

**EFEKTIVITAS METODE EDUTAINMENT ULAR TANGGA TERHADAP
PENINGKATAN AKTIVITAS BEJALAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PPKN DI UPT SD NEGERI 74 GRESIK**

A'idah Raihanah Fitri Aulia¹, Arissona Dia Indah Sari²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

aidahraihana@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Akibat dominannya metode ceramah oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran siswa merasa mengantuk, jenuh, dan tidak menarik jika tidak adanya interaksi antara guru dan siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan metode edutainment ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi serta wawancara dengan narasumber yaitu guru serta siswa kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik. Penggunaan metode edutainment pada pelajaran PPKn diawali dengan guru merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan sumber belajar berupa RPP dan media. Dengan diperkenalkan metode edutainment siswa menjadi lebih aktif mengajukan pertanyaan, berani mengemukakan pendapat, dan antusias saat mengikuti pembelajaran. Evaluasi guru terhadap siswa ditujukan untuk membantu siswa mengingat materi yang sebelumnya di bahas pada mata pelajaran PPKn. Guru juga memberikan tugas kepada siswa atau pertanyaan baik diajukan kepada muridnya atau murid kepada guru.

Kata Kunci ; Metode Edutainment, Aktifitas Belajar, Antusias Belajar

Abstract

As a result of the dominance of the lecture method by teachers in implementing learning, students feel sleepy, bored, and not interest if there is no interaction between teacher and students. One way to overcome this problem is to use the snake ladder edutainment method. This research uses a descriptive qualitative method and data collection techniques used observation, documentation, interviews with informants namely teacher and students of UPT SD Negeri 74 Gresik. The edutainment methods in civic lesson begins with the teacher planning the lesson by preparing learning resources in the form of lesson plans and media. By introducing the edutainment method, student become more active to asking questions, dare to express opinions, and enthusiastic when participating the learning. The evaluation of students is aimed at helping students remember material previously discusses in civic subject. Teacher also give assignment to students or ask questions either to their students or students to the teacher.

Keywords : Edutainment, Learning Activities, Study Enthusiastic

1. Pendahuluan

Salah satu faktor yang penting untuk memajukan integritas suatu bangsa yaitu melalui pendidikan, dengan pendidikan suatu bangsa dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik dan berwawasan global. Dalam UU Sisdiknas atau Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 dijelaskan bahwasanya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran, tentu ada kaitannya dengan aktivitas didalamnya karena kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan melainkan saling berkaitan satu sama lain. Menurut (Jumarniati & Anas, 2019) aktivitas merupakan proses seseorang mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman dengan berbagai metode seperti membaca, mendengarkan, berdiskusi, berlatih bahkan bermain yang sangat berpengaruh saat proses pembelajaran.

Aktivitas belajar tidak selamanya diartikan sebagai kegiatan yang menjenuhkan, membosankan bahkan membuat mengantuk. Asumsi tersebut masih ada pada banyak siswa bahwasannya aktivitas belajar merupakan hal yang menjenuhkan sekaligus menakutkan, adanya perasaan tersebut tentu menjadi salah satu faktor penghambat proses berfikir dan daya ingat siswa, karena proses pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang bermakna dimana siswa dalam kondisi fokus dan tenang.

Penelitian yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 74 Gresik khususnya pada kelas IV ditemukan fenomena yang menjadi sorotan yaitu kondisi kelas yang kurang "Hidup". Hidup disini bukan berarti tidak ada interaksi baik dengan guru maupun siswa lain didalamnya, tetapi siswa yang lebih asyik dengan dunianya sendiri, tidak fokus dengan pembelajaran seperti sering izin keluar untuk ke toilet, melihat ke arah luar kelas karena kelas lain sudah pulang atau ketika ada orang yang sedang lewat, mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan ada yang tertidur di kelas.

Fenomena yang ada di lapangan terjadi karena metode yang diberikan guru di kelas hanya bersifat satu arah bukan dua arah yang mana siswa hanya sebatas penerima materi dari guru, karena guru masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini masih digunakan oleh sebagian banyak guru walau banyak juga dampak yang dirasakan siswa seperti kurang semangat ketika di kelas, fokus siswa yang terpecah, serta keaktifan belajar yang kurang. Dari permasalahan tersebut guru selalu berupaya untuk mengatasi dengan berbagai macam cara, misalnya ketika siswa mengantuk guru memberi izin kepada siswa untuk cuci muka dahulu. Namun hal tersebut hanya bersifat sementara karena akan terulang kembali di lain kesempatan. Oleh karena itu diperlakukan metode yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan Metode *Edutainment* Ular Tangga. Dengan metode ini

selain meningkatkan semangat belajar siswa, siswa juga mengenal permainan tradisional yang dikemas dengan modern, hal ini tentunya membuat siswa lebih antusias terhadap pembelajaran dan siswa menjadi lebih fokus dengan materi yang diajarkan oleh guru.

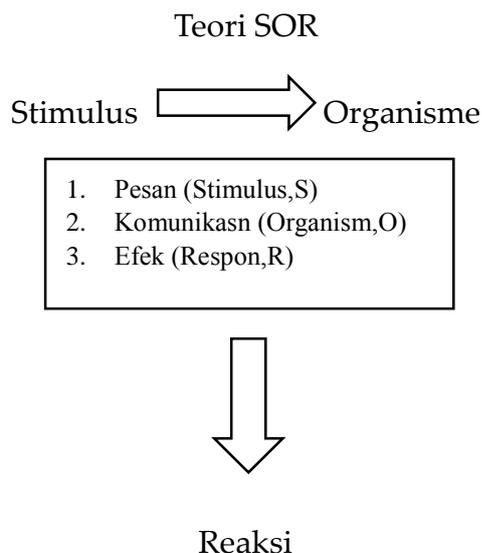
Edutainment berasal dari kata *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan (Hidayanti & Djumali, 2016). Jadi dari segi bahasa *edutainment* merupakan pendidikan dengan menggabungkan unsur hiburan, sedangkan dari segi terminology *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa yang dikolaborasikan antara muatan pendidikan dan hiburan untuk mengajarkan konsep atau pengetahuan tertentu namun ada unsur menghibur sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Bentuk dari metode ini bisa berbagai macam contohnya dengan lagu-lagu, permainan, animasi, atau cerita interaktif.

2. Tinjauan Pustaka

Respon berasal dari kata *Response* yang berarti sebuah balasan, jawaban, atau tanggapan (*reaction*) seseorang. Orang yang menerima respon bisa menunjukkan tingkah laku dan menerima melalui panca indranya. Menurut (Kartini & Putra, 2020) Respon atau umpan balik memiliki bentuk yang beraneka ragam contohnya (pelaksanaan suatu tugas yang diberikan), adanya laporan, sikap siswa yang dapat diamati (yang timbul), memberikan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang disampaikan, menunjukkan reaksi. Menurut (Badriyah, 2022) desain pembelajaran dengan menggunakan model *edutainment* antara lain: Peserta didik dalam pembelajaran terasa lebih mudah karena suasana yang diciptakan menarik dan menyenangkan, Proses pembelajaran dirancang dengan diiringi canda tawa, serta permainan dilaksanakan secara edukatif sehingga memperkuat dalam pemahaman materi, Terdapat komunikasi yang dapat mengikat sehingga terciptanya rasa keakraban antara siswa dan guru, Rasa kasih sayang yang didapatkan siswa saat berinteraksi selama pembelajaran, Memberikan materi yang bermanfaat bagi kebutuhan siswa, Memberikan materi yang sesuai dengan usia serta kemampuan siswa, Memberikan reward atau penghargaan untuk meningkatkan keaktifan dan semangat siswa saat pembelajaran.

Menurut (Kurniawan, 2018) *Stimulus Organism Response* ini merupakan efek yang muncul karena adanya tanggapan khususnya pada stimulus, oleh karena itu seseorang berharap bisa memperkirakan keserasian antara pesan serta interaksi. Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam teori ini yaitu:

1. Pesan (Stimulus,S)
2. Komunikan (Organism,O)
3. Efek (Respon,R)



Menurut (Nasikhah et al., 2016) respon terbagi menjadi tiga macam yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Kognitif merupakan respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan berita atau informasi seseorang tentang respon. Respon bisa muncul jika suatu perubahan pada apa yang dimengerti atau diasumsi oleh semua orang. Afektif merupakan suatu respon yang berkaitan emosi, sikap, dan pandangan seseorang terhadap suatu objek yang dilihat. Sedangkan respon konatif merupakan respon yang berkaitan erat dengan perilaku nyata atau kebiasaan seseorang yang sudah menjadi budaya. Respon dapat memberi efek yang muncul yaitu tanggapan khusus pada stimulus khusus, maka seseorang bisa menginginkan dan kecocokan pada pesan dan aksi komunikasi.

Siswa atau yang sering disebut dengan "Peserta Didik" yaitu seseorang dari suatu jalannya proses pendidikan. Pembelajaran tidak akan berjalan apabila hanya ada satu subjek. Adapun pendapat menurut pedagogic, siswa yaitu makhluk yang memerlukan pendidikan (Homo Eucandum) berdasarkan ketentuan umum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yakni peserta didik diartikan sebagai kelompok dengan anggota usianya tidak jauh beda dari yang lainnya serta mengupayakan untuk bertumbuh kembagnya potensi diri dengan cara proses pembelajaran yang tersedia pada jenjang, jalur, dan jenis pendidikan tertentu. Pada kesimpulannya siswa merupakan bagian yang harus ada pada proses pembelajaran. Setiap siswa harus memiliki tujuan agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa adalah salah satu subyek yang harus ikut berkecimpung dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah respon atau tanggapan siswa menurut (Badriyah, 2022):

1. Ketika pemberian tugas kepada siswa, harus diiringi dengan tujuan yang akan dicapai serta memahami tugas yang diberikan guru

2. Mengharuskan siswa untuk belajar mandiri serta mencari informasi untuk mencari bahan jawaban atas tugas yang diberikan guru. Dengan tujuan agar siswa tersebut mandiri ketika mengerjakan tugas.
3. Pada saat fase pengkajian atau menelaah setelah mempelajari dan setelah menyelesaikan tugasnya maka siswa diwajibkan untuk membuat sebuah laporan berupa apa yang telah diperintahkan.

Respon akan timbul ketika ada sesuatu yang bisa untuk diamati melalui panca indra serta adanya perhatian terhadap obyek yang terlihat. Respon dapat mempengaruhi berdasarkan faktor- faktor, yaitu pengalaman sendiri, proses belajar, tingkat pengalaman setiap individu, serta nilai kepribadian itu sendiri, dengan begitu suatu tanggapan atau aksi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik akan terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Tanggapan atau respon sangat dibutuhkan oleh seorang guru agar guru yang bisa mengukur tinggi rendahnya pemahaman siswa, apabila siswa tidak melakukan tanggapannya berarti siswa tersebut kurang memahami materi ajar yang sudah disampaikan guru pada saat pembelajaran. Pusat perhatian siswa kepada stimulus pada saat belajar bisa diciptakan dengan cara yakni penggunaan alat-alat praga, memberikan pertanyaan terhadap siswa, serta membuat selingan tambahan belajar pada siswa, melaksanakan pengulangan informasi yang beraneka ragam dengan tahap sebelumnya, adanya pemberian stimulus belajar dalam bentuk lain maka siswa pasti tidak akan merasa jenuh, bosan.

Pembelajaran dengan konsep metode edutainment sendiri yaitu siswa bermain sambil belajar dan juga bisa untuk membentuk group-group kecil pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan metode edutainment ini. Menurut mengatakan bahwa: Edutainment berasal dari kata education dan entertainment. Education yang artinya pendidikan, sedangkan entertainment berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, edutainment yaitu suatu pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Dan apabila dipandang dari segi terminologi edutainment ialah proses pembelajaran yang dirancang dengan sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan juga hiburan bisa dikolaborasikan secara bersama demi terciptanya suatu pembelajaran yang bisa menghibur saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan hal ini, suatu pembelajaran yang menghibur biasanya dilakukan dengan adanya canda tawa, permainan (game), bermain peran (role play), dan juga demonstrasi. Pada saat kegiatan pembelajaran didalam kelas bisa juga dilaksanakan dengan tahap-tahap lain, dengan syarat peserta didik mampu untuk melakukan proses pembelajaran dengan rasa gembira.

Peneliti menemukan dilapangan bahwa metode yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya dengan menggunakan satu metode konvensional yaitu ceramah. Tidak adanya metode yang dipakai

didalam kelas mengakibatkan siswa saat pembelajaran berlangsung jenuh, bosan, mengantuk dan asyik mengobrol dengan teman yang ada disamping tempat duduknya. Dalam keadaan ini guru dalam perannya didalam kelas harus bisa membawa anak didiknya untuk ikut serta dalam pembelajaran, agar siswa tersebut menjadi lebih aktif, senang, riang gembira dan menumbuhkan rasa keingin tahuan serta memancing siswa untuk bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Edutainment juga memiliki dua muatan yaitu pendidikan dan hiburan. Muatan tersebut dapat kita ketahui pengertiannya yakni:

1. Pendidikan/Education

Menurut (Hidayanti & Djumali, 2016) tujuan dari pendidikan yaitu menumbuh kembangkan serta mengubah tingkah laku agar lebih baik. Tingkah laku pada peserta didik memiliki dua aspek yakni aspek objektif dan aspek subjektif yang dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik itu sendiri. Pendidikan serta pengajaran juga mengharapkan tingkah laku yang memiliki ciri khas seperti tumbuh kembang selamanya sepanjang hidup, memiliki pola organisasi kepribadian berbeda bagi tiaptiap orang dan masing-masing mempunyai sifat unik, serta kepribadian yang bersifat dinamis, lalu berubah melewati tahapan tertentu. \

2. Hiburan/Entertainment

Menurut (Albab, 2018) mengatakan bahwa pendidikan baik apabila disertai unsur entertainment pada proses pembelajaran sehingga dapat mudah untuk di pahami sebagai suatu kekuatan yang mampu memotivasi seseorang untuk melakukan aktifitas belajar. Pendidikan yang disertai dengan hiburan bisa menjadi faktor semangat belajar khususnya bagi peserta didik yang sedang belajar, dengan begitu dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Peneliti menemukan dilapangan bahwa pendidikan akan lebih menyenangkan apabila adanya sesuatu yang menghibur salah satu contohnya yaitu permainan. Dengan adanya permainan didalam pembelajaran yang awalnya tidak dimengerti menjadi lebih dimengerti, lalu pembelajaran yang membuat siswa tegang akan terasa menjadi lebih relax dan siswa akan cepat untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada murid. Edutainment merupakan sebuah cara agar seseorang bisa untuk memberikan pengajaran lebih dari satu mata pelajaran pokok dan edutainment ini juga berusaha untuk mengubah tingkah laku, dengan menciptakan tingkahlaku-tingkahlaku secara sosiokultural. Adapun salah satu ciri dari suatu keberhasilan edutainment ialah terdapat fakta bahwa pada proses pembelajaran itu merupakan suatu hal yang bisa menyenangkan serta guru bisa mendidik siswa dengan hal-hal yang membuat siswa gembira (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Sependapat dengan teori tersebut memperlihatkan uraian pengaplikasian metode edutainment pada saat pembelajaran tidak cukup dengan memberikan

sebuah pendidikan saja melainkan juga harus menyerahkan stimulan aktifitas semangat seorang siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan teori diatas peneliti menemukan dilapangan saat proses kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan guru yang sedang memberikan materi melalui panca indra. Tetapi siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu siswa menjadi ngantuk dan tidak bersemangat untuk menerima materi yang disampaikan. Maka dari itu siswa pasti akan mengeluarkan tanggapannya bisa berupa pertanyaan, atau laporan tugas.

Proses pembelajaran yang inovatif bisa dilaksanakan dengan cara menyeimbangi satu perbedaan siswa dengan siswa lainnya agar didalam kelas lebih aktif untuk bertanya. Dengan begitu untuk membuat siswa aktif diperlukannya alat bantu yakni: multimediamultimetode yang hanya terfokus kepada siswa itu sendiri. Yang terlaksana secara natural dan juga bisa untuk memberikan kesempatan bagi siswanya.

3. Metodologi

Berangkat dari permasalahan yang menjadi fokus penelitian dengan judul “Efektivitas Metode *Edutainment* Ular Tangga Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Di UPT SD Negeri 74 Gresik” maka metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Kualitatif Deskriptif” dengan menganalisa serta memaparkan fenomena-fenomena yang ada di kelas seperti aktifitas belajar peserta selama pembelajaran. Metode ini diterapkan pada objek yang alamiah (natural setting) dengan menyimpan perhatian pada masalah yang nyata. Menurut (Mochamad Nashrullah et al., 2023) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berpedoman pada filsafat positivisme digunakan untuk mengeksplorasi suatu obyek dengan peneliti sebagai instrument utamanya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi (gabungan antaraobservasi, wawancara, dan dokumentasi), perolehan data berfokus pada data kualitatif, analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan penelitian kualitatif hasilnya untuk memahami suatu makna perbedaan, menemukan fenomena serta mendapatkan hipotesis

4. Hasil dan Pembahasan

Penyampaian pembelajaran melalui metode *edutainment* perlu dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan metode *edutainment* yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah, dan apakah sejalan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti akan memberikan pemaparan terkait hasil penelitiannya tentang penerapan metode *edutainment* ular tangga dalam menumbuhkan respon siswa untuk meningkatkan aktifitas belajar pada mata pelajaran PPKn di UPT SD Negeri 74 Gresik.

1. Perencanaan Metode *Edutainment* Pada Pembelajaran PPKn

Berdasarkan penelitian siswa kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik mengatakan sebelum memulai pembelajaran dengan model *edutainment*, siswa terlebih dahulu melaksanakan perencanaan dengan menyiapkan alat tulis, membaca buku catatan, mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta melakukan evaluasi. Perencanaan pembelajaran pada metode *edutainment* ini tidak hanya dilakukan peserta didik saja melainkan guru PPKn. Dalam melakukan perencanaan pembelajaran di kelas guru harus merancang dan menyiapkan RPP sebelum dilaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Perencanaan merupakan kegiatan awal untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan di waktu yang akan datang baik dilakukan secara tertulis atau pemikiran-pemikiran saja untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dapat disimpulkan bahwa perencanaan metode *edutainment* yang diterapkan pada pembelajaran PPKn mampu meningkatkan aktifitas belajar siswa.

2. Pelaksanaan Metode *Edutainment* Ular Tangga Pada Pelajaran PPKn

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik ketika akan berlangsungnya kegiatan pembelajaran guru melakukan pengecekan dengan mendata daftar hadir siswa baik yang hadir maupun yang tidak hadir yang tujuannya agar dapat mengetahui presentase pada setiap mata pelajaran apakah terdapat peningkatan atau penurunan kehadiran siswa, untuk itu guru melaksanakan pengabsenan saat memulai pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan (Agung Wibowo et al., 2022) bahwa tingkat kehadiran siswa yang rendah berpengaruh pada prestasi akademiknya, oleh karenanya guru dalam melaksanakan penilaian tidak hanya dilihat dari nilai akademiknya saja namun tingkat kehadirannya juga.

Setelah melakukan observasi peneliti mendapatkan hasil yang baik dengan penggunaan metode *edutainment* khususnya pada pembelajaran PPKn kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik antusias siswa terhadap pembelajaran sangat tinggi hal tersebut dibuktikan dengan berkurangnya siswa yang mengantuk ketika di kelas, izin keluar kelas untuk ke kamar mandi, melainkan fokus terhadap pembelajaran karena metode ini belum pernah digunakan guru sebelumnya. Dengan metode *edutainment* ini guru juga bisa memperkenalkan permainan tradisional yang dikemas dengan modern dan menarik, yang tujuannya siswa lebih aktif saat pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif.

3. Evaluasi Penggunaan Metode *Edutainment* Ular Tangga Dalam Pembelajaran PPKn

Berdasarkan hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik saat pelajaran berlangsung mereka aktif belajar sambil bermain. Pada penggunaan metode *edutainment* guru hanya sebagai

fasilitator yang hanya mengecek dan melihat-lihat siswa yang sedang asyik mengocok dadu untuk penentuan kelompok pertama yang akan bermain, dan dilanjut kocokan dadu kedua untuk penentuan pemain pertama. Setelah menentukan kelompok dan siapa yang pertama bermain, guru memberikan soal kepada siswa, dalam pelaksanaannya guru juga mengawasi serta memperhatikan siswa yang sedang bermain ular tangga.

Menurut (Herawati, 2018) guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, adapun peran tersebut yaitu sebagai informator, mediator, fasilitator, motivator dan sekaligus evaluator bagi peserta didik atau subjek saat pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *edutainment* guru harus menjadi fasilitator dengan menyediakan media-media yang dibutuhkan peserta didik yaitu ular tangga, berbeda dengan guru yang tidak menggunakan metode pembelajaran yang secara langsung guru yang berperan aktif daripada siswa, hal tersebut membuat siswa jenuh saat pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan bahwa evaluasi adalah bagian penting dari perangkat pembelajaran bagi seorang guru. Untuk itu evaluasi harus dilakukan oleh guru kepada siswa secara *two way* begitupun sebaliknya. Evaluasi bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti memberi tugas baik individu maupun kelompok, melakukan tanya jawab di awal ataupun akhir pembelajaran, dan masih banyak lagi evaluasi yang bisa diterapkan kepada siswa.

5. Simpulan

Perencanaan metode *edutainment* dalam pelajaran PPKn dapat meningkatkan respon siswa. Hal ini terlihat pada guru yang telah merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP), dan media yang akan digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru mampu menerapkan metode *edutainment* sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan dibuktikan dengan siswa yang lebih aktif menjawab soal yang diberikan oleh guru. Evaluasi yang diberikan oleh guru kepada siswa adalah untuk membantu siswa mengingat materi yang sudah dibahas pada mata pelajaran PPKn selain itu penilaian yang dilakukan harus sesuai dengan pembelajaran serta metode yang digunakan.

Daftar Referensi

- Agung Wibowo, Aman Simaremare, & Anita Yus. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 37–50. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.454>
- Albab, U. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *El-Tarbawi*, 11(1), 51–62. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>
- Badriyah, L. (2022). Penerapan Metode *Edutainment* dalam Mengembangkan

- Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(2), 115–126.
<https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayanti, E. N., & Djumali. (2016). Penerapan Metode Edutainment Humanizing The Classroom Dalam Bentuk Moving Class Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 11–19.
- Jumarniati, J., & Anas, A. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 41–47.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>
- Mochamad Nashrullah, O., Okvi Maharani, Sp., Abdul Rohman, Sp., Eni Fariyatul Fahyuni, Sp., Nurdyansyah, I., & Sri Untari MPd, R. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data) Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS.*
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan game education pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 81–93.