



Alam Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Menggunakan Strategi *Edutainment* Di SD Negeri 1 Majatengah Purbalingga

Menik Handayani^{1*}, Tutuk Ningsih²

Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri Purwokerto

Correspondence E-mail: menikhandayani85@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Current educational advances should not only produce learning experiences but also arouse emotions. Happy and satisfied learners during the learning process. Successful learning certainly requires good cooperation between teachers and learners. Using nature as a medium for teaching social studies is interesting and challenging. Teachers not only focus on conducting lessons in the classroom, but also move directly into practical application of the acquired knowledge. However, in reality, teachers at SD N1 Majatengah still use monotonous methods in learning activities, using numerous lectures in their explanations, and rarely giving lessons outside the classroom, which leads to boredom. The research method used to address this problem is a qualitative research method with a descriptive approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, which are used simultaneously to ensure the validity and legitimacy of the data. In addition, the author conducted interviews and observations to collect data. Data analysis was conducted through research activities and direct observation of the students surveyed. Natural environments tend to increase learner motivation and engagement because they offer diverse and interesting experiences. Integrating the natural environment into learning contexts can provide participants with diverse and holistic experiences and support cognitive, physical, emotional, and social development through authentic experiences.

© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 11 Jan 2025

First Revised 25 Mar 2025

Accepted 29 Apr 2025

First Available online 28 Mei 2025

Publication Date 01 Jun 2025

Keyword:

Nature;
Learning media; social studies;
Education entertainment
strategy

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam keadaan sadar dan terencana untuk mewujudkan tujuan yang akan dicapai dalam dirinya. Pendidikan sebenarnya memiliki peran penting untuk membangun kualitas manusia yang unggul. Hal ini sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara tentang konsep belajar 3 dinding. Konsep ini adalah menegaskan tidak adanya jarak ataupun pembatas pembelajaran di kelas maupun keadaan yang sesuai dengan kondisi di luar kelas (Kurniawan, 2021). Sedangkan realita belajar di luar kelas membuat peserta didik menjadi lebih dekat dengan alam bersosialisasi langsung dengan Masyarakat. Alam yang berada di sekitar anak dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan mengingat materi karena melihat dan mengalami secara langsung (Darmiayanti, 2024). Setelah mengetahui kondisi sekitar selanjutnya guru memiliki peran dalam menentukan media mengajar yang kreatif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik (Aslindah, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan alam adalah pengalaman belajar yang mendalam dan langsung dengan unsur-unsur alam, lingkungan dan interaksi manusia dengan alam sekitarnya (Julinataria, 2024). IPS memiliki tujuan untuk memahami dan menganalisis fenomena sosial yang ada pada kehidupan masyarakat, sehingga dapat mempermudah berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan kesadaran dan berlatih memecahkan masalah secara bermasyarakat (Hasan, 2020). Mengingat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran memiliki materinya cukup banyak dan kompleks sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan media, metode, dan strategi yang mampu membuat peserta didik mudah dalam menerima dan memahami materi yang dipelajari (Widya, 2024). Selanjutnya guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran sehingga memberikan Kesan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bisa memupuk rasa percaya diri, siswa terbiasa berpikir, peka terhadap lingkungan, dan mempunyai minat baik terhadap mata Pelajaran (Irmeilyana, 2020).

Selain itu, guru sebagai fasilitator yang dianggap memiliki kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa diharapkan mengemban tugas secara profesional sesuai dengan disiplin ilmu yang dimilikinya dengan memberikan ketersediaan fasilitas yang tepat untuk memberi kemudahan dalam kegiatan belajar bagi siswa sehingga diperlukan media dan strategi yang menyenangkan (Fauzi, 2022). Sesuai dengan penelitian dari Ibu Tutuk Ningsih *Using nature as a social studies learning media is interesting and full of challenges. The teacher does not dwell in the classroom in delivering lessons, but goes directly to the field, directly practicing the knowledge learned. The teacher must be able to present the right learning by using the right media. The accuracy of the selection of learning media will determine the success of learning* yang dapat disimpulkan guru menggunakan alam sebagai media pembelajaran IPS sehingga tidak selalu menyampaikan di dalam kelas dengan tujuan mampu menerapkan ilmu secara nyata (Ningsih, 2023). Strategi yang dapat digunakan salah satunya yaitu Strategi *Edutainment* yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Nur'Aini, 2022).

Permasalahan yang terjadi di SDN 1 Majatengah adalah siswa terlihat malas mengikuti pembelajaran yang dibuktikan dengan tidak aktif dalam pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa peserta didik diperoleh informasi bahwa mata pelajaran IPS dengan topik yang banyak dan membosankan, selain itu pembelajaran IPS terlalu banyak membaca buku dan menghafal materi, yang dianggap sederhana dan mudah justru menjadi penyebab kurangnya fokus dan minat siswa, maka metode pembelajaran perlu ditingkatkan agar lebih dari sekadar membahas materi dan menghafal saja. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang inovatif dan kreatif karena tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang dilakukan guru (Amara, dkk., 2023). Media pembelajaran yang digunakan selama ini juga sebatas buku teks, dan buku-buku pendukung lainnya, meskipun kadang diselingi dengan beberapa video pembelajaran dari internet (Amara, dkk., 2023). Akibatnya peserta didik menjadi malas mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari segi guru dalam kegiatan pembelajaran, di sini dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, monoton dengan banyak menggunakan metode

ceramah dalam menjelaskan dan jarang melakukan pembelajaran di luar kelas sehingga menimbulkan rasa bosan. Sedangkan Kondisi di SD N 1 Majatengah merupakan sekolah negeri yang berada di desa, tentunya lingkungannya masih terlihat asri, disekitar masih ada sawah, Sungai, dan lingkungan masyarakat sangat rukun. Berdasarkan kondisi yang dialami siswa pada saat belajar masih kurang semangat bahkan secara tidak langsung

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan pengembangan pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Majatengah, Purbalingga, dari pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alam sebagai media dan *Strategi Edutainment* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang dipakai pada penelitian adalah metode penelitian kualitatif disertai dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan model penelitian humanistic karena menempatkan manusia sebagai subyek utama dalam peristiwa secara social. Pengumpulan data yang digunakan data sekunder yaitu data yang bersumber selain data utama (Jabnabillah, 2023). Data sekunder mencakup dokumen seperti CP, ATP, Tujuan Pembelajaran, Modul Ajar, dan dokumen-dokumen lain yang memberikan konteks tambahan untuk mendukung temuan dari data primer. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dipakai secara bersamaan untuk memastikan kebenaran dan keabsahan data. Analisis data dilakukan dengan kegiatan penelitian dan melihat secara langsung dari responden dari peserta didik saat belajar. Prosedur penelitian untuk pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan praktik pembelajaran secara langsung mata Pelajaran ilmu pengetahuan social dengan strategi *Edutainment* dan media alam. Data sekunder diperlukan sebagai data sebelum dilakukan penelitian dan pembelajaran.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Alam atau lingkungan yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan materi yang diajarkan yaitu kenampakan alam kelas VI menggunakan tahapan-tahapan berikut ini:

a. Persiapan

Langkah yang dilakukan guru sebelum menyusun materi ataupun alur pembelajaran yaitu melakukan observasi berkaitan dengan pemanfaatan alam sebagai media pembelajaran dengan mendatangi langsung lingkungan alam sekitar sekolah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran faktual yang terjadi dilapangan terkait pemanfaatan alam sebagai media pembelajaran. Selanjutnya guru mempersiapkan alur pembelajaran dengan menggunakan alam sebagai media pembelajaran dan penerapan strategi edutaimen dalam pembelajaran IPS (W, 2021). Guru menyiapkan kelas yang nyaman dengan penataan kursi ataupun tata ruangan yang bersih. Mempersiapkan peserta didik untuk belajar secara menyenangkan seperti memberikan beberapa permainan di dalam kelas, salah satu kegiatan yang dilakukan menampilkan video kenampakan alam sebagai bekal sebelum ke alam sekitar, memberikan beberapa pedoman untuk peserta didik mencari informasi yang disesuaikan dengan materi.

b. Pelaksanaan

Peserta didik membuat formasi keretaan sambil berjalan keluar kelas menuju alam di sekitar sekolah. Selanjutnya guru menjelaskan materi dengan bantuan alam sebagai bentuk nyata dalam pembelajaran kepada peserta didik diberikan kebebasan untuk mencari informasi di lingkungan sekitar dan melihat kenampakan alam secara nyata, berinteraksi dengan masyarakat sekitar tentunya disertai dengan penjelasan dan arahan dari guru (Palin, 2023). Seperti melihat sungai, melihat gunung meskipun dari kejauhan, melihat kegiatan yang ada di dataran rendah, tanya jawab dengan petani, mengikuti kegiatan petani di ladang, melihat penambang pasir, dll. Guru mengajak peserta didik untuk mempraktikkan cara menanam padi dengan petani sebagai bentuk praktik pemanfaatan alam dan guru mengajak peserta didik ikut memanen sayur kacang panjang selanjutnya dijelaskan secara langsung bentuk pekerjaan yang ada di dataran rendah melalui pemanfaatan alam. Saat pembelajaran guru memberikan permainan sepuran sebagai bentuk *ice breaking* juga untuk pengkondisian peserta didik, di dalam permainan guru melakukan tanya jawab dengan menyebutkan kenampakan alam yang ada di alam sekitar sekolah, dan kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan di lingkungan alam. Setelah selesai mengamati dan mencatat hasil pengamatan peserta didik dapat berdiskusi secara bebas dengan teman dan mencari posisi nyaman di alam, bisa duduk di bawah pohon, atau duduk di rerumputan sehingga memberikan kesan menyenangkan dan mudah dipahami (Zahwa, 2022). Selanjutnya hasil dari pengamatan dipresentasikan kepada teman-temannya untuk ditanggapi dan mendapatkan masukan. Diakhir pembelajaran guru memberikan motivasi dan tindak lanjut (Hartati, 2022). Alam menjadi media pembelajaran IPS melatih peserta didik bersosialisasi dengan lingkungan, memahami materi secara langsung, melatih peserta didik untuk bermusyawarah, meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, dan meningkatkan kepedulian menjaga lingkungan (Wibowo, 2020). Pada pelaksanaan pembelajaran guru memanfaatkan alam sebagai media pembelajaran secara langsung untuk mengajak peserta didik praktik kegiatan yang dilakukan di alam sehingga materi inti yang disampaikan dapat disinkronkan dengan keadaan nyata (Sumaatmaja, 2007). Letak strategi edutaimen dalam hal ini dipraktikkan melalui kegiatan yang membuat peserta didik merasa senang, nyaman, dan memahami pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya praktik langsung, kegiatan tanya jawab, presentasi, dan *ice breaking* yang membuat peserta didik menjadi aktif.

Letak edutainment dalam pembelajaran IPS terlihat dalam kegiatan Seperti yang telah direncanakan dan dilaksanakan oleh siswa di atas bahwa salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan dalam belajar adalah dengan cara belajar sambil bersenang-senang. Pembelajaran dilakukan dengan penuh kegembiraan dan keceriaan (Roqib, 2016). Peserta didik melihat langsung keindahan alam yang dikunjunginya dan terlibat langsung dalam kegiatan seperti tanya jawab, memanen hasil kebun, praktik menanam padi, dan melihat alam secara langsung yang sesuai dengan pembelajaran.

c. Tindak Lanjut

Berikut merupakan tabel aktivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama 3 kali dalam 1 minggu.

Tabel 1 Presentase Aktivitas Mengajar

No	Data	Hari Kesatu	Hari Kedua	Hari Ketiga
1	Aktivitas Guru	67,85%	83%	95,2%
2	Aktivitas Siswa	45%	73%	90%
3	Hasil Belajar	33%	61%	88%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil tabel 1 bahwa terdapat perubahan mulai hari pertama sampai hari ke tiga. Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan untuk merancang dan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan guru meminta pendapat serta kesan dari hasil pengamatan di alam. Hasil penyampaian kesan selama pembelajaran kebanyakan siswa menyampaikan materi mudah dipahami, tidak mudah ngantuk karena pembelajaran di alam menjadikan siswa banyak melakukan aktivitas, ditengah pembelajaran terdapat permainan tetapi dikaitkan dengan materi membuat siswa bermain dan berpikir karena menjawab pertanyaan dari guru, dan adanya tugas mencatat dan presentasi membuat siswa menjadi tanggung jawab serta percaya diri (Rafika, 2024). Selain itu, siswa melakukan ulangan sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, penggunaan media berbasis Edutainment memberikan dampak yang lebih kuat terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar (Khoerunnisa, 2023).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang alam sebagai media pembelajaran IPS dalam menggunakan *Strategi Edutainment* di SD N 1 Majatengah, Purbalingga, menunjukkan perubahan aktivitas belajar peserta didik yang sebelumnya cenderung bosan, malas karena gaya mengajar guru yang monoton dan materi yang terlalu banyak hanya dijelaskan tanpa menunjukkan bentuk yang sebenarnya. Perubahan yang terjadi pada peserta didik diperlihatkan dari antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Tentunya perubahan tersebut karena adanya perubahan cara mengajar guru yang dilakukan dengan menggunakan alam sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih memahami bukti dari materi yang dijelaskan dan menggunakan *Strategi Edutainment* agar peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, menerima materi menyenangkan, bebas, tidak tertekan, mengerti materi dan tentunya menjadi semakin bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Alam cenderung mengurangi kelelahan dan meningkatkan focus serta perhatian peserta didik saat pembelajaran. Pengalaman langsung dengan alam dapat membantu membentuk sikap penghargaan dan tanggung jawab terhadap lingkungan, mendorong perilaku berkelanjutan. Pembelajaran di alam memberikan konteks fisik yang nyata, memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan dunia nyata, memberikan pengalaman yang berbed, dan menarik. Guru harus terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran baik metode maupun media pembelajaran yang digunakan agar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

5. REFERENSI

- Amara, E. N., Iriawan, S. B., & Giwangsa, S. F. (2023). Pengembangan Media Berbasis Instagram Pada Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 86-93.
- Aslindah, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Alam Di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*.
- Darmiyanti, A. (2024). Implementasi Media Berbahan Alam Pada Anak Paud Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Fauzi. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, pp. 2492–2500.
- Hasan, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hartati, S. (2022). Peran Pendidikan Nerbasis Alam Dalam Mengembangkan Kecerdasan Alami Anak', . *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, pp. 161–72.
- Irmeilyana. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran Matematika, IPA, Bagi Pendidikan Dan Pengembangan Kreativitas Anak Di Kecamatan Pemulutan Barat Ogan Hilir. *Jurnal Hasil Penerapan IPTEKS dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Jabnabillah. ((2023)). Efektivitas Situs Web Pemerintah Sebagai Sumber Data Sekunder Bahan Ajar Perkuliahan Statistika. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*,, pp. 59–70,
- Julinataria, Z. (2024). Media Pembelajaran Alam Dalam Proses Belajar Mengajar. *Metanoia*, Vol.6, No.1, Januari 2024, 2.
- Khoerunnisa, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sdn Bencongan 6. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Kurniawan. (2021). Artificial Intelligence Sesuai Dengan Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, pp. 599–611, doi:10.17977/um068v1i82021p599-611.
- Ningsih, W. I. (2023). 'Nature As a Fun Social Studies Learning Media (Edutainment Strategy in Tourits Attractions). *INTERNATIONAL CONFERENCE ON EARLY CHILDHOOD EDUCATION IN MULTIPERSPECTIVE*.
- Nur'Aini, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, pp. 22–35.
- Rafika. (2024). Pengembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Edutainment. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Roqib, M. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif Di Sekolah, Keluarga Dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKIS.
- Wibowo, T. (2020). Mata Pelajaran IPS Di MI/SD: Sebuah Strategi Pembelajaran Implementatif', Southeast Asian . *Journal of Islamic Education*, pp. 147–63.
- Widya. (2024). Pemanfaatan Lingkungan Alam Sebagai Media Dan Sumber Belajar Pada Komunitas Guru Pecinta Alam (GURILA). *International Journal of Community Service Learning*, pp. 70–78, doi:10.23887/ijcsl.v8i1.75907.
- Zahwa, F. A. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.