

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Pustaka

1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹ Secara sederhana, hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu perwujudan yang diraih oleh seseorang setelah ia melakukan proses belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap.

Menurut Bundu hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²

Nawami dalam K.Brahim, mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.³ Ini menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa atau seseorang setelah melakukan tes dari sejumlah materi tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan atau penguasaan yang dimiliki oleh siswa berupa perubahan tingkah laku atau perilaku yang mencakup pemahaman atau penguasaan dalam

¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, hlm. 22.

² Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inkuiri pada Siswa SD*, Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No.1, SD Negeri Cibul Lor Seyegan, 2014, hlm. 52.

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, *Op. cit.*, hlm. 5.

sejumlah materi pelajaran setelah ia mengikuti atau menerima pengalaman belajar yang ditetapkan melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari kata-kata inggris, yaitu *natural science*, yang artinya Ilmu Pengetahuan Alam. Jadi IPA atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Selanjutnya, Iskandar, mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam atau *science* secara harfiah disebut sebagai ilmu tentang alam ini, artinya ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam raya ini.⁴ Ini menunjukkan, bahwa secara umum pengertian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat disebut sebagai ilmu yang membahas tentang peristiwa yang terjadi di alam.

Menurut Carin dan Sund dalam puskur mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.⁵ Dengan kata lain, untuk memperoleh suatu pengetahuan alam harus berdasarkan observasi dan eksperimen yang dilakukan secara detail dan mendalam.

Lebih lanjut, Damodjo & Kaligis juga menjelaskan bahwa IPA berarti “Ilmu” tentang “ Pengetahuan Alam”. “Ilmu” artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolok ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Adapun “pengetahuan” itu sendiri adalah pengetahuan

⁴ Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inkuiri pada Siswa SD*, *Op. cit.*, hlm. 52-53.

⁵ Muhammad Shiddiq Pernama, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia*, *Jurnal Algoritma*, Vol. 11, No. 1, Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 2014, hlm. 3.

tentang alam semesta dengan segala isinya. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.⁶

Nash dalam Darmodjo & Kaligis juga mengatakan bahwa *Scienceis a way of looking at the world*. Selanjutnya, Nash mengatakan bahwa IPA itu suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analitis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu prespektif yang baru tentang objek yang diamatinya.⁷ Jadi Ilmu Pengetahuan Alam juga dapat dikatakan sebagai usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga dapat diambil suatu kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu atau pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang ada dan yang sedang terjadi di alam raya ini dengan segala isinya secara rasional dan objektif berdasarkan hasil dari observasi dan eksperimen yang mendalam.

c. Pengertian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

Berdasarkan uraian tentang pengertian hasil belajar dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tersebut. Maka dapat dipahami bahwa pengertian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa berupa perubahan tingkah laku atau perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari pengalaman yang dilaluinya meliputi berbagai peristiwa atau kejadian yang terjadi di alam raya ini dengan

⁶ Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inkuiri pada Siswa SD*, *Op. cit.*, hlm. 53

⁷ Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inkuiri pada Siswa SD*, *Loc.cit.*,

segala isinya secara rasional dan objektif yang didasarkan pada hasil observasi dan eksperimen yang mendalam.

2. Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

a. Metode Pembelajaran

Istilah metode dalam bahasa Inggris disebut *method* yang berarti cara.⁸ Menurut Winarno Surakhmad, metode dapat diartikan sebagai cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.⁹ Lebih lanjut, Joni mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁰ Ini menunjukkan bahwa metode merupakan cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, maka pengertian metode adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa.¹¹ Menurut Hamalik metode mengajar adalah suatu cara, teknik atau langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut, Roestiyah juga mengartikan metode mengajar sebagai teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik.¹²

Beberapa ayat Al-Qur'an juga menggambarkan pentingnya penggunaan metode dalam proses pembelajaran. Meskipun Al-Qur'an secara eksplisit tidak menjelaskan arti dari metode pembelajaran. Namun kata metode dalam bahasa Arab dibahasakan dengan kata *Al-Tariqah*, banyak dijumpai dalam Al-Qur'an. Menurut Muhammad Abd

⁸ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, cet-12, Universitas Terbuka, Jakarta, 2011, hlm. 1.24.

⁹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Op. cit., hlm. 52.

¹⁰ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, Op. cit., hlm. 1.24.

¹¹ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, Loc. cit.,

¹² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Op. cit., hlm. 153-154.

al-Baqi, didalam Al-Qur'an kata *Al-Tariqah* di ulang sebanyak sembilan kali. Salah satunya kata ini terkadang dihubungkan dengan sifat dari jalan tersebut, seperti *al-tariqah almustaqimah*, yang diartikan jalan yang lurus.¹³

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara, teknik atau jalan yang dilakukan atau yang dipakai oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, agar pelajaran yang disampaikan dapat ditangkap, dan dipahami oleh para siswa dengan baik.

Fungsi dari metode pembelajaran sendiri adalah sebagai alat yang tetap untuk menambah partisipasi peserta didik dan menanamkan kepemimpinan dengan usaha menciptakan situasi mengajar dan belajar yang tepat dan berguna.¹⁴ Metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh seorang guru akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran, karena paham atau tidaknya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat tergantung bagaimana seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sebagai seorang guru, memilih metode yang baik adalah suatu keharusan dalam proses belajar mengajar, karena baik atau tidaknya suatu metode yang akan digunakan terletak pada ketepatan memilih metode. Omar Muhammad al-Toumi mengatakan ada beberapa ciri-ciri metode yang baik untuk pembelajaran diantaranya:

- 1) Berpadunya metode dengan segi tujuan, fasilitas, materi, dan pengajarannya dalam sebuah konsep etika yang baik.
- 2) Bersifat fleksibel, luwes, dan memiliki daya sesuai dengan watak siswa dan materi.
- 3) Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan siswa pada kemampuan praktis.

¹³ Syadid Muhammad, Metode Pembinaan dalam Al-Qur'an, Robbani Press, Jakarta, 2003, hlm.23

¹⁴ Zaenal Asril, *Micro Teaching*, Rajawali Pers, Jakarta, 2017, hlm.5.

- 4) Tidak mereduksi materi, namun justru mengembangkan materi.
- 5) Memberikan keluasan kepada siswa untuk menyatakan pendapatnya.
- 6) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat dan terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.¹⁵

Seorang guru dalam menggunakan metode pembelajaran juga harus memperhatikan beberapa prinsip. Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan metode adalah sebagai berikut.

- 1) Prinsip motivasi dan tujuan belajar
Motivasi memiliki kekuatan sangat dahsyat dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa.
- 2) Prinsip kematangan dan perbedaan individual
Belajar memiliki masa kepekaan masing-masing dan setiap anak memiliki tempo kepekaan yang tidak sama.
- 3) Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis
Belajar dengan memperhatikan peluang sebesar-besarnya bagi siswa dan pengalaman langsung oleh anak, jauh memiliki makna daripada belajar verbalistik, atau dengan kata lain metode yang digunakan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mewujudkan hasil karya.
- 4) Integritas pemahaman dan pengalaman
Penyatuan pemahaman dan pengalaman menghendaki suatu proses pembelajaran yang mampu menerapkan pengalaman nyata dalam suatu proses belajar. Metode yang digunakan dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh ilmu pengetahuan melalui usaha pribadi.

¹⁵Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, Diva Press, Yogyakarta, 2013, hlm. 45.

5) Prinsip fungsional

Setiap belajar tampaknya tidak bisa lepas dari nilai manfaat, sekalipun bisa berupa manfaat teoitis atau praktis dalam kehidupan sehari-hari.

6) Prinsip menggembirakan

Belajar merupakan proses yang terus berlanjut tanpa henti, tentu seiring dengan kebutuhan dan tuntutan yang terus menerus. Oleh karena itu, metode pembelajaran jangan sampai memberi kesan memberatkan, sehingga kesadaran belajar pada anak cepat berakhir.¹⁶ Prinsip menggembirakan dalam Al-Qur'an dijelaskan pada Q.S. Al-Baqarah ayat 25.

وَبَشِّرِ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ
تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ كُلَّمَا رُزِقُوا مِنْهَا مِنْ ثَمَرَةٍ رِزْقًا قَالُوا هَذَا الَّذِي رُزِقْنَا مِنْ قَبْلُ
وَأُتُوا بِهِ مُتَشَابِهًا وَهُمْ فِيهَا أَزْوَاجٌ مُطَهَّرَةٌ وَهُمْ فِيهَا خَالِدُونَ (٢٥)

*Artinya : Dan sampaikanlah berita gembira kepada mereka yang beriman dan berbuat baik, bahwa bagi mereka disediakan surga-surga yang mengalir sungai-sungai di dalamnya.*¹⁷

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah senantiasa memberikan kabar gembira kepada setiap makhluk-Nya yang beriman, semuanya dimaksudkan agar makhluk-Nya dapat menjalani kehidupan dengan penuh semangat dan diisi dengan hal-hal kebaikan. Begitu juga dalam dunia pendidikan, suasana gembira hendaknya selalu diciptakan. Hal ini dimaksudkan agar lebih membuat pendidik maupun peserta didik termotivasi untuk melakukan kegiatan rutinya sehari-hari yaitu proses belajar

¹⁶ *Ibid*, hlm. 46-49.

¹⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, PT Surya Prisma Sinergi, Jakarta Timur, 2012, hlm.282.

mengajar, sehingga terlaksana apa yang menjadi tujuan dari proses pendidikan itu sendiri.¹⁸

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa, suatu metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikatakan baik, jika metode tersebut bisa mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

Ada banyak metode yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran tersebut meliputi:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang umum digunakan kebanyakan guru dan dikenal sebagai metode tradisional. Metode ceramah merupakan suatu cara penyajian bahan atau penyampaian bahan pelajaran secara lisan dari guru.¹⁹

2) Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan metode pembelajaran yang dalam penyajian atau pembahasan materinya melalui percobaan atau mencobakan sesuatu serta mengamati secara proses.²⁰

3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mempelajarinya secara proses.²¹

4) Metode Diskusi

Metode diskusi pada dasarnya adalah suatu proses bertukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih

¹⁸ Nur Ubihyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, CV Pustaka, Bandung, 1999, hlm.78.

¹⁹ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD, Op. cit.*, hlm. 5.18.

²⁰ *Ibid*, hlm. 5.27.

²¹ *Ibid*, hlm. 5.25.

jas dan lebih cermat tentang permasalahan atau topik yang sedang dibahas.²²

5) Metode Permainan

Tujuan metode ini adalah menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis atau menyenangkan.²³

6) Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah merupakan metode mengajar yang banyak mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Metode pemecahan masalah hakikatnya sama dengan inkuiri dan *discovery*.²⁴

7) Metode Proyek

Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

8) Metode Drill

Metode drill merupakan metode mengajar dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa untuk memperoleh suatu keterampilan.²⁶

Beberapa metode pembelajaran tersebut, dapat dipilih dan diterapkan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru. Dalam penerapan metode di setiap proses pembelajaran, seorang guru hendaknya tidak asal pakai metode dalam proses pembelajaran. Guru dalam menentukan metode harus memperhatikan beberapa prinsip dibawah ini.

1) Berpusat Pada Anak

²² Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, Erlangga, 2013, hlm. 118.

²³ *Ibid*, hlm. 130.

²⁴ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, *Op. cit.*, hlm. 5.31.

²⁵ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Alfabeta, Bandung, 2011, hlm. 92.

²⁶ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, *Op. cit.*, hlm. 131.

Berpusat pada anak artinya penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan guru.

2) Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif maksudnya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Anak adalah subyek dan pelaku utama dalam proses pembelajaran sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif melaksanakan kegiatan belajar.

3) Bersifat Holistik dan Integratif

Bersifat holistik dan integratif artinya kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembidangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dengan bidang lain.

4) Fleksibel

Fleksibel artinya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan cara belajar anak.

5) Perbedaan Individual (*Individual Differences*)

Perbedaan individual artinya tidak ada anak yang memiliki kesamaan walau kembar sekalipun. Dengan demikian guru dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.²⁷

b. Metode Pembelajaran *Edutainment*

1) Pengertian *Edutainment*

Sebelum mengetahui pengertian dari metode pembelajaran *edutainment*, ada beragam cerita yang muncul mengenai asal-usul kata *edutainment* tersebut. Salah satu sumber menyebutkan bahwa

²⁷ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, *Op. cit.*, hlm. 84-85.

kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok *hip hop* Boogie Down yang dirilis pada tahun 1990. Disisi lain, ada pula yang menyatakan bahwa kata *edutainment* muncul pada saat dilakukan konferensi pers bagi pemasaran permainan komputer *Elektronic Arts* berjudul *Seven Cities of Gold*, yang dirilis pada tahun 1984, juga diberi nama dengan *edutainment*. Itulah beberapa sumber yang menjadi rujukan pertama dari adanya kata *edutainment*, yang kemudian ditarik ke dalam ranah pendidikan yang sesungguhnya.²⁸

Secara bahasa, *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. Secara terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.²⁹

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *edutainment* adalah suatu cara atau teknik untuk menjadikan proses pendidikan dan pembelajaran bisa menjadi begitu menyenangkan dan menghibur, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami isi pembelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa inti dari metode pembelajaran *edutainment* adalah belajar sambil bermain. Bermain dengan suasana yang menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Rasuluallah SAW bersabda:

عَنْ أَبِي مُوسَى قَالَ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا بَعَثَ أَحَدًا مِنْ أَصْحَابِهِ فِي بَعْضِ أَمْرِهِ قَالَ بَشِّرُوا وَلَا تُتَفَرَّزُوا وَيَبْسِرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا (رواه مسلم)

²⁸ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Op. cit., hlm. 19.

²⁹ *Ibid*, hlm. 17 & 18.

Artinya: Dari Abu Burdah dari Abu Musa, ia berkata Rasulullah SAW ketika mengutus salah seorang sahabat di dalam sebagian perintahnya Rasulullah SAW bersabda berilah mereka kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari dan permudahkanlah manusia dalam soal-soal agama dan janganlah mempersukar mereka (HR. Imam Muslim).³⁰

Perintah Nabi di atas memberikan pelajaran kepada para pendidik bahwa di dalam melaksanakan tugas pendidikan, para pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, berupaya membuat peserta didik untuk merasa betah dan senang tinggal di sekolah bersamanya, dan bukan sebaliknya justru memberikan kesan seram agar para siswa takut dan segan kepadanya, karena sikap demikian justru akan membuat siswa tidak betah tinggal di sekolah dan sekaligus akan sulit untuk bisa mencintai para guru beserta semua ilmu ataupun pendidikan yang di berikan kepada mereka.³¹

Hadist diatas juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan semudah mungkin dan sekaligus menyenangkan agar para peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan dengan suasana di kelas. Dengan pemilihan metode yang sesuai dan tepat maka berjalannya proses pembelajaran akan mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Suasana pembelajaran yang mudah dan menyenangkan ini akan mempengaruhi minat belajar peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal.

Rasulullah Saw. juga menegaskan pentingnya bermain bagi anak-anak. Kepada anak-anak, Rasulullah selalu mesra. Kita tentu akrab tentang kisah sujud Nabi yang dipanjangkan demi membiarkan dua cucunya Hasan dan Husain menunggangi

³⁰ Juwariyah, *Hadist Tarbawi*, TERAS, Yogyakarta, 2010, hlm.105.

³¹ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Rasail Media Group, Semarang, 2008, hlm.13.

punggung beliau. Kepada orang tua, Nabi memerintahkan agar anak-anak diajak bermain dengan keluarga, memanah, berenang dan menunggang kuda (H.R Ath-Thabrani).³²

Nabi tahu pasti bahwa bagi anak-anak, bermain adalah wahana untuk mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani. Dengan bermain, anak-anak belajar tentang kehangatan keluarga. Dalam suasana yang menyenangkan seperti inilah berbagai macam ilmu akan mereka serap sempurna. Saat anak-anak gembira, mereka akan belajar, walau kadang tanpa terasa.³³ Dalam pernyataan Rasulullah Saw. tersebut, menunjukkan bahwa pendidikan yang didalamnya terdapat proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, akan membuat siswa menjadi gembira, nyaman dan bersemangat, sehingga mereka tanpa sadar bahwa mereka sedang belajar.

Imam al-Ghazali, seorang sufi dan guru besar juga berpendapat bahwa “hendaknya anak kecil diberi kesempatan bermain. Melarangnya bermain dan menyibukkannya dengan belajar terus-menerus akan mematikan hatinya, mengurangi kecerdasannya dan membuatnya jemu terhadap hidup sehingga ia akan sering mencari alasan untuk membebaskan diri dari keadaan sumpek ini”. Jika Nabi dan seorang sufi menganjurkan agar anak-anak diberi kesempatan bermain, maka dipastikan bahwa bermain dalam konteks aktivitas yang menyenangkan dan bermuatan pendidikan adalah metode yang sangat efektif bagi pendidikan anak.³⁴ Dengan kata lain, pendidikan dan pembelajaran yang diberikan dengan cara menghibur dan menyenangkan akan lebih memberikan suatu kesan yang mendalam didalam diri siswa,

³² Anna Farida, dkk, *Sekolah yang Menyenangkan*, Nuansa Cendikia, Bandung, 2014, cet. ke-3, hlm. 47.

³³ Anna Farida, dkk, *Sekolah yang Menyenangkan*, Nuansa Cendikia, Loc, cit.

³⁴ *Ibid*, hlm. 44.

sehingga tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan baik.

Pendidikan dan pembelajaran yang menyenangkan merupakan hak setiap anak. Pendidikan yang selalu berusaha mengedepankan konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh siswa, dibandingkan dengan konsep pendidikan yang teoritis.

Metode pembelajaran *Edutainment*, pada dasarnya berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Disamping itu, metode pembelajaran *edutainment* juga bisa berupa pendidikan dialam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.³⁵

Pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur dalam hal ini, biasanya dapat dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.³⁶

Metode pembelajaran berbasis *edutainment*, pada dasarnya bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *Humanizing The Classroom*, *Active Learning*, *The Accelerated Learning*, *Quantum Learning*, *Quantum Teaching*, dan lain sebagainya.³⁷

2) Prinsip-prinsip Belajar Berbasis *Edutainment*

³⁵ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment, Op. cit.*, hlm. 18-20.

³⁶ *Ibid*, hlm. 17.

³⁷ *Ibid*, hlm. 37.

Prinsip dari *edutainment* yaitu bernula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan.³⁸ Seharusnya pembelajaran yang dialami oleh siswa berlangsung dengan menyenangkan, membuat siswa merasa aman, nyaman dan penuh antusiasme tinggi, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan prinsip tersebut, maka konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa. Ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu:

(a) Perasaan positif (senang/ gembira)

Perasaan positif akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan.

(b) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.

(c) Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.³⁹

3) Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Teori belajar berbasis *Edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Didalam proses

³⁸ Rahmat Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, Jurnal Al-Maqoyis, Vol. IV, Edisi 1, IAIN Antarsari Banjarmasin, 2016, hlm. 38-39.

³⁹ *Ibid*, hlm.38-39.

pembelajaran telah banyak teori yang diungkapkan oleh para ahli pendidikan dan psikologis.⁴⁰ Teori-teori tersebut selalu berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan siswa agar mereka merasa nyaman dalam proses pembelajaran sehingga dapat menerima, memahami serta menangkap materi yang diberikan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejatinya, diantara satu teori dengan teori yang lain memiliki perbedaan masing-masing, namun semuanya saling mengisi dan saling melengkapi. Melalui teori-teori yang ada, diharapkan seorang guru dapat memilih teori yang tepat untuk proses pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Diantara teori-teori pembelajaran yang berbasis *edutainment* yaitu:

(a) Teori Belajar Kooperatif

Belajar kooperatif dapat diartikan sebagai belajar kelompok atau belajar bersama-sama. pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari berbagai unsur siswa yang heterogen untuk bekerja sama secara terarah dalam sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu dalam mencapai tujuan bersama.⁴¹ Model pembelajaran ini, memandang bahwa keberhasilan belajar, bukan semata-mata harus diperoleh dari seorang guru, melainkan dapat diperoleh dari pihak lain yang terlibat yaitu teman sebaya.

(b) Teori Otak Tiruan

Konsep tiga otak dalam satu kepala (otak triune), dicetuskan oleh Paul Maclean. Perkembangan pengetahuan

⁴⁰ *Ibid*, hlm.39.

⁴¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, *Op. cit.*, hlm.

mengenai cara kerja otak saat ini telah berkembang sangat pesat. Ketiga bagian otak tersebut, merupakan satu kesatuan.⁴²

Satu kesatuan artinya bahwa salah satu otak akan berfungsi dengan baik. Oleh karenanya, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat menyenangkan. Sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut dapat bekerja dengan baik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.⁴³ Jadi dapat dikatakan bahwa menciptakan proses pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan merupakan hal yang sangat penting.

(c) Teori Kecerdasan Majemuk

Teori kecerdasan majemuk adalah teori yang menjelaskan kemajemukan kecerdasan yang mungkin sekali dimiliki oleh setiap siswa dan orang. Tidak menutup kemungkinan bahwa setiap siswa atau orang memiliki *multytalen* dan *multiple intelligences* meskipun tidak semua orang memiliki derajat kecerdasan dan talenta yang sama dan beragam.⁴⁴

Gardner mengelompokkan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* menjadi sembilan kecerdasan, yaitu kecerdasan linguistik (bahasa), logika-matematika, visual-spasial, gerak tubuh, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan spritual.⁴⁵

c. Metode Pembelajaran *Edutainment Humanizing The Classroom*

Humanizing The Classroom berasal dari dua kata, yaitu *humanizing* artinya memanusiaikan, sedangkan *the classroom* berarti

⁴² Rahmat Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, *Op. cit.*, hlm.40.

⁴³ Rahmat Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, *Loc cit.*,

⁴⁴ Rahmat Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, *Loc.cit.*,

⁴⁵ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2016, hlm.18.

ruang kelas. Jadi secara harfiah, *Humanizing The Classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas adalah guru hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing dalam proses pembelajaran.⁴⁶

Setiap siswa pada dasarnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang tidak sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilakukan, baik didalam, luar, maupun dialam bebas, pembelajaran masih bisa tetap berlangsung.⁴⁷

Menurut John P Miller, *Humanizing The Classroom* berfokus pada pengembangan model pendidikan efektif yang dalam kosakata Indonesia sering disebut sebagai pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. John P Miller ini, mencetuskan *Humanizing The Classroom* dengan bertumpu pada dorongan peserta didik. Adapun dorongan dari peserta didik diantaranya:

- 1) Menyadari diri sendiri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah.
- 2) Mencari konsep dan identitas diri.
- 3) Memadukan kesadaran hati dan pikiran.⁴⁸

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment Humanizing The Classroom* adalah cara yang dilakukan oleh seorang guru didalam proses pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dalam bentuk proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan segala potensi dasar manusia berupa potensi jasmani dan rohani secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain sesuai dengan kondisi dari karakteristik masing-masing siswa.

⁴⁶ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, *Op. cit.*, hlm. 37.

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 37-38.

⁴⁸ Rahmat Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, *Op. cit.*, hlm. 42.

Pendidikan yang humanis ini sejatinya, mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai-nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia.⁴⁹ Ini menunjukkan bahwa pendidikan yang humanis sebenarnya adalah pendidikan yang mampu mengembangkan segala potensi dasar yang ada dalam diri siswa baik berupa potensi jasmani maupun rohani secara maksimal.

Saat proses pendidikan berlangsung, kegiatan dilakukan untuk mengisi otak dengan berbagai pengetahuan yang bersifat kognitif dan mengisi hati agar bisa memperkuat potensi keimanan dan memberi kebebasan kepada manusia (siswa) untuk mandiri. Sementara proses pendidikan yang hanya mementingkan salah satu dari dua dimensi tersebut merupakan proses pendidikan yang angkuh dan tidak sesuai dengan nilai-nilai humanistik.⁵⁰

Indikator pembelajaran *Humanizing The Classroom* sendiri, meliputi:

- 1) Memanusiakan manusia.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Menumbuhkan kreatifitas siswa.
- 4) Mengakui setiap usaha yang dilakukan siswa.

Kelebihan metode *Edutainment Humanizing The Classroom*, meliputi:

- 1) Peserta didik akan lebih giat dalam belajar, merasa gembira dan nyaman, karena dalam pelaksanaannya berkonsep menghibur dan menyenangkan.
- 2) Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Pendidik berperan sebagai fasilitator belajar.

⁴⁹ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, *Op. cit.*, hlm. 38.

⁵⁰ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, *Loc.cit.*,

- 4) Suasana belajar yang seperti bermain akan membuat peserta didik lebih leluasa dalam mengeksplor segala potensi yang dia miliki.

Kekurangan metode *Edutainment Humanizing The Classroom*, meliputi:

- 1) Konsep belajar sambil bermain, bisa membuat peserta didik bebas tanpa kontrol, dikhawatirkan peserta didik yang nakal, akan semakin parah kenakalannya.
- 2) Peserta didik kurang mampu memahami perilaku mereka sendiri, mereka menganggap apa yang mereka lakukan sudah paling baik.
- 3) Kelas cenderung jadi ramai, dan jika guru tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu dapat menjadi tidak terkendali, sehingga pembelajaran menjadi lama. .

d. Metode Ceramah

Penggunaan metode ceramah dalam dunia pendidikan masih sering dilakukan oleh para guru, khususnya dalam pembelajaran secara klasikal. Metode ceramah merupakan suatu cara penyajian bahan atau penyampaian bahan pelajaran secara lisan dari guru.⁵¹ Dengan kata lain metode ceramah masih bersifat *teacher center* dan siswa berperan secara pasif.

Metode ceramah dalam bentuk penyampaiannya, sangat sederhana dari mulai pemberian informasi, ilustrasi, dan menyimpulkan. Metode ceramah digunakan apabila proses pembelajaran yang dilakukan lebih bersifat pemberian informasi berupa fakta atau konsep-konsep sederhana. Proses pembelajarannya dilakukan secara klasikal dengan jumlah siswa yang relatif banyak. Biasanya penggunaan metode ceramah lebih bersifat monoton, dan guru lebih banyak berbicara.⁵²

⁵¹ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD, Op. cit.*, hlm. 5.18.

⁵² Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD, Loc.cit.*,

Sebelum menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun apa yang hendak diceramahkan kepada siswanya.
- 2) Guru membuat pokok-pokok persoalannya, sehingga ia dapat berbicara di muka kelas atas dasar pola yang sudah disiapkan sebelumnya.
- 3) Guru harus melakukan secara runtut dalam menyampaikan materi yang diajarkan.⁵³

Metode ceramah dalam penggunaannya mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Guru mudah menguasai kelas.
- 2) Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar.
- 3) Dapat diikuti siswa dalam jumlah yang besar.
- 4) Mudah dilaksanakan.⁵⁴

Setiap metode pembelajaran mempunyai kekurangan, begitu juga dengan metode ceramah. Kekurangan dari metode ceramah, diantaranya:

- 1) Membuat siswa pasif.
- 2) Siswa tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya dalam menyampaikan gagasan.
- 3) Membendung daya kritis siswa.
- 4) Sukar mengontrol penerimaan sejauh mana penerimaan belajar siswa.
- 5) Bila terlalu lama siswa akan bosan⁵⁵
- 6) Peran guru lebih banyak sebagai sumber pelajaran.
- 7) Materi pelajaran lebih cenderung pada aspek ingatan.
- 8) Proses pembelajaran ada dalam otoritas guru.⁵⁶

⁵³ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional, Op. cit.*, hlm. 114.

⁵⁴ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional, Loc.cit.*,

⁵⁵ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional, Loc.cit.*,

⁵⁶ Sri Anitah. W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD, Op. cit.*, hlm. 5.20.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti dalam penelitian ini, belum menemukan penelitian yang sama dengan judul yang penulis teliti, namun penulis menemukan beberapa judul penelitian yang hampir sama, meliputi:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sasmita Tajuddin Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment (Education Entertainment)* terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar fisika kelas X.6 dengan penerapan metode pembelajaran *Edutainment (Education Entertainment)*, naik dengan mencapai nilai rata-rata 78,50, yang berarti pada kategori tinggi dan dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.⁵⁷ Persamaanya dengan penelitian ini adalah pada variabel terikatnya yaitu membahas tentang hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel bebasnya, dimana dalam penelitian ini menggunakan metode *Edutainment Humanizing The Classroom*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rika Setiani Falkultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan, Jurusan Tadris Matematika, IAIN Tulungagung, dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment (education and entertainment)* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *t*. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa nilai $\text{sig} = 0,021 < 0,005$ dan $t_{\text{hitung}} = 2,379 > t_{\text{tabel}} = 1,671$ pada taraf signifikansi 5% maka H_1

⁵⁷ Sasmita Tajuddin, *Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar, Op. cit.*, hlm.36.

diterima dan H_0 ditolak, dan pengaruhnya sebesar 97%.⁵⁸ Persamaanya dengan penelitian ini adalah pada variabel terikatnya yaitu membahas tentang hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel bebasnya, dimana dalam penelitian ini menggunakan metode *Edutainment Humanizing The Classroom*.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Tia Parastika Dewi, Pudjawan, dan Nanci Riastini. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Jurusan TP, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia, dengan judul “Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus XV”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode Edutainment lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran konvensional. Kelompok siswa yang menggunakan metode Edutainment mendapatkan skor rata-rata = 23,00, sedangkan pada kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional mendapatkan skor rata-rata = 13,53.⁵⁹ Persamaanya dengan penelitian ini adalah pada variabel terikatnya yaitu membahas tentang hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel bebasnya, dimana dalam penelitian ini menggunakan metode *Edutainment Humanizing The Classroom*.

C. Kerangka Berpikir

Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru didalam pembelajaran dengan menghibur dan menyenangkan dalam bentuk proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain. Metode *Edutainment Humanizing The Classroom*, sejatinya lebih menekankan pada

⁵⁸ Rika Setiani, *Pengaruh Metode Pembelajaran Edutainment (education and entertainment) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung Op. cit.*, hlm.xiii.

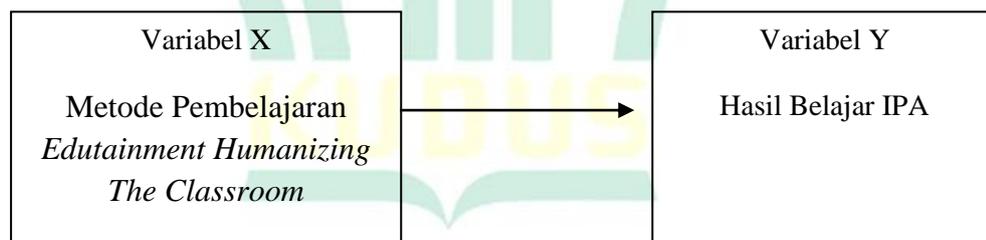
⁵⁹ Tia Parastika Dewi, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus XV, Op. cit.*, hlm. 9.

konsep belajar yang menyenangkan tanpa ada paksaan dan tekanan didalam ruang kelas atau dengan kata lain belajar sambil bermain.

Penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang merupakan mata pelajaran yang lebih mempelajari kejadian atau peristiwa alam yang sering dilihat dan dirasakan oleh siswa, diharapkan dapat membuat siswa merasa senang dan tidak merasa bosan jika dalam penyampaian materi pelajaran siswa terlibat langsung dalam proses belajar-mengajar yang menghibur dan menyenangkan.

Metode ceramah merupakan metode yang sering dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode ceramah lebih bersifat *teacher center*, dimana kegiatan pembelajaran sepenuhnya dikuasai oleh guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, atau dengan kata lain siswa berperan secara pasif didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana dibandingkan dengan metode ceramah. Berikut ini adalah gambaran dari kerangka berpikir dalam penelitian ini.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah

1. Pada umumnya penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana di MI sekecamatan Undaan dalam kategori baik.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana kelas V MI di kecamatan Undaan antara metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dengan metode ceramah.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Edutainment Humanizing The Classroom* terhadap hasil belajar (metode *Edutainment Humanizing The Classroom* lebih baik dibandingkan metode ceramah)

