



## PENERAPAN METODE EDUTAINMENT ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKN DI MA NURUL HIDAYAH PADALARANG

**Jajang Hendar Hendrawan, R. Komarudin Shaleh, Devi Ratnaningsih**  
*Prodi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Pasundan Cimahi*  
[deviratnaningsih11@gmail.com](mailto:deviratnaningsih11@gmail.com)

Naskah diterima : 2 Mei 2022, Naskah direvisi : 30 Juni 2022, Naskah disetujui : 25 Juli 2022

### ABSTRAK

Dominannya penggunaan metode cearamah yang dilakukan guru membuat proses belajar yang dirasakan siswa ketika pembelajaran adalah mengantuk, bosan, jenuh serta tidak ada interaksi siswa dengan guru. Cara yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan metode edutainment ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara dengan narasumber yaitu Guru MA Nurul Hidayah Padalarang, peserta didik kelas X dan Kelas XI. Metode edutainment pada pembelajaran PPKn dimulai dengan guru merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran baik berupa RPP maupun media. Dengan penerapan edutainment, siswa semakin aktif seperti mengajukan pertanyaan, berani untuk mengemukakan pendapat dan senang mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Evaluasi yang dilakukan guru kepada siswa yaitu dengan membantu siswa untuk mengingat, menghafal mengenai materi-materi ajar yang telah dibahas oleh guru mata pelajaran PPKn guru sering memberikan tugas-tugas atau sebuah pertanyaan yang diajukan guru kepada siswa atau siswa kepada guru.

**Kata Kunci :** Aktifitas Belajar, Metode Edutainment, Respon Siswa.

### ABSTRACT

The dominance of the use of the lecture method by the teacher makes the learning process felt by students when learning is sleepy and dull, bored, and there is no interaction between students and the teacher. To overcome this problem, the snakes and ladders edutainment method is used. This research uses a descriptive qualitative method. Research data collection techniques used observation, documentation, and interviews with informants, namely MA teacher Nurul Hidayah Padalarang and students of class X and class XI. The edutainment method in Civics learning begins with the teacher planning the lesson by preparing learning tools in the form of lesson plans and media. With the application of edutainment, students are more active, such as asking questions, daring to express opinions, and enjoying participating in ongoing learning. The teacher's evaluation of students is by helping students to remember and memorize the teaching materials discussed by the Civics subject teacher. Teachers often give assignments or a question asked by the teacher to students or students to the teacher..

**Keywords:** Edutainment, Learning Activities, Student Response.

## PENDAHULUAN

Menurut Sardiman 2001 (dalam Riyanti, 2012) 'aktifitas merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa kedua unsur tersebut tidak bisa untuk dipecah belah melainkan harus saling berhubungan atau berkaitan erat satu sama lain, agar dapat tercapainya aktivitas belajar yang baik. Dengan begitu keterkaitan dan hasil dari seseorang pada aktifitas belajar yang baik tidak bisa dipastikan oleh kemampuan pada sisi kepintarannya melainkan juga harus bisa menghubungkan antara fisik dan mental secara serentak pada kegiatan belajar (Riyanti, 2012).

Sebagian orang memiliki asumsi bahwa aktivitas belajar selalu dirasakannya menjadikan hal yang membuatnya jenuh, bosan, mengantuk. Dan beberapa siswa juga memiliki pandangan sebagai sesuatu hal yang menakutkan. Dengan adanya perasaan siswa yang takut, khawatir, tegang semua akan menjadi faktor penghambat ketika proses berfikir dan juga daya ingat yang baik, Karena proses pembelajaran yang diinginkan oleh siswa yaitu pembelajaran yang membuatnya tenang (Saripudin, Fauzi, & Nugraha, 2022).

Penelitian dilaksanakan di MA Nurul Hidayah dengan kondisi awal kelas yang tidak "Ramai". Ramai disini bukan berarti siswanya tidak melakukan interaksi satu sama lain melainkan siswa tersebut malah terfokus dengan hal-hal yang lain seperti misalnya melihat ke arah luar ruangan kelas karena kelas sebelahnya sudah istirahat atau pulang, ada orang yang lewat, lalu mengobrol bersama temannya, mengantuk, mengapa semua

itu terjadi? itu semua karena metode yang di berikan oleh guru di lakukan dengan *One way* (satu arah) tidak *Two way* (dua arah) jadi siswa tidak mempunyai semangat belajar di dalam kelas karena metode ceramah merupakan metode yang kurang tepat apabila terus di aplikasikan. Dengan permasalahan tersebut, guru tidak tinggal diam beliau selalu berupaya dalam menghadapi permasalahan tersebut berbagai macam cara dilakukan kepada murid misalnya mengatasi murid yang mengantuk di dalam kelas yaitu dengan cara diberikan izin keluar untuk mencuci muka. Tetapi semua hanya menjadi obat sementara, ketika bertemu di lain kesempatan perbuatan itu kembali terulang. Dengan demikian di perlukannya metode yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut, cara mengatasinya yakni dengan Metode *Edutainment* Ular Tangga. Dengan metode ini siswa akan lebih senang dan tidak akan menyadari bahwa dirinya sedang belajar karena saking asiknya. Sehingga pusat perhatian siswa pasti akan terfokus dengan materi yang disampaikan oleh guru.

*Edutainment* diambil dari sisi etimologis yakni *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan sedangkan *entertainment* yaitu hiburan. Jadi apabila dilihat dari segi bahasa maka *edutainment* merupakan pendidikan yang bisa menghibur atau membuat rasa menjadi senang. Sedangkan dari segi *terminology*, *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang dirancang dengan sedemikian rupa maka muatan pendidikan dan hiburan bisa di kolaborasikan secara bersama dengan tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan atau

gembira. Contoh suatu pembelajaran yang menggembarakan yakni dengan Humor, Permainan (*game*), Bermain Peran (*Role play*) video dan demonstrasi (Fauzi, Supriatna, & Santosa, 2020; Mufidah, 2013).

## KAJIAN TEORI

Respon berasal dari kata *Response* yang artinya sebuah balasan, jawaban atau juga tanggapan (*reaction*) seseorang. Orang yang menerima respon bisa menunjukkan tingkah lakunya dan juga menerimanya melalui panca indra. Menurut Widjaja (dalam Irmawati, 2018) 'Respon atau umpan balik bisa memiliki bentuk yang beraneka ragam seperti halnya, (pelaksanaan suatu tugas yang diberikan), adanya laporan, sikap yang bisa diamati (yang timbul), memberikan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang disampaikan, menunjukkan reaksi.' Menurut Widyatmoko (dalam Rakhmat, 2016) bahwa desain pembelajaran dengan pendekatan metode *edutainment*:

1. Peserta didik bisa menjadi senang dan juga belajar jadi terasa lebih mudah.
2. Merancang proses pembelajaran diiringi dengan canda tawa, dan permainan secara edukatif agar dapat memperkokoh pemahaman materi yang diterima.
3. Adanya suatu komunikasi yang terikat dengan rasa akrab
4. Adanya rasa kasih sayang pada saat guru melakukan interaksi dengan siswa.

5. Memberikan materi ajar yang dibutuhkan juga bermanfaat untuk siswa.
6. Memberikan materi ajar yang harus setara dengan usia peserta didik dan kemampuannya.
7. Memberikan sanjungan atau reward kepada peserta didik agar lebih bersemangat pada saat menerima materi dan juga berprestasi.

Menurut Amir 2015 (dalam Lijana, 2018) mengatakan bahwa 'respon atau tanggapan dibedakan menjadi tiga macam yakni kognitif, afektif dan konatif. Kognitif ialah suatu respon yang berhubungan erat dengan pengetahuan keterampilan dan berita atau informasi seseorang tentang respon. Respon bisa muncul apabila terhadap suatu perubahan pada apa yang dimengerti atau diasumsi oleh semua orang. Afektif ialah suatu respon yang berkaitan dengan nafsu atau emosi, sikap dan juga pandangan seseorang kepada suatu obyek yang dilhatnya. Sedangkan respon konatif yakni suatu respon yang berkaitan erat dengan perilaku nyata dengan mencakup habit atau kebiasaan seseorang yang sudah menjadi budayanya.

Menurut *Stimulus Organism Response* ini, efek yang dimunculkan adalah tanggapan khususnya pada stimulus, maka seseorang bisa berharap dan memperkirakan keserasian antara pesan dan reaksi. Dengan begitu disini terdapat unsur-unsur dalam teori berikut yakni:

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

### Teori S O R

Stimulus  $\Rightarrow$  Organisme

1. Perhatian
2. Pengertian
3. Penerimaan



Reaksi

Menurut Effendy (dalam Sitompul, 2013) bahwa ‘respon dapat memberi efek yang muncul yaitu tanggapan khusus pada stimulus khusus, maka seseorang bisa menginginkan dan kecocokan pada pesan dan aksi komunikasi.’

Siswa atau yang sering disebut dengan “Peserta Didik” yaitu seseorang dari suatu jalannya proses pendidikan. Pembelajaran tidak akan berjalan apabila hanya ada satu subjek. Adapun pendapat menurut pedagogic, siswa yaitu makhluk yang memerlukan pendidikan (*Homo Eucandum*) berdasarkan ketentuan umum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yakni peserta didik diartikan sebagai kelompok dengan anggota usianya tidak jauh beda dari yang lainnya juga berupaya untuk menumbuh kembangkan potensi diri dengan cara proses pembelajaran yang tersedia pada jenjang, jalur, dan jenis pendidikan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa siswa merupakan hal yang harus ada pada proses pembelajaran. Setiap siswa harus memiliki tujuan agar hasil belajar siswa menjadi lebih mantap. Siswa adalah salah satu subyek yang harus ikut berkecimpung dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Hamzah (dalam Adilia, 2016) memaparkan bahwa ‘pada saat belajar siswa tidak melakukan interaksi dengan guru yang sebagai sumber belajar saja tetapi siswa juga harus melakukan interaksi dengan semua yang dapat dilihat, diamati demi tercapainya tujuan yang diharapkan.’

Peneliti menyimpulkan bahwa siswa adalah seseorang yang datang ke sekolah tidak hanya datang, duduk, diam, mendengarkan dan mencatat saja tetapi siswa juga harus melakukan aktifitas salah satunya harus berperan layaknya sebagai siswa yang pandai, aktif, kreatif juga cekatan.pembelajaran yang diharapkan.

Adapun langkah-langkah respon atau tanggapan siswa menurut Roestiyah (dalam Adilia E. G., 2016) yakni berupa:

1. Ketika pemberian tugas kepada siswa, harus diiringi dengan tujuan yang akan dicapai serta siswa juga harus memahami tugas yang diberikan guru
2. Mengharuskan siswa untuk belajar mandiri serta mencari informasi untuk mencari bahan jawaban atas tugas yang diberikan guru. Dengan tujuan agar siswa tersebut mandiri ketika mengerjakan tugas.
3. Pada saat fase pengkajian atau menelaah setelah mempelajari dan setelah membereskan tugasnya maka siswa diwajibkan untuk membuat sebuah laporan berupa apa yang telah diperintahkan.

Respon akan timbul ketika ada sesuatu yang bisa untuk diamati melalui panca indra serta adanya perhatian terhadap obyek yang terlihat. Respon dapat mempengaruhi berdasarkan faktor- faktor, yaitu pengalaman sendiri, proses belajar, tingkat pengalaman setiap individu, serta

nilai kepribadian itu sendiri Hidayati (dalam Aisyah, 2015)

Dengan begitu suatu tanggapan atau aksi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tanggapan atau respon sangat dibutuhkan oleh seorang guru agar guru yang bisa mengukur tinggi rendahnya pemahaman siswa apabila siswa tidak melakukan tanggapannya, berarti siswa tersebut kurang memahami materi ajar yang disampaikan guru pada saat pembelajaran. Pusat perhatian siswa kepada stimulus pada saat belajar bisa diciptakan dengan cara yakni penggunaan alat-alat praga, memberikan pertanyaan terhadap siswa, serta membuat selingan tambahan belajar pada siswa, melaksanakan pengulangan informasi yang beraneka ragam dengan tahap sebelumnya, adanya pemberian stimulus belajar dalam bentuk lain maka siswa pasti tidak akan merasa jenuh, bosan.

Pembelajaran dengan konsep metode *edutainment* sendiri yaitu siswa bermain sambil belajar dan juga bisa untuk membentuk group-group kecil pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan metode *edutainment* ini. Menurut Sutrisno Sutrisno (dalam Hamid, 2014) mengatakan bahwa:

*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* yang artinya pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* yaitu suatu pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Dan apabila dipandang dari segi terminologi *edutainment* ialah proses pembelajaran yang dirancang dengan sedemikian rupa, sehingga

muatan pendidikan dan juga hiburan bisa dikolaborasikan secara bersama demi terciptanya suatu pembelajaran yang bisa menghibur saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan hal ini, suatu pembelajaran yang menghibur biasanya dilakukan dengan adanya canda tawa, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan juga demonstrasi. Pada saat kegiatan pembelajaran didalam kelas bisa juga dilaksanakan dengan tahap-tahap lain, dengan syarat peserta didik mampu untuk melakukan proses pembelajaran dengan rasa gembira.

Berdasarkan teori yang dipaparkan diatas peneliti menemukan adanya ketidakserasian metode yang diterapkan, sebagian guru hanya menerapkan metode instan seperti halnya metode ceramah, metode tersebut tidak bisa terus dipakai ketika proses pembelajaran berlangsung karena, emosi siswa tidak akan muncul dan siswa pasti akan jenuh, mengantuk. Dengan hal seperti itu maka hanya ada satu arah yang terjadi pada proses pembelajaran. Jika ingin membuat siswa lebih bersemangat pada kegiatan pembelajaran metodenya harus sesuai agar terjadi proses pembelajaran dengan dua arah dan itu akan membuat suasana belajar menjadi lebih ramai, *edutainment* juga bisa digunakan dalam bebas yang sanggup untuk menghibur juga belajar dan siswa akan menjadi lebih senang dengan pembelajaran. Kolaborasi antara belajar dengan bermain merupakan hal yang digemari oleh peserta didik, dan itu merupakan sifat alamiah anak yang dunianya itu bermain.

Apabila dilihat pada kaca mata secara psikologi positif para pencetus teori, contohnya seperti menurut Csikszentmihalyi (dalam Hamid, 2014) memaparkan bahwa

pada teori alir (*Flowly Teori*) yaitu bahwa 'setiap orang bisa melakukan apa saja yang dimaunya dengan strategi yang paling baik, namun apabila mereka bisa ikut serta dengan maksimal dalam kegiatan yang menyenangkan. Walaupun *edutainment* selalu digunakan pada sebuah kegiatan games yang ada pada alat elektronik computer tapi ide-ide *edutainment* dapat juga diaplikasikan pada permukaan-permukaan yang lebih luas.'

Dari teori yang dipaparkan diatas peneliti memiliki pandangan bahwa memang setiap orang memiliki hak untuk bisa melakukan yang dia inginkan atau yang dia capai dengan cara apa saja asalkan apa yang dilakukan dapat membuat senang.

Dengan demikian suatu strategi bisa dibidang baik apabila bisa melahirkan metode yang baik pula, karena metode yaitu sebuah cara pelaksanaan strategi. Menurut Arifin, (dalam Sholeh, 2014) mengatakan bahwa apabila itu disangkut pautkan dengan kegiatan atau aktivitas pembelajaran maka akan menimbulkan metode dan strategi pada proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti menemukan dilapangan bahwa metode yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung hanyalah dengan menggunakan satu metode saja yaitu ceramah. Tidak adanya metode yang dipakai didalam kelas sehingga yang dirasakan siswa pada saat pembelajaran berlangsung itu jenuh, bosan, mengantuk dan malah mengobrol dengan teman yang ada disamping tempat duduknya. Seharusnya guru ketika berperan didalam kelas bisa membawa anak didiknya untuk ikut serta dalam pembelajaran. Agar dapat siswa tersebut menjadi lebih aktif, senang, riang gembira

dan menumbuhkan rasa keingin tahuan siswa juga memancing siswa untuk bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. *Edutainment* juga memiliki dua muatan yaitu pendidikan dan hiburan. Muatan tersebut dapat kita ketahui pengertiannya yakni:

### 1. Pendidikan/Education

Menurut Banadib, 2004 (dalam Mufidah, 2013.hal.39) 'Pendidikan memiliki tujuan untuk menumbuh kembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi lebih baik dan menjadi lebih dewasa'.

Peneliti menemukan orang yang berpendidikan dan orang yang tidak ada lingkungan pendidikan tingkah lakunya berbeda, karena pada saat seseorang ada didunia pendidikan seseorang tersebut diberikan edukasi mengenai apapun yang belum diketahuinya.

Jadi apabila seseorang ikut terjun didunia pendidikan dirinya akan menjadi lebih dewasa, akan lebih mengerti mana yang baik dan buruk. Tingkah laku pada peserta didik memiliki dua aspek yakni aspek objektif dan aspek subjektif yang dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik itu sendiri. Pendidikan serta pengajaran juga mengharapkan tingkah laku yang memiliki cirri khas seperti tumbuh kembang selamanya sepanjang hidup, memiliki pola organisasi kepribadian berbeda bagi tiap-tiap orang dan masing-masing mempunyai sifat unik, serta kepribadian yang bersifat dinamis, lalu berubah melewati tahapan tertentu. Menurut Barnadib, 2002 (dalam Mufidah, 2013) juga memiliki pandangan mengenai pendidikan yakni 'kejadian utama pada sebuah alur kehidupan manusia juga seseorang yang telah menginjak

diusia dewasanya agar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik untuk bisa menjadi seseorang yang dewasa.'

Berdasarkan teori diatas mengenai pendidikan yaitu suatu peristiwa pertama pada jalannya alur kehidupan manusia yang tidak memandang usia, untuk bisa menolong tumbuh kembangnya siswa dan juga bisa untuk mengubah tingkah laku siswa agar menjadikan siswa.

## 2. Hiburan/Entertainment

Menurut Jenkins 1998 (dalam Mufidah, 2013) mengatakan bahwa pendidikan baik apabila disertai unsur entertainment pada proses pembelajaran sehingga dapat mudah untuk di pahami sebagai suatu kekuatan yang mampu memotivasi seseorang untuk melakukan aktifitas belajar. Pendidikan yang disertai dengan hiburan bisa menjadi faktor semangat belajar khususnya bagi peserta didik yang sedang belajar, dengan begitu dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Peneliti menemukan dilapangan bahwa pendidikan akan lebih menyenangkan apabila adanya sesuatu yang menghibur salah satu contohnya yaitu permainan. Dengan adanya permainan didalam pembelajaran yang awalnya tidak dimengerti menjadi lebih dimengerti, lalu pembelajaran yang membuat siswa tegang akan terasa menjadi lebih relax dan siswa akan cepat untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada murid. *Edutainment* merupakan sebuah cara agar seseorang bisa untuk memberikan pengajaran lebih dari satu mata pelajaran pokok dan *edutainment* ini juga berusaha untuk mengubah tingkah laku, dengan

menciptakan tingkahlaku-tingkahlaku secara sosiokultural. Adapun salah satu ciri dari suatu keberhasilan *edutainment* ialah terdapat fakta bahwa pada proses pembelajaran itu merupakan suatu hal yang bisa menyenangkan serta guru bisa mendidik siswa dengan hal-hal yang membuat siswa gembira (Santosa, & Fauzi, 2017; Widiasworo, 2018; Yunailis, Haq, & Afrizal, 2019).

Sependapat dengan March yang dikutip (dalam Mufidah L, 2013) memperlihatkan uraian pengaplikasian metode *edutainment* pada saat pembelajaran tidak cukup dengan memberikan sebuah pendidikan saja melainkan juga harus menyerahkan stimulan aktifitas semangat seorang siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan teori diatas peneliti menemukan dilapangan saat proses kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan guru yang sedang memberikan materi melalui panca indra. Tetapi siswa tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu siswa menjadi ngantuk dan tidak bersemangat untuk menerima materi yang disampaikan. Maka dari itu siswa pasti akan mengeluarkan tanggapannya bisa berupa pertanyaan, atau laporan tugas.

Sangat ada banyak istilah yang dipakai sesuai dengan konsep *edutainment* tersebut antara lain yakni "PAKEM" ialah pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan juga mnyenangkan. Dengan pembelajaran aktif dikelas dapat terciptanya suasana pembelajaran kondusif sejalan dengan pendapat Komariah, (dalam Mufidah, 2011) mengatakan bahwa:

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan atau yang disingkat PAKEM. Memiliki artian

bahwa aktif, aktif disini memiliki maksud bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus bisa membuat suasana menjadi lebih memacu kepada siswanya dengan maksud untuk menjadikan siswa didalam kelas aktif, yaitu dengan melakukan bertanya kepada guru dan mengeluarkan pendapatnya. Proses pembelajaran yang inovatif bisa dilaksanakan dengan cara menyeimbangi satu perbedaan siswa dengan siswa lainnya agar didalam kelas lebih aktif untuk bertanya. Dengan begitu untuk membuat siswa aktif diperlukannya alat bantu yakni: multimediamultimetode yang hanya terfokus kepada siswa itu sendiri. Yang terlaksana secara natural dan juga bisa untuk memberikan kesempatan bagi siswanya.

Juga adapun pendapat menurut Nachiappan (Nurfadillah Salam, 2019) mengatakan ‘permainan ular tangga memiliki beberapa fungsi. Permainan Ular tangga bisa jadi media untuk membangkitkan interaksi yang secara aktif antara pemain satu dengan pemain lainnya. Dan ular tangga bisa juga dikombinasikan pada materi apa saja.’

## **METODE PENELITIAN**

Berangkat dari permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian yang berjudul “Penerapan metode *edutainment* ular tangga dalam menumbuhkan respon siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKN di MA Nurul Hidayah Padalarang” maka metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Kualitatif Deskriptif”. Dengan melalui

pelampiran data-data juga dokumen. Karena dengan diketahui bahwa penelitian kualitatif ini pada hakikatnya merupakan penelitian sebagai yang ditujukan agar dapat menganalisa dan memaparkan fenomena-fenomena seperti aktifitas sosial, kepercayaan, sikap asumsi setiap manusia baik secara kelompok maupun individu. Metode ini dilakukan pada obyek yang alamiah (*natural setting*) metode ini menyimpan perhatian dengan masalah yang nyata.

Menurut pendapat Sugiyono (2011) yang berpendapat bahwa:

Metode penelitian kualitatif ialah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan obsevasi, wawancara, dokumentasi) data yang diperoleh condong ke data kualitatif, analisis data memiliki sifat induktif atau kualitatif, hasil dari penelitian kualitatif memiliki sifat untuk memahami makna memahami perbedaan, menemukan fenomena, dan mendapatkan hipotesis.

## **HASIL PENELITIAN**

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* harus disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Oleh karena itu untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dengan menggunakan metode *edutainment* yang dilakukan oleh seorang

guru kepada peserta didik disekolah, apakah sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau belum. peneliti akan memaparkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *edutainment* ular tangga dalam menumbuhkan respon siswa untuk meningkatkan aktifitas belajar pada mata pelajaran PPKn di MA Nurul hidayah Padalarang.

### **1. Perencanaan Metode Edutainment Pada Pembelajaran PPKn**

Berdasarkan kesimpulan yang didapat oleh peneliti dengan siswa-siswi kelas X dan kelas XI di MA Nurul Hidayah Padalarang peserta didik mengatakan bahwa sebelum dilakukannya pembelajaran dikelas maka peserta didik melakukan perencanaan terlebih dahulu seperti membaca buku catatan, menyiapkan alat tulis, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran serta menghafal.

Perencanaan pembelajaran ini tidak dilakukan oleh peserta didik saja melainkan oleh guru mata pelajaran PPKn yaitu ibu Heni, perencanaan seorang guru disini berbeda dengan perencanaan peserta didik, seorang guru melakukan perencanaan yaitu dengan membuat RPP, RPP harus dirancang terlebih dahulu oleh guru mata pelajaran sebelum terlaksananya proses pembelajaran. Hasil wawancara tersebut cocok dengan yang dikatakan oleh Hamzah B.Uno (Surtini, 2015) adalah 'Perencanaan ialah salah satu cara yang dapat memenuhi untuk menciptakan aktifitas agar dapat berjalan dengan lancar serta disertai dengan berbagai macam tahapan-tahapan untuk mengantisipasi guna memeperuncing yang akan terjadi

sehingga kegiatan tersebut bisa untuk mencapai tujuan yang sudah dibuat'.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan metode *edutainment* pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan respon siswa hal ini dapat dilihat semakin aktifnya siswa ketika kita menggunakan metode *edutainment* serta siswapun semakin responsive pada saat pembelajaran berlangsung.

### **2. Pelaksanaan Metode Edutainment Ular Tangga pada Pelajaran PPKn**

Berdasarkan kesimpulan yang didapat oleh peneliti dengan siswa-siswi kelas X dan kelas XI di MA Nurul Hidayah Padalarang mengatakan ketika akan berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar dikelas maka seorang guru mengecek, mendata kehadiran siswa yang hadir serta yang tidak hadir dengan tujuan agar guru dapat mengetahui presentase disetiap mata pelajaran apakah siswa yang tidak hadir semakin hari semakin banyak atau berkurang maka dari itu guru melakukan pengabsenan disetiap akan memulai pembelajaran.

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Doris Jean Jones (dalam Yudiawan, 2019) mengatakan bahwa kehadiran yang buruk dapat dikaitkan dengan prestasi akademik rendah. Guru tidak hanya fokus untuk menilai prestasi siswa berdasarkan nilai yang diperolehnya melalui tes atau ujian tetapi juga harus menilai salah satunya yaitu dari tingkat kehadiran peserta didik ke sekolah. apabila peserta didik yang hadir berikan nilai yang positif tersendiri.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa hal yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai pembelajaran memang selalu mengabsen siswa penemuan ini sejalan dengan teroi yang dicetuskan oleh Doris bahwasannya penilaian untuk siswa itu tidak hanya dalam bidang akademik saja tetapi juga guru harus menilai kehadiran siswa untuk mengikuti pembelajaran disekolah.

### **3. Mengevaluasi Penggunaan Metode *Edutainment* Ular Tangga Dalam Pembelajaran PPKn**

Berdasarkan kesimpulan yang didapat oleh peneliti dengan siswa-siswi kelas X dan kelas XI di MA Nurul Hidayah Padalarang mengatakan ketika sedang berlangsungnya pembelajaran guru menjadi fasilitator. Jadi seorang guru hanya melihat siswa-siswa yang sedang mengocok dadu untuk menentukan siapa yang menjadi kelompok pertama, dan kocokan dadu kedua yaitu untuk menentukan siapa yang memainkan pertama. setelah itu guru memberikan soal-soal kepada peserta didik nah lalu apabila sedang pelaksanaannya guru mengawasi, memperhatikan siswa yang sedang bermain ular tangga. pasti terdapat akhir pembelajaran.

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Sardiman, 2011 (dalam Jannah & Junaidi, 2020) mengatakan bahwa:

Guru mempunyai peranan dalam pembelajaran, peranannya yaitu terdiri dari guru sebagai informator, mediator, fasilitator, motivator serta menjadi evaluator bagi peserta didik yang menjadi subyek pada saat pembelajaran terlaksana.

Dengan model pembelajaran seperti ini guru dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran hanya menjadi fasilitator saja menyediakan media-media yang dibutuhkan oleh peserta didik beda halnya apabila guru tidak menggunakan model pembelajaran otomatis guru tersebut yang berperan dan itu membuat siswa menjadi jenuh.

Berdasarkan kesimpulan yang didapat oleh peneliti dengan siswa-siswi kelas X dan kelas XI di MA Nurul Hidayah Padalarang mengatakan evaluasi merupakan salah satu perangkat pembelajaran bagi seorang guru. Maka evaluasi harus dilakukan secara two way dari seorang guru kepada peserta didik atau sebaliknya. Evaluasi yang dilakukan kepada siswa bisa berbagai macam seperti memberikan tugas-tugas, atau juga melakukan tanya jawab ketika pembelajaran akan selesai.

### **KESIMPULAN**

Perencanaan metode *edutainment* pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan respon siswa dapat dilihat dengan guru telah merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran baik itu RPP maupun media yang digunakan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran. Guru telah mampu untuk mengaplikasikan metode *edutainment* sesuai dengan apa yang ada pada perencanaan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa pada saat kegiatan belajar mengajar terlaksana. Evaluasi yang dilakukan guru kepada siswa yaitu dengan membantu siswa untuk mengingat, menghafal mengenai materi-materi ajar yang telah dibahas oleh guru mata pelajaran PPKn.

## REFERENSI

- Adilia, E. G. (2016). Hubungan respon siswa terhadap tugas dengan kemampuan memecahkan soal matematika. *BASIC EDUCATION*, 5(29), 2-751.
- Eranti, G. A. (2016). Hubungan respon siswa terhadap tugas yang diterima dengan kemampuan memecahkan soal matematika kelas iv sekolah dasar se-gugus 2 kecamatan pengasih.
- Fauzi, W. I., Supriatna, N., & Santosa, A.B. (2020). *Belajar sejarah melalui sastra: teori dan aplikasi pembelajaran*. UPI Press
- Hamid, M. S. (2014). *Metode Edutainment*. DIVA Perss.
- Irmawati, T. (2018). *Respon siswa terhadap layanan pendidikan mutu terpadu*. Widjaja.
- Jannah, M. (2020). Faktor Penghambat Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 2 Batusangkar (*Doctoral dissertation*, Fakultas Ilmu Sosial).
- Lijana, L., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2020). Respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi ekologi di kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Mufidah, L. (2013). Pengaruh Metode Edutainment terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak di SMK Negeri 2 Godean. *Eprint UNY*, 1-5.
- Panjaitan, R. G. P., & Marlina, R. (2016). Respon siswa terhadap media e-comic bilingual sub materi bagian-bagian darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3).
- Rakhmat, A. (2016). *Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran dasar mengukur listrik dengan metode edutainment*. Semarang.
- Riyanti, D. (2012). *Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil dengan metode pembelajaran tipe teams asisted individualization di smk 6 yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *AL-AHYA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 52-69.
- Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2017, November). The Application of Brain-Based Learning in Social Studies Textbook to Inculcate Multicultural Values. In 1st International Conference on Social Sciences Education-” *Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment*”(ICSSE 2017) (pp. 54-57). Atlantis Press.
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022). The development of interactive e-book of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17-31.
- Sitompul, T. H. (2013). Respons siswa smpn 7 pekanbaru terhadap tayangan ranking 1 di transtv (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Surtini, S. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik di SMPN 1 Kota Sorong (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

- Yudiawan, A. (2019). Analisis Korelasi Tingkat Absensi dengan Hasil Belajar Siswa Mts. Sains al-Gebra Kota Sorong Papua Barat. *Jurnal Kependidika*, 355.
- Yunailis, M., Haq, T. Z., & Afrizal, Z. (2019). Implementasi model pembelajaran edutainment pada pembelajaran berhitung siswa/I kelas II SD Muhammadiyah Senggotan Bantul. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 214-221.