dapat dijadikan sebagai objek wisata budaya.

Sumber : matanews.com

Gambar 5.10 Pembersihan candi salah satu upaya merawat peninggalan sejarah.

2. Memanfaatkannya sebagai Objek Wisata

Peninggalan bersejarah dapat menarik wisatawan. Peninggalan bersejarah dapat mendatangkan kekaguman akan kebesaran masa lalu. Oleh karenanya, peninggalan bersejarah dapat dijadikan objek wisata. Hal ini juga membawa keuntungan bagi pemerintah daerah dan masyarakat setempat.

3. Merawat Peninggalan Bersejarah

Perawatan peninggalan bersejarah dapat dilakukan oleh pemerintah, kelompok peduli lingkungan, dan masyarakat. Pemerintah dapat mengupayakan pemeliharaan dengan penyediaan anggaran. Anggaran tersebut digunakan oleh pemerintah daerah tempat peninggalan tersebut berada. Perawatan ini sebagai upaya melestarikan peninggalan bersejarah tersebut. Dengan demikian, peninggalan bersejarah dapat dimanfaatkan oleh generasi penerus.

Memelihara dan menjaga peninggalan bersejarah merupakan kewajiban bagi seluruh masyarakat. Peninggalan bersejarah dilindungi oleh Undang-Undang. Siapa pun yang merusaknya akan dikenai sanksi hukum. Hal ini sebagai upaya pencegahan agar peninggalan bersejarah tidak rusak atau hancur.

Pihak perorangan pun dapat berupaya secara pribadi dan bersifat sukarela merawat peninggalan bersejarah. Misalnya tidak mencoret-coret benda peninggalan bersejarah. Tidak merusak atau mengambil bahkan menjual benda peninggalan bersejarah.

Segala upaya perawatan itu merupakan wujud menghargai peninggalan bersejarah. Peninggalan bersejarah mempunyai nilai adiluhung dan berguna bagi bangsa Indonesia. Apabila peninggalan bersejarah lestari, maka generasi penerus dapat mengetahui peristiwa masa lalu bangsanya.

4. Merenovasi Peninggalan Bersejarah

Pihak pemerintah ikut merenovasi peninggalan bersejarah, baik secara mandiri maupun dengan bantuan dari lembaga dunia seperti UNESCO. Usaha ini dilakukan bila peninggalan bersejarah mengalami kerusakan. Baik kerusakan besar maupun kecil. Program renovasi ini dapat dilaksanakan secara berkala. Proses penanganannya pun harus hati hati agar nilai sejarah dari peninggalan tersebut tidak hilang.

Tahap renovasi biasanya melibatkan tenaga ahli khusus, biasanya orang yang ahli di bidang sejarah dan arkeologi. Usaha ini merupakan wujud menghargai karya nenek moyang di masa lalu.Tujuannya agar peninggalan bersejarah tetap kukuh dan kuat sebagai aset bangsa.

Gambar 5.11 Renovasi Candi Prambanan merupakan salah satu upaya menjaga kelestarian peninggalan sejarah.

VI. Kegiatan Pembelajaran

- **<u>Kegiatan Awal</u> (18 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	5 Menit
2.	**Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking***	5 Menit
3.	**Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual..** a. Menunjukkan gambar benteng rotterdam b. Melalukan tanya jawab dengan murid tentang peninggalan bersejarah benteng rotterdam c. Meluruskan kesimpulan dan memetakan tujuan pembelajaran berdasarkan makna cerita	8 Menit

- **<u>Kegiatan Inti</u> (72 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	**Guru menyampaikan pembelajaran dengan media entertainment yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran.** a. Guru menyajikan film pendek mengenai peninggalan bersejarah benteng somba opu. b. Menunjukkan beberapa tempat-tempat (peninggalan bersejarah) di Indonesia.	30 Menit

2.	**Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.** a. Membentuk dua kelompok b. Membagi papan tulis menjadi dua bagian lalu menempelkan karton pada masing-masing bagian dari papan tulis c. Membagikan spidol, kartu soal dan sempritan pada masing-masing kelompok d. Membagikan Lembar Kegiatan berkaitan dengan materi menghargai peninggalan bersejarah. e. Murid melakukan aktivitas belajar berdasarkan instruksi pada Lembar Kegiatan. f. Menjadi fasilitator aktivitas belajar murid	40 Menit

- **<u>Kegiatan Penutup</u> (15 Menit)**

No.	Aktivitas	Waktu
1.	Guru memberikan penguatan materi melalui: a. Mempersilahkan murid menanyakan hal-hal yang belum dipahami b. Meminta (salah seorang) murid untuk menceritakan pengalaman yang berkesan dan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran. c. Bersama murid menyimpulkan materi	10 Menit
2.	**Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau reward pada murid.**	

	a. Memberikan apresiasi pada kelompok terbaik b. Memberikan apresiasi pada murid yang telah berani menceritakan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran	3 Menit
3.	Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	2 Menit

VII. Alat dan Media Pembelajaran

Alat :

- Sempritan
- Spidol

Media Pembelajaran :

- Kartu
- Karton
- Kotak
- Kertas
- Film pendek (Liputan dokumentasi)
- Gambar

VIII. Sumber Belajar

- Sumber : Buku IPS kelas IV
  Buku pendamping yang relevan
  Film Pendek:
  https://youtu.be/TuTwD_21tsQ (Review Benteng Somba Opu Makassar)

IX. Penilaian

1. Teknik penilaian : tes dan non tes
2. Bentuk penilaian : tes objektif dan lembar observasi afektif
3. Instrumen penilaian : soal dan lembar observasi afektif

Makassar, November 2016

Guru Mapel IPS

Jumlianto, S.Pd.

NIP.

Peneliti

Nur Alfyfadhlah. R

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Syahrun, M.Pd.

NIP. 19661231 198803 1 123

LAMPIRAN III

LEMBAR KEGIATAN MURID

Lembar Kegiatan Murid

LKM 01

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: IV
Semester	: Ganjil
Materi Pokok	: * Penyebab Keragaman Suku Bangsa * Keragaman Suku Bangsa Indonesia
Lokasi Kegiatan	: Di ruang kelas (indoor)
Nama Anggota	:

A. Informasi singkat

Indonesia memiliki suku bangsa dan budaya yang beragam. Faktor utama keragaman suku bangsa dan kebudayaan adalah terjadinya perpindahan luar daerah. Suku bangsa merupakan suatu kelompok manusia yang dibedakan dari kelompok lain berdasarkan atas identitas perbedaan kebudayaan. Walaupun memiliki suku bangsa yang berbeda, tetapi Indonesia tetap satu. Hal inilah yang disebut dengan Bhinneka Tunggal Ika. Berdasarkan asal-usulnya, induk suku-suk bangsa Indonesia adalah suku bangsa Negrito, suku bangsa Wedoit, suku bangsa Melayu.

B. Kegiatan

Perhatikan petunjuk berikut!

1. Di atas meja masing-masing kelompok telah tersedia kartu yang berisi pertanyaan dan poin dari setiap pertanyaan, dan amplop berisi jawaban beserta kertas berwarna.
2. Salah satu anggota kelompok bertugas mengambil kartu dan membacakan pertanyaan, kemudian yang lainnya menjawab pertanyaan pada kartu, kemudian mencari dan menempelkan jawaban yang ada dalam amplop pada kertas yang telah disediakan.
3. Setelah semua pertanyaan terjawab, kumpulkanlah pekerjaan tersebut untuk menghitung poin jawaban benar.
4. Kelompok dengan poin tertinggi dan tercepat menyelesaikan tugas akan diwakili oleh salah satu anggota kelompoknya untuk menjelaskan hasil pekerjaannya di depan anggota kelompok yang lain.

Lembar Kegiatan Murid

LKM 02

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: IV
Semester	: Ganjil
Materi Pokok	: * Keragaman budaya masyarakat Indonesia * Menghormati keragaman suku bangsa dan Budaya
Lokasi Kegiatan	: Di luar kelas (outdoor)
Nama Anggota	:

A. Informasi singkat

Kebudayaan merupakan hasil cipta atau karya manusia yang terbentuk karena keluhuran budi. Bentuk kebudayaan daerah antara lain: rumah adat, pakaian adat, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, upacara adat dan senjata daerah. Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekayaan yang tidak ternilai bagi bangsa Indonesia. Beraneka ragam suku bangsa dan budaya tetap satu di bawah naungan NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia). Karena itu, kita perlu menghormati keragaman suku bangsa dan budaya salah satu manfaat sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya adalah terwujudnya persatuan bangsa. Selain itu, menurut kalian apa lagi manfaat dari sikap menghormati suku bangsa dan budaya?

B. Kegiatan

Perhatikan petunjuk berikut!

1. Anggota kelompok memilih ketua kelompok yang akan mewakili kelompoknya untuk mengambil nama provinsi secara acak di dalam wadah yang telah disediakan.
2. Selamat! Kalian sekarang telah berada di provinsi tersebut. Ambil karton yang sesuai dengan nama provinsi yang kalian dapat.
3. Berjalanlah mulai ke pos 1, perhatikan kotak merah (rumah adat) cari dan tempelkan nama rumah adat sesuai dengan nama provinsi pada karton yang kalian bawa.
4. Setelah itu, bergeraklah menuju pos 2, perhatikan kotak kuning (pakaian adat). Temukan nama pakaian adat yang ada di provinsi tersebut, tempelkan pada kolom karton yang kalian bawa.
5. Sekarang ayo bergerak menuju pos 3, lihat kotak warna hijau (tari, lagu dan alat musik daerah). Pilihlah nama tari dan lagu daerah yang berasal dari provinsi. Jika sudah ditemukan tempelkan segera pada kolom karton yang kalian bawa.
6. Setelah sampai di pos 4, lihat kotak berwarna putih (senjata adat dan upacara adat). Tentukan nama senjata adat dan upacara adat yang berasal dari provinsi lalu tempelkan pada kolom karton yang kalian bawa.
7. Segera menuju ke pos 5, lihat kotak berwarna hitam. Ambil satu lembar kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban pada kotak tersebut lalu pilih jawaban yang tepat dan tempelkannya pada karton di kolom yang sesuai.
8. Pos 5 merupakan pos terakhir segera kumpulkan pekerjaan kalian pada guru untuk mengambil nomor urut.

Lembar Kegiatan Murid

LKM 03

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: IV
Semester	: Ganjil
Materi Pokok	: * Peninggalan Bersejarah * Persebaran Berbagai Peninggalan Bersejarah di Indonesia
Lokasi Kegiatan	: Di luar kelas (Outdoor)
Nama Anggota	:

A. Informasi singkat

Benda yang berasal dari masa lampau dan memiliki kaitan dengan peristiwa sejarah masa lalu namun masih ada hingga kini di sebut peninggalan bersejarah. Berda sejarah tersebut terdiri dari fosil, artefak, bangunan (prasasti, candi, arca, istana, benteng dan tempat ibadah) serta karya sastra yang semuanya tersebar di berbagai daerah di Indonesia.

B. Kegiatan

Perhatikan petunjuk berikut!

1. Bentuklah barisan dengan teman kelompokmu yang menghadap ke peta yang telah disiapkan dan membelakangi kotak!
2. Satu anggota kelompok yang berdiri paling belakang menghadap ke kotak, sementara yang lainnya tetap membelakangi kotak.
3. Anggota kelompok yang menghadap ke kotak mengambil nama peninggalan bersejarah pada kota tersebut lalu berlari mengitari teman kelompok yang berbaris sampai ke depan peta.
4. Setelah sampai di depan peta, anggota kelompok yang membawa nama peninggalan bersejarah, tempelkan peninggalan bersejarah tersebut pada peta yang telah disediakan sesuai dengan letak daerah dimana peninggalan bersejarah tersebut berada.
5. Jika telah selesai, pelari (anggota kelompok) yang pertama berdiri di barisan depan kemudian dilanjutkan oleh anggota kelompok yang berada paling di belakang, dan seterusnya.
6. Ulangi langkah-langkah tersebut sampai naman peninggalan bersejarah yang dalam kotak habis.
7. Jika telah selesai salah satu anggota mewakili kelompok menjelaskan apa yang telah di kerjakan.

Lembar Kegiatan Murid

LKM 04

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: IV
Semester	: Ganjil
Materi Pokok	: * Menghargai peninggalan bersejarah * Menjaga kelestarian peninggalan Bersejarah
Lokasi Kegiatan	: Di dalam kelas (Indoor)
Nama Anggota	:

A. Informasi singkat

Peninggalan sejarah harus dilestarikan dan dihargai. Bahkan lembaga dunia dari PBB yaitu UNESCO hadir sebagai upaya untuk membantu melestarikan peninggalan bersejarah dan budaya yang ada. Untuk itu, kita sebagai bangsa Indonesia hendaknya lebih menghargai peninggalan bersejarah yang ada di negara kita salah satunya dengan merawatnya secara teratur, hindari pengerusakan terhadap situs-situs bersejarah. Selain itu, kita jiuga harus menjaga kelestarian peninggalan bersejarah karena peninggalan bersejarah tersebut dapat bermanfaat untuk kita bangsa Indonesia salah satunya untuk mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lampau. Menurut kalian, apa saja yang dapat dilakukan sebagai bentuk menghargai

peninggalan bersejarah? Apa manfaat menjaga kelestarian peninggalan bersejarah bangsa kita, Indonesia?

B. Kegiatan

Perhatikan petunjuk berikut!

1. Berbarislah dengan rapi dan tertib menghadap karton yang telah ditempelkan oleh guru.
2. Ketua kelompok mengambil kartu berwarna dan sempritan yang telah disediakan guru.
3. Dengan aba-aba 1 kali tiupan sempritan tiap kelompok memulai pertanyaannya. Anggota kelompok yang berada urutan pertama menjawab pertanyaan lalu menuliskannya dengan spidol pada karton yang telah ditempelkan oleh guru.
4. Kemudian anggota kelompok diurutan pertama berpindah kebelakang barisan, pertanyaan kedua dilanjutkan kembali dan dijawab oleh anggota kelompok pada urutan kedua.
5. Ulangi pada anggota kelompok selanjutnya secara bergantian sesuai dengan ururtan barisan untuk menjawab pertanyaan lalu menulis pada karton hingga pertanyaan yang ada pada ketua kelompok habis.
6. Ketua kelompok yang pertanyaannya telah selesai dijawab meniup sempritan panjang pertanda telah selesai.

LAMPIRAN IV

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Nomor Soal	Indikator Hasil Belajar (Kognitif)
1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).	1. Menjelaskan penyebab keragaman suku bangsa dan budaya di suatu daerah	Penyebab keragaman suku bangsa dan budaya	1 2 3	- Mengenali penyebab utama keragaman suku bangsa dan budaya (C1) - Memberi contoh penyebab perpindahan penduduk (C2) - Menjelaskan penyebab keanekaragaman suku bangsa dan budaya selain dari perpindahan penduduk antar daerah (C2)
	2. Menyebutkan induk suku di Indonesia	Keragaman suku bangsa di Indonesia	4 5 6	- Menjelaskan pengertian suku bangsa (C2) - Mengenali suku-suku induk di Indonesia (C1) - Menjelaskan suku-suku induk di Indonesia (C2)

			7	- Mengklasifikasikan golongan suku bangsa Melayu (C2)
	3. Menyebutkan beberapa suku-suku bangsa di Indonesia	Keragaman suku bangsa di Indonesia	8 9	- Mengenali makna bhinneka tunggal ika (C1) - Mengklasifikasikan beberapa suku bangsa di Indonesia berdasarkan daerah persebarannya (C2)
	4. Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia	Keragaman budaya masyarakat Indonesia	10 11 12	- Menjelaskan arti kebudayaan (C2) - Mengklasifikasikan bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia (C2) - Mengenali kebudayaan daerah sendiri (C1)
	5. Menyebutkan rumah adat, pakaian, lagu dan tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah dan upacara adat.	Keragaman budaya masyarakat Indonesia	13, 14, 15, 16, 17, 18,19	- Memberi contoh tentang bentuk keragaman budaya masyarakat Indonesia (C2)
	6. Mengemukakan cara (sikap)	Menghormati keragaman	20	- Memberi contoh upaya melestarikan budaya (C2)

	menghormati keragaman suku bangsa dan budaya	suku bangsa dan budaya	21	- Menyimpulkan cara (sikap) menghormati keragaman suku bangsa dan budaya (C2)
			22	- Mengimplementasikan cara (sikap) menghormati keragaman suku bangsa dan budaya (C3)
			23	- Menjelaskan manfaat dari menghormati keragaman suku bangsa dan budaya (C2)

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Standar Kompetensi : **1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.**

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Nomor Soal	Indikator Hasil Belajar (Kognitif)
1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di Iingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dan menjaga kelestarianya.	1. Menjelaskan peninggalan bersejarah dan penggolongannya	Peninggalan bersejarah	24 25 26 27,28,29,30	- Mengetahui pengertian sejarah - Mengenali nama tempat ditemukannya dan tempat disimpannya benda bersejarah (C1) - Mengklasifikasikan peninggalan bersejarah di Indonesia (C2) - Menjelaskan penggolongan peninggalan bersejarah (C2)
	2. Mengemukakan ciri-ciri peninggalan bersejarah	Peninggalan bersejarah	31 32	- Mengenali ciri-ciri peninggalan bersejarah (C1) - Mengenali nilai benda bersejarah (C1)

	3. Menyebutkan beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia	Persebaran berbagai peninggalan bersejarah di Indonesia	33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41	Memberi contoh beberapa bentuk peninggalan bersejarah dan persebarannya di Indonesia (C2)
	4. Mengemukakan cara menghargai peninggalan bersejarah	Menghargai peninggalan bersejarah	42	Memberi contoh cara menghargai peninggalan bersejarah (C2)
	5. Mengemukakan manfaat peninggalan bersejarah	Menjaga kelestarian peninggalan bersejarah	43, 44	Memberi contoh manfaat peninggalan bersejarah (C2)
	6. Mengemukakan cara menjaga kelestarian peninggalan bersejarah	Menjaga kelestarian peninggalan bersejarah	45 46	- Memberi contoh cara menjaga kelestarian peninggalan bersejarah (C2) - Mengimplementasikan cara menjaga kelestarian peninggalan bersejarah (C3)

LAMPIRAN V

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

A. Instrumen Tes Hasil Belajar Sebelum Uji Coba

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR
PRETEST* DAN *POSTTEST

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
2. Baca soal dengan teliti sebelum dijawab!
3. Jawab soal pada lembar jawaban yang telah disediakan!
4. Jawab dahulu soal yang menurutmu paling mudah!
5. Kerjakan soal secara mandiri!
6. Waktu pengerjaan soal 60 menit

NAMA :

KELAS :

SOAL

1. Faktor utama keragaman suku bangsa dan kebudayaan adalah...
   a. Ingin menciptakan kebudayaan baru
   b. Semakin bertambahnya penduduk
   c. Luasnya wilayah Indonesia
   d. Terjadinya perpindahan dari luar daerah
2. Perpindahan penduduk antar daerah disebabkan oleh beberapa hal, berikut ini yang tidak termasuk penyebab perpindahan penduduk adalah...
   a. Pemerataan penduduk oleh pemerintah
   b. Mencari kehidupan yang lebih baik
   c. Liburan keluar daerah
   d. Pekerjaan yang mengharuskan untuk menetap di daerah lain
3. Berikut ini yang tidak menyebabkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah...
   a. Terdapat daerah yang menjadi pusat perdagangan antar negara
   b. Adanya kaum pendatang dari negara lain
   c. Banyaknya bangsa asing yang memilih untuk menetap di Indonesia
   d. Terjadinya perang dunia II

4. Sekumpulan masyarakat yang memiliki tradisi dan adat-istiadat yang sama disebut ....
   a. Paguyuban
   b. Suku bangsa
   c. Patembayan
   d. Budaya
5. Berikut ini yang tidak termasuk suku induk di Indonesia adalah...
   a. Suku Melayu
   b. Suku Wedoit
   c. Suku Aborigin
   d. Suku Negrito
6. Suku bangsa induk yang dikenal dengan nama orang Semang adalah...
   a. Suku Melayu Tua
   b. Suku Negrito
   c. Suku Aborigin
   d. Suku Melayu Muda
7. Suku yang termasuk suku Melayu Tua adalah...
   a. Suku Jawa dan Suku Bali
   b. Suku Minangkabau dan Suku Sasak
   c. Suku Skadau dan Suku Kapuas
   d. Suku Toraja dan Suku Batak
8. Bhinneka Tunggal Ika berarti...
   a. Berkelompok tetapi satu
   b. Berbeda tapi tetap satu
   c. Gotong royong
   d. Cinta Indonesia
9. Suku Dayak berada di Pulau...
   a. Papua
   b. Kalimantan
   c. Sulawesi
   d. Jawa
10. Hasil cipta atau karya manusia yang terbentuk karena keluhuran budi adalah arti dari...
    a. Suku bangsa
    b. Nasionalisme
    c. Budaya
    d. Kebhinnekaan
11. Berikut ini yang bukan merupakan bentuk keragaman budaya adalah...
    a. Pakaian
    b. Lagu
    c. Upacara adat
    d. Bahasa nasional
12. Tari Kipas adalah tarian daerah....
    a. Sulawesi Utara
    b. Kalimantan Selatan
    c. Sumatera Barat
    d. Sulawesi Selatan

13. Rumah adat papua biasa di sebut ...
    a. Kebaya
    b. Honail
    c. Gadang
    d. Lamin
14. Beskap dan blangkon merupakan pakaian adat dari ....
    a. Jawa Barat
    b. Jawa Timur
    c. Jawa Tengah
    d. Yogyakarta
15. Lagu daerah Ampar-Ampar Pisang berasal dari daerah...
    a. Riau
    b. Kalimantan Selatan
    c. NTT
    d. Sumatra Barat
16. Tari Saman berasal dari daerah....
    a. Maluku
    b. Lampung
    c. Bali
    d. Aceh
17. Upacara pembakaran mayat di Bali di sebut...
    a. Animisme
    b. Tedak Siti
    c. Ngaben
    d. Dinamisme
18. Senjata daerah Maluku adalah...
    a. Parang Salawaku
    b. Mandau
    c. Kujang
    d. Rencong
19. Alat musik daerah Jawa Barat adalah...
    a. Sasand o
    b. Sangka
    c. Angklung
    d. Tifa
20. Pameran kebudayaan daerah merupakan salah satu upaya...
    a. Menambah jumlah suku bangsa
    b. Melestarikan dan memperkenalkan budaya daerah
    c. Mengadakan pesta rakyat
    d. Menambah jumlah penduduk
21. Berikut ini sikap yang tidak menghargai budaya bangsa sendiri adalah...
    a. Bangga memiliki bangsa Indonesia
    b. Mempelajari kebudayaan Nasional
    c. Lebih suka dengan budaya asing yang modern
    d. Senang menggunakan bahasa Indonesia
22. Jika kamu memiliki teman sekelas yang berbeda suku denganmu, apa yang seharusnya kamu lakukan?
    a. Menghindarinya dan tidak mau berteman dengannya
    b. Membangga-banggakan suku sendiri di depannya
    c. Mencari-cari kekurangan dari kebiasaan temanmu
    d. Saling menghormati dan menghargai perbedaan diantar kalian

23. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah...
    a. Menghapuskan semua perbedaan
    b. Memandang rendah suku dan budaya lain
    c. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
    d. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai karya bangsa
24. Peristiwa yang terjadi pada masa lampau disebut ...
    a. Legenda
    b. Mitos
    c. Sejarah
    d. Situs
25. Tempat ditemukannya benda peninggalan bersejarah di sebut..
    a. Museum
    b. Situs
    c. Taman
    d. Gua
26. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk peninggalan bersejarah di Indonesia adalah...
    a. Artefak
    b. Lukisan Monalisa
    c. Candi
    d. Karya Sastra
27. Artefak adalah...
    a. Benda peninggalan bersejarah yang dibuat oleh manusia untuk kebutuhan hidupnya
    b. Sisa-sisa atau bekas-bekas makhluk hidup yang telah membantu
    c. Peninggalan sejarah berupa cerita yang ditulis oleh pujangga di masa lalu
    d. Figur dewa atau raja yang terbuat dari batu atau logam
28. Peninggalan sejarah berupa tulisan yang dipahatkan pada batu di sebut...
    a. Prasasti
    b. Candi
    c. Karya sastra
    d. Gapura
29. Bangunan yang digunakan untuk pertahanan perang adalah...
    a. Prasasti
    b. Benteng
    c. Istana
    d. Candi
30. Prasasti di Indonesia banyak menggunakan bahasa ….
    a. Indonesia
    b. Sanskerta

c. Jawa
d. Pallawa

31. Berikut ini yang tidak termasuk ciri-ciri benda peninggalan bersejarah adalah...
    a. Berasal dari masa lampau
    b. Benda tersebut masih ada hingga kini
    c. Hanya berupa puing bangunan
    d. Bernilai sejarah atau memilki kaitan dengan peristiwa di masa lampau
32. Semakin tua peninggalan sejarah maka nilainya semakin ….
    a. Rendah
    b. Murah
    c. Banyak
    d. Tinggi
33. Fosil Meganthropus Palaeojavanicus ditemukan di....
    a. Jawa Timur
    b. Riau
    c. Jawa tengah
    d. Sulawesi Selatan
34. Peninggalan Kerjaan Singasari berupa prasasti yang ditemukan di Jawa Timur. Nama prasasti tersebut adalah...
    a. Prasasti Caruteun
    b. Prasasti Yupa
    c. Prasasti Kedukan Bukit
    d. Prasasti Mula Malurung
35. Candi Borobudur terletak di daerah...
    a. Jawa Timur
    b. Bali
    c. Yogyakarta
    d. Riau
36. Kitab Sutasoma adalah kitab karya..
    a. Mpu Tantular
    b. Mpu Prapanca
    c. Mpu Darmaja
    d. Mpu Kanwa

37. Benteng peninggalan kerajaan Gowa yang terdapat di Sulawesi Selatan bernama..
    a. Benteng Pendem
    b. Benteng Marlborough
    c. Benteng Somba Opu
    d. Benteng Keraton Buton
38. Arca Kertanegara terdapat di...
    a. Jawa Barat
    b. Jawa Tengah
    c. Yogyakarta
    d. Jawa Timur
39. Candi Padas terletak di Pulau...
    a. Jawa
    b. Sulawesi
    c. Bali
    d. Pulau Sumatra
40. Candi yang terbesar di Indonesia dan termasuk bangunan keajaiban dunia yaitu ....
    a. Prambanan
    b. Borobudur
    c. Kalasan
    d. Mendut
41. Duurstede dan Fort De Kock adalah nama ….
    a. gereja
    b. benteng
    c. museum
    d. Gedung
42. Salah satu cara menghargai peninggalan bersejarah adalah..
    a. Tidak peduli dengan semua benda bersejarah
    b. Merusak benda bersejarah
    c. Membiarkan bangsa lain mengambil benda bersjaarah milik negara
    d. Mempelajari bukti peninggalan sejarah
43. Peninggalan bersejarah dapat dimanfaatkan sebagai...
    a. Memanfaatkan sebagai objek wisata
    b. Tempat hura-hura
    c. Hanya sebagai tempat untuk peneliti
    d. Tidak memiliki manfaat untuk anak-anak

44. Salah satu manfaat peninggalan sejarah bagi generasi muda adalah ...
    a. tugas dan tanggung jawab pemuda ringan
    b. memahami tradisi para pejuang
    c. memahami perjalanan dan perjuangan bangsa
    d. mengetahui perkembangan teknologi
45. Berikut ini yang tidak termasuk sebagai upaya menjaga kelestarian peninggalan bersejarah adalah...
    a. Memperjualbelikan benda peninggalan sejarah
    b. Merawat dan memelihara peninggalan sejarah
    c. Melakukan perbaikan atau pembangunan peninggalan bersejarah (merenovasi)
    d. Melakukan penelitian terhadap benda peninggalan sejarah yang ditemukan
46. Kamu dan teman-temanmu pergi mengunjungi benteng peninggalan bersejarah, kamu melihat salah satu dari kalian mencorat-coret namanya di benteng tersebut. Apa yang kamu lakukan?
    a. Ikut bersama-sama meuliskan nama di benteng tersebut
    b. Tidak peduli dengan apa yang dilakukannya karena merasa bukan urusanmu
    c. Mengingatkannya baik-baik untuk tidak melakukan dan menjelaskan akibat dari perbuatannya terhadap peninggalan bersejarah tersebut
    d. Mempermalukannya di depan guru dan teman-teman

B. Instrumen Tes Hasil Belajar Setelah Uji Coba

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR
PRETEST* DAN *POSTTEST

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
2. Baca soal dengan teliti sebelum dijawab!
3. Jawab soal pada lembar jawaban yang telah disediakan!
4. Jawab dahulu soal yang menurutmu paling mudah!
5. Kerjakan soal secara mandiri!
6. Waktu pengerjaan soal 90 menit

NAMA :

KELAS :

SOAL

1. Faktor utama keragaman suku bangsa dan kebudayaan adalah...
   a. Ingin menciptakan kebudayaan baru
   b. Semakin bertambahnya penduduk
   c. Luasnya wilayah Indonesia
   d. Terjadinya perpindahan dari luar daerah
2. Perpindahan penduduk antar daerah disebabkan oleh beberapa hal, berikut ini yang tidak termasuk penyebab perpindahan penduduk adalah...
   a. Pemerataan penduduk oleh pemerintah
   b. Mencari kehidupan yang lebih baik
   c. Liburan keluar daerah
   d. Pekerjaan yang mengharuskan untuk menetap di daerah lain
3. Sekumpulan masyarakat yang memiliki tradisi dan adat-istiadat yang sama disebut ....
   a. Etnik
   b. Suku bangsa
   c. Patembayan
   d. Budaya
4. Berikut ini yang tidak termasuk suku induk di Indonesia adalah...
   a. Suku Melayu
   b. Suku Wedoit
   c. Suku Aborigin
   d. Suku Negrit

5. Suku bangsa induk yang dikenal dengan nama orang Semang adalah...
   a. Suku Melayu Tua
   b. Suku Negrito
   c. Suku Aborigin
   d. Suku Melayu Muda
6. Suku yang termasuk suku Melayu Tua adalah...
   a. Suku Jawa dan Suku Bali
   b. Suku Minangkabau dan Suku Sasak
   c. Suku Skadau dan Suku Kapuas
   d. Suku Toraja dan Suku Batak
7. Suku Dayak berada di Pulau...
   a. Papua
   b. Kalimantan
   c. Sulawesi
   d. Jawa
8. Hasil cipta atau karya manusia yang terbentuk karena keluhuran budi adalah arti dari...
   a. Suku bangsa
   b. Nasionalisme
   c. Budaya
   d. Keseninan
9. Tari Kipas adalah tarian daerah....
   a. Sulawesi Utara
   b. Kalimantan Selatan
   c. Sumatera Selatan
   d. Sulawesi Selatan
10. Rumah adat papua biasa di sebut ...
   a. Kebaya
   b. Honail
   c. Gadang
   d. Lamin
11. Beskap dan blangkon merupakan pakaian adat dari ....
   a. Jawa Barat
   b. Jawa Timur
   c. Jawa Tengah
   d. Yogyakarta
12. Lagu daerah Ampar-Ampar Pisang berasal dari daerah...
   a. Riau
   b. Kalimantan Selatan
   c. NTT
   d. Sumatra Barat
13. Tari Saman berasal dari daerah....
   a. Maluku
   b. Lampung
   c. Bali
   d. Aceh
14. Senjata daerah Maluku adalah...
   a. Parang Salawaku
   b. Mandau
   c. Kujang
   d. Rencong

15. Alat musik daerah Jawa Barat adalah...
    a. Sasand o
    b. Sangka
    c. Angklung
    d. Tifa
16. Pameran kebudayaan daerah merupakan salah satu upaya...
    a. Menambah jumlah suku bangsa
    b. Melestarikan dan memperkenalkan budaya daerah
    c. Mengadakan pesta rakyat
    d. Menambah kebudayaan
17. Berikut ini sikap yang tidak menghargai budaya bangsa sendiri adalah...
    a. Memakai pakaian adat
    b. Mempelajari kebudayaan Nasional
    c. Lebih suka dengan budaya asing yang modern
    d. Senang menggunakan bahasa Indonesia
18. Peristiwa yang terjadi pada masa lampau disebut ...
    a. Legenda
    b. Mitos
    c. Sejarah
    d. Situs
19. Tempat ditemukannya benda peninggalan bersejarah di sebut..
    a. Museum
    b. Situs
    c. Taman
    d. Gua
20. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk peninggalan bersejarah di Indonesia adalah...
    a. Artefak
    b. Lukisan Monalisa
    c. Bangunan
    d. Karya Sastra
21. Peninggalan sejarah berupa tulisan yang dipahatkan pada batu di sebut...
    a. Prasasti
    b. Candi
    c. Karya sastra
    d. Gapura
22. Bangunan yang digunakan untuk pertahanan perang adalah...
    a. Prasasti
    b. Benteng
    c. Istana
    d. Candi
23. Berikut ini yang tidak termasuk ciri-ciri benda peninggalan bersejarah adalah...
    a. Berasal dari masa lampau
    b. Benda tersebut masih ada hingga kini

c. Hanya berupa puing bangunan
d. Memilki kaitan dengan peristiwa di masa lampau

24. Semakin tua peninggalan sejarah maka nilainya semakin ….
    a. Rendah
    b. Murah
    c. Banyak
    d. Tinggi

25. Fosil Meganthropus Palaeojavanicus ditemukan di....
    a. Jawa Timur
    b. Riau
    c. Jawa tengah
    d. Sulawesi Selatan
26. Peninggalan Kerjaan Singasari berupa prasasti yang ditemukan di Jawa Timur. Nama prasasti tersebut adalah...
    a. Prasasti Caruteun
    b. Prasasti Yupa
    c. Prasasti Kedukan Bukit
    d. Prasasti Mula Malurung
27. Kitab Sutasoma adalah kitab karya..
    a. Mpu Tantular
    b. Mpu Prapanca
    c. Mpu Darmaja
    d. Mpu Kanwa
28. Candi Padas terletak di Pulau...
    a. Jawa
    b. Sulawesi
    c. Bali
    d. Pulau Sumatra
29. Duurstede dan Fort De Kock adalah nama ….
    a. gereja
    b. benteng
    c. museum
    d. Gedung
30. Salah satu cara menghargai peninggalan bersejarah adalah..
    a. Tidak merawat kelestarian benda bersejarah
    b. Merusak benda bersejarah
    c. Membiarkan bangsa lain mengambil benda bersjaarah milik negara
    d. Mempelajari bukti peninggalan sejarah

31. Peninggalan bersejarah dapat dimanfaatkan sebagai...
    a. Memanfaatkan sebagai objek wisata
    b. Tempat berdagang
    c. Hanya sebagai tempat untuk peneliti
    d. Tidak memiliki manfaat untuk anak-anak
32. Berikut ini yang tidak termasuk sebagai upaya menjaga kelestarian peninggalan bersejarah adalah...
    a. Memperjualbelikan benda peninggalan sejarah
    b. Tidak merusak benda bersejarah
    c. Melakukan perbaikan atau pembangunan peninggalan bersejarah (merenovasi)
    d. Mempelajari benda-benda bersejarah

LAMPIRAN VI

KUNCI JAWABAN
TES HASIL BELAJAR IPS

NO	KUNCI JAWABAN		NO	KUNCI JAWABAN
1	D		24	C
2	C		25	B
3	D		26	B
4	B		27	A
5	C		28	A
6	B		29	B
7	D		30	B
8	B		31	C
9	B		32	D
10	C		33	C
11	D		34	D
12	D		35	C
13	B		36	B
14	C		37	C
15	B		38	D
16	D		39	C
17	C		40	A
18	A		41	B
19	C		42	D
20	B		43	A
21	C		44	A
22	D		45	A
23	D		46	C

LAMPIRAN VII

HASIL VALIDASI AHLI

DATA HASIL VALIDASI AHLI BUTIR TES HASIL BELAJAR MURID

No. Soal	Skor Validator		Rata-rata	Tingkat Relevansi	Kode Relevansi
	I	II			
1	4	3	3.5	Kuat-Kuat	D
2	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
3	3	2	2,5	Kuat-Lemah	B
4	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
5	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
6	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
7	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
8	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
9	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
10	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
11	4	3	3.5	Kuat-Kuat	D
12	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
13	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
14	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
15	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
16	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
17	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
18	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
19	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
20	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
21	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
22	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
23	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
24	4	3	3.5	Kuat-Kuat	D
25	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
26	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
27	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
28	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
29	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
30	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
31	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
32	3	2	2.5	Kuat-Lemah	B
33	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
34	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
35	2	1	1.5	Lemah-Lemah	A
36	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
37	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
38	4	3	3.5	Kuat-Kuat	D

39	4	3	3.5	Kuat-Kuat	D
40	3	4	4.0	Kuat-Kuat	D
41	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
42	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
43	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
44	2	3	2.5	Lemah-Kuat	B
45	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
46	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
No.	**Nama Validator**				
I	Dr. Patahuddin, M. Pd.				
II	Dr. M. Rasyid Ridha, M. Hum				

Hasil Analisis Konsistensi Antar Penilai untuk Validitas Isi

		Validator I	
		Tidak Relevan Skor (1-2)	**Relevan Skor (3-4)**
Validator II	**Tidak Relevan Skor (1-2)**	1	1
	Relevan Skor (3-4)	2	42

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{(A+B+C+D)} = \frac{42}{1+3+0+43} = 0.91$$

$$\text{Reliabilitas} = \frac{2D}{(B+C+2D)} = \frac{84}{6+0+84} = 0.93$$

DATA HASIL VALIDASI AHLI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPS

No. Indikator	Skor Validator		Rata-rata	Tingkat Relevansi	Kode Relevansi
	I	II			
1	3	2	2.5	Kuat-Lemah	B
2	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
3	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
4	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
5	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
6	3	3	3.0	Kuat-Kuat	D
7	4	4	4.0	Kuat-Kuat	D
8	2	2	4.0	Lemah-Lemah	A

No.	Nama Validator
I	Dr. Patahuddin, M. Pd.
II	Dr. M. Rasyid Ridha, M. Hum

Hasil Analisis Konsistensi Antar Penilai untuk Validitas Isi

		Validator I	
		Tidak Relevan Skor (1-2)	**Relevan Skor (3-4)**
Validator II	**Tidak Relevan Skor (1-2)**	1	1
	Relevan Skor (3-4)	0	6

Validitas isi $= \frac{D}{(A+B+C+D)} = \frac{6}{1+1+0+6} = 0.75$

Reliabilitas $= \frac{2D}{(B+C+2D)} = \frac{12}{2+0+12} = 0.86$

LAMPIRAN VIII

INDEKS KESUKARAN SOAL TES

No.	Jumlah Murid Menjawab Benar (B)	Jumlah Murid yang Menjawab (N)	Indeks Kesukaran (I)	Keterangan
1	21	29	0,72	Mudah
2	19	29	0,66	Sedang
3	20	29	0,69	Mudah
4	25	29	0,86	Mudah
5	21	29	0,72	Mudah
6	22	29	0,76	Mudah
7	18	29	0,62	Sedang
8	23	29	0,79	Mudah
9	19	29	0,66	Sedang
10	22	29	0,76	Mudah
11	25	29	0,86	Mudah
12	18	29	0,62	Sedang
13	21	29	0,72	Mudah
14	25	29	0,86	Mudah
15	18	29	0,62	Sedang
16	23	29	0,79	Mudah
17	19	29	0,66	Sedang
18	19	29	0,66	Sedang
19	19	29	0,66	Sedang
20	21	29	0,72	Mudah
21	24	29	0,83	Mudah
22	20	29	0,69	Sedang
23	21	29	0,72	Mudah
24	18	29	0,62	Sedang
25	17	29	0,59	Sedang
26	21	29	0,72	Mudah
27	20	29	0,69	Sedang
28	22	29	0,76	Mudah
29	22	29	0,76	Mudah
30	20	29	0,69	Sedang
31	21	29	0,72	Mudah
32	22	29	0,76	Mudah
33	17	29	0,59	Sedang
34	20	29	0,69	Sedang
35	17	29	0,59	Sedang

36	18	29	0,62	Sedang
37	21	29	0,72	Mudah
38	18	29	0,62	Sedang
39	16	29	0,55	Sedang
40	21	29	0,72	Mudah
41	19	29	0,66	Sedang
42	21	29	0,72	Mudah
43	25	29	0,86	Mudah
44	19	29	0,66	Sedang
45	20	29	0,69	Sedang
46	21	29	0,72	Mudah

LAMPIRAN IX

TABULASI DAYA PEMBEDA

(DISKRIMINASI ITEM)

NO.	KELAS ATAS	KELAS BAWAH	DAYA BEDA	KETERANGAN
1	0,86	0,57	0,29	Satisfactory
2	0,79	0,50	0,29	Satisfactory
3	0,86	0,50	0,36	Satisfactory
4	1,00	0,71	0,29	Satisfactory
5	0,93	0,50	0,43	Satisfactory
6	0,93	0,57	0,36	Satisfactory
7	0,79	0,43	0,36	Satisfactory
8	0,71	0,93	-0,21	-
9	0,79	0,50	0,29	Satisfactory
10	1,00	0,50	0,50	Good
11	1,00	0,71	0,29	Satisfactory
12	0,86	0,36	0,50	Good
13	0,93	0,50	0,43	Good
14	1,00	0,71	0,29	Satisfactory
15	0,71	0,50	0,21	Satisfactory
16	0,93	0,64	0,29	Satisfactory
17	0,64	0,71	-0,07	-
18	0,79	0,50	0,29	Satisfactory
19	0,93	0,43	0,50	Good
20	0,93	0,50	0,43	Good
21	1,00	0,64	0,36	Satisfactory
22	0,57	0,79	-0,21	-
23	0,71	0,79	-0,07	-
24	0,86	0,43	0,43	Good
25	0,79	0,36	0,43	Good
26	0,86	0,57	0,29	Satisfactory
27	0,57	0,79	-0,21	-
28	0,93	0,64	0,29	Satisfactory
29	0,93	0,57	0,36	Satisfactory
30	0,64	0,71	-0,07	-
31	0,93	0,50	0,43	Good
32	0,64	0,93	-0,29	-
33	0,71	0,43	0,29	Satisfactory
34	1,00	0,36	0,64	Good
35	0,50	0,71	-0,21	-
36	0,79	0,43	0,36	Satisfactory
37	0,64	0,86	-0,21	-
38	0,64	0,64	0,00	Poor

39	0,71	0,36	0,36	Satisfactory
40	0,79	0,71	0,07	Poor
41	0,86	0,43	0,43	Good
42	0,86	0,57	0,29	Satisfactory
43	1,00	0,71	0,29	Satisfactory
44	0,57	0,79	-0,21	-
45	0,86	0,50	0,36	Satisfactory
46	0,71	0,79	-0,07	-

LAMPIRAN X

TABULASI EFEKTIVITAS PENGECOH

Item Soal	Kunci Jawaban	Jumlah Memilih	Pengecoh	Pemilih	Efektivitas Pengecoh
1	D	21	A	2	Efektif
			B	2	Efektif
			C	4	Efektif
2	C	19	A	2	Efektif
			B	3	Efektif
			D	5	Efektif
3	D	20	A	3	Efektif
			B	6	Efektif
			C	-	Tidak Efektif
4	B	25	A	-	Tidak Efektif
			B	1	Efektif
			C	3	Efektif
5	C	21	A	1	Efektif
			B	2	Efektif
			C	5	Efektif
6	B	22	A	2	Efektif
			B	2	Efektif
			C	3	Efektif
7	D	18	A	6	Efektif
			B	3	Efektif
			C	2	Efektif
8	B	23	A	6	Efektif
			B	-	Tidak Efektif
			C	-	Tidak Efektif
9	B	19	A	2	Efektif
			B	5	Efektif
			C	3	Efektif
10	C	22	A	2	Efektif
			B	5	Efektif
			D	-	Tidak Efektif
11	D	25	A	1	Efektif
			B	1	Efektif
			C	2	Efektif
12	D	18	A	6	Efektif
			B	5	Efektif
			C	-	Tidak Efektif

13	B	21	A	2	Efektif
			B	4	Efektif
			C	2	Efektif
14	C	25	A	2	Efektif
			B	1	Efektif
			D	1	Efektif
15	B	18	A	1	Efektif
			C	4	Efektif
			D	6	Efektif
16	D	23	A	2	Efektif
			B	3	Efektif
			C	1	Efektif
17	C	19	A	4	Efektif
			B	4	Efektif
			C	2	Efektif
18	A	19	B	3	Efektif
			C	1	Efektif
			D	6	Efektif
19	C	19	A	5	Efektif
			B	2	Efektif
			D	3	Efektif
20	B	21	A	3	Efektif
			C	5	Efektif
			D	-	Tidak Efektif
21	C	24	A	-	Tidak Efektif
			B	1	Efektif
			D	4	Efektif
22	D	20	A	-	Tidak Efektif
			B	9	Efektif
			C	-	Tidak Efektif
23	D	21	A	2	Efektif
			B	4	Efektif
			C	2	Efektif
24	C	18	A	7	Efektif
			B	3	Efektif
			D	1	Efektif
25	B	17	A	6	Efektif
			C	2	Efektif
			D	4	Efektif
26	B	21	A	5	Efektif
			C	-	Tidak Efektif

			D	3	Efektif
27	A	20	B	4	Efektif
			C	2	Efektif
			D	3	Efektif
28	A	22	B	1	Efektif
			C	1	Efektif
			D	5	Efektif
29	B	22	A	2	Efektif
			C	2	Efektif
			D	3	Efektif
30	B	20	A	1	Efektif
			C	6	Efektif
			D	2	Efektif
31	C	21	A	3	Efektif
			B	5	Efektif
			D	-	Tidak Efektif
32	D	22	A	2	Efektif
			B	1	Efektif
			C	4	Efektif
33	C	17	A	7	Efektif
			B	3	Efektif
			D	2	Efektif
34	D	20	A	3	Efektif
			B	4	Efektif
			C	2	Efektif
35	C	17	A	12	Efektif
			B	-	Tidak Efektif
			D	-	Tidak Efektif
36	B	18	A	7	Efektif
			B	1	Efektif
			C	3	Efektif
37	C	21	A	4	Efektif
			B	3	Efektif
			D	1	Efektif
38	D	18	A	3	Efektif
			B	2	Efektif
			C	6	Efektif
39	C	16	A	3	Efektif
			B	4	Efektif
			C	6	Efektif
40	A	21	B	5	Efektif

			C	1	Efektif
			D	2	Efektif
41	B	19	A	5	Efektif
			C	3	Efektif
			D	2	Efektif
42	D	21	A	-	Tidak Efektif
			B	4	Efektif
			C	4	Efektif
43	A	25	B	-	Tidak Efektif
			C	3	Efektif
			D	1	Efektif
44	A	19	B	5	Efektif
			C	3	Efektif
			D	2	Efektif
45	A	20	B	-	Tidak Efektif
			C	9	Efektif
			D	-	Tidak Efektif
46	C	21	A	1	Efektif
			B	5	Efektif
			D	2	Efektif

LAMPIRAN XI

HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES

Correlations			
		Total	Keterangan
Soal_1	Pearson Correlation	,548**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,002	
	N	29	
Soal_2	Pearson Correlation	,387*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,038	
	N	29	
Soal_3	Pearson Correlation	,354	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,060	
	N	29	
Soal_4	Pearson Correlation	,424*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,022	
	N	29	
Soal_5	Pearson Correlation	,428*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,021	
	N	29	
Soal_6	Pearson Correlation	,497**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,006	
	N	29	
Soal_7	Pearson Correlation	,432*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,019	
	N	29	
Soal_8	Pearson Correlation	-,232	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,227	
	N	29	
Soal_9	Pearson Correlation	,374*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,046	
	N	29	
Soal_10	Pearson Correlation	,553**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,002	
	N	29	
Soal_11	Pearson Correlation	,303	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,110	
	N	29	
Soal_12	Pearson Correlation	,592**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	29	

Soal_13	Pearson Correlation	,441*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,017	
	N	29	
Soal_14	Pearson Correlation	,390*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,037	
	N	29	
Soal_15	Pearson Correlation	,420*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	29	
Soal_16	Pearson Correlation	,402*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,031	
	N	29	
Soal_17	Pearson Correlation	-,090	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,641	
	N	29	
Soal_18	Pearson Correlation	,424*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,022	
	N	29	
Soal_19	Pearson Correlation	,575**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	29	
Soal_20	Pearson Correlation	,588**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	29	
Soal_21	Pearson Correlation	,630**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	29	
Soal_22	Pearson Correlation	-,201	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,296	
	N	29	
Soal_23	Pearson Correlation	-,160	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,408	
	N	29	
Soal_24	Pearson Correlation	,469*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,010	
	N	29	
Soal_25	Pearson Correlation	,528**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	29	

Soal_26	Pearson Correlation	,534**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	29	
Soal_27	Pearson Correlation	-,317	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,094	
	N	29	
Soal_28	Pearson Correlation	,455*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,013	
	N	29	
Soal_29	Pearson Correlation	,469*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,010	
	N	29	
Soal_30	Pearson Correlation	-,304	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,109	
	N	29	
Soal_31	Pearson Correlation	,508**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,005	
	N	29	
Soal_32	Pearson Correlation	-,409*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,028	
	N	29	
Soal_33	Pearson Correlation	,455*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,013	
	N	29	
Soal_34	Pearson Correlation	,831**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	29	
Soal_35	Pearson Correlation	-,260	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,173	
	N	29	
Soal_36	Pearson Correlation	,531**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	29	
Soal_37	Pearson Correlation	-,280	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,141	
	N	29	
Soal_38	Pearson Correlation	-,059	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,760	
	N	29	

Soal_39	Pearson Correlation	,383*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,040	
	N	29	
Soal_40	Pearson Correlation	-,026	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,893	
	N	29	
Soal_41	Pearson Correlation	,550**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,002	
	N	29	
Soal_42	Pearson Correlation	,441*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,017	
	N	29	
Soal_43	Pearson Correlation	,372*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,047	
	N	29	
Soal_44	Pearson Correlation	-,279	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,143	
	N	29	
Soal_45	Pearson Correlation	,431*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,020	
	N	29	
Soal_46	Pearson Correlation	-,120	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,536	
	N	29	
Total	Pearson Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		
	N	29	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel Konsistensi Butir Soal

NO.	KOOFISIEN KORELASI	NILAI SIGNIFIKANSI	KETERANGAN
1	0,002	0,05	KONSISTEN
2	0,038	0,05	KONSISTEN
3	0,060	0,05	TIDAK KONSISTEN
4	0,022	0,05	KONSISTEN
5	0,021	0,05	KONSISTEN
6	0,006	0,05	KONSISTEN
7	0,019	0,05	KONSISTEN
8	0,227	0,05	TIDAK KONSISTEN
9	0,046	0,05	KONSISTEN
10	0,002	0,05	KONSISTEN
11	0,110	0,05	TIDAK KONSISTEN
12	0,001	0,05	KONSISTEN
13	0,017	0,05	KONSISTEN
14	0,037	0,05	KONSISTEN
15	0,023	0,05	KONSISTEN
16	0,031	0,05	KONSISTEN
17	0,641	0,05	TIDAK KONSISTEN
18	0,022	0,05	KONSISTEN
19	0,001	0,05	KONSISTEN
20	0,001	0,05	KONSISTEN
21	0,000	0,05	KONSISTEN
22	0,296	0,05	TIDAK KONSISTEN
23	0,408	0,05	TIDAK KONSISTEN
24	0,010	0,05	KONSISTEN
25	0,003	0,05	KONSISTEN
26	0,003	0,05	KONSISTEN
27	0,094	0,05	TIDAK KONSISTEN
28	0,013	0,05	KONSISTEN
29	0,010	0,05	KONSISTEN
30	0,109	0,05	TIDAK KONSISTEN
31	0,005	0,05	KONSISTEN
32	0,028	0,05	KONSISTEN
33	0,013	0,05	KONSISTEN
34	0,000	0,05	KONSISTEN
35	0,173	0,05	TIDAK KONSISTEN

36	0,003	0,05	KONSISTEN
37	0,141	0,05	TIDAK KONSISTEN
38	0,760	0,05	TIDAK KONSISTEN
39	0,040	0,05	KONSISTEN
40	0,893	0,05	TIDAK KONSISTEN
41	0,002	0,05	KONSISTEN
42	0,017	0,05	KONSISTEN
43	0,047	0,05	KONSISTEN
44	0,143	0,05	TIDAK KONSISTEN
45	0,020	0,05	KONSISTEN
46	0,536	0,05	TIDAK KONSISTEN

LAMPIRAN XII

HASIL UJI REABILITAS TES

- **Uji Reabilitas sebelum Item Invalid dihilangkan**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	29	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,737	46

Berdasarkan hasil uji analisis SPSS 20.0, maka diperoleh reliabilitas sebelum item invalid dihilangkan dengan nilai *Crombac's Alpha* sebesar 0.737.

- **Uji Reabilitas setelah Item Invalid dihilangkan**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	29	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,895	32

Berdasarkan hasil uji analisis SPSS 20.0, maka diperoleh reliabilitas setelah item invalid dihilangkan dengan nilai *Crombac's Alpha* sebesar 0.895.

LAMPIRAN XIII

DATA PRETEST

A. Kelas Kontrol

NO	NAMA	NOMOR ITEM SOAL																															SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	ABD. QADIR JAELANI	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	13	41
2	AHMAD AQIL SYAFIQI	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	15	47
3	FATUR PUTRA TJUNAR	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	16	50
4	FAHRI RAMADHAN	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13	41
5	M. ERWIN AKSA	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	11	34
6	M. JIBRAN PUTRA	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	14	44
7	M. JIHAD PUTRA LAKSANA	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	12	38
8	RAFIC TRISTAN	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	14	44
9	RESKY ADITYA	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	13	41
10	RAFI ROID	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	10	31
11	ANDI SITI NURKAYLA	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	15	47
12	AZZAHRA NURUL MUSFIRA	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	15	47
13	ERIKA NOVRILLA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	12	38
14	PUTRI AMELIA AZZAHRA	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	14	44
15	RESKY AMELIA PUTRI	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	13	41
16	RILIAH NURUL INSANI	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	15	47
17	SAFIRA QALILA	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	10	31
18	MARSYA AURELIA	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	14	44
19	YUSTHREESYAH N.M	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	16	50
20	SAKURA ZAHRATUNNISA	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	17	53
RATA-RATA																																			42,50

B. Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NOMOR ITEM SOAL																														SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	ASYRAFIL ANAM	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	14	44
2	MUH. ALVITO	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	16	50
3	MUH. ALRLYN MUFLIH	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	15	47
4	MUH. BAGAS RIZKY	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	13	41
5	MUH. RASHA ATAILLAH	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	12	38
6	MUH. RIDHO	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	11	34
7	RADITYA HASAN NUR	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	14	44
8	MUH. SYAWAL	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	15	47
9	AINUN ALISA AZAHRA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13	41
10	AMANDA SITI ZAHARA	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	15	47
11	JIHAN PUTRI ZARIS	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	12	38
12	MARSYA NURKHALIFA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	15	47
13	NAMIRA LARASATI	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	11	34
14	NIKADEK AYU NADYA	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	9	28
15	NIMADE SASMITA	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	14	44
16	NUR AFNI AZIZAH	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	9	28
17	RIZA ALMIRA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	11	34
18	ZAYLA MUSTIKA. A	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	17	53
19	SYARIF ULUL ALBAB	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11	34
20	WAHYU FABIAN	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	12	38
RATA-RATA																																	40,47

LAMPIRAN XIV

DATA POSTTEST

A. Kelas Kontrol

NO	NAMA	NOMOR ITEM SOAL																															SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	ABD. QADIR JAELANI	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	14	44
2	AHMAD AQIL SYAFIQI	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	14	44
3	FATUR PUTRA TJUNAR	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	18	56
4	FAHRI RAMADHAN	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	15	47
5	M. ERWIN AKSA	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	12	38
6	M. JIBRAN PUTRA	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	13	41
7	M. JIHAD PUTRA LAKSANA	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	13	41
8	RAFIC TRISTAN	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17	53
9	RESKY ADITYA	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	14	44
10	RAFI ROID	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14	44
11	ANDI SITI NURKAYLA	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	15	47
12	AZZAHRA NURUL MUSFIRA	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	17	53
13	ERIKA NOVRILLA	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	12	38
14	PUTRI AMELIA AZZAHRA	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13	41
15	RESKY AMELIA PUTRI	1	0	`1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	15	47
16	RILIAH NURUL INSANI	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	16	50
17	SAFIRA QALILA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	13	41
18	MARSYA AURELIA	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	15	47
19	YUSTHREESYAH N.M	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	18	56
20	SAKURA ZAHRATUNNISA	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	15	47
RATA-RATA																																			45,78

B. Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NOMOR ITEM SOAL																														SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	ASYRAFIL ANAM	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	78
2	MUH. ALVITO	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	81
3	MUH. ALRLYN MUFLIH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	88
4	MUH. BAGAS RIZKY	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	75
5	MUH. RASHA ATAILLAH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	24	75
6	MUH. RIDHO	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	75
7	RADITYA HASAN NUR	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	75
8	MUH. SYAWAL	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	81
9	AINUN ALISA AZAHRA	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	25	78
10	AMANDA SITI ZAHARA	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	21	66
11	JIHAN PUTRI ZARIS	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	23	72
12	MARSYA NURKHALIFA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	25	78
13	NAMIRA LARASATI	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	23	72
14	NIKADEK AYU NADYA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	25	78
15	NIMADE SASMITA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	81
16	NUR AFNI AZIZAH	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	21	66
17	RIZA ALMIRA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	24	75
18	ZAYLA MUSTIKA. A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	27	84
19	SYARIF ULUL ALBAB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	27	84
20	WAHYU FABIAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	28	88
RATA-RATA																																	77,50

LAMPIRAN XV

LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA
PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPS

Nama Praktikan : Jumlianto, S.Pd.
Sekolah tempat praktek : SD Kartika XX-I
Kelas/ semester : IV/ I
Mata Pelajaran : IPS
Pertemuan ke- : I
Alokasi waktu : 3x35 menit

Petunjuk :

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Silahkan beri jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Memberikan komentar seperlunya tentang aktivitas guru di setiap indikator yang diamati.

Kami sangat mengharapkan kepada Bapak/Ibu mengisi format ini secara objektif. Atas kesediaan dan bantuannya, kami mengucapkan terima kasih.

Jenis kegiatan	Indikator	Keterlaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
Kegiatan Awal	1. Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	√		Baik
	2. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*	√		Tidak begitu menguasai
	3. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual (Apersepsi)	√		Baik

Kegiatan inti	4. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran	√		Menggunakan media animasi (slide) dengan cukup baik
	5. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.	√		Baik
Kegiatan Akhir	6. Guru memberikan penguatan materi.		√	Tidak ada
	7. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada murid.	√		Hanya *reward* yang diberikan pada kelompok
	8. Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam		√	Tidak ada

Keterangan penilaian:

Ya = 1

Tidak = 0

$$k = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{6}{8} \times 100$$

$$= 75\ \%$$

Makassar, November 2016

Peneliti

Observer,

Nur Alfyfadhilah. R

Andi Murniati, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA
PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPS

Nama Praktikan : Jumlianto, S.Pd.
Sekolah tempat praktek : SD Kartika XX-I
Kelas/ semester : IV/ I
Mata Pelajaran : IPS
Pertemuan ke- : II
Alokasi waktu : 3x35 menit

Petunjuk :

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Silahkan beri jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Memberikan komentar seperlunya tentang aktivitas guru di setiap indikator yang diamati.

Kami sangat mengharapkan kepada Bapak/Ibu mengisi format ini secara objektif. Atas kesediaan dan bantuannya, kami mengucapkan terima kasih.

Jenis kegiatan	Indikator	Keterlaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
Kegiatan Awal	1. Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	√		Baik
	2. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*	√		Baik
	3. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual.	√		Baik
Kegiatan inti	4. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran	√		Menggunakan media video dengan baik

	5. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.	√		Baik
Kegiatan Akhir	6. Guru memberikan penguatan materi.		√	Tidak ada
	7. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada murid.	√		Hanya *reward* pada kelompok
	8. Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	√		Baik

Keterangan penilaian:

Ya = 1

Tidak = 0

$$k = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{7}{8} \times 100$$

$$= 87{,}5\%$$

Makassar, November 2016

Peneliti

Observer,

Nur Alfyfadhilah. R

Andi Murniati, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA
PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPS

Nama Praktikan : Jumlianto, S.Pd.
Sekolah tempat praktek : SD Kartika XX-I
Kelas/ semester : IV/ I
Mata Pelajaran : IPS
Pertemuan ke- : III
Alokasi waktu : 3x35 menit

Petunjuk :

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Silahkan beri jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Memberikan komentar seperlunya tentang aktivitas guru di setiap indikator yang diamati.

Kami sangat mengharapkan kepada Bapak/Ibu mengisi format ini secara objektif. Atas kesediaan dan bantuannya, kami mengucapkan terima kasih.

Jenis kegiatan	Indikator	Keterlaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
Kegiatan Awal	1. Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	√		Baik
	2. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*	√		Baik
	3. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual.	√		Kurang jelas
Kegiatan inti	4. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran	√		Menggunakan media musik dan lagu dengan baik

	5. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.	√		Baik
Kegiatan Akhir	6. Guru memberikan penguatan materi.	√		Baik
	7. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada murid.	√		Baik
	8. Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam		√	Tidak ada

Keterangan penilaian:

Ya = 1

Tidak = 0

$$k = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{7}{8} \times 100$$

$$= 87{,}5\%$$

Makassar, November 2016

Peneliti

Observer,

Nur Alfyfadhilah. R

Andi Murniati, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA
PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN IPS

Nama Praktikan : Jumlianto, S.Pd.
Sekolah tempat praktek : SD Kartika XX-I
Kelas/ semester : IV/ I
Mata Pelajaran : IPS
Pertemuan ke- : IV
Alokasi waktu : 3x35 menit

Petunjuk :

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Silahkan beri jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Memberikan komentar seperlunya tentang aktivitas guru di setiap indikator yang diamati.

Kami sangat mengharapkan kepada Bapak/Ibu mengisi format ini secara objektif. Atas kesediaan dan bantuannya, kami mengucapkan terima kasih.

Jenis kegiatan	Indikator	Keterlaksanaan		Komentar
		Ya	Tidak	
Kegiatan Awal	1. Berdoa bersama, absen dan mempersiapkan kelas untuk belajar	√		Baik
	2. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*	√		Baik
	3. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dengan memberi gambaran secara kontekstual.	√		Baik
Kegiatan	4. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media *entertainment* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran.	√		Menggunakan media liputan dokumenter dengan baik

inti	5. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas (outdoor/indoor) melalui LKM.	√		Baik
Kegiatan Akhir	6. Guru memberikan penguatan materi.	√		Baik
	7. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada murid.	√		Baik
	8. Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	√		Baik

Keterangan penilaian:

Ya = 1

Tidak = 0

$$k = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{8}{8} \times 100$$

$$= 100\%$$

Makassar, November 2016

Peneliti

Observer,

Nur Alfyfadhilah. R

Andi Murniati, S.Pd.

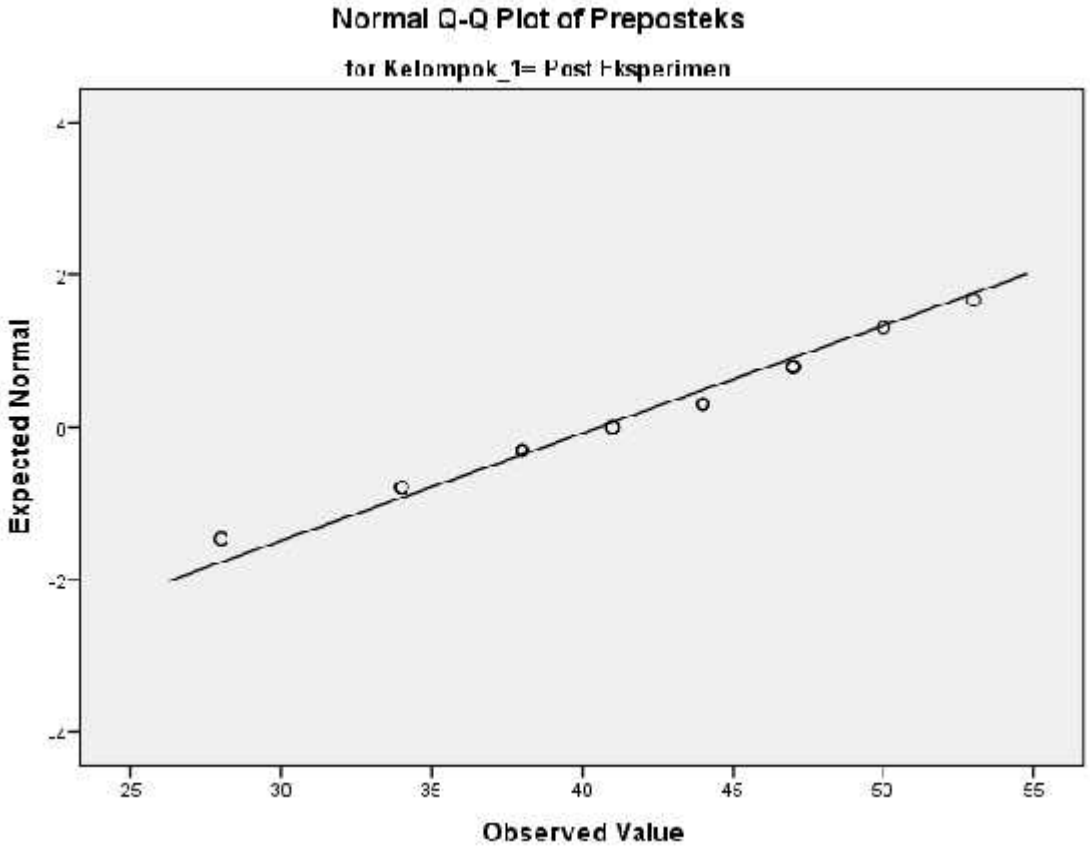
LAMPIRAN XVI
UJI NORMALITAS
KELAS EKSPERIMEN

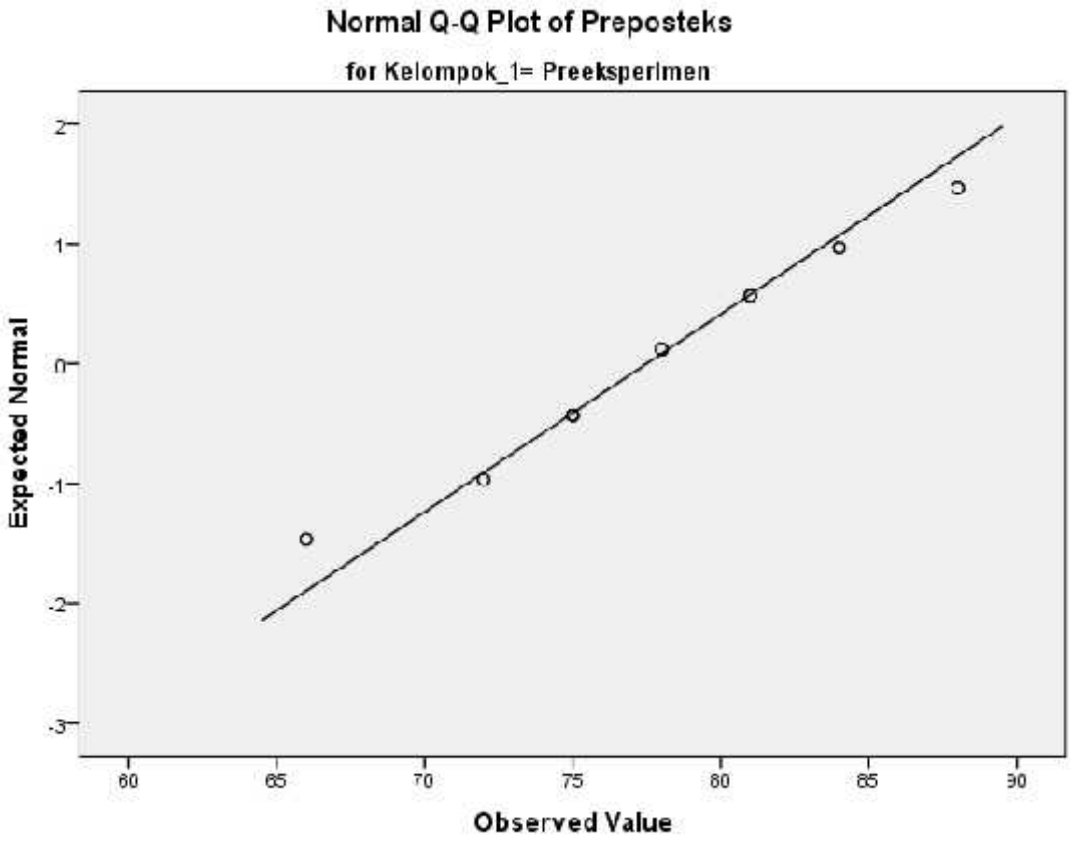
Tests of Normality

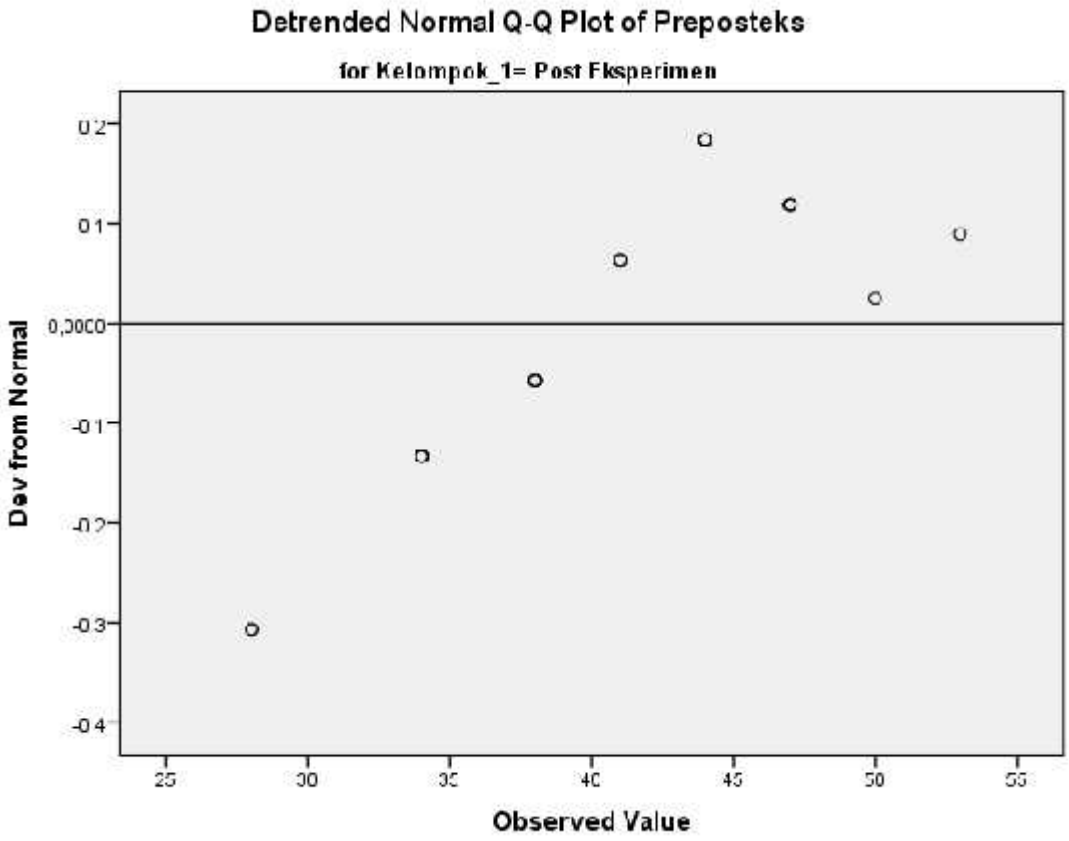
	Kelompok_1	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Preposteks	Post Eksperimen	,137	20	,200*	,955	20	,445
	Preeksperimen	,140	20	,200*	,954	20	,431

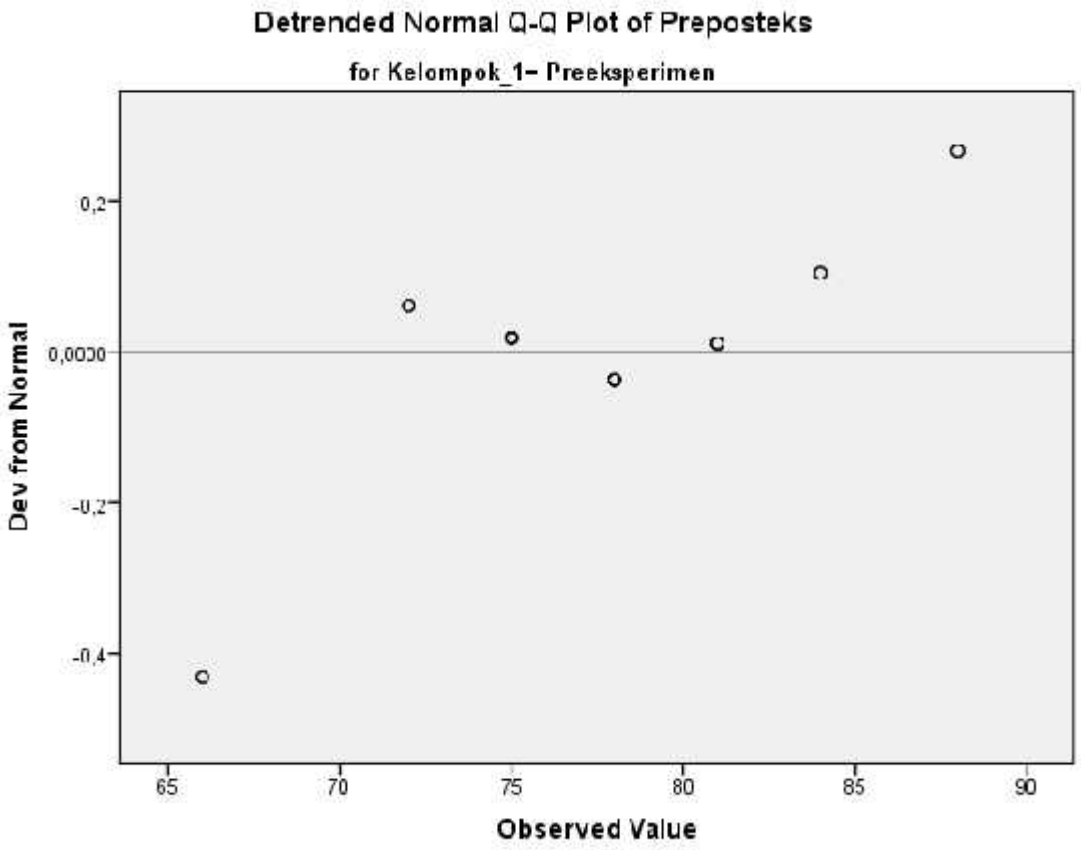
*. This is a lower bound of the true significance.

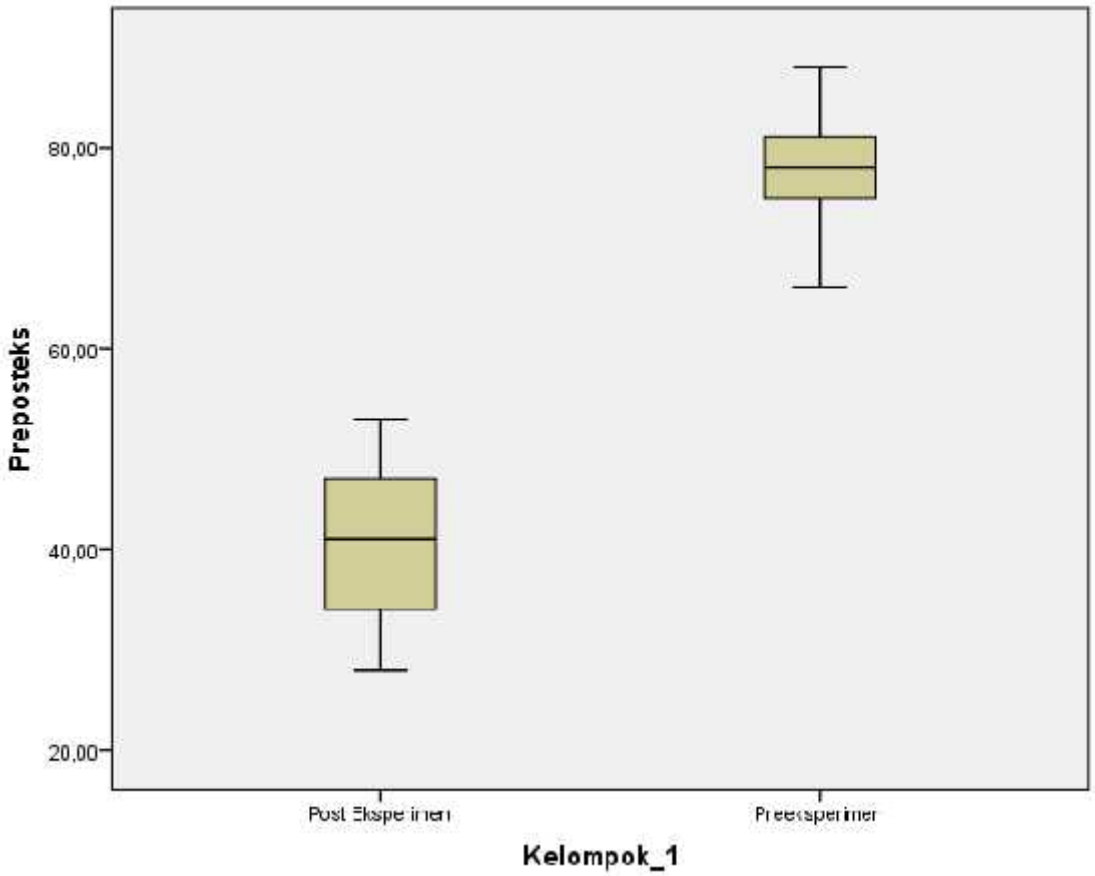
a. Lilliefors Significance Correction




Normal Q-Q Plot of Preposteks
for Kelompok_1= Preeksperimen
Expected Normal
2
1
0
-1
-2
-3
60
65
70
75
80
85
90
Observed Value


Detrended Normal Q-Q Plot of Preposteks
for Kelompok_1= Post Eksperimen
Dev from Normal
0,2
0,1
0,0000
-0,1
-0,2
-0,3
-0,4
25
30
35
40
45
50
55
Observed Value


Detrended Normal Q-Q Plot of Prepostes
for Kelompok_1= Preeksperimen
Dev from Normal
0,2
0,0000
-0,2
-0,4
65
70
75
80
85
90
Observed Value


80,00
60,00
40,00
20,00
Prepostes
Post Eksperimen
Preeksperimen
Kelompok_1

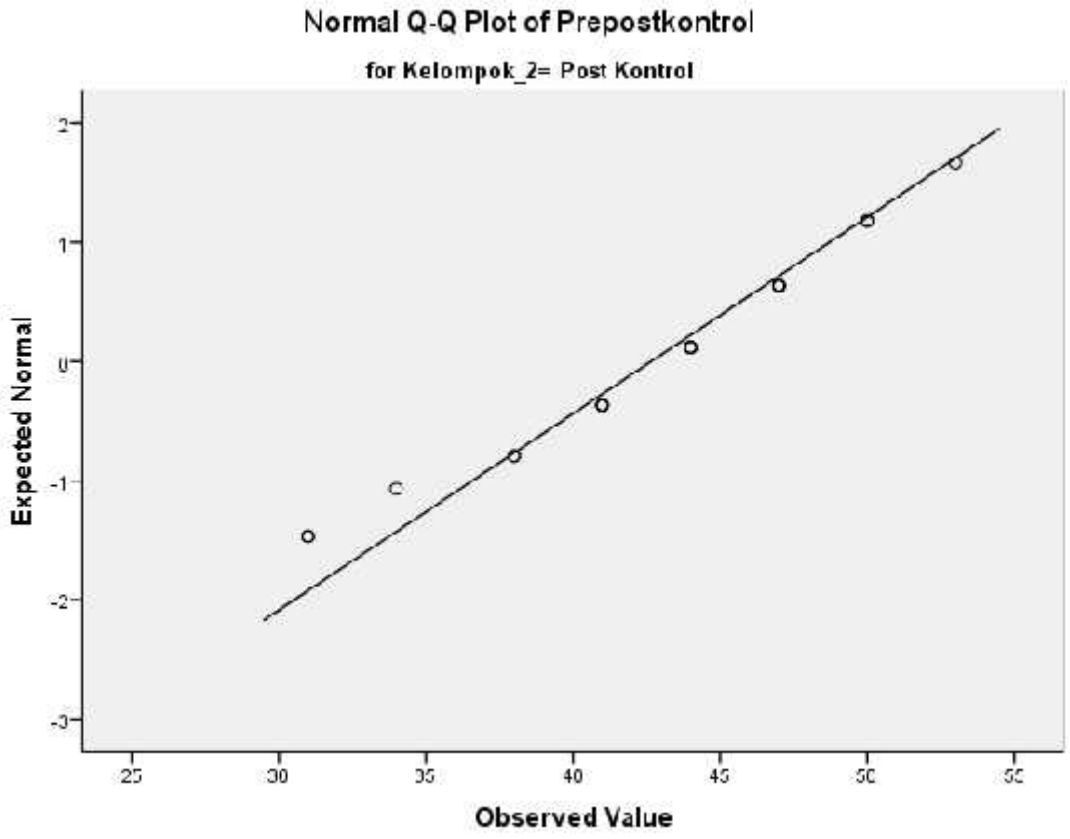
LAMPIRAN XVII
UJI NORMALITAS
KELAS KONTROL

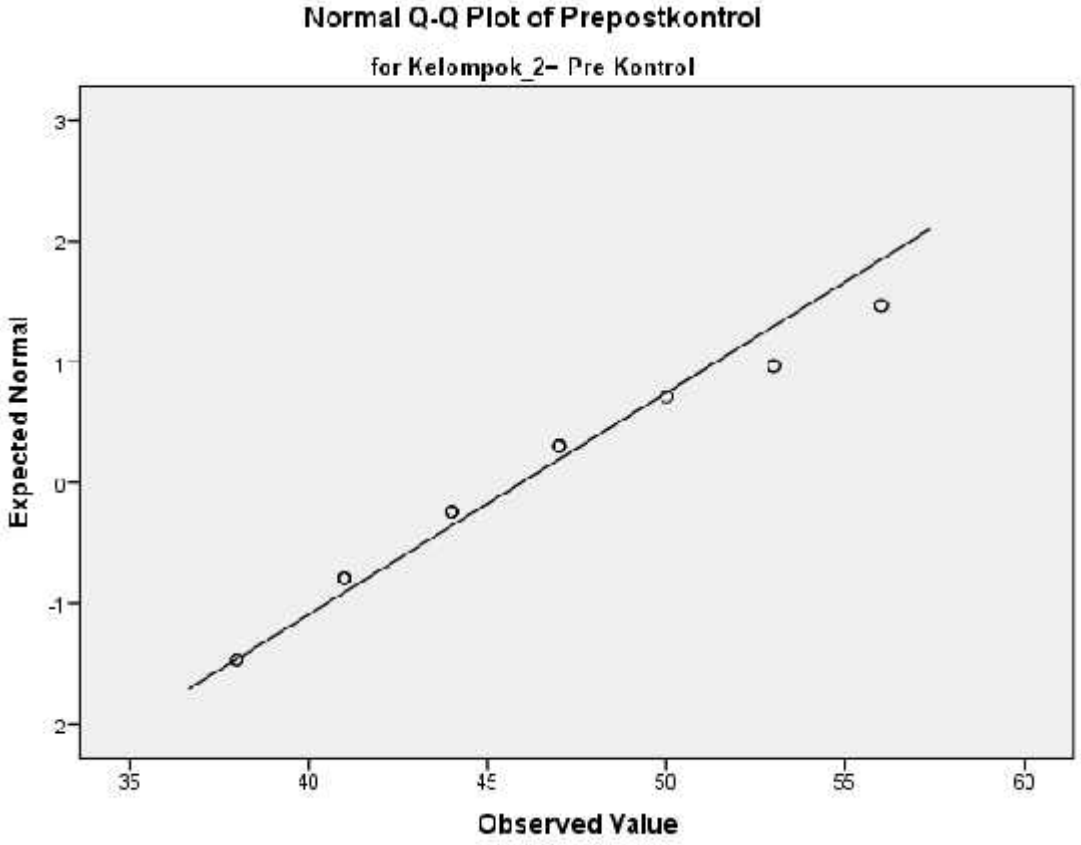
Tests of Normality

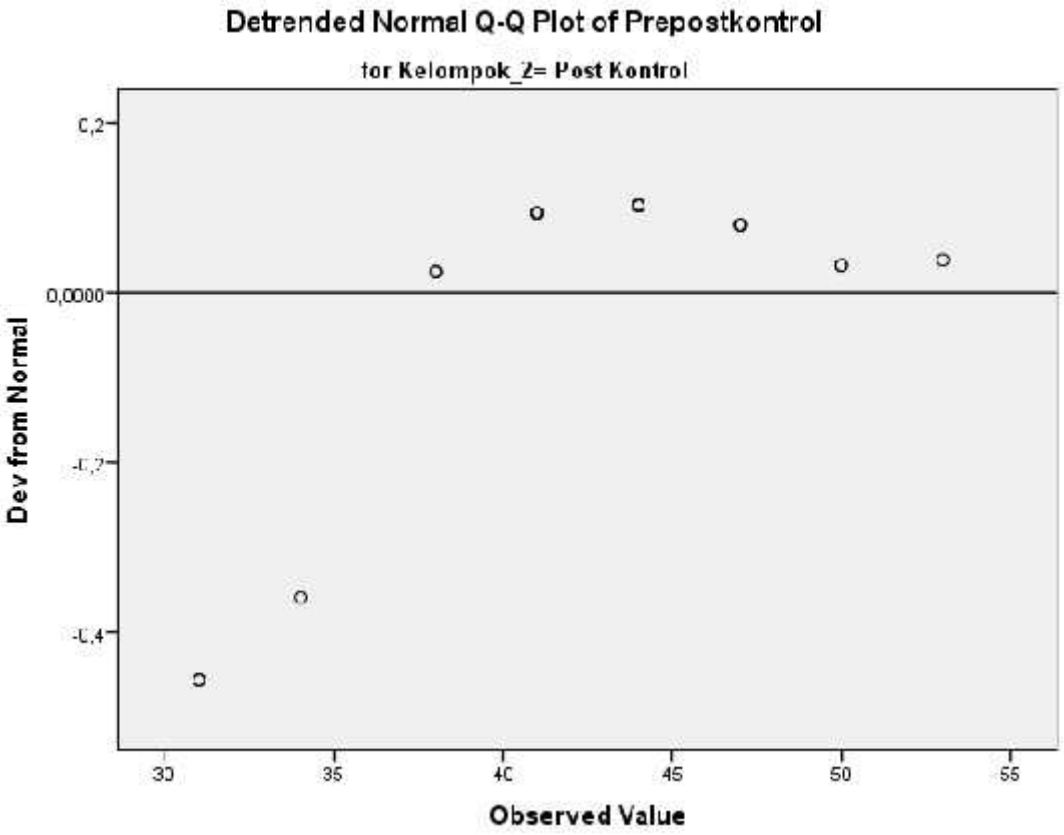
	Kelompok_2	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prepostkontrol	Post Kontrol	,143	20	,200*	,950	20	,368
	Pre Kontrol	,174	20	,116	,930	20	,157

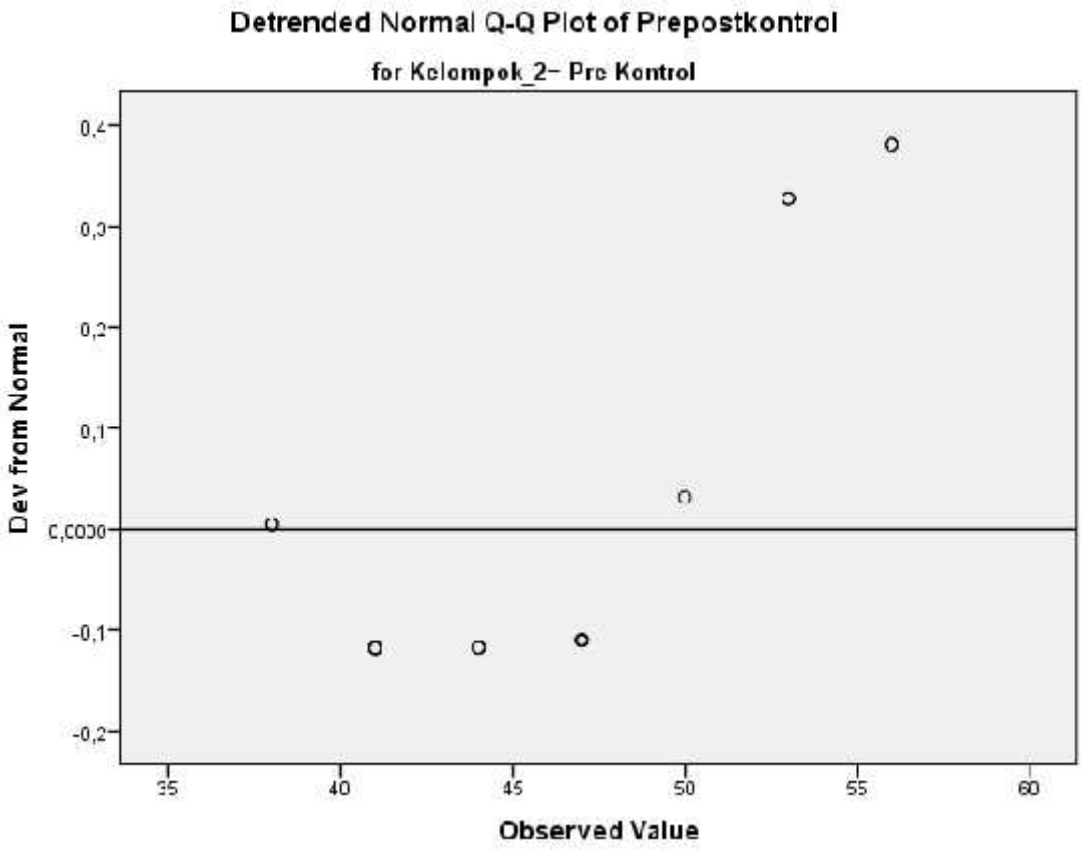
*. This is a lower bound of the true significance.

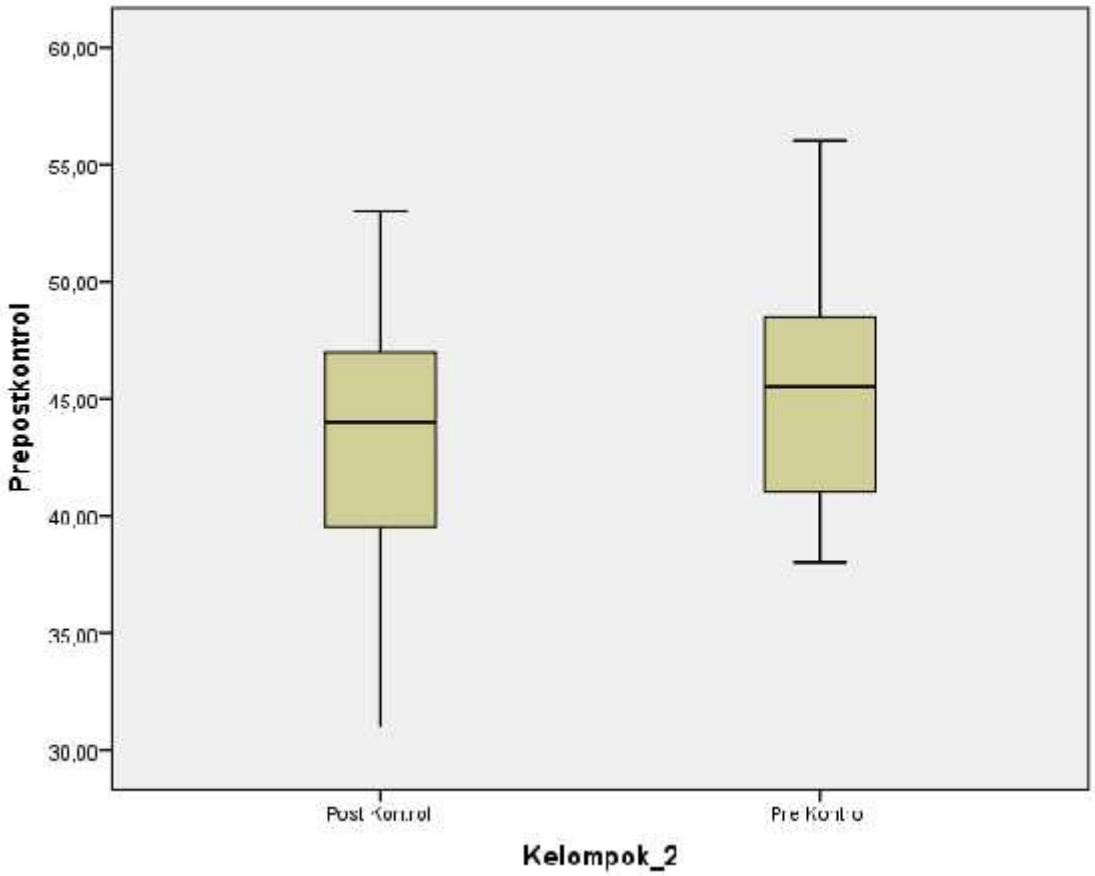
a. Lilliefors Significance Correction




Normal Q-Q Plot of Prepostkontrol
for Kelompok_2= Pre Kontrol
Expected Normal
Observed Value
3
2
1
0
-1
-2
35
40
45
50
55
60


Detrended Normal Q-Q Plot of Prepostkontrol
for Kelompok_2= Post Kontrol
Dev from Normal
0,2
0,0000
-0,2
-0,4
30
35
40
45
50
55
Observed Value


Detrended Normal Q-Q Plot of Prepostkontrol
for Kelompok_2= Pre Kontrol
Dev from Normal
0,4
0,3
0,2
0,1
0,0000
-0,1
-0,2
35
40
45
50
55
60
Observed Value


60,00
55,00
50,00
45,00
40,00
35,00
30,00
Prepostkontrol
Post Kontrol
Pre Kontrol
Kelompok_2

LAMPIRAN XVIII
UJI HOMOGENITAS

UJI HOMOGENITAS

1. Uji homogenitas antara pretest dan posttest kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Preposteks

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,123	1	38	,296

2. Uji homogenitas antara pretest dan posttest kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Prepostkontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,169	1	38	,683

3. Uji Homogenitas antara Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,939	1	38	,339

4. Uji homogenitas antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,076	1	38	,785

LAMPIRAN XIX

UJI-T

UJI T

A. *Independent samples test* antara *pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

	Kelompok_3	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Pre eksperimen	20	40,5500	7,08204	1,58359
	Pre Kontrol	20	42,6500	6,06348	1,35584

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	,939	,339	-1,007	38	,320	-2,10000	2,08472	-6,32029	2,12029
	Equal variances not assumed			-1,007	37,119	,320	-2,10000	2,08472	-6,32358	2,12358

B. *Uji Independent Samples Test posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Group Statistics

	Kelompok_4	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Post Eksperimen	20	77,5000	6,06543	1,35627
	Post Kontrol	20	45,9500	5,44325	1,21715

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	,076	,785	17,313	38	,000	31,55000	1,82234	27,86087	35,23913
	Equal variances not assumed			17,313	37,563	,000	31,55000	1,82234	27,85946	35,24054

C. Uji *Paired Samples Test* antara *Pretest* dan *Posttest* Kelas Ekperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_eksperimen	40,5500	20	7,08204	1,58359
	Post_eksperimen	77,5000	20	6,06543	1,35627

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_eksperimen & Post_eksperimen	20	,362	,117

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_eksperimen - Post_eksperimen	-36,95000	7,47258	1,67092	-40,44728	-33,45272	-22,114	19	,000

D. *Uji Paired Samples Test* antara *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_kontrol	42,6500	20	6,06348	1,35584
	Post_kontrol	45,9500	20	5,44325	1,21715

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_kontrol & Post_kontrol	20	,658	,002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_kontrol - Post_kontrol	-3,30000	4,79144	1,07140	-5,54246	-1,05754	-3,080	19	,006

LAMPIRAN XX
UJI DESKRIPTIF

UJI DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	*Range*	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*		*Std. Deviation*	*Variance*
	Statistic	*Statistic*	*Statistic*	*Statistic*	*Statistic*	*Std. Error*	*Statistic*	*Statistic*
Pre_eksperimen	20	25,00	28,00	53,00	40,5500	1,58359	7,08204	50,155
Post_eksperimen	20	22,00	66,00	88,00	77,5000	1,35627	6,06543	36,789
Pre_kontrol	20	22,00	31,00	53,00	42,6500	1,35584	6,06348	36,766
Post_kontrol	20	18,00	38,00	56,00	45,9500	1,21715	5,44325	29,629
Valid N (listwise)	20							

LAMPIRAN XXI
DOKUMENTASI

Tahap 1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*

(Gambar 1. Murid melakukan *ice breaking* dengan tarian *ice breaker Bear Dance*)

Tahap 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan gambaran yang kontekstual

(Gambar 2. Murid membaca komik bersama untuk memahami tujuan pembelajaran)

Tahap 3. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media entertainment

(Gambar 3. Murid menonton video movie dengan tema Keragaman Budaya)

Tahap 4. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas

a. Di dalam kelas *(Indoor)*

(Gambar 4. Guru membagikan LKM dan Kartu Pertanyaan)

(Gambar 5. Murid mencocokkan jawaban dan pertanyaan)

(Gambar 6. Guru mengamati murid melakukan kegiatannya)

B. Di luar kelas *(Outdoor)*

(Gambar 7. LKM 2, Murid mencari kotak jawaban yang telah disebar guru)

(Gambar 8. Murid mennyusun jawaban pada karton yang dibagikan pada kelompok)

(Gambar 8. Murid yang telah menyelesaikan tugas mendapatkan nomor urut)

Tahap 5. Guru memberikan reward kepada murid

(Gambar 9. Guru memberikan *apresiasi* pada kelompok murid)

LAMPIRAN XXII
PERSURATAN

HIMPUNAN EVALUASI PENDIDIKAN INDONESIA
UNIT KOORDINASI DAERAH SULAWESI SELATAN
Sekertariat: Jl. Bonto Langkasa, Makassar 90221.
Tlp: 08158759685. E-mail: hepisulsel@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

No. 110/HEPI/VInst.462/2016

Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia Unit Koordinasi Daerah Sulawesi Selatan telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPSMurid SD Kartika XX-1 Kec. Mamajang Kota Makassar" Oleh peneliti:

Nama	: Nur Alfyfadhilah Rusydi
NIM	: 14B14058
Strata/Jurusan/Prodi	: S.2 Pendidikan Dasar
Fakultas	: PPs UNM
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Makassar (UNM)

Setelah diperiksa secara teliti dan saksama oleh tim validasi HEPI, maka instrumen penelitian tersebut telah memenuhi:

Validitas Isi (*Content Validity*)

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 28 September 2016
Validator,

HIMPUNAN EVALUASI HEPI PENDIDIKAN INDONESIA
TIM VALIDASI INSTRUMEN

Dr. Patahuddin, M.Pd.

HIMPUNAN EVALUASI PENDIDIKAN INDONESIA
UNIT KOORDINASI DAERAH SULAWESI SELATAN
Sekertariat: Jl. Bonto Langkasa, Makassar 90221.
Tlp: 08158759685. E-mail: hepisulsel@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

No. 110/HEPI/VInst.462/2016

Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia Unit Koordinasi Daerah Sulawesi Selatan telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPSMurid SD Kartika XX-1 Kec. Mamajang Kota Makassar" Oleh peneliti:

Nama	: Nur Alfyfadhilah Rusydi
NIM	: 14B14058
Strata/Jurusan/Prodi	: S.2 Pendidikan Dasar
Fakultas	: PPs UNM
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Makassar (UNM)

Setelah diperiksa secara teliti dan saksama oleh tim validasi HEPI, maka instrumen penelitian tersebut telah memenuhi:

Validitas Isi (*Content Validity*)

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 28 September 2016
Validator

HIMPUNAN EVALUASI PENDIDIKAN INDONESIA
TIM VALIDASI INSTRUMEN

Dr. H. Muh. Rasyid Ridha, M.Hum.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : 10594 / UN 36.8/KM/2016 Makassar, 01 November 2016

Lamp : 1 (Satu) Naskah

Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Instrumen

Kepada Yth.

Kepala Sekolah

SD Pertiwi Makassar

di-

Makassar.

Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar bersama ini memohon dengan hormat izin dan bantuan bagi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yakni:

Nama	:	Nur Alfyfadhilah Rusydi
Strata	:	S2
Nomor Pokok	:	14B14058
Program Studi	:	Administrasi Pendidikan
Kekhususan	:	Pendidikan Dasar

Untuk melaksanakan uji coba instrumen dalam rangka penulisan tesis yang berjudul :

"Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-1 Kecamatan Mamajang Kota Makassar"

Demikianlah permohonan ini disampaikan untuk mendapatkan pertimbangan dan atas segala bantuan yang diberikan diucapkan terima kasih banyak.

a.n Direktur

Asisten Direktur I

Anshari.

Tembusan:

1. Direktur PPs UNM (sebagai laporan)
2. Asdir I PPs UNM
3. KPS Adm. Pend.
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Tetap Jaya dalam Tantangan

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD PERTIWI MAKASSAR
Jl. Bonto Langkasa No. 15 Gunung Sari Baru Makassar 90222 Telp. (0411) 875758 - 876469

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/05/SD-PM/XI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Pertiwi Makassar, menerangkan bahwa:

Nama	:	Nur Alfyfadhilah Rusydi
Strata	:	S2
Nomor Pokok	:	14B14058
Program Studi	:	Administrasi Pendidikan
Kekhususan	:	Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan uji coba instrumen di Sekolah Dasar Pertiwi pada tahun ajaran 2016/2017 dalam rangka penulisan tesis yang berjudul:

"Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 12 November 2016

Kepala Sekolah

SD PERTIWI MAKASSAR KEC. RAPPOCINI

Hasljah, S.Pd.

NIP. 19680818 199307 2 001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : 9815 /UN36.8/PL/2016
Lamp. : 1 (satu) Proposal
Perihal : *Izin Penelitian*

Makassar, 04 Oktober 2016

Yth **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah.
Makassar.

Dengan hormat disampaikan bahwa, mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang tersebut di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi magister.

N a m a	:	Nur Alfyfadhillah Rusydi
Nomor Pokok	:	14BJ4058
Program Studi	:	Administrasi Pendidikan
Kekhususan	:	Pendidikan Dasar.
Judul Penelitian	:	

" Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX – I Kecamatan Mamajang Kota Makassar."

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin Penelitian

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan Terima kasih.

Direktur

Jasruddin
Nip : 19641222 199103 1 002

Tembusan :
- Rektor UNM (sebagai laporan)
- Asdir I PPs UNM
- KPS Adm.Pend.
- Mahasiswa yang bersangkutan

Tetap Jaya dalam Tantangan

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
BADAN KOORDINASI PENANAMAN MODAL DAERAH
UNIT PELAKSANA TEKNIS - PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
(UPT - P2T)

1201619142150 68

Nomor : **14664/S.01P/P2T/11/2016**
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

KepadaYth.
Ketua Yayasan Kartika Wirabuana Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Direktur PPs UNM Makassar Nomor : 9815/UN36.8/PL/2016 tanggal 04 Oktober 2016 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	:	**NUR ALFYFADHILLAH RUSYDI**
Nomor Pokok	:	14B14058
Program Studi	:	Adm. Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	:	Mahasiswa(S2)
Alamat	:	Jl. Bonto Langkasa, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Tesis, dengan judul :

" PENGARUH PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID SD KARTIKA XXI-I KECAMATAN MAMAJANG KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. ***14 November s/d 14 Desember 2016***

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami ***menyetujui*** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 11 November 2016

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA BADAN KOORDINASI PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Direktur PPs UNM Makassar di Makassar;
2. Pertinggal.

SIMAP BKPMD 11-11-2016

Jl.Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : http://p2tbkpmd.sulselprov.go.id Email : p2t_provsulsel@yahoo.com
Makassar 90222

YAYASAN KARTIKA JAYA
CABANG XX WIRABUANA
SD KARTIKA XX-1
TYPE 'A'
Jl. Dr. Ratulangi No. 57 Telp. 854800
MAKASSAR

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/334/SD.K.XX-1/XI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Kartika XX-1 Makassar, menerangkan bahwa:

Nama	:	Nur Alfyfadhilah Rusydi
Pekerjaan	:	Mahasiswa (S2)
NIM	:	14B14058
Program Studi	:	Administrasi Pendidikan
Kekhususan	:	Pendidikan Dasar
Lembaga Pendidikan	:	PPs Universitas Negeri Makassar

Telah melaksanakan penelitian di SD Kartika XX-1 Makassar dalam rangka penyusunan tesis dengan judul penelitian:

"Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-1 Kecamatan Mamajang Kota Makassar"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya .

Ditetapkan di : Makassar
Pada tanggal : 29 November 2016

Kepala Sekolah

Drs. Syahrun, M.Pd
NIP. 196612311988031123

LAMPIRAN

Lampiran 23

RIWAYAT HIDUP

NUR ALFYFADHILAH RUSYDI, lahir di Maros pada tanggal 11 September 1991, anak pertama dari 4 (empat) bersaudara. Anak dari pasangan Drs. Muh. Rusydi, M.M (alm.) dan ST. Munirah. D, S.HI. Penulis memasuki dunia pendidikan pertama kali pada tahun 1995 di RA Dharma Wanita Unit Agama Kab. Maros dan tamat pada tahun 1997 lalu melanjutkan pendidikan di SD No. 16 Inpres Talawe dan tamat pada tahun 2003. Pada tahun 2003 tersebut penulis melanjutkan pendidikan di SMP Unggulan Darussalam Maros dan tamat pada tahun 2006 dan melanjutkan pendidikan di MA DDI Cambalagi Maros dan tamat pada tahun 2009. Setelah tamat MA, penulis mendapat kesempatan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) strata satu (S.1) di Universitas Negeri Makassar (UNM) sampai tahun 2013. Pada tahun 2014, penulis melanjutkan studi pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Program Studi Administrasi Pendidikan kekhususan Pendidikan Dasar. Saat ini penulis tergabung sebagai relawan pada Lembaga Mitra Ibu dan Anak (Sobat LemINA).

Lampiran 24 Perbaikan Tesis

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

SURAT KETERANGAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Berdasarkan **Ujian Tesis** untuk penyusunan tesis bagi :

N a m a	:	**Nur Alfy fadhilah Rusydi**
Nomor Pokok	:	**14B14058**
Program Studi	:	**Administrasi Pendidikan / Pendidikan Dasar**
Judul Tesis	:	**Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-1 Kecamatan Mamajang Kota Makassar..**

oleh tim penilai, harus dilakukan perbaikan-perbaikan dan telah disetujui oleh tim penilai.

No	Nama Tim Penilai	Disetujui tanggal	Tanda Tangan
1.	Dr. Sulaiman Samad, M.Si.	8 Mei 2017	
2.	Drs. H. Amir Pada, M.Pd.,		
3.	Dr. Mustafa, M.Si.	3 Mei 2017	
4.	Widya Karmilasari, S.Pd., M.Pd.	2 Mei 2017	
5.	Prof. Dr. Anshari, M.Hum.		

Makassar, 2017
a.n. Direktur
Asisten Direktur I,

Anshari
NIP. 196404291989031003

Tetap Jaya dalam Tantangan