



## Innovation in Social Studies Learning Through Edutainment Strategies

### Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Strategi Edutainment

<sup>1</sup>Rakhmat, <sup>2</sup>Tutuk Ningsih

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

e-mail: [1rakhmatrafif1@gmail.com](mailto:1rakhmatrafif1@gmail.com)

#### **Abstract:**

*This study examines the innovation of Social Studies learning through edutainment strategies at SD Negeri 1 Bancar, addressing the persistent issue of low student motivation and learning outcomes associated with conventional teaching methods. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation analysis involving teachers and students from grades IV, V, and VI. The findings reveal that the implementation of edutainment strategies including digital games, role-playing, and digital platform utilization significantly enhanced student motivation, active participation, and learning outcomes. However, challenges such as inadequate teacher training, limited technological infrastructure, and difficulties in developing comprehensive assessment instruments were identified. The study concludes that edutainment strategies offer a viable solution for revitalizing Social Studies education but require systemic support through teacher professional development, improved resources, and collaborative policy efforts. Recommendations for future research include expanding the sample scope, conducting longitudinal studies, and exploring the integration of emerging technologies such as augmented reality and artificial intelligence in edutainment-based learning.*

**Keywords:** *learning innovation, social studies, edutainment strategy, elementary education, qualitative study*

#### **Abstrak:**

Penelitian ini mengkaji inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui strategi edutainment di SD Negeri 1 Bancar, sebagai respons atas rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh dominannya metode pembelajaran konvensional. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumentasi yang melibatkan guru dan siswa kelas IV, V, dan VI. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi edutainment melalui permainan digital, role playing, dan pemanfaatan platform digital berhasil meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru, keterbatasan infrastruktur teknologi, dan kesulitan dalam menyusun instrumen penilaian yang komprehensif teridentifikasi. Studi ini menyimpulkan bahwa strategi edutainment merupakan solusi yang efektif untuk merevitalisasi pembelajaran IPS, namun memerlukan dukungan sistemik melalui pengembangan profesional guru, peningkatan sarana prasarana, dan kolaborasi kebijakan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup perluasan cakupan sampel, studi longitudinal, serta eksplorasi

integrasi teknologi emerging seperti augmented reality dan artificial intelligence dalam pembelajaran berbasis edutainment.

**Kata Kunci:** inovasi pembelajaran, ilmu pengetahuan sosial, strategi edutainment, pendidikan dasar, studi kualitatif



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

\*Copyright (c) 2025 Rakhmat, Tutuk Ningsih

## **Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan disiplin ilmu yang integral dalam sistem pendidikan Indonesia, berperan sebagai fondasi bagi pembentukan karakter, watak, dan kecakapan sosial peserta didik. Esensi dari pembelajaran IPS tidak hanya terletak pada penguasaan terhadap sejumlah fakta, konsep, dan teori-teori sosial, tetapi lebih jauh lagi pada pembentukan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta penanaman nilai-nilai kebangsaan dan kemasyarakatan. Sebagaimana ditegaskan oleh National Council for the Social Studies (NCSS), tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk membina warga negara yang demokratis, mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat yang pluralistik, dan memiliki komitmen terhadap nilai-nilai keadilan sosial (Megawati & Ningsih, 2020). Dalam konteks ini, guru IPS memikul tanggung jawab yang mulia dan kompleks, tidak hanya sebagai penyampai ilmu (transfer of knowledge) tetapi juga sebagai fasilitator yang mengembangkan seluruh ranah potensi anak, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Chasanah & Ningsih, 2023).

Relevansi pembelajaran IPS semakin kuat dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered), mendorong kemandirian, dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills). Pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk lebih kontekstual, esensial, dan bermakna, di mana siswa tidak hanya belajar tentang masyarakat tetapi juga belajar dari dan untuk masyarakat (Asep, 2024). Pendekatan ini menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam proyek-proyek kolaboratif, menganalisis fenomena sosial di sekitarnya, dan merefleksikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan aplikatif.

Namun, di balik idealisme kurikulum dan urgensi mata pelajaran IPS, terdapat sebuah jurang besar antara harapan dan realita di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan para guru di SD Negeri 1 Bancar, terungkap bahwa proses

pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat teacher-centered. Strategi pembelajaran masih terpaku pada paradigma lama; guru aktif menjelaskan materi, sementara siswa pasif mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal-soal evaluasi di buku paket. Model pembelajaran satu arah (ceramah) ini dinilai kurang efektif karena cenderung membosankan, tidak melibatkan emosi dan minat siswa, serta gagal dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam. Akibatnya, motivasi belajar siswa berada pada level yang rendah, yang berimbas langsung pada capaian hasil belajar yang kurang optimal, di mana banyak nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini sejalan dengan penelitian Kristin (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa jenuh dan tidak tertantang, sehingga materi yang dipelajari mudah terlupakan dan tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar ini memerlukan solusi yang tepat, sistematis, dan inovatif. Inovasi pembelajaran bukan sekadar tentang penggunaan teknologi terkini, melainkan sebuah perubahan fundamental dalam mindset dan pendekatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Inovasi dimaknai sebagai suatu proses penemuan yang disengaja untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, yang diterima dan diimplementasikan untuk memecahkan masalah (Zahra et al., 2022). Dalam konteks ini, inovasi strategi pembelajaran menjadi keniscayaan.

Salah satu strategi inovatif yang dianggap potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah strategi edutainment. Secara etimologis, edutainment adalah portmanteau dari dua kata bahasa Inggris, yaitu education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Strategi ini berusaha memadukan muatan pendidikan dengan kemasan hiburan yang menyenangkan, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan tidak membosankan (Hastuti, 2020). Edutainment tidak berarti mengorbankan kedalaman materi untuk sekadar bersenang-senang, melainkan memanfaatkan unsur kesenangan sebagai sebuah kendaraan atau media yang efektif untuk menyampaikan materi pendidikan secara lebih optimal. Ramadhan (2020) menambahkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (fun learning) akan berhasil menanamkan pengetahuan dalam memori jangka panjang siswa karena proses belajar dikaitkan dengan emosi positif. Penelitian Haryadi (2017) memperkuat hal ini dengan

menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran menyenangkan memiliki pemahaman dan retensi memori yang lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Bancar, strategi edutainment dihipotesiskan dapat menjadi katalis untuk membangkitkan gairah belajar siswa. Melalui berbagai metode seperti permainan edukatif (*educational games*), simulasi, *role-playing*, atau pemanfaatan video interaktif, materi-materi IPS yang abstrak dan sarat nilai dapat dihadirkan secara lebih konkret dan mengasyikkan. Misalnya, materi sejarah perjuangan pahlawan dapat dihidupkan melalui drama kolaboratif, sementara materi peta dan geografi dapat dipelajari melalui eksplorasi peta digital interaktif. Dengan demikian, siswa tidak lagi sebagai objek pasif, tetapi menjadi subjek yang aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan dan potensi solusi yang telah diidentifikasi, penelitian ini secara khusus mengkaji implementasi inovasi pembelajaran IPS melalui strategi edutainment di SD Negeri 1 Bancar. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana strategi edutainment diimplementasikan dalam pembelajaran IPS serta tantangan-tantangan yang muncul selama proses penerapannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk inovasi edutainment yang diterapkan, menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa, serta memetakan hambatan-hambatan praktis yang dihadapi guru dalam implementasinya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran IPS yang lebih kreatif, menyenangkan, dan efektif, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam merumuskan strategi pembelajaran inovatif di masa depan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai implementasi strategi edutainment dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Bancar. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru-guru IPS dan siswa-siswa dari kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Bancar yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan strategi edutainment. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa mereka telah mengalami langsung

penerapan strategi edutainment dalam proses pembelajaran IPS. Instrumen penelitian yang digunakan adalah peneliti sendiri (human instrument) yang dibantu dengan pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, dan pedoman analisis dokumen. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan perwakilan siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tanggapan mereka terhadap penerapan strategi edutainment. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati secara langsung penerapan strategi, respons siswa, dan dinamika interaksi yang terjadi di kelas. Studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul ajar, hasil karya siswa, dan dokumen pendukung lainnya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari lapangan. Penyajian data disusun dalam bentuk narasi deskriptif yang dilengkapi dengan matriks dan tabel untuk mempermudah pemahaman. Verifikasi data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan keabsahan data. Proses analisis dilakukan secara iteratif selama dan setelah pengumpulan data hingga diperoleh temuan yang komprehensif dan bermakna.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan studi dokumentasi, penelitian ini berhasil mengungkap implementasi strategi edutainment dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Bancar serta dampaknya terhadap proses belajar mengajar. Temuan penelitian akan dibahas secara integratif dengan mengaitkan setiap hasil empiris dengan teori-teori terkait dan penelitian-penelitian terdahulu.

#### ***Implementasi Strategi Edutainment pada Pembelajaran IPS***

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi strategi edutainment telah dilakukan secara berbeda di setiap tingkat kelas berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Di kelas IV, guru menggunakan permainan digital interaktif melalui chromebook untuk mempelajari materi geografi tentang peta dan komponen-komponennya. Aplikasi peta digital yang digunakan memungkinkan siswa melakukan eksplorasi mandiri, zoom in/zoom out, dan menandai lokasi-lokasi penting.

Dalam satu sesi observasi, terlihat 92% siswa secara aktif mengoperasikan chromebook mereka tanpa perlu instruksi berulang dari guru. Mereka terlihat antusias berdiskusi dengan teman sebangku tentang penemuan mereka dalam aplikasi tersebut.

Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky (1978) dalam pembelajaran IPS yang menekankan pada pembelajaran aktif dan penemuan mandiri melalui scaffolding (Febriani, 2021). Pembelajaran melalui permainan digital berhasil menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi interaktif. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian Wijayanti dan Lutfi (2021) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game meningkatkan retensi memori jangka panjang karena melibatkan emosi positif dalam proses belajar. Lebih jauh, temuan ini mendukung teori cognitive theory of multimedia learning Mayer (2001) yang menjelaskan bahwa presentasi informasi melalui multimedia interaktif memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif dalam memori kerja siswa.

Di kelas V, guru mengimplementasikan metode role playing untuk materi sejarah proklamasi kemerdekaan. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang masing-masing memerankan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi. Mereka diberikan waktu 30 menit untuk mempersiapkan dialog dan properti sederhana sebelum pentas di depan kelas. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa melalui metode ini, siswa tidak hanya menghafal nama tokoh tetapi benar-benar memahami peran, konflik, dan nilai-nilai kepahlawanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan terhadap temuan ini mengarah pada efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dalam pendidikan IPS. Teori experiential learning Kolb (1984) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Bermain peran memungkinkan siswa mengalami langsung peristiwa sejarah secara emosional dan kognitif, sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dan bermakna. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembentukan nilai dan karakter melalui pengalaman langsung (Asep, 2024). Penelitian Marjiyah dan Ningsih (2021) tentang pembelajaran kontekstual juga memperkuat temuan ini, dimana simulasi peran

historical figures mampu mentransformasi pembelajaran abstrak menjadi pengalaman konkret yang bermakna.

Sementara di kelas VI, implementasi strategi edutainment dilakukan melalui pemanfaatan platform digital modern seperti YouTube dan TikTok untuk mempelajari materi tata surya. Siswa diberikan kebebasan membuat konten edukasi dalam bentuk poster digital menggunakan Canva atau video pendek menggunakan CapCut. Analisis dokumen menunjukkan bahwa 78% siswa memilih membuat video pendek berdurasi 1-3 menit yang berisi penjelasan tentang planet-planet dalam tata surya dengan efek-efek visual yang menarik.

Pembahasan terhadap fenomena ini mengungkap pentingnya mengintegrasikan dunia digital siswa dengan proses pembelajaran. Temuan ini mendukung teori technological pedagogical content knowledge (TPACK) Mishra dan Koehler (2006) yang menekankan integrasi teknologi dengan pedagogi dan konten pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan platform familiar bagi siswa terbukti mampu meningkatkan engagement dan motivasi belajar. Namun, yang lebih penting adalah bagaimana guru mampu mengarahkan penggunaan teknologi ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, bukan sekadar mengikuti tren semata. Penelitian serupa oleh Pratiwi dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media sosial edukasional dapat menjembatani kesenjangan antara pembelajaran formal dan informal.

#### ***Dampak terhadap Motivasi dan Hasil Belajar***

Data hasil wawancara dengan siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan strategi edutainment. Sebanyak 85% siswa menyatakan lebih antusias mengikuti pelajaran IPS dibandingkan sebelumnya. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. "Saya jadi tidak sabar menunggu pelajaran IPS karena selalu ada kegiatan seru," ungkap salah satu siswa kelas V dalam wawancara.

Observasi selama penelitian juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas. Jika sebelumnya hanya 3-4 siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru, setelah penerapan edutainment strategy, lebih dari 70% siswa terlihat aktif berpartisipasi baik dalam bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat.

Pembahasan terhadap temuan ini mengkonfirmasi teori self-determination Deci dan Ryan (2000) yang menjelaskan bahwa edutainment memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar: kompetensi (melalui penguasaan materi), otonomi (melalui pilihan aktivitas belajar), dan keterhubungan (melalui interaksi sosial). Teori edutainment yang dikemukakan Hastuti (2020) juga memperkuat bahwa kombinasi pendidikan dan hiburan menciptakan kondisi belajar yang optimal. Unsur hiburan berfungsi sebagai katalisator yang mengurangi kecemasan dan meningkatkan keterbukaan siswa terhadap materi pembelajaran. Ketika siswa merasa enjoy, proses penerimaan dan pemahaman materi menjadi lebih alami dan efektif. Penelitian Haryadi (2017) sebelumnya juga membuktikan bahwa strategi picture and picture dalam edutainment significantly meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Dari segi hasil belajar, analisis terhadap nilai evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas pada materi-materi yang diajarkan dengan strategi edutainment meningkat 15-20% dibandingkan dengan materi yang diajarkan secara konvensional. Yang lebih penting, hasil observasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan kemajuan yang berarti. Siswa mampu membuat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, serta mampu menganalisis permasalahan sosial sederhana dengan perspektif yang lebih luas.

Temuan ini memperkuat teori cognitive load theory Sweller (1988) yang menjelaskan bahwa edutainment mengurangi beban kognitif ekstrinsik melalui presentasi informasi yang menyenangkan dan engaging. Hal ini memungkinkan kapasitas memori kerja yang lebih besar untuk dialokasikan pada pemrosesan informasi yang esensial. Studi Kristin (2016) tentang pembelajaran kooperatif tipe STAD juga menunjukkan hasil yang sejalan, dimana pendekatan interaktif meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Selain itu, temuan ini konsisten dengan teori multimedia learning Mayer (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, auditory, dan kinestetik secara simultan dapat meningkatkan retensi informasi hingga 50% dibandingkan metode konvensional.

#### ***Tantangan dan Hambatan Implementasi***

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi strategi edutainment. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa 70% guru mengalami kesulitan dalam merancang

skenario pembelajaran yang menggabungkan unsur edukasi dan entertainment secara seimbang. Mereka cenderung terjebak pada pembuatan kegiatan yang menyenangkan tetapi kehilangan esensi pembelajaran yang ingin dicapai.

Temuan mengenai kesulitan guru dalam merancang skenario edutainment selaras dengan teori technological pedagogical content knowledge (TPACK) yang menunjukkan kompleksitas integrasi teknologi dalam pembelajaran. Penelitian Zahra Rosyiddin dkk. (2022) tentang problematika pendidikan Indonesia juga mengidentifikasi kesenjangan kompetensi serupa dalam implementasi pembelajaran inovatif. Teori teacher professional development Guskey (2002) menegaskan bahwa pengembangan kompetensi guru memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan, bukan sekadar pelatihan satu kali.

Hambatan teknis juga menjadi kendala signifikan. Ketersediaan chromebook yang terbatas (hanya 15 unit untuk 200 siswa) menyebabkan rotasi penggunaan yang tidak optimal. Demikian pula dengan koneksi internet yang tidak stabil sering mengganggu kegiatan pembelajaran berbasis digital. Keterbatasan infrastruktur teknologi memperkuat temuan Prasetio dan Ningsih (2024) tentang pentingnya media pembelajaran yang memadai. Teori diffusion of innovations Rogers (2003) menjelaskan bahwa adopsi inovasi memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai, yang menjadi hambatan utama dalam konteks penelitian ini.

Dalam aspek penilaian, guru mengaku mengalami kesulitan dalam mengembangkan rubrik penilaian yang komprehensif. Mereka harus menilai tidak hanya aspek kognitif tetapi juga kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang muncul dalam kegiatan edutainment. "Kami membutuhkan contoh-contoh rubrik penilaian yang dapat mengakomodir seluruh aspek perkembangan siswa dalam kegiatan edutainment," ujar salah satu guru dalam wawancara.

Tantangan dalam assessment ini sesuai dengan teori authentic assessment Wiggins (1990) yang menekankan pentingnya penilaian yang mencerminkan kemampuan nyata siswa dalam konteks dunia riil. Kesulitan guru dalam mengembangkan instrument assessment yang komprehensif menunjukkan perlunya pengembangan model assessment for learning yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran edutainment.

### ***Kontekstualisasi dalam Framework Kurikulum Merdeka***

Implementasi strategi edutainment dalam penelitian ini secara teoretis sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang dijelaskan Asep (2024). Temuan menunjukkan bahwa edutainment mampu mewujudkan pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan pada student agency dan meaningful learning. Pembelajaran yang diterapkan di ketiga tingkat kelas menunjukkan adanya diferensiasi konten, proses, dan produk sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Teori social reconstructionism Brameld (1950) yang mendasari Kurikulum Merdeka juga teraktualisasi melalui pendekatan edutainment yang mengembangkan kompetensi sosial siswa melalui collaborative activities. Role playing di kelas V, misalnya, tidak hanya mengembangkan pemahaman sejarah tetapi juga mengasah kemampuan kerjasama, empati, dan resolusi konflik.

### ***Integrasi dengan Teori Pembelajaran IPS***

Temuan penelitian ini memperkaya theoretical framework pembelajaran IPS yang dikembangkan NCSS. Sebagaimana dijelaskan Megawati dan Ningsih (2020), pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan civic competence dan social understanding. Strategi edutainment dalam penelitian ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan tersebut melalui experiential learning yang mengembangkan kedua kompetensi tersebut secara integratif.

Teori transformative learning oleh Mezirow juga menemukan relevansinya dalam temuan penelitian ini (Clark & Wilson, 1991). Proses role playing dan simulasi dalam pembelajaran edutainment memungkinkan terjadinya perspective transformation dimana siswa tidak hanya menguasai pengetahuan tetapi juga mengalami perubahan cara pandang terhadap isu-isu sosial.

### ***Implikasi Teoretis dan Praktis***

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan model pembelajaran IPS inovatif. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat integrasi teori konstruktivisme, technological pedagogical content knowledge, dan experiential learning dalam framework pembelajaran edutainment. Hasil penelitian mengembangkan model conceptual framework yang mengintegrasikan ketiga teori tersebut dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini menyediakan empirical evidence tentang efektivitas strategi edutainment

dalam konteks pendidikan dasar Indonesia, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Temuan penelitian dapat menjadi pedoman bagi guru dalam mengembangkan lesson plan yang mengintegrasikan unsur edutainment secara efektif. Bagi pemangku kebijakan, penelitian ini memberikan insights mengenai kebutuhan pengembangan infrastruktur, pelatihan guru, dan assessment system yang mendukung implementasi strategi pembelajaran inovatif. Perlunya kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan guru, dan sekolah dalam menciptakan ekosistem yang kondusif untuk implementasi edutainment strategy.

#### ***Keterbatasan Penelitian dan Agenda Riset Mendatang***

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam generalizability karena fokus pada satu sekolah. Sample size yang terbatas dan konteks spesifik SD Negeri 1 Bancar membatasi aplikasi temuan pada konteks yang lebih luas. Selain itu, periode penelitian yang relatif singkat (3 bulan) tidak memungkinkan pengamatan terhadap dampak jangka panjang strategi edutainment. Untuk penelitian selanjutnya perlu memperluas cakupan sampel dan mengembangkan design research yang lebih kompleks. Longitudinal study diperlukan untuk menginvestigasi sustainability dampak edutainment terhadap hasil belajar jangka panjang. Mixed-methods research dengan sample yang lebih besar dan beragam juga diperlukan untuk menggeneralisasi temuan.

Teori complex adaptive systems theory (Castellani dan Hafferty, 2009) dapat menjadi framework yang tepat untuk mengeksplorasi implementasi edutainment dalam berbagai konteks pendidikan yang lebih beragam. Penelitian future juga dapat mengembangkan dan menguji effectiveness dari edutainment learning model yang terstandarisasi untuk pembelajaran IPS. Riset mendatang juga perlu mengeksplorasi integrasi emerging technologies seperti artificial intelligence dan virtual reality dalam strategi edutainment, serta menginvestigasi dampaknya terhadap higher order thinking skills siswa dalam pembelajaran IPS.

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan urgensi untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS di SD Negeri 1 Bancar akibat dominannya pembelajaran konvensional, penelitian ini bertujuan mengkaji inovasi pembelajaran melalui strategi edutainment. Temuan menunjukkan bahwa penerapan strategi edutainment melalui permainan digital, role playing, dan pemanfaatan platform digital berhasil meningkatkan motivasi, partisipasi

aktif, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi akibat sampel yang terbatas pada satu sekolah dan periode penelitian yang relatif singkat. Kendala utama dalam implementasi meliputi kurangnya pelatihan guru, keterbatasan sarana teknologi, dan kesulitan dalam menyusun instrumen penilaian yang komprehensif. Oleh karena itu, direkomendasikan agar pemerintah dan dinas pendidikan memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru, melengkapi fasilitas pendukung teknologi, serta mengembangkan panduan penilaian yang sesuai dengan pendekatan edutainment. Kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang kondusif agar inovasi ini dapat diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan memperluas cakupan sampel dengan melibatkan beberapa sekolah dasar di berbagai wilayah, melakukan longitudinal study untuk menginvestigasi dampak jangka panjang, mengeksplorasi integrasi teknologi emerging seperti augmented reality dan artificial intelligence, serta mengembangkan model assessment yang lebih komprehensif yang mampu mengukur aspek kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara autentik.

## **Referensi**

- Asep, A., Barus, C. S. A., & Sohilait, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPS di Indonesia: Sebuah Systematic Review. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 9(3), 200-213. <https://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v9i3.5869>
- Castellani, B., & Hafferty, F. W. (2009). Sociology and complexity science a new field of inquiry.
- Chasanah, M., & Ningsih, T. (2023). Analisis Empat Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran IPS Di MI Ma'arif NU Penaruban. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 105-117. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8440>
- Clark, M. C., & Wilson, A. L. (1991). Context and rationality in Mezirow's theory of transformational learning. *Adult Education Quarterly*, 41(2), 75-91
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Guskey, T. R. (2002). Professional Development and Teacher Change. *Teachers and Teaching*, 8(3), 381-391.

- Haryadi, H. (2017). Efektifitas Strategi Pengajaran Edutainment Dengan Metode Picture And Picture Terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Materi Pokok Himpunan Pada Siswa Kelas VII MTS Darussalam BERMI Tahun Pelajaran 2016/2017. *JIME*, 3(2), 81-98.
- Hastuti, L. (2020). Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Purbalingga Tesis. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, 9(1), 978.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Marjiyah, S., & Ningsih, T. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Cabang Purbalingga. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 53-68. <https://doi.org/10.24090/jk.v9i1.5619>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Megawati, R., & Ningsih, T. (2020). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 249-263.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Prasetyo, T. A., & Ningsih, T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Lapbook Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyumas. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 09, 245-254.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS Di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP Dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606-617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Ramadhan, M. R. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam. *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 13(2), 201-211. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i2.114>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). Free Press.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiggins, G. (1990). *The Case for Authentic Assessment. Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 2(2). <https://doi.org/10.7275/ffb1-mm19>
- Wijayanti, M. T., & Lutfi, A. (2021). Pengembangan Permainan Element Go Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Konfigurasi Elektron Yang Mempengaruhi

Retensi Peserta Didik. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 269-276. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.269-276>

Zahra Rosyiddin, A. A., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44-53. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42679>