

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM MENGUATKAN
AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP
NEGERI 2 KALIREJO**

(Skripsi)

Oleh

Ade Irma Kusuma Wardhani

NPM. 2013032016



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024

ABSTRAK

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM MENGUATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 KALIREJO

Oleh

ADE IRMA KUSUMA WARDHANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Metode dalam penelitian ini yaitu metode *quasy eskperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo. Sampel penelitian ini berjumlah 59 responden yang terdiri dari 30 responden kelas eksperimen dan 29 responden kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Teknik penghitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 22. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan presentase 84,88% yang dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, dan bermain. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Kemudian terdapat perbedaan yang signifikan dari rata-rata hasil penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, *Edutainment*, Metode Pembelajaran.

ABSTRACT

APPLICATION OF EDUTAINMENT LEARNING METHODS IN STRENGTHENING STUDENTS' LEARNING ACTIVITIES IN PPKN SUBJECTS AT SMP NEGERI 2 KALIREJO

By

ADE IRMA KUSUMA WARDHANI

This research aims to determine the application of edutainment learning methods in strengthening students' learning activities in Civics subjects. The method in this research is the quasi-experiment method with a quantitative approach. The population of this study were students in class VIII of SMP Negeri 2 Kalirejo. The research sample consisted of 59 respondents consisting of 30 experimental class respondents and 29 control class respondents. Data collection techniques use observation techniques as the main technique and questionnaires as a supporting technique. The data calculation technique uses SPSS version 22. Based on the results of research significant results were obtained from the application of edutainment learning methods in strengthening students' learning activities in Civics subjects with a percentage of 84.88% as evidenced by the number of students asking questions, answering questions, listening to teacher explanations, and playing. This shows that there are significant differences in the application of edutainment learning methods in strengthening students' learning activities in Civics subjects. Then there was a significant difference in the average research results between the experimental class and the control class, which means that there were differences in learning activities between the experimental class which used the edutainment learning method and the control class which used the discussion method.

Keywords: Learning Activities, Edutainment, Learning Methods.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM MENGUATKAN AKTIVITAS
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 KALIREJO**

Oleh

ADE IRMA KUSUMA WARDHANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2024

Judul Skripsi

**: PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*
DALAM MENGUATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2
KALIREJO**

Nama Mahasiswa

Ade Irma Kusuma Wardhani

NPM

: 2013032016

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

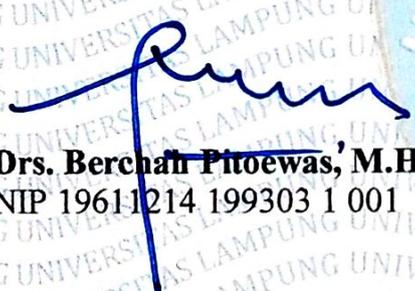
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

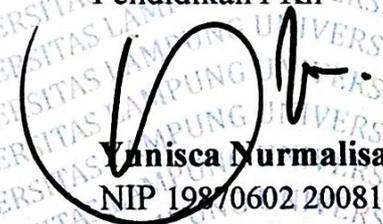
Pembimbing II,


Drs. Berchati Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001


Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930916 201903 2 021

2. Mengetahui


**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**


**Ketua Program Studi
Pendidikan PKn**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

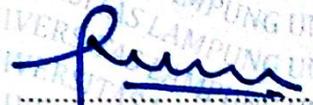
Yanisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris

: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.

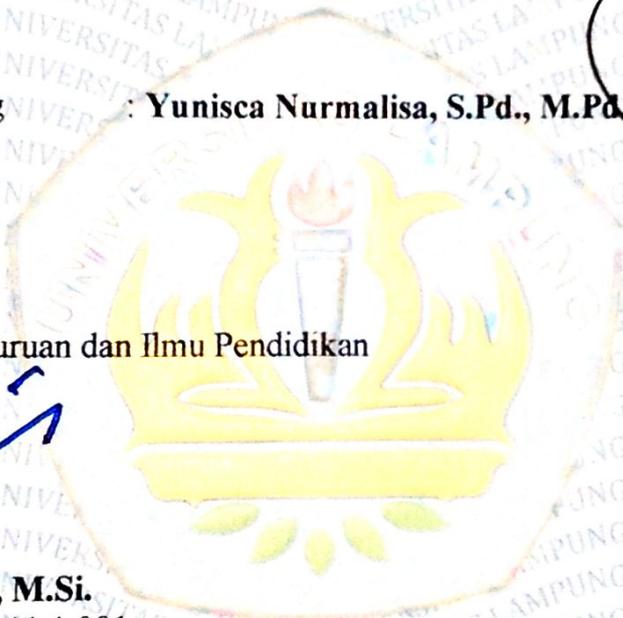


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Stt. Dr. Gunyono, M.Si.

0230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 18 Januari 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Ade Irma Kusuma Wardhani
NPM : 2013032016
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Sinarsari, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung
Tengah, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bender Lampung, 29 Januari 2024



Ade Irma Kusuma Wardhani

NPM. 2013032016

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ade Irma Kusuma Wardhani, dilahirkan di Sinarsari pada tanggal 25 Juni 2002. Penulis merupakan anak ketiga dari 3 (tiga) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Kelik Suprianto dan Ibu Warsini.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 1 Sinarsari yang diselesaikan pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 2 Kalirejo yang diselesaikan pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Kalirejo yang diselesaikan pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

Kemudian pada tahun 2023 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gistang Kecamatan Umpu Semenguk Kabupaten Way Kanan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SMPN 2 Umpu Semenguk.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orang tua hebatku, Bapak Kelik Suprianto dan Ibu Warsini yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.”

(Imam Syafi’i)

“Jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

(Buya Hamka)

SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Menguatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembahas I, terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
11. Bapak Mardlia Izmi, S.Pd., selaku kepala SMP Negeri 2 Kalirejo terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Ibu Suwasti, S.Pd.H., selaku guru mata pelajaran PPKn kelas VIII. Seluruh Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha SMP Negeri 2 Kalirejo yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMP Negeri 2 Kalirejo;
13. Seluruh Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha SMP Negeri 2 Kalirejo yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMP Negeri 2 Kalirejo;

14. Terima kasih banyak untuk KIP Kuliah Universitas Lampung yang telah memberikan begitu banyak bantuan secara finansial, pembiayaan kuliah dan peningkatan kapasitas diri selama berkuliah di Universitas Lampung.
15. Terima kasih kepada diriku sendiri yang begitu hebat telah berjuang hingga saat ini, terima kasih telah menjadi sosok kuat yang bisa melewati berbagai masalah yang terjadi. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu berfikir positif ketika keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri hingga akhirnya mampu membuktikan bawa diri ini bisa diandalkan.
16. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Kelik Suprianto dan Ibu Warsini. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.
17. Teruntuk kakak-kakakku Uut Ristiana dan Ferdian Imas Fauzi terima kasih telah memberikan semangat, dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil, dan keceriaan dikala aku mulai lelah mengerjakan skripsi.
18. Teruntuk keponakan-keponakanku Ervan, Chalista, Keisya, Nizam terima kasih telah memberikan semangat dan keceriaan dikala aku mulai lelah mengerjakan skripsi.
19. Teruntuk teman terbaikku Muhammad Arif terima kasih sudah menjadi bagian dari saksi perjuanganku dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mau mendengarkan segala keluh kesah, cerita dan masalah yang ada. Terima kasih karena selalu membersamai hingga saat ini. Terima kasih sudah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan baik tenaga ataupun pikiranmu selama ini.
20. Teruntuk sahabat seperjuanganku semasa kuliah Amanda Mustika Dehana, Annisa, Redo, Fajri Az Dzikri, Ahmad Dani. Terima kasih untuk dukungan dan bantuan, suka dan duka, canda dan tawa, kebersamaan dan ketulusan yang kalian berikan, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.

21. Teruntuk saudara seperpukuanku Ayu Triwantika, Devi Nurjannah, Fadillah Meika Putri terima kasih atas dukungan, bantuan, dan semangat yang kalian berikan.
 22. Teruntuk sahabat-sahabatku sewaktu sekolah Eka Prasetiani, Dwi Azizah, Dinar Adha Rieka, Yesi Afrida Aini, Miftakhul Amanah terima kasih telah memberikan semangat dan motivasinya dalam pengerjaan skripsi ini.
 23. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2020, 2021, 2022, dan 2023 yang tidak bisa saya sebutkan semuanya satu persatu, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.
 24. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Gistang Kecamatan Umpu Semenguk Kabupaten Way Kanan. Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
 25. Terima kasih banyak untuk Fordika untuk pengalaman dan kesempatan selama kepanitiaan di Fordika.
 26. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.
- Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024

Penulis,

Ade Irma Kusuma Wardhani

NPM. 2013032013

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Menguatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024

Penulis,

Ade Irma Kusuma Wardhani

NPM. 2013032016

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
SANWACANA	x
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
A. Manfaat Teoritis	11
B. Manfaat Praktis.....	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
A. Ruang Lingkup Ilmu	12
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian	12
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	12
D. Tempat Penelitian.....	12
E. Waktu Penelitian	13
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Deskripsi Teori.....	14
A. Tinjauan Umum Tentang Belajar.....	14

B. Tinjauan Umum Tentang Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i>	19
C. Tinjauan Umum Tentang Aktivitas Belajar	38
D. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn	41
2.2 Penelitian yang Relevan	49
2.3 Kerangka Pikir	51
2.4 Hipotesis	53
III. METODE PENELITIAN	53
3.1 Jenis Penelitian	53
3.2 Populasi dan Sampel	53
A. Populasi	53
B. Sampel	56
3.3 Variabel Penelitian	57
A. Variabel bebas (<i>independent variable</i>)	57
B. Variabel terikat (<i>dependent variable</i>)	57
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	57
A. Definisi Konseptual	57
B. Definisi Operasional	59
3.5 Rencana Pengukuran Variabel	60
3.6 Teknik Pengumpulan Data	61
A. Teknik Pokok	61
B. Teknik Penunjang	62
3.7 Instrumen Penelitian	62
A. Lembar Observasi	63
B. Angket	64
3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	65
A. Uji Validitas	65
B. Uji Reliabilitas	66
3.9 Teknik Analisis Data	68
A. Analisis Statistik Deskriptif	68
B. Uji Prasyarat Analisis	68

C. Analisis Data	69
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	72
A. Pengajuan Judul.....	72
B. Penelitian Pendahuluan	72
C. Pengajuan Rencana Penelitian.....	73
D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	73
E. Pelaksanaan Uji Coba Angket	74
4.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	81
A. Profil SMP Negeri 2 Kalirejo.....	81
B. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Kalirejo	81
C. Tujuan SMP Negeri 2 Kalirejo.....	82
D. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Kalirejo	82
E. Keadaan Guru SMP Negeri 2 Kalirejo.....	83
4.3 Deskripsi Data Penelitian.....	85
A. Pengumpulan Data.....	85
B. Penyajian Data.....	86
4.4 Uji Prasyarat Analisis	117
A. Uji Normalitas	117
B. Uji Homogenitas.....	118
4.5 Uji Hipotesis.....	119
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	121
V. KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	130
A. Bagi Sekolah.....	130
B. Bagi Pendidik	130
C. Bagi Peserta Didik.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo	56
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMPN 2 Kalirejo.....	57
Tabel 3. 3 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Keaktifan.....	64
Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas	67
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Angket Variabel (X) yang Valid.....	75
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Angket Variabel (Y) yang Valid.....	76
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel X) yang Valid	78
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel Y) yang Valid	79
Tabel 4. 5 Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Kalirejo	82
Tabel 4. 6 Daftar Guru SMP Negeri 2 Kalirejo	83
Tabel 4. 7 Hasil Observasi pada Kelas Eksperimen	86
Tabel 4. 8 Hasil Observasi pada Kelas Kontrol	88
Tabel 4. 9 Hasil Perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol	91
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	92
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen	93
Tabel 4. 12 distribusi frekuensi observasi metode <i>edutainment</i> kelas eksperimen....	95
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Metode Edutainment Kelas Eksperimen	97
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Angket Variabel X Kelas Eksperimen	98
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Variabel X kelas eksperimen dengan bantuan.....	100
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Angket Variabel Y Kelas Eksperimen	102
Tabel 4. 17 Hasil Analisis Variabel Y Kelas Eksperimen	104
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol	105
Tabel 4. 19 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Kelas Kontrol	106
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Observasi Metode Diskusi Kelas Kontrol	108
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Metode Diskusi Kelas Kontrol	109
Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Angket Variabel X Kelas Kontrol	111
Tabel 4. 23 Hasil Analisis Variabel X kelas kontrol.....	113
Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Angket Variabel Y kelas kontrol.....	115
Tabel 4. 25 Hasil Analisis Variabel Y pada kelas kontrol	117
Tabel 4. 26 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS versi 22	117
Tabel 4. 27 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 22.....	119
Tabel 4. 28 Hasil Uji Independent sample t Test menggunakan SPSS versi 22	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	53
Gambar 4. 1 Distribusi Frekuensi aktivitas belajar kelas eksperimen	93
Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Observasi Metode <i>Edutainment</i>	95
Gambar 4. 3 Distribusi Frekuensi Angket Variabel X pada Kelas	99
Gambar 4. 4 Distribusi Frekuensi Variabel Y pada Kelas Eksperimen	102
Gambar 4. 5 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar pada Kelas Kontrol	106
Gambar 4. 6 Distribusi Frekuensi Observasi Metode Diskusi	108
Gambar 4. 7 Distribusi Frekuensi Variabel X pada Kelas Kontrol.....	112
Gambar 4. 8 Distribusi Frekuensi Variabel Y pada Kelas Kontrol.....	115

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang prosesnya berlangsung seumur hidup. Pendidikan berkedudukan sangat penting dalam kehidupan seorang individu karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dimaknai juga sebagai kegiatan pemberdayaan potensi dan kompetensi untuk menjadi manusia yang berkualitas dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan sebagai proses berkembang dalam meningkatkan kemampuan serta kualitas diri seseorang. Pendidikan merupakan salah satu tahapan yang mempunyai tujuan untuk menjadikan setiap individu dapat mengerti serta memahami mengenai pengetahuan, kebiasaan, sikap perilaku dan lain sebagainya. Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan 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 serta akhlak yang mulia. Pendidikan termasuk dalam kebutuhan pokok, sehingga pendidikan haruslah terpenuhi dalam setiap individu.

Tujuan proses pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk berfungsi secara efektif agar mampu melaksanakan peranannya di dalam lingkungan dengan tepat baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menunjukkan adanya perubahan tingkah laku ke yang lebih baik yang menyangkut perubahan kognitif (pengetahuan), perubahan psikomotor (keterampilan), dan perubahan afektif (sikap). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta sumber belajar (Sari, N. K, 2018: 35).

Sistem pendidikan yang baik saat ini perlu dikembangkan dan ditingkatkan untuk menunjang kualitas sumber daya manusia, melihat seiring berkembang zaman yang terus mengalami perubahan di setiap aspeknya termasuk pula dalam aspek pendidikan. Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kegiatan yang sangat kompleks dan membutuhkan suatu teknik sebagai usaha mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melalui berbagai aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode serta media pembelajaran. Aspek-aspek tersebut tentunya akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman dengan segala kecanggihan teknologinya. Tentunya hal tersebut dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas berhasil terlaksana dan mencapai keberhasilan belajar itu sendiri. Pelaksanaan pembelajaran di kelas hendaknya menggunakan berbagai macam hal yang menarik pada setiap mata pelajaran berdasarkan karakteristik materi ajar dan peserta didiknya.

Pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan harus mampu dilaksanakan agar peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi yang diberikan, sehingga peserta didik dapat secara optimal dalam memahami materi. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik serta sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting yaitu guru bertanggung jawab untuk mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif peserta didik. Kemudian peserta didik juga dituntut untuk ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Artinya pembelajaran yang efektif memerlukan keikutsertaan atau andil dari peserta didik di dalamnya. Dalam proses pembelajaran seperti ini peran penting seorang guru adalah menciptakan suasana belajar supaya peserta didik aktif dalam bertanya, mampu membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut maka keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya terletak pada peran guru, namun diperlukan juga peran serta peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki kemampuan pemahaman materi yang rendah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Menarik atau tidaknya suatu pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, pada kenyataan di lapangan masih terdapat pendidik yang mengabaikan variasi pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut terjadi karena guru merasa nyaman dengan hanya menggunakan

metode konvensional dan berupa pemberian tugas saja, sehingga peserta didik tidak ikut serta memiliki peran aktif di dalam aktivitas belajarnya.

Aktivitas belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar peserta didik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat "*learning by doing*". Tanpa aktivitas, proses belajar tidak akan berlangsung. Adanya aktivitas belajar baik secara mental maupun fisik akan sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Aktivitas mental yang dimaksud adalah seperti berfikir kritis, menganalisis, mengemukakan pendapat sedangkan aktivitas fisik yang dimaksud adalah seperti mengerjakan sesuatu, menyusun intisari pelajaran, berdiskusi dan sebagainya sehingga dengan adanya aktivitas seperti ini akan sangat memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, oleh karena itu aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Pendidik harus mampu menciptakan suasana dan lingkungan kelas yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhannya untuk menunjang keberhasilan dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dikelas.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII SMPN 2 Kalirejo, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PPKn, seperti pada saat proses pembelajaran PPKn peserta didik kurang aktif ketika proses pembelajaran karena pembelajaran tersebut lebih berpusat pada guru. Hal tersebut didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMPN 2 Kalirejo, sehingga kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berjalan satu arah. Hal ini terjadi karena kurangnya interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut dapat dilihat dari 27 peserta didik di kelas VIII A hanya terdapat 2 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 3 peserta didik yang menjawab pertanyaan, tidak ada peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 24 peserta didik

yang serius memperhatikan penjelasan guru. Kemudian pada kelas VIII B, dari 30 peserta didik hanya terdapat 3 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 4 peserta didik yang menjawab pertanyaan, 2 peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 25 peserta didik yang serius memperhatikan penjelasan guru. Kemudian pada kelas VIII C, dari 27 peserta didik 2 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 5 peserta didik yang menjawab pertanyaan, 2 peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 23 peserta didik yang serius memperhatikan penjelasan guru.

Kemudian pada kelas VIII D, dari 29 peserta didik hanya terdapat 1 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 3 peserta didik yang menjawab pertanyaan, 2 peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 26 peserta didik yang serius memperhatikan penjelasan guru. Kemudian pada kelas VIII E tidak ada peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 3 peserta didik yang menjawab pertanyaan, 1 peserta didik yang mengemukakan pendapat, dan 27 peserta didik yang serius memperhatikan penjelasan guru. Selain dari masalah tersebut, pembelajaran PPKn di kelas VIII di SMP Negeri 2 Kalirejo terbilang kurang inovatif dan cukup monoton karena masih dominan menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga pembelajaran kurang efektif. Kemudian pernyataan tersebut juga diperkuat dengan pernyataan beberapa peserta didik berdasarkan hasil wawancara dengan 7 (tujuh) peserta didik bahwasannya peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran PPKn.

Saat ini sistem pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo masih dominan dengan penggunaan metode ceramah, memberikan catatan dan tugas. Metode ini tidak banyak membantu para peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan justru membuat peserta didik bosan dan mengantuk, karena peserta didik beranggapan bahwa pembelajarannya kurang menarik, sehingga dibutuhkannya suatu metode pembelajaran yang berbeda dan menarik perhatian peserta didik khususnya dalam mata pelajaran PPKn sebagai menunjang aktivitas belajar yang

optimal dan peserta didik dapat merasakan suasana pembelajaran yang berbeda melalui penerapan metode pembelajaran yang berbeda dari metode pembelajaran yang sudah diterapkan sebelumnya. Kemudian aktivitas yang sering dilakukan hanya memberikan tugas melalui buku LKS yang dimiliki peserta didik, dan sisanya hanya memberikan catatan. Metode ini tidak banyak membantu para peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan justru membuat peserta didik bosan dan mengantuk, karena kurangnya inovasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran PPKn itu sendiri. Proses pembelajaran seperti ini kurang mendorong siswa untuk berfikir dan beraktivitas. Akibatnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tersebut tidak optimal.

Permasalahan lain yang ditemukan dalam penelitian pendahuluan ini yang peneliti amati dari proses pembelajaran berlangsung yaitu guru hanya berfokus menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber utama belajar bagi peserta didik selama pembelajaran PPKn. Ketika guru memulai pembelajaran peserta didik diminta untuk membaca dan mempelajari materi dari buku paket PPKn atau buku LKS yang dibeli secara pribadi masing-masing peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan di depan kelas dan peserta didik menyimak sambil mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Kondisi seperti ini menjadikan kondisi pembelajaran menjadi tidak proposional, guru aktif tetapi sebaliknya peserta didik menjadi pasif. Karena interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran lebih bersifat satu arah sehingga tidak terjadi hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo adalah metode yang digunakan guru kurang memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran PPKn. Kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru kurang merangsang aktivitas belajar peserta didik, sehingga kurang mendorong peserta didik untuk berperan aktif, berfikir, dan beraktivitas dalam pembelajaran. Hal ini dapat

diamati dari aktivitas peserta didik yang ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, lalu masih banyak peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangku, dan masih ditemukan pula peserta didik yang sibuk dengan aktivitas lain selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif atau penggunaan metode yang kurang sesuai dengan materi akan mempengaruhi kemauan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, ditemukan masalah lain seperti kompetensi guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidangnya. Dimana di SMP Negeri 2 Kalirejo ini terdapat 2 (dua) guru yang mengajar mata pelajaran PPKn, 1 (satu) diantaranya merupakan guru pembantu yang bukan berasal dari bidang PPKn. Selama mengamati proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo, guru kurang optimal dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran selama pembelajaran PPKn sehingga aktivitas belajar peserta didik kurang maksimal dan bervariasi. Kurangnya aktivitas belajar peserta didik selain disebabkan oleh ketidaktepatan metode juga disebabkan oleh guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Pendidik sebagai pemegang kendali dalam kelas tentunya memiliki pemikiran dan tindakan yang nyata untuk menciptakan berbagai macam kegiatan pada saat pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Dengan adanya aktivitas belajar yang bervariasi dengan melibatkan peserta didik secara langsung selama pembelajaran PPKn diharapkan pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik, proses belajar tidak hanya sekedar transfer konsep saja atau hafalan.

Untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran PPKn, maka aktivitas belajar peserta didik juga harus lebih ditingkatkan dan bukan sekedar mendengar, mencatat, dan menghafal, sehingga dengan peningkatan aktivitas belajar peserta didik akan tercapai tujuan belajar

yaitu perubahan yang diharapkan dalam diri peserta didik. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan unsur fisik (jasmani) dan psikis (mental) di dalam proses pembelajaran. Aktivitas dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, seperti siswa aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan peserta didik aktif mengemukakan pendapatnya pada saat pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki aktivitas jasmani maka aktivitas psikisnya akan tumbuh dengan sendirinya. Atas dasar kondisi pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo yang menunjukkan masih kurangnya aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran PPKn, maka diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran PPKn.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami peserta didik, seharusnya guru mencari solusi seperti penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan juga menarik sebagai strategi dalam menarik perhatian peserta didik untuk antusias dalam pembelajaran serta memberikan materi yang tepat agar sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa. Hal ini bertujuan agar aktivitas belajar siswa bisa berjalan dengan baik dan hasil belajar dapat dicapai dengan optimal (Rahayuni, 2016). Metode pembelajaran perlu dipilih dan diterapkan sesuai dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi peserta didik untuk meningkatkan aktivitas belajar selama pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan peserta didik untuk dapat meminimalkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran PPKn, ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif didalam kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*.

Metode *edutainment* berasal dari bahasa Inggris yaitu pendidikan yang menghibur atau menyenangkan (Agustriana 2013). Pada proses pembelajaran *edutainment* didesain muatan pembelajarannya dikombinasikan dengan hiburan yang menyenangkan melalui permainan. *Edutainment* sebagai proses pembelajaran yang memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Metode ini lebih menekankan pada metode pembelajaran yang interaktif, eksperiensial serta melibatkan peserta didiknya secara langsung ke dalam aktivitas belajar. Metode ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran PPKn. Melihat bahwa banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru didalam proses pembelajaran. Salah satu dari metode yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran PPKn adalah metode *edutainment*. Metode *edutainment*, dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dan menikmati proses pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan.

Metode *edutainment* ini memiliki kelebihan yaitu dapat mengurangi tekanan dari rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik lebih memperhatikan pelajaran, karena metode ini melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode *edutainment* merupakan salah satu pembelajaran aktif, dimana metode pembelajaran ini lebih berpusat kepada peserta didik dan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan. Dengan demikian peserta didik dapat berinteraksi, mengasah daya pikir peserta didik dan pemahaman serta dapat menggali potensi yang ada dalam diri peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan fakta bahwa di SMP Negeri 2 Kalirejo belum diterapkan metode pembelajaran *edutainment* dan masih menggunakan metode

konvensional (ceramah). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul : **“Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Menguatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya aktivitas belajar oleh peserta didik pada pembelajaran PPKn.
2. Metode yang digunakan guru kurang memotivasi aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn
4. Belum diterapkannya metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran PPKn.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, untuk memperoleh fokus penelitian ini maka akan dibatasi pada penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo, dalam masalah ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya aktivitas belajar oleh peserta didik pada pembelajaran PPKn.
2. Belum diterapkannya metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

“Bagaimana penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran PPKn.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang perbedaan yang didapatkan setelah menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi pendidik untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan dan mengembangkan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan peserta didik untuk aktif di dalam aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKn.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai cara mengatasi kesulitan peserta didik untuk aktif di dalam aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKn.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian ini mencakup:

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn. Karena menjelaskan mengenai metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas. Selain itu, penelitian ini juga membahas mengenai bagaimana aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode *edutainment*.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo.

D. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kalirejo yang beralamat di Kampung Watu Agung, Kec. Kalirejo, Kab. Lampung Tengah, Lampung, dengan kode pos 34174.

E. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 19 September 2023 dengan nomor surat **9014UN26.13/PN.01.00/2023** yang dapat digunakan hingga keluar surat balasan dari SMP Negeri 2 Kalirejo pada tanggal 26 September 2023. Penelitian berlangsung dari tanggal 26 September 2023 sampai 10 Oktober 2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum Tentang Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilalui oleh setiap individu untuk pembentukan pribadi yang lebih baik. Dengan kata lain, pembentukan pribadi ini nantinya berindikasi kepada perubahan tingkah laku yang dianggap sebagai hasil belajar. Seseorang dikatakan telah belajar jika mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang diinginkan oleh lingkungan. Menurut Siregar (2014) belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Pane (2017) menjelaskan bahwa belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, positif, positif, dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan psikolog dan pendidik. Kemudian menurut Purwanto (2014) belajar adalah usaha peserta didik menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Belajar adalah usaha mengubah tingkah laku yang akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Belajar juga merupakan proses melengkapi pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru dan suatu

proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik tersebut (Maskun, 2018).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perolehan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pengalaman baru melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, atau sumber belajar, sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan tersebut. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya.

2. Macam-macam Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu. Artinya, teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu sehingga dengan pemahaman tentang teori belajar tersebut akan membantu guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien. Dengan kata lain, pemahaman guru dalam mengorganisasikan proses pembelajaran dengan lebih baik sehingga siswa dapat belajar dengan lebih optimal. Dengan demikian, teori belajar dalam aplikasinya sering digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Irwan Nahar (2016) menyatakan bahwa teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Penggunaan teori belajar dengan langkah-langkah pengembangan yang benar dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami sesuatu yang dipelajari. Teori-teori belajar tersebut antara lain yaitu:

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Thobroni (2015) mengungkapkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan suatu teori perihal perubahan perilaku sebagai perolehan dari pengalaman. Berdasarkan teori ini, belajar adalah proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*respons*).

Penganut teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia adalah hasil *conditioning*, yakni hasil dari latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan bereaksi terhadap syarat-syarat atau perangsang-perangsang tertentu yang dialaminya di dalam kehidupannya.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Pada teori belajar kognitivisme, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan perseptual untuk memperoleh pemahaman. Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Nugroho (2015) menyatakan bahwa teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Sejalan dengan hal tersebut, Nurhadi (2018) mengemukakan bahwa teori kognitivisme adalah hasil interaksi mentalnya dengan lingkungan sekitar sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan atau tingkah laku. Dalam pembelajaran pada teori ini dianjurkan untuk menggunakan media yang konkret karena anak-anak belum dapat berfikir secara abstrak.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Menurut Rangkuti (2014) mengemukakan bahwa

teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Kemudian menurut Nurfatimah Sugrah (2019) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme didalam pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan memberi keleluasaan individu dalam rangka mengembangkan dirinya sendiri.

d. Teori Belajar Humanistik

Menurut Arbayah (2013) menyatakan bahwa teori humanistik adalah teori belajar yang tergerak dari dalam diri manusia berdasarkan keinginan dan kebutuhannya sendiri dalam berbagai proses pemenuhan, aktualisasi, pemeliharaan, hingga peningkatan diri. Kemudian menurut Aisyah, et al (2023) penilaian teori humanistik lebih menekankan proses pembelajaran yang dinilai sukses bila peserta didik memahami lingkungan serta dirinya sendiri.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teori humanistik ini lebih menekankan pada pembelajaran dikatakan berhasil jika peserta didik dapat mengenali dan memahami lingkungannya sendiri

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu yang artinya teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu sehingga dengan pemahaman tentang teori belajar tersebut akan membantu pendidik untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien. Teori belajar juga sering digunakan sebagai dasar pertimbangan pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Adapun teori belajar yang melatar belakangi dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan metode pembelajaran adalah teori belajar humanistik. Teori belajar humanistik ini menekankan pentingnya aspek psikologis dan motivasi intrinsik individu dalam proses pembelajaran. Dalam konteks metode pembelajaran *edutainment*, pendekatan humanistik dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik karena metode *edutainment* menggabungkan unsur-unsur pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*), sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan psikologis individu seperti rasa aman, penerimaan diri, dan penghargaan. Melalui elemen-elemen *game* atau interaktif dalam metode *edutainment*, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi secara mandiri dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kesenangan dan keterlibatan langsung dari siswa melalui metode *edutainment*, hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Peserta didik akan lebih termotivasi karena mereka merasakan kepuasan sendiri ketika berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dalam konteks permainan atau aktivitas interaktif tersebut. Dengan demikian, teori belajar humanistik sangat relevan dalam menjelaskan bagaimana metode pembelajaran *edutainment* dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik dengan mendorong partisipasi aktif, motivasi intrinsik, dan pengembangan potensi penuh mereka dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik berdasarkan pendekatan humanistik

B. Tinjauan Umum Tentang Metode Pembelajaran *Edutainment*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Secara bahasa kata metode berasal dari dua kata, yaitu *meta* “melalui” dan *hodos* berarti “jalan” atau “cara”. Berdasarkan sudut pandang tersebut, maka metode sendiri dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Ngalimun, 2012). Metode dapat diartikan suatu cara, jalan, atau langkah-langkah atau cara kerja yang sistematis yang harus dilalui atau ditempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Hidayat & Abdillah, 2019). Menurut Aqib dalam Sueni (2019) menyatakan bahwa secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Secara khusus metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Kemudian di sisi lain Wina Sanjaya dalam Hidayat dkk (2020) menjelaskan bahwa metode juga diartikan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan, artinya metode merupakan cara atau prosedur yang digunakan dan disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu yang kaitan pada proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Hidayat, dkk., 2020). Pembelajaran yang baik adalah yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan pemanfaatan lingkungan belajar yang optimal (Hariyanto & Mustafa, 2020).

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan guru, peserta didik, dan sumber belajar, dimana hal tersebut memiliki tujuan untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik didalam proses belajarnya. Di dalam pembelajaran ini berisi kegiatan belajar yang terarah pada tujuan yang akan dicapai, dimana didalamnya berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi serta dapat mendukung terjadinya proses belajar siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang dilakukan dalam upaya yang dilakukan untuk peserta didik yang membawa ke tujuan tertentu. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan (Rusman, 2011).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau strategi dalam proses belajar di kelas yang melibatkan guru, peserta didik, dan sumber belajar, dimana hal tersebut dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan belajar yang diharapkan. Maka dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran diperlukan suatu adanya perencanaan berupa rancangan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan praktis. Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh pada keberlangsungan proses pembelajaran itu sendiri, dimana dapat membantu dan memudahkan guru dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan peserta didik, sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan materi akan tersampaikan dan mudah diterima oleh peserta didik. Dengan demikian artinya tujuan pembelajaran akan tercapai.

2. Ciri-Ciri Metode Pembelajaran

Terdapat beberapa ciri-ciri metode pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. Memungkinkan terciptanya kondisi kondusif selama proses pembelajaran.
- b. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mempelajari bahan ajar selama proses pembelajaran,
- c. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- d. Memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang mencakup segenap potensi dalam dirinya secara seimbang.
- e. Memungkinkan peserta didik untuk melakukan refleksi secara bebas terhadap pengalaman belajar yang diperoleh ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar (fisik dan sosial).
- f. Mendorong tumbuh-kembangnya kepribadian peserta didik, utamanya sikap terbuka, demokratis, disiplin, tanggungjawab,

dan toleran serta kmitmen terhadap nilai-nilai sosial budaya bangsanya.

3. Kriteria Pemilihan Metode Pembelajaran

Ketepatan dalam penggunaan metode pembelajaran sangat menentukan terciptanya kondisi yang kondusif dan menyenangkan sehingga memberikan peluang bagi peserta didik memperoleh kemudahan untuk mempelajari bahan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam pemilihan metode pembelajaran ini akan membentuk interaksi yang dapat memperlancar proses siswa untuk memperoleh pengetahuan.

Berikut adalah kriteria pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan, antara lain:

- a. Kompetensi yang ingin dicapai melalui pembelajaran, kompetensi itu perlu rumusan secara jelas, singkat dan spesifik sehingga dapat dilaksanakan dan diukur tingkat ketercapaiannya setelah pembelajaran usai sekaligus menjadikan orientasi dalam pemilihan metode pembelajaran.
- b. Bahan pengetahuan yang akan disajikan melalui pembelajaran, bahan ini sebagai sarana pembentukan kompetensi atau kemampuan peserta didik yang akan tercapai melalui proses pembelajaran.
- c. Karakteristik peserta didik, hal ini perlu mendapatkan perhatian dalam pemilihan metode pembelajaran sehingga upaya intervensi selama pembelajaran diharapkan dapat membuahkan hasil yang berkualitas.
- d. Berpedoman pada tujuan, tujuan dapat memberikan pedoman yang jelas bagi guru dalam mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pengajaran, termasuk pemilihan metode. Metode mengajar yang dipilih guru tidak boleh dipertentangkan dengan tujuan yang telah dirumuskan, tapi metode pembelajaran yang

dipilih itu harus mendukung kemana kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuannya.

- e. Kemampuan guru, kemampuan guru bermacam-macam, disebabkan latar belakang pendidikan dan pengalaman pembelajaran. Dari latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode pembelajaran yang baik dan benar.
- f. Situasi kelas adalah sisi lain yang patut diperhatikan dan dipertimbangkan guru ketika akan melakukan pilihan terhadap metode.
- g. Kelengkapan fasilitas, penggunaan metode perlu didukung fasilitas. Fasilitas yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik metode yang akan digunakan.
- h. Kelebihan dan kelemahan metode, hal ini juga perlu diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran.

4. Pengertian *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*.

Education berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain secara rinci, sehingga muatan hiburan dan pendidikan dapat dipadukan secara sinkron untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut *New World encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur.

Sedangkan menurut Hamruni (2008), *edutainment* dalam proses pembelajaran dapat diterapkan jika memenuhi beberapa aspek, sebagai berikut:

- a. Memberi kemudahan dan suasana gembira.
- b. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
- c. Menarik minat.
- d. Menyajikan materi yang relevan.
- e. Melibatkan semua indera dan pikiran.
- f. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran.
- g. Memberi pengalaman sukses.
- h. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- i. Merayakan hasil.

Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, kekuatan pembelajaran terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta terjadi suatu interaksi atau hubungan antara guru dan peserta didik yang terjalin dengan pendekatan didaktif metodik yang bernuansa "redagogis", artinya interaksi antara guru sangat luwes, akrab, dan bersahabat sebagaimana teman sendiri, dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Menurut Roqib (2009) *edutainment*, dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan baik fisik maupun psikis. Di lain pihak Santoso (2010) mengemukakan bahwa *edutainment*, adalah suatu metode pembelajaran berbasis kompetensi yang aktif dan efisien, dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya

dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang dan mereka menikmatinya. Jadi pembelajaran *edutainment* merupakan pola pikir yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang penuh dengan hiburan, keaktifan dan penemuan (Ulil Albab, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* merupakan cara atau langkah-langkah dalam pembelajaran yang dikemas secara menarik, menyenangkan dan menghibur. Metode *edutainment*, menempatkan pembelajar sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Dalam *edutainment* proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Karakteristik pembelajaran yang menyenangkan tersebut yaitu apabila didalamnya mencakup adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan dan gembira, materi pembelajaran yang relevan, mudah dipahami, dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa. Hakikat belajar sendiri ialah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari. Selain itu melibatkan dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.

5. Manfaat Metode Pembelajaran *Edutainment*

Manfaat metode *edutainment* disampaikan Vogotsky dikutip oleh Ratna Megawangi, bermain dan aktivitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*age-appropriate*), dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*) bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada

usia dini (*pre-operational thinking*), dan pada masa sekolah dasar (*concrete operational thinking*) (Abdul Wahid, 2008).

Metode *edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan yang menghibur dengan melibatkan aktivitas fisik, sehingga kedua belahan otak kanan dan otak kiri akan berfungsi secara. Karena secara anatomis, otak kanan dan otak kiri memiliki perbedaan yang berakibat pada perbedaan fungsi dan cara kerja di antara keduanya. Menurut para neurolog, kunci seorang yang cerdas dan kreatif adalah mengupayakan agar otak belahan kiri dan belahan kanan dapat berfungsi secara maksimal dan seimbang (Mustamir Pedak, 2009). Berdasarkan pernyataan tersebut maka dalam pembelajaran, otak kanan maupun otak kiri perlu dilatih dan salah satu upayanya yaitu dengan menerapkan metode *edutainment*.

Maka di dalam pembelajaran pun otak kanan dan otak kiri perlu dilatih untuk hal ini maka terdapat salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan metode *edutainment* yang hakikatnya mengemas kegiatan belajar dengan menyenangkan yang didalamnya memuat hiburan dan pendidikan, karena bermain juga memiliki manfaat bagi peserta didik yakni untuk memperoleh keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Menurut Andrioza dan Badrus Zaman (2016), metode *edutainment* membawa manfaat bagi siswa, seperti belajar menjadi mudah dan menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, melatih kreatifitas siswa dan menarik minat belajar siswa.

Maka manfaat dari metode pembelajaran *edutainment* dalam kegiatan belajar ini antara lain dapat menciptakan suasana yang gembira atau menyenangkan peserta didik karena suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan

mengambil informasi, sehingga kemandirian belajar siswa dapat terealisasi dengan baik.

6. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Edutainment*

Shodiqin (2016) mengungkapkan ada beberapa kelebihan metode pembelajaran *edutainment*, secara umum kelebihan tersebut yaitu:

- a. Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive independence*, di mana konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
- b. Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap setiap siswa, sehingga terdapat individual *accountability*.
- c. Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerjasama yang tinggi, sehingga akan menumpuk *social skill*. Sehingga penguasaan materi juga akan meningkat.

Adapun menurut Zamrodah (2016) terdapat beberapa pula kelemahan metode pembelajaran *edutainment*, antara lain:

- a. Dalam menyusun langkah pembelajaran guru dituntut harus bisa mengenal dan mengidentifikasi berbagai kemampuan dan kelemahan siswa.
- b. Pada proses pembelajaran dengan metode *edutainment* ini lebih membutuhkan waktu yang agak lama.
- c. Dalam proses pembelajaran ini akan terlihat jelas antara siswa yang aktif dan yang kurang aktif, sehingga memunculkan rasa kurang percaya diri bagi siswa yang kurang aktif.

7. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Edutainment*

Metode pembelajaran *edutainment* ini dilakukan dengan cara melibatkan secara aktif peserta didik untuk belajar, dimana dalam

proses pembelajarannya ini dikemas sedemikian rupa dengan memasukkan unsur hiburan didalamnya, contohnya seperti bermain *game*, dimana bermain disini yakni permainan yang edukatif supaya pembelajaran selalu diingat di dalam otak dan untuk menarik minat peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sama halnya dengan metode pembelajaran pada umumnya, dalam metode pembelajaran *edutainment* ini juga terdapat langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar.

Langkah-langkah metode *edutainment* yang diungkapkan Hamruni (2008) :

- a. Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar.

Proses belajar tidaklah selalu berjalan mulus, dan selalu dihadang oleh berbagai rintangan, baik yang bersumber dari diri pembelajar atau dari luar. Dari sisi pembelajar, rintangan-rintangan itu bisa muncul karena tidak merasakan adanya manfaat pribadi, takut gagal, tidak peduli atau bahkan tidak menyukai pada topik pelajaran, terpaksa hadir, punya masalah dan gangguan pribadi, merasa bosan, dan merasa tidak mampu. Menghilangkan atau mengurangi rintangan-rintangan ini akan menghasilkan kemampuan belajar yang semakin meningkat setiap saat.

- b. Membangun minat belajar.

Pembelajar dapat belajar dengan baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan bahwa pembelajaran itu mempunyai relevansi dan nilai bagi diri mereka secara pribadi. Oleh karena itu, penting sekali untuk sejak awal memunculkan manfaat agar pembelajar merasa terkait dengan topik pembelajaran.

- c. Melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran.

Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasilnya menjadi lebih permanen. Tanpa

keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak berkurang dan tidak bisa merekatkan materi pembelajaran ke dalam ingatan. Memberikan selingan permainan (*games*) dalam pembelajaran. Kesenangan dalam bermain akan melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, membuat siswa menjadi bersemangat, dan menyehatkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dalam metode *edutainment* yaitu pertama menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, sikap positif siswa harus dikembangkan agar berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Langkah kedua membangun minat belajar, menciptakan minat dalam belajar merupakan hal penting supaya siswa dapat belajar dengan baik. Langkah yang ketiga melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran, emosi siswa sangat penting diperhatikan saat proses pembelajaran, emosi seperti senang, gembira dan bersemangat merupakan emosi positif yang dapat mempercepat proses belajar.

Terakhir memberikan selingan permainan dalam proses pembelajaran. Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan kedua jenis permainan yang digunakan semata-mata hanya sebagai permainan murni. Jika permainan pendidikan untuk penyampaian materi atau topik pembelajaran, sedangkan permainan murni hanya pembangkit semangat.

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode *edutainment*, yaitu:

- a. Guru menyiapkan alat-alat audio Visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

- b. Kelas didisain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.
- c. Guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut.
- d. Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskripsikan tentang film yang telah ditayangkan dengan diiringi musik.
- e. Nama kelompok dibuat sesuai dengan materi yang terkait, misalnya tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan.
- f. Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya dengan *Snowball Throwing* (Melempar bola salju) dengan cara setiap kelompok menyiapkan satu pertanyaan yang ditulis dalam kertas kosong, lalu kertas tersebut digulung dimasukkan ke dalam bola yang berwarna -warni yang di belah kemudian di tutup dengan isolatif. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melempar bola tersebut ke kelompok lain dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Kelompok lain berusaha menangkap bola tersebut. Siswa yang terakhir memegang bola mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari bola tersebut. Atau boleh juga dilaksanakan dengan permainan lainnya seperti *Role Play*, *Card Sort*, debat berantai atau lainnya. Karena pada dasarnya metode *edutainment* merupakan bentuk nyata dari model PAIKEM.
- g. Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok merangkum materi. (Awaliyah, 2013)

Pada dasarnya, metode *edutainment* dapat diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab dalam pelaksanaannya, metode *edutainment* sudah ditransformasikan dalam beragam bentuk seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*,

quantum learning, quantum teaching. Menurut Moh. Sholeh Hamid (2013), teori dan bentuk terapannya dapat dijabarkan antara lain sebagai berikut:

1) *Humanizing the classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, *the classroom* artinya ruang kelas. Jadi *Humanizing the classroom* berarti memanusiakan ruang kelas. Akan tetapi, yang dimaksud memanusiakan ruang kelas adalah guru memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakter masing-masing siswa di dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas adalah ruang yang dijadikan tempat pembelajaran berlangsung.

Menurut John P. Miller yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid (2013) menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu fokus pada pengembangan model pendidikan afektif atau lebih dikenal dengan sebutan pendidikan kepribadian. Dengan kata lain *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mendidik, mengarahkan potensi manusia baik secara fisik maupun batin secara seimbang dengan tempat yang disesuaikan dengan siswa, yang berarti tempat belajar siswa adalah sekolah itu sendiri.

Dengan demikian, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis lainnya. Oleh karena itu pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang berjalan dengan seimbang.

2) *Active learning* (pembelajaran aktif)

Active berarti aktif sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Jadi *Active learning* adalah pembelajaran aktif. Menurut Melvin I. Sibelrman yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid (2013), belajar

bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Sebab belajar pada dasarnya membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan. Pada saat aktif belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Ia mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang ia pelajari dan inilah sebenarnya yang menjadi dasar dari pembelajaran aktif.

Menurut Bonwell dalam Moh. Sholeh Hamid (2013), pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topic atau permasalahan yang dibahas.
- b. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengajarkan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak dituntut untuk berfikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
- e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran *active learning* yaitu lebih mengedepankan kemampuan peserta didik atau pembelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan memberi sarana kepada peserta didik untuk mengeksplor diri di dalam kelas dan guru menjadi pengawas serta pembimbing untuk peserta didik agar berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan diri seorang peserta didik tidak hanya dinilai

secara pribadi, tetapi juga dilihat dari interaksi yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung.

3) *The accelerated learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Maka *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* adalah cara belajar cepat, alamiah dan modern. Konsep pembelajaran dari *accelerated learning* adalah pembelajaran yang berlangsung cepat, tidak bertele-tele, menyenangkan dan memuaskan.

Pencetus dari konsep pembelajaran *accelerated learning* adalah Dave Meier, ia menyarankan kepada pendidik atau pengajar untuk mengelola kelas dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Apabila metode *edutainment* diterapkan dengan menggunakan pendekatan SAVI maka pembelajaran akan lebih berjalan dengan optimal. Adapun beberapa penjelasan mengenai SAVI, sebagai berikut:

- a. *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat).
- b. *Auditory* dimaksudkan sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan).
- c. *Visual* dimaksudkan sebagai *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan).
- d. *Intelektual* dimaksudkan sebagai *learning by problem solving reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).

Pendekatan SAVI tersebut sangat baik digunakan dalam penerapan metode *edutainment*, di mana metode *edutainment* sendiri juga melatih rangsangan pada diri siswa melalui permainan dalam belajar.

4) *Quantum learning*

Kata *quantum* sebenarnya merupakan istilah yang diambil dari istilah fisika yang berarti paket. energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi, hubungan, dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

Hal ini sangat selaras dengan metode *edutainment* itu sendiri, yang saat ini banyak dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Penekanan teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan, kenyamanan dan berfikiran positif sebelum memulai pembelajaran.

5) *Quantum teaching*

Quantum teaching adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas *quantum teaching* dapat dimaknai sebagai upaya untuk mengubah suasana belajar dari yang cenderung monoton dan membosankan ke suasana belajar yang

menyenangkan, gembira, meriah, dan melibatkan gerak tubuh dengan memadukan potensi yang ada seperti *knowledge*, fisik, psikis, dan emosi.

Berdasarkan penjabaran di atas maka pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik juga membutuhkan strategi dalam pengimplementasian metode *edutainment* ini antara lain yaitu:

- 1) *Picture and picture*, pada hal ini seorang guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi dan menanamkan pesan yang ada dalam materi tersebut, dengan menggunakan alat atau gambar tersebut di harapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan focus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan.
- 2) *Numbered head together*, dalam strategi ini adalah bagaimana siswa mampu menerima berbagai pendapat yang diterima dan disampaikan oleh orang atau kelompok lain, kemudian menganalisisnya bersama.
- 3) *Cooperative script* adalah sebuah strategi yang menarik bagi siswa, karena siswa akan berbicara dengan lawan bicara secara langsung dan akan mendapatkan respons langsung dari lawannya dalam hal ini guru membagi siswa menjadi berpasangan dan setiap pasangan membahas tema yang telah diberikan sebelumnya. (Moh. Sholeh Hamid, 2014).

Kemudian ada beberapa jenis permainan yang bisa dijadikan strategi pembelajaran dalam metode *edutainment* yaitu pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan yaitu:

- 1) Permainan mentimeter dan *kahoot* adalah permainan dengan menggunakan handphone dan membutuhkan kouta dan *signal* yang kuat.

- 2) Permainan artikulasi adalah permainan yang membuat peserta didik menjadi aktif dan berani mengutarakan pendapatnya. Selain itu, permainan ini akan memberikan keterampilan berbicara dan berani tampil untuk menyampaikan apa yang telah dipelajarinya, sehingga ia akan lebih mampu untuk menyerap materi pelajaran dengan baik. Berikut terdapat beberapa langkah yang bisa dilakukan guru dalam permainan ini yaitu:
- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menyajikan materi sebagaimana biasanya.
 - b. Untuk mengetahui daya serap peserta didik, guru membentuk kelompok secara berpasangan yaitu dua orang, selanjutnya menugaskan salah satu peserta didik dari pasangan itu untuk menceritakan materi yang baru diterima dari guru, kemudian pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, lalu berganti peran, begitu juga dengan kelompok lainnya.
 - c. Menugaskan peserta didik secara bergiliran/diacak untuk menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya, sampai sebagian peserta didik sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
 - d. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami oleh peserta didik.
 - e. Terakhir, guru menyampaikan kesimpulan dan mengevaluasi pertemuan pada hari itu, lalu menutup pembelajaran
- 3) Permainan lompat kuis, permainan ini membuat peserta didik menjadi aktif dan berani untuk tampil kedepan dan berani untuk mengutarakan pendapatnya. Selain itu, permainan ini melibatkan aktivitas fisik peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat melatih kemampuan fisik dan kerja otak. Berikut

terdapat beberapa langkah yang bisa dilakukan guru dalam permainan ini yaitu:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menyajikan materi sebagaimana biasanya.
- b. Guru menyiapkan keperluan permainan yang dibutuhkan seperti pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan ditampilkan melalui LCD dan beberapa kertas jawaban.
- c. Untuk mengetahui daya serap peserta didik, guru membentuk 2 kelompok besar.
- d. Guru meminta peserta didik untuk mengambil 10 pasang sepatu untuk dikumpulkan dan menata sesuai arah yang dikehendaki (depan, belakang, kanan, kiri).
- e. Kemudian masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan anggotanya untuk *battle* berlompat sesuai arah sepatu untuk mengambil jawaban yang tepat dari pertanyaan yang ditampilkan
- f. Peserta didik yang lain akan mengkonfirmasi jawaban yang disampaikan.
- g. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami oleh peserta didik.
- h. Terakhir, guru menyampaikan kesimpulan dan mengevaluasi pertemuan pada hari itu, lalu menutup pembelajaran

Beberapa contoh diatas merupakan contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran dengan metode *edutainment*, yang tentu akan sangat menarik bagi peserta didik untuk mengikutinya. Hal ini bisa dijadikan sebagai sebuah terobosan baru untuk membuat peserta didik merasa nyaman dan senang dalam belajar di dalam kelas. Sehingga

selama proses pembelajaran tidak membosankan untuk peserta didik. (Moh. Sholeh Hamid, 2014).

C. Tinjauan Umum Tentang Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, aktivitas adalah kegiatan. Pembelajaran di kelas merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan peserta didik. Peserta didik mempunyai potensi untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2010) bahwa pengajaran efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri kepada peserta didik. Peserta didik belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup masyarakat.

Aktivitas adalah keterlibatan dalam fisik, mental dan emosional dalam proses pembelajaran yang diarahkan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai guna menunjang keberhasilan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Menurut Oemar Hamalik (2010) mengemukakan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Menurut Susilowati (2016) aktivitas belajar disebut juga belajar aktif, karena saat proses pengondisian kelas menggunakan pembelajaran aktif sehingga dapat membuat siswa lebih mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik itu mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi tanggapan, dan berperan aktif dibidang lainnya. Selain itu aktivitas belajar disini merupakan kegiatan yang melibatkan unsur fisik (jasmani) dan psikis (mental) di dalam proses pembelajaran

2. Macam-Macam Aktivitas Belajar

Terdapat banyak jenis aktivitas belajar yang dapat dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Tetapi masih banyak peserta didik yang belum melakukan jenis-jenis aktivitas belajar lainnya. Hal ini disebabkan karena terdapat kendala ketika proses pembelajaran itu berlangsung, seperti perbedaan tingkat kemampuan masing-masing pada peserta didiknya serta kurangnya hal-hal yang dilakukan guru dalam memotivasi aktivitas belajar peserta didik. Terdapat jenis-jenis aktivitas belajar peserta didik menurut Paul B. Diedricht (Sardiman, 2014) adalah sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b. *Oral Activities*, seperti menyatakan, meluruskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato, ceramah dan sebagainya.
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambarkan, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, menunjukkan bahwa aktivitas belajar cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan

tersebut dapat diciptakan pada saat pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

3. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa menurut Ngalim Purwanto yang dikutip oleh Muhibin Syah (2013) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor dan eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikis).

a) Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus memiliki fisik yang sehat.

b) Aspek Psikis (Psikologis)

Menurut Sadirman, ada delapan faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.

2) Faktor eksternal

Adapun faktor eksternal terdiri atas :

a) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar peserta didik, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan anak dengan

orang tua, tenang atau tidak, semuanya itu sangat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

b) Sekolah

Keadaan sejourah tempat belajar turut mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Kualitas pendidik, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah, dan yang lainnya dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

c) Masyarakat

Sebagai anggota masyarakat, peserta didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang terbentuk mengikat perilaku peserta didik untuk tunduk terhadap norma yang berlaku dalam masyarakat.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan sekitar atau tempat tinggal sangat mempengaruhi dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Keadaan lingkungan bangunan rumah, susana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya.

D. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar didalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai bantuan yang diberikan oleh pendidik supaya dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk

membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamiluddin & Wardana, 2019).

Menurut Sugiartini dalam Adha (2010) mengemukakan pembelajaran adalah upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar dan membelajarkan, dimana dalam kegiatan tersebut akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Interaksi yang terjadi yakni peserta didik melakukan kegiatan belajar dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu komposisi atau prosedur yang tersusun secara sistematis yang memiliki tujuan dalam membantu proses belajar peserta didik, dimana didalamnya memuat serangkaian kegiatan seperti terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik yang memiliki tujuan mentransfer pengetahuan, dan merubah serta membentuk pola perilaku peserta didik yang lebih baik kedepannya.

2. Pengertian PPKn

Secara bahasa, istilah "*Civic Education*" oleh sebagian pakar diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Zamroni dalam Madiung dkk., (2018) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi muda bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.

Cogan dalam Telaumbanua (2019) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian *citizenship education* diartikan lebih luas. Artinya Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sebagai suatu mata pelajaran, tapi mencakup berbagai pengalaman

belajar yang membantu pembentukan totalitas warganegara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik yang terjadi di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media massa. Sejalan dengan Cogan, Winataputra (2007) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *citizenship education*, dimana menurut beliau bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. Sampai saat ini bidang itu sudah menjadi bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia. Kemudian menurut Agustinah. A, dkk. (2013) mendefinisikan pendidikan kewarganegaraan (*civic education*) adalah proses pengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang cerdas, terampil, kreatif, dan inovatif serta memiliki karakter yang khas dalam sikap dan moral sebagai bangsa Indonesia yang dilandasi nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Menurut Winataputra & Budimansyah (2012; Kariadi, 2017), “Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk keperibadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam “*nation and character building*”. Sebagai mata pelajaran di sekolah, pendidikan kewarganegaraan telah mengalami perkembangan yang fluktuatif, baik dalam kemasan maupun substansinya. Saat ini kebijakan pendidikan Indonesia menambahkan kembali kata Pancasila ke mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kembali. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berkaitan erat dengan peran dan kedudukan serta kepentingan warga Negara sebagai individu, anggota

keluarga, anggota masyarakat dan sebagai warga Negara Indonesia yang terdidik serta bertekad dan bersedia untuk mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari (Madiong dkk., 2018).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hasil seluruh program sekolah, bukan merupakan program tunggal ilmu-ilmu sosial, dan bukan sekedar rangkaian pelajaran tentang kewarganegaraan, tetapi Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai fungsi penting, yaitu menghadapkan remaja, dan peserta didik pada pengalaman di sekolahnya tentang pandangan yang menyeluruh terhadap fungsi kewarganegaraan sebagai hak dan tanggung jawab dalam suasana yang demokratis.

3. Fungsi Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) mempunyai fungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan menurut Mubarokah dalam Magdalena dkk (2020) mengungkapkan fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

- a) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara.
- b) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara.
- c) Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan-keputusan yang cerdas.

- d) Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.

4. Tujuan Pembelajaran PPKn

Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa.

Menurut Depdiknas dalam Magdalena, dkk (2020) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut :

- a) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari pernyataan tersebut mengenai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki rorientasi pada penanaman konsep

Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara.

Sedangkan menurut Djahiri (1995), tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

a. Secara umum.

Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu : “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

b. Secara khusus.

Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan suatu negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan ini tentunya supaya warga negaranya menjadi

warga negara yang baik dan cerdas serta memiliki wawasan kebangsaan.

5. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Damri & Putra (2020) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, merupakan perpaduan yang sangat erat untuk menggambarkan makna yang tergantung dalam keberagaman yang ada di Indonesia yang meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia adalah hak-hak yang melakat pada diri manusia sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa dari sejak dilahirkan ke dunia yang tidak dapat dicabut atau diganggu oleh siapa pun. meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.

- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Globalisasi adalah suatu proses dengan kejadian, keputusan, dan kegiatan di salah satu bagian dunia menjadi suatu konsekuensi yang signifikan bagi individu maupun masyarakat di daerah jauh. Globalisasi mendorong adanya perubahan yang terjadi dalam beberapa bidang meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran PPKn meliputi aspek persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum, dan peraturan; hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; pancasila; dan globalisasi. Ruang lingkup pembelajaran PPKn tersebut secara umum menjelaskan tentang tatanan kehidupan warga negara sehari-hari yang diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila sebagai dasar Negara Indonesia.

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan Safa Amaliatus Sa'adah, Aris, dan Ratna Puspitasari pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Dalam penelitian ini, Safa Amaliatus Sa'adah, Aris, dan Ratna Puspitasari menggunakan penelitian eksperimental. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII B dan kelas VIII D yang dilihat dari angket dan hasil tes Belajar. Hasil skor presentase angket menunjukkan 75%-100% yang tergolong pada kategori "Baik" artinya pengaruh edutainment termasuk dalam kategori baik. Kemudian berdasarkan hasil dari uji tes, hasil belajar siswa menunjukkan sebagian besar cukup dengan presentase 43,59% dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 86,43. bahwa penerapan metode *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, penelitian oleh Safa Amaliatus Sa'adah, Aris, dan Ratna Puspitasari fokusnya pada hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada aktivitas belajar peserta didik. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian Safa Amaliatus Sa'adah, Aris, dan Ratna Puspitasari adalah sama-sama menggunakan penelitian eksperimen (*quasy eksperiment*) dan menggunakan dua kelas yaitu sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian Penelitian oleh Safa Amaliatus Sa'adah, Aris, dan Ratna Puspitasari dengan penelitian penulis ama sama di lakukan di kelas VIII SMP/MTs.

2. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Emmi Murtiyani pada tahun 2022 dengan judul Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK

partisipan dengan subjek penelitian siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit 26 siswa. Objek penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui 2 (dua) siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibuktikan dari 2 (dua) siklus yang ada siswa mengalami peningkatan yaitu di buktikan pada minat belajar siswa pada siklus I, dari 26 siswa terdapat 7 siswa yang minat belajarnya sangat baik, pada siklus II meningkat dari 26 siswa terdapat 18 siswa yang minat belajar sangat tinggi. Kemudian hasil belajar siswa pada siklus I, dari 26 siswa terdapat 18 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu, dari 26 siswa terdapat 26 siswa yang hasil belajarnya tuntas.

Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, jika penelitian Emmi Murtiyani fokusnya pada minat belajar dan hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada aktivitas belajar peserta didik. Kemudian pada penelitian Emmi Murtiyani menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) partisipan sedangkan pada penelitian penulis menggunakan penelitian *quasy eksperiment*. Sedangkan persamaan penelitian Emmi Murtiyani dengan penelitian penulis adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan Metode *Edutainment*.

3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti dan Moh. Kanzunudin pada tahun 2018 dengan judul Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Metode *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam penelitian ini, Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti dan Moh. Kanzunudin menggunakan penelitian eksperimental. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B yang dilihat dari observasi dan hasil tes. Hasil perolehan skor kemampuan kerjasama siswa

pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada skor rata-rata kemampuan kerjasama siswa kelompok eksperimen mencapai 8,70 sedangkan kelompok kontrol mencapai 7,52. Artinya penelitian penerapan model *project based learning (PjBL)* berbantuan metode *edutainment* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap aspek kemampuan kerjasama.

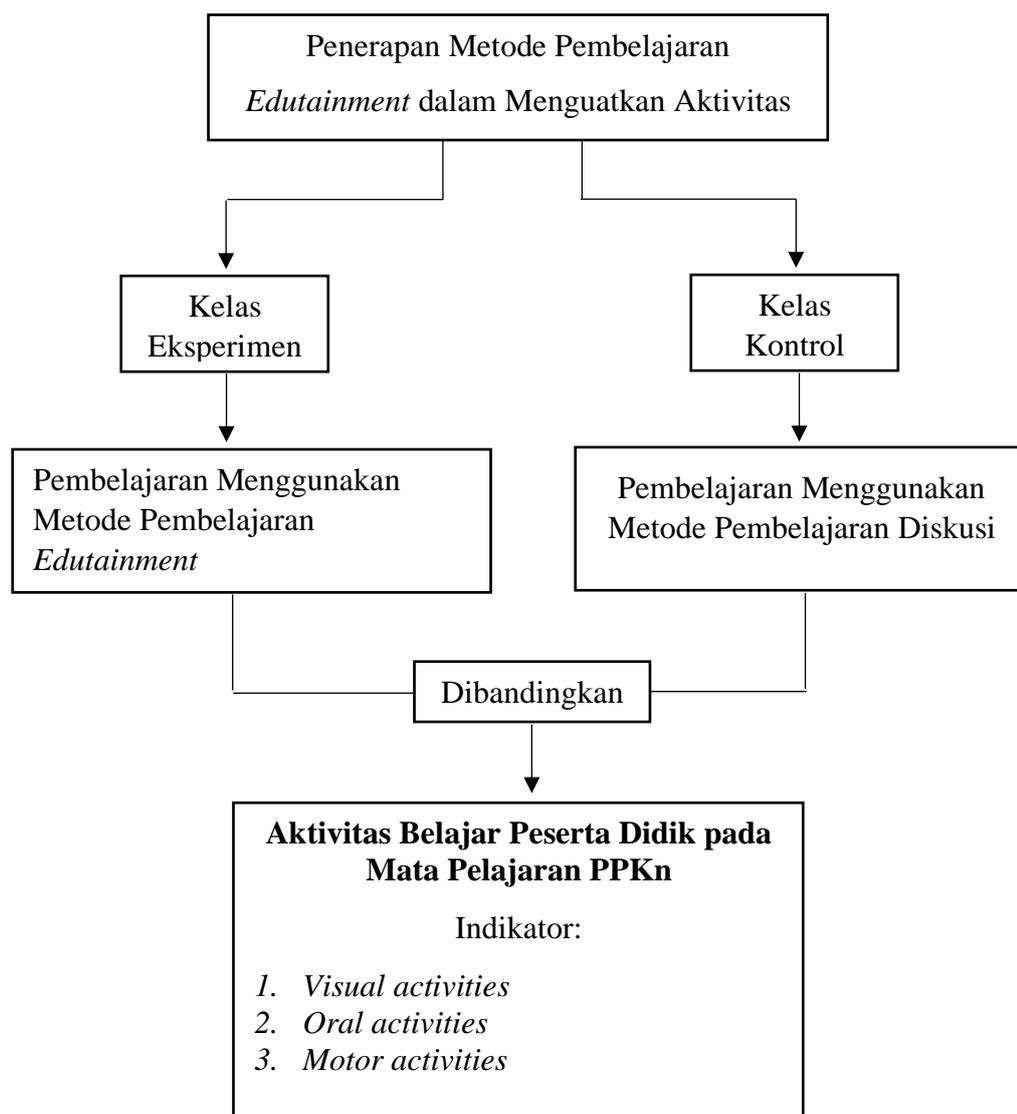
Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, penelitian oleh Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti dan Moh. Kanzunudin fokusnya pada kemampuan kerjasama peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada aktivitas belajar peserta didik. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti dan Moh. Kanzunudin adalah sama-sama menggunakan penelitian eksperimen (*quasy eksperiment*) dan menggunakan dua kelas yaitu sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2.3 Kerangka Pikir

Arikunto (2006) mengungkapkan bahwa kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument dari rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Salah satu masalah dalam pembelajaran PPKn di kelas SMP Negeri 2 Kalirejo adalah kurangnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan guru yang masih menggunakan metode konvensional. Penggunaan metode pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berfikir tersebut sebab melalui metode pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Metode pembelajaran *edutainment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok untuk mata pelajaran PPKn. Pada metode pembelajaran ini penanaman sikap kepada anak yang terlihat dalam penerapan. Diharapkan dengan penerapan metode pembelajaran *edutainment* dapat menguatkan

aktivitas belajar peserta didik. Penyampaian materi pelajaran PPKn oleh pendidik yang kurang bervariasi dalam pembelajaran membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam aktivitas belajarnya serta merasa jenuh dan bosan karena menganggap materi PPKn merupakan pelajaran yang membosankan. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak untuk dapat tertarik terhadap pembelajaran PPKn yaitu dengan cara menerapkan metode pembelajaran, dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*) bukan berpusat pada pendidik (*teacher centered*) salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*. Peneliti berasumsi bahwa metode pembelajaran *edutainment* dapat menguatkan aktivitas belajar peserta didik dalam PPKn. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditemukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2000) mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*. Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode *edutainment*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode diskusi.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Dalam sebuah penelitian, populasi adalah komponen yang penting karena menentukan validitas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pengertian maka dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian yang dihendaki oleh peneliti. Maka populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo dengan jumlah 144.

Tabel 3. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah
1.	VIII A	27
2.	VIII B	30
3.	VIII C	27
4.	VIII D	29
5.	VIII E	31
Total		144

Sumber: Absensi peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kalirejo TA. 2023/2024

B. Sampel

Sampel menurut pendapat Sukardi (2007) merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang mana sampel akan ditentukan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas pertimbangan atau kriteria tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana jika dilakukan pada teknik random. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII D sebagai kelas kontrol dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya sebagai sampel untuk diteliti. Hal tersebut ditentukan berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari guru mata pelajaran PPKn kelas VIII yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama

seperti keadaan di kedua kelas tersebut aktivitas belajar peserta didiknya cenderung masih rendah dan memiliki nilai rata-rata yang sama pada kedua kelas tersebut serta kedua kelas tersebut sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama sehingga bisa dijadikan sampel penelitian.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMPN 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1.	VIII B	30	Eksperimen
2.	VIII D	29	Kontrol

Sumber : Absensi peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kalirejo TA. 2023/2024

3.3 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

A. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *edutainment*.

B. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual adalah penegasan serta penjelasan suatu konsep dengan menggunakan konsep atau kata-kata kembali dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini terhadap

indikator-indikator yang membentuknya. Definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *edutainment*

Metode pembelajaran *edutainment* ini terdiri dari kata *educational* dan *entertainment*, yang berarti suatu metode pembelajaran yang didesain dengan tujuan untuk mendidik dan menghibur, maka *edutainment* dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan. Metode pembelajaran *edutainment* dapat disintesiskan sebagai salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan metode pembelajaran *edutainment* ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dikelas, sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

2. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah segala aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan suatu interaksi aktif antara subjek belajar dengan objek belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal, didalam aktivitas belajar memuat segala bentuk aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun antar peserta didik dengan pendidik dalam proses belajar mengajar tersebut.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu variabel yang dapat diamati melalui pengoperasian variabel menggunakan proses pengukuran yang tepat. Definisi operasional diperlukan untuk dapat memahami objek permasalahan yang ada di dalam penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran *edutainment*

Metode pembelajaran *edutainment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik, menghibur dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi muatan pendidikan, bahkan metode pembelajaran *edutainment* ini dapat menciptakan kondisi belajar menyenangkan di kelas, karena didalamnya melibatkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri dalam mengemukakan suatu konsep, pemahaman, dan pemecahan masalah, sehingga peserta didik menjadi tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran.

2. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang mengharuskan guru untuk memiliki kemampuan yang tinggi dan luas, sehingga dapat membawa peserta didik untuk berkembang secara optimal dan dapat menciptakan peserta didik yang terlibat aktif dalam sebuah interaksi seperti bertanya jawab yang melibatkan guru dan peserta didik, aktif berdiskusi dan mengemukakan pendapat terkait dengan materi pembelajaran.

Aktivitas belajar dapat dilihat dari indikator sebagai berikut:

1. *Visual activities*
2. *Oral activities*
3. *Motor activities*

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Observasi dilakukan dengan bantuan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati dan mengukur aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati.

Kemudian selain menggunakan lembar observasi untuk pengukuran variabel, penelitian ini juga menggunakan angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di kelas VIII. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah metode pembelajaran *edutainment* dan variabel (Y) aktivitas belajar peserta didik. Pada penelitian ini, untuk mengukur variabelnya menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi soal. Angket yang diberikan dan diajukan kepada responden bersifat tertutup. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

A. Sangat Baik

Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dinyatakan sangat baik dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo mengikuti pembelajaran secara aktif dan interaktif pada proses pembelajaran PPKn.

B. Baik

Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dinyatakan baik dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo mengikuti pembelajaran secara aktif pada proses pembelajaran PPKn.

C. Cukup Baik

Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dinyatakan cukup baik dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik apabila peserta didik

kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran secara aktif pada proses pembelajaran PPKn.

D. Tidak Baik

Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dinyatakan tidak baik dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo tidak mengikuti pembelajaran secara aktif pada proses pembelajaran PPKn.

E. Sangat Tidak Baik

Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dinyatakan sangat tidak baik dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo tidak sama sekali mengikuti pembelajaran secara aktif pada proses pembelajaran PPKn.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis untuk mendapatkan data suatu dalam penelitian (Sugiyono:2016). Dalam pengumpulan data penelitian diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul dengan benar dan relevan sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

A. Teknik Pokok

1) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau aktivitas yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh observer (Sugiono, 2016). Observasi pada penelitian ini yaitu observasi guru dan observasi peserta didik dimana observasi peserta didik dilakukan

dengan mengamati mengamati aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran diskusi.

B. Teknik Penunjang

1) Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008). Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teknik angket atau kuisisioner merupakan teknik yang dapat digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data dengan cara yaitu membuat beberapa daftar pertanyaan secara tertulis guna diajukan kepada responden dalam penelitian. Tujuan dari angket atau kuisisioner ini adalah untuk mendapatkan data dan informasi secara langsung dari responden. Pada penelitian ini, teknik angket yang di gunakan untuk mengungkap variabel penelitian yaitu metode pembelajaran *edutainment* (X), dan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Kalirejo (Y). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dimana pertanyaan atau pernyataan dalam angket hanya bisa dijawab sesuai dengan jawaban yang disediakan peneliti dan sifatnya terbatas pula dari responden tersebut.

3.7 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, tujuan penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Dapat disimpulkan bahwa instrumen

penelitian merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh peneliti untuk membantu mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengamatan berstruktur yaitu pengamatan dilakukan dengan berpedoman pada instrumen yang telah disusun. Format yang disusun berisi item-item mengenai kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti hanya membubuhkan tanda ceklis terhadap perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan oleh individu-individu yang diamati dengan menggunakan pedoman observasi dengan tujuan untuk melihat perbedaan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Kalirejo antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk menghitung penilaian hasil observasi peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Pedoman penskoran keaktifan peserta didik

$$\frac{\text{skor tiap peserta didik}}{\text{total skor}} \times 100$$

Pedoman penskoran keaktifan seluruh peserta didik

$$\frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100$$

Tabel 3. 3 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Keaktifan

Interval Presentase	Kriteria
>80	Sangat aktif
60-80	Aktif
40-60	Sedang
20-40	Kurang Aktif
0-20	Tidak aktif

(Kartika, 2001)

B. Angket

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006). Angket atau kuisisioner berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari item-item pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kalirejo yang menjadi sampel penelitian.

Penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden menjawab pernyataan dari tiga alternatif dan kemudian responden akan memilih salah satu jawaban dengan diberikan tanda ceklist pada jawaban yang telah dipilih serta setiap jawaban nilai atau skor yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Jawaban yang sangat sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai lima (5).

2. Jawaban yang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai empat (4).
3. Jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai tiga (3).
4. Jawaban yang tidak sesuai dengan harapan maka akan diberikan skor atau nilai dua (2).
5. Jawaban yang sangat tidak sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai satu (1).

Berdasarkan keterangan di atas, maka akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai 5 sedangkan nilai terendahnya adalah nilai atau skor 1.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Pengertian validitas menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik *korelasi pearson product moment*, untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.

Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

1. Jika nilai signifikansi $< \alpha (0,05)$ maka item dinyatakan valid.
2. Jika nilai signifikansi $> \alpha (0,05)$ maka item dinyatakan tidak valid.

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22.

B. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2019) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik.

Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Menurut Suliyanto (Wibowo, 2012) cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan *metode Cronbach's Alpha* melalui bantuan SPSS 25. Jika nilai signifikansi $< \alpha (0,05)$ maka item dinyatakan valid.

Menurut Sekaran (Wibowo, 2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman

merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas

No	Nilai Interval	Kriteria
1.	<0,20	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Wibowo (2012)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu :

1. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel. (Wibowo, 2012).

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut :

1. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
2. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
3. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Dalam proses analisis data sering kali menggunakan statistika. Statistika disini berfungsi untuk menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

A. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn sebagai hasil dari penggunaan metode pembelajaran *edutainment* dalam kelas eksperimen yaitu Kelas VIII B maupun hasil penggunaan metode pembelajaran diskusi dalam kelas kontrol yaitu Kelas VIII D.

B. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan beberapa uji prasyarat *statistic* untuk menentukan rumus *statistic* yang akan digunakan dalam uji hipotesis tersebut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 22 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Pengujian homogenitas ini mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini uji homogenitas didapat melalui program *SPSS for windows versi 22*. Uji homogenitas data menggunakan *test of homogeneity of variance*. Untuk mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0.05. Dasar pengambilan hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak bersifat homogen.
2. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data bersifat homogen.

C. Analisis Data

1) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* (X) sebagai variabel bebas dengan aktivitas belajar peserta didik (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 22 berdasarkan hasil uji *Independent Sample t Test* (jika data berdistribusi normal) atau dengan uji *Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal) untuk mengetahui apakah ada perbedaan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi. Uji hipotesis ini dilakukan pada data angket kelas eksperimen dengan angket kelas kontrol.

Jika data terdistribusi normal maka dilakukan uji independen sample t Tes dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik *Analyze > Compare Means Independent-Samples T Test*
- b. Masukkan Variabel “Hasil” ke kolom *Test Variable (s)*.
Caranya klik “Hasil”, kemudian klik *Icon* Panah ke kanan
- c. Memasukkan variabel “Kelas” ke kolom *Grouping Variable*
- d. Klik *Define Group*
- e. Pada *Window Define Groups*, masukkan nilai 1 dan 2 pada *Group Use Specified Values*
- f. Klik *Continue* pada *Window Define Group* dan Klik *OK*.

Tujuan dari uji ini adalah supaya diketahui apakah ada perbedaan hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi dengan menggunakan uji *Independent Sample Test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji *Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Jika data tidak terdistribusi normal maka dilakukan uji *Mann Whitney* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik *Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 2 Independent Samples*
- b. Mengisi *Test Variable List* dan *Grouping Variable* pada kotak dialog *TwoIndependent-Sample Test* dan beri tanda centang pada *MannWhitney U*
- c. Kemudian klik *Define Groups* dan mengisi kode masing-masing kelompok data, lalu klik *Continue*
- d. Klik *Options* dan mencentang pada *Descriptive*
- e. Kembali klik *Continue* lalu *OK*.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05 maka ada perbedaan antara penggunaan Metode Pembelajaran *Edutainment* pada kelas eksperimen dengan Metode Diskusi pada kelas kontrol (X) dalam Menguatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik (Y).
- b. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05 maka tidak ada perbedaan antara penggunaan Metode Pembelajaran *Edutainment* pada kelas eksperimen dengan Metode Diskusi pada kelas kontrol (X) dalam Menguatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik (Y).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil adanya perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi maupun angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen sangat aktif dengan presentase sebesar 84,88, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, mengemukakan pendapat, dan bermain.

Kemudian dari analisis hasil penelitian menggunakan angket yang telah peneliti lakukan mengenai penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang positif metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo. Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil perhitungan Nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Selanjutnya diketahui nilai t hitung adalah sebesar 13,489 di mana nilai df adalah 59 sehingga nilai t tabel adalah 1,671. Dengan demikian nilai t hitung $13,489 >$ nilai t tabel 1,671 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Samples Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan

H₁ diterima. Sehingga artinya terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara rata-rata hasil aktivitas belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil aktivitas belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan dala penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami peserta didik dengan mengupayakan lingkungan belajar yang lebih nyaman sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya fasilitas yang baik, peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat.

B. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn pendidik harus mempersiapkan pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang monoton hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal seperti biasa. Pendidik juga diharapkan untuk selalu memperhatikan aktivitas peserta didik, sehingga pendidik dapat mengetahui seberapa penting metode pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebaiknya menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran semakin baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam pembelajaran. Peserta didik juga harus lebih semangat dalam belajar karena selain memahami materi dengan baik, aktivitas belajar peserta didik juga penting dalam proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. (2008). *Isu-Isu Kontemporer Pendidikan Islam*. Semarang : Needs Press.
- Adha, M. M. (2010). Penguasaan Konsep Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa. *Jurnal Civicus*, 10(2), 58-64.
- Agustriana, N. (2013). Pengaruh Metode *Edutainment* dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 (2): 267-286.
- Aisyah, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Konsep Merdeka Belajar dalam Prespektif Teori Belajar Humanistik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4895-4901.
- Andrioza, & Badrus Zaman. (2016). “*Edutainment* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8 (1): 144.
- Agustinah, A., Nurmalisa, Y., & Suntoro, I. (2013). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas XI Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1(4).
- Awaliyah, S. (2013). Implementasi Teknik Belajar *Edutainment* dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas V SDN Kragilan 3 Kecamatan Kragilan Kabupaten Serang. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Serang.
- Damri, & Putra, F. E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Emmi Mutiyani. (2022). Implementasi Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran PAI Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi: IAIN Ponorogo.
- Eriza Nur Hidayanti & Djumali. (2016). Penerapan Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* Dalam Bentuk *Moving Class* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 26(1), 14.

- Hamalik, Oemar. (2010). *Pengertian Aktivitas Belajar Menurut Oemar Hamalik*. (Online). (<http://id.shvoong.com/tags/pengertian-aktivitas-belajar-menurut-oemar-hamalik/> diakses pada tanggal 17 Juli 2023).
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamid, Moh. Sholeh. (2013). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamid, Moh. Sholeh. (2014). *Mendesain Kegiatan Belajar-Mengajar Begitu Menghibur Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamruni, N. (2008). *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Doctoral dissertation: UIN Sunan Kalijaga.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Irwan. (2015). Teori Belajar Aliran Behavioristik Serta Implikasinya dalam Improvisasi Jazz Jurnal. *Jurnal PPKN dan Hukum*, 10.2, 95-117.
- Jamaluddin. (2015). *Pembelajaran Perspektif Islam*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Janawi. (2013). *Metodologi Dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak.
- Madiong, B., Mustapa, Z., Gunawan, A., & Chakti, R. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan: Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Maskun dan Rachmedita, Valensy. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moh. Sholeh Hamid. (2014). *Mendesain Kegiatan Belajar-Mengajar Begitu Menghibur Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Muhibin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII Smk Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 37-47.
- Mustafa, P.S. & Winarno, M.E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1), 1–12.
- Nasution. (2008). *Ditaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: BumiAksara.

- Nugroho, Puspo. (2015). Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Novasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2).
- Nurhadi. (2018). Teori Belajar dan Pembelajaran Kognitivistik. Program Magister Pasca Sarjana (Pps) Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun *Civic Conscience*. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Pane, A. & Dasopang, M.D., (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), pp.333-352.
- Pedak, Mustamir. (2011). *Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Pratiwi, Ika A., Sekar Dwi A., & Moh. Kanzannudin. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Pjobject Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2).
- Purwanto, N. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Purwanto, N. (2013). *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rangkuti, A. N. (2014). Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 2(2).
- Retta, N. E. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Predict-Observe Explain* (POE) Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kayu Agung. Skripsi. Inderalaya: FKIP Unsri.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Sa'adah, Safa A., Aris, & Ratna Puspitasari. (2022). Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 2 (1).
- Santoso. (2011). *Paikem Gembrot*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sari, N. K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Nilai Keislaman Pada Materi Pengangguran Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 6(1), 35-44.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 19(1), 3-3.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Sukardi. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Susilowati. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Wedarijaksa Tahun Pelajaran 2015/2016. Seminar Nasional IPA VII tahun 2016. Pendidik IPA Inovatif yang Berdaya Saing dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), 736.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2007). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi*, 62.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulil Albab. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep *Edutainment* Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dharma Bhakti.
- Uno, Hamzah. B. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahid, Abdul. (2008). *Strategi Belajar Menyenangkan dengan Humor*. Bumi Aksara, Jakarta: Insan Press.
- Wibowo, E.A. (2012). *Aplikasi Praktis SPSS Dalam Penelitian*. Bandung: Gave Media.

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Winaputra, U.S., & Budimansyah, D. (eds). (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung : Alfabeta.