

**LOMBA KARYA TULIS ILMIAH
BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

**SITUS SANGIRAN SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT***



Oleh:

Annisa Noor Rachmawati, 16401 (Ketua Kelompok)

Alfino Fauzan Deba Rifka, 16771 (Anggota)

Erza Hawa Roddina, 16779 (Anggota)

SMA Negeri 1 Sukoharjo

Sukoharjo, 2017

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia terdapat berbagai situs prasejarah yang menyimpan banyak peninggalan prasejarah nenek moyang di masa lalu. Keberadaan situs ini menandakan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia telah memiliki peradaban yang terus berkembang. Situs – situs prasejarah di Indonesia telah mampu mengungkap kehidupan manusia purba di masa lampau. Bahkan banyak ahli sejarah seperti Eugene Dubois, Ralph Von Koenigswald, dan tokoh lainnya berhasil menemukan tulang belulang manusia purba dan budaya – budaya pendukung lainnya. Beberapa dari situs prasejarah yang ada di Indonesia bahkan telah disahkan menjadi Warisan Dunia UNESCO. Hal ini membuktikan bahwa situs prasejarah sangat penting untuk dilestarikan dan dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan dan pendidikan di Indonesia bahkan di dunia.

Situs prasejarah memiliki arti penting dalam peradaban manusia. Situs prasejarah mampu menyingkap kebudayaan manusia di masa lampau, berjuta – juta tahun sebelumnya. Meskipun usia penemuan sudah sangat tua, penemuan tersebut mampu membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia saat ini. Penemuan – penemuan objek prasejarah mampu mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia saat ini seperti aspek politik, seni, budaya, serta pendidikan. Aspek pendidikan sangat berpengaruh terhadap adanya situs prasejarah yang ada. Situs – situs prasejarah tersebut mampu memberikan segala hal yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama dalam bidang sejarah. Adanya situs tersebut mampu membuka mata manusia mengenai hal – hal yang terjadi di masa lampau, makhluk hidup, dan peradabannya. Bahkan mampu menjadi acuan dalam pengembangan pendidikan saat ini. Pendidikan dalam hal ini dimaksudkan untuk pendidikan formal, dimana siswa sekolah menjadi subjek utamanya. Pendidikan sejarah ini diperlukan siswa karena melalui pendidikan mengenai zaman prasejarah dapat memberikan pemahaman tentang kehidupan manusia yang terus berevolusi dan dapat memperluas khasanah ilmu pengetahuan.

Pendidikan disini memiliki cakupan yang sangat luas. Namun secara formal, melalui kegiatan belajar mengajar yang berlandaskan kurikulum, situs prasejarah juga dibutuhkan dalam proses pengajaran. Dalam pendidikan formal, situs prasejarah sangat diperlukan dalam mendukung proses pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang berkaitan dengan objek prasejarah melalui metode yang menyenangkan. Dalam hal ini, siswa diharapkan dapat mengunjungi situs prasejarah dalam rangka mendapatkan informasi yang dibutuhkan tersebut. Namun nyatanya, siswa pada saat ini kebanyakan beranggapan bahwa situs – situsprasejarah tersebut hanyalah tempat yang sangat membosankan. Mereka tidak mampu berinteraksi terhadap koleksi – koleksi dan berbagai peninggalan yang ada dalam situs tersebut sehingga mereka tidak mampu memahami pembelajaran yang disampaikan melalui situs prasejarah tersebut.

Dari fenomena diatas menjelaskan bahwa saat ini Situs Sangiran dianggap kurang menarik untuk dipelajari bahkan dikunjungi. Namun sebenarnya situs tersebut sangat bermanfaat bagi pembelajaran. Oleh karena itu, melalui karya ini penulis melakukan penelitian mengenai pemanfaatan Situs Sangiran sebagai media pembelajaran melalui metode *edutainment* sehingga diharapkan siswa mampu mengambil manfaat dari keberadaan situs tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Mengapa dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya menerapkan metode *edutainment*?
2. Bagaimana cara penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan mengenai alasan pemilihan metode *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya.
2. Menjelaskan mengenai cara penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya.
3. Menjelaskan mengenai pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya.

D. Manfaat Penelitian

1. Penulis dan pembaca dapat mengetahui mengenai penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran.
2. Menambah ilmu pengetahuan bagi penulis dan pembaca.
3. Memberikan inspirasi untuk menerapkan metode pendidikan yang menyenangkan.
4. Melatih penulis menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD.

BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. Kajian Tentang Pembelajaran

Istilah pembelajaran berasal dari belajar. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:19) belajar diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan antara seorang guru dengan peserta didik dalam situasi pendidikan. Pembelajaran menurut Depdikbud dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:105) adalah proses atau cara menjadikan orang hidup belajar. Disamping itu pembelajaran merupakan identitas aktifitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Oemar Hamalik (2005:54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Dapat disimpulkan pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa pada proses menjadikan orang hidup belajar yang direncanakan dan dievaluasi yang dapat memberi pengaruh sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

B. Kajian Tentang Edutainment

Dari segi etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogike*". **Ini adalah kata majemuk yang terdiri dari kata "*pais*" yang berarti "anak" dan kata "*ago*" yang berarti "aku membimbing". Jadi *paedagogike* berarti aku membimbing anak (Soedomo A. Hadi, 2008: 17).** Jadi pendidikan adalah usaha untuk membimbing anak. Pendidikan seperti yang diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai

proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Sutrisno (2005: 31) menyatakan kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. *Edutainment* dari segi etimologi memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*.

Edutainment didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan (Hamruni, 2009: 50). Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menciptakan suasana yang ceria, memberikan humor – humor yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, menggunakan metode yang bervariasi seperti metode bermain peran, demonstrasi, eksperimen, dan lain sebagainya.

Tujuan konsep *edutainment* adalah agar peserta didik mampu mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencedaskan. Konsep *edutainment* membuat anak – anak merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pembelajaran yang bermanfaat.

Menurut penulis pendidikan bermetode *edutainment* adalah suatu bentuk pembelajaran yang di dalamnya diciptakan kondisi yang menyenangkan dan penyampaiannya dilakukan dengan metode yang mengasyikkan. Sehingga siswa tidak dimerasa terbebani dengan berbagai materi yang diberikan.

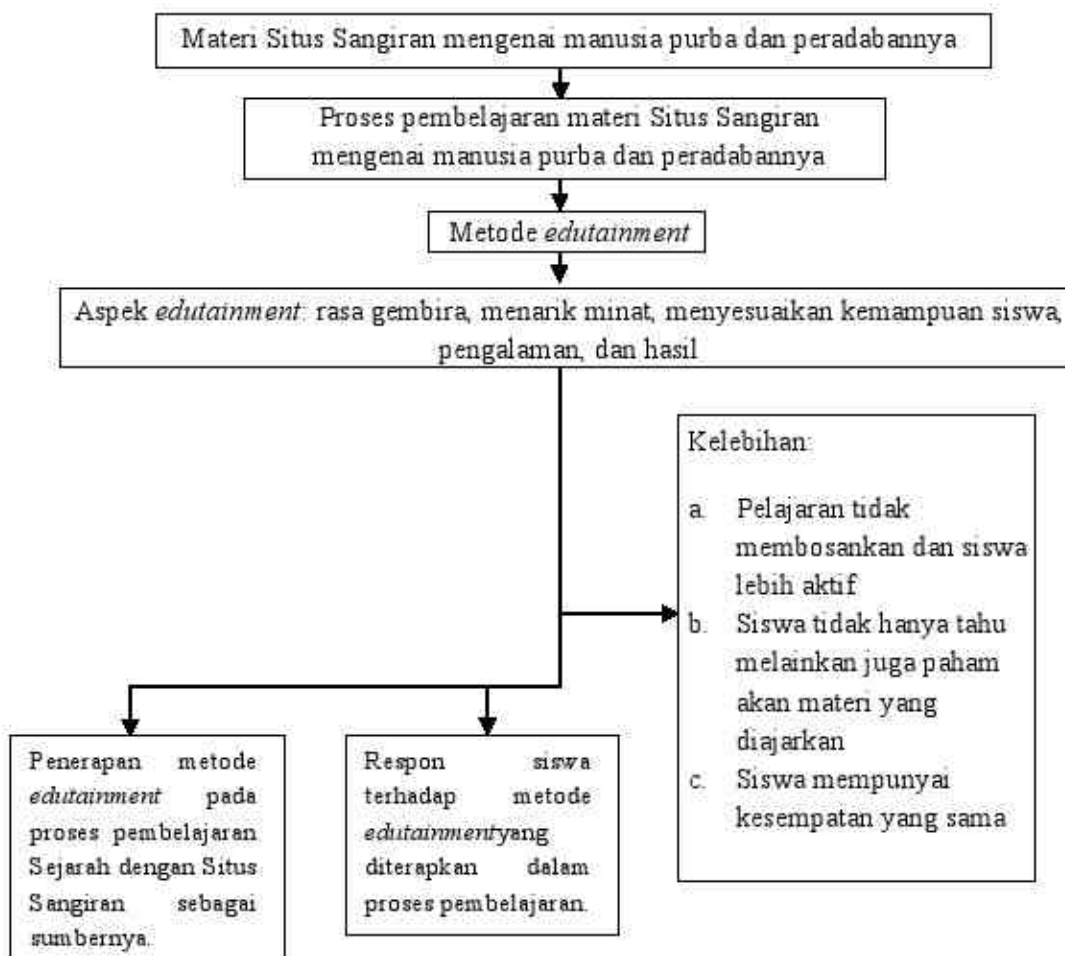
C. Kerangka Berpikir Peneliti

Materi Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya terdapat dalam pelajaran sejarah yang berada di salah satu bab dari sekian bab materi yang harus dipelajari siswa. Peneliti sadar betul bahwa proses pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah sangat membosankan. Oleh karena itu pada materi pembelajaran ini tentunya membutuhkan cara-cara pembelajaran yang efektif agar siswa tidak hanya sekedar tahu tetapi juga benar-benar paham

dengan keberadaan Situs Sangiran dan fosil-fosil yang terdapat dalam Sangiran. Pada penelitian ini, akan diteliti tentang pentingnya metode pembelajaran *edutainment* dalam proses pembelajaran sejarah dengan Situs Sangiran sebagai sumbernya.

Peneliti berusaha mencari kelebihan metode *edutainment* serta penerapan yang sekiranya efektif dan dapat diterapkan dengan baik dan benar. Peneliti berusaha mengungkapkan esensi *edutainment* melalui proses wawancara dengan beberapa pengajar dan pihak-pihak yang kompeten di bidangnya serta peserta didik itu sendiri. Dalam proses pengambilan data lain, metode *edutainment* ditampilkan dengan menggunakan *outdoor learning* dengan permainan teka-teki yang nantinya akan menambah minat siswa terhadap pelajaran yang diikuti. Pada metode ini, ada aspek yang harus dipenuhi yaitu adanya rasa gembira, ketertarikan dan minat, menyesuaikan kemampuan siswa, pengalaman, dan hasil.

ALUR KERANGKA BERPIKIR



BAB III

METODOLOGI

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Whitney dalam Moh. Nazir bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan-hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Menurut Keiri dan Miller dalam Moleong yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia pada kawasannya sendiri, dan berhubungan dengan orang – orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Dalam penelitian kualitatif ini data yang terkumpul bukan data berbentuk angka melainkan berupa naskah-naskah wawancara serta catatan – catatan.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi subjek yang akan diteliti dan dokumen resmi lainnya.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dalam penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 10 April 2017 – 25 April 2017. Tempat dalam penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sukoharjo. Proses pengambilan data sebagian besar dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sukoharjo. Namun dalam beberapa hal, dilaksanakan diluar tempat tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Sedangkan subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi). Dalam penelitian ini, populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X MIA, X IIS, dan X BB di SMA Negeri 1 Sukoharjo.

Sampel adalah sebagian dari subjek dalam populasi yang diteliti, yang sudah tentu mampu secara representatif dapat mewakili siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sukoharjo. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel kelompok.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Menurut S. Nasution data primer adalah data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Sedangkan menurut Lofland bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata – kata dan tindakan. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati atau mewawancarai. Peneliti menggunakan data ini untuk mendapatkan informasi langsung tentang penerapan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dalam pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan sekitarnya.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data – data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari surat pribadi, buku harian, notula rapat, hingga dokumen resmi dari berbagai instansi pemerintah. Data sekunder juga dapat berupa majalah, buletin, publikasi dari berbagai organisasi, lampiran-lampiran dari badan-badan resmi seperti kementerian-kementerian, hasil – hasil studi, tesis, hasil survei, studi histories, dan sebagainya. Peneliti menggunakan data sekunder ini untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan narasumber.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa instrumen penelitian. Instrumen penelitian tersebut, yaitu:

- a) Tes hasil belajar siswa, merupakan soal evaluasi yang diberikan pada siswa setelah proses pembelajaran (*post-test*). Tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 10 soal dan uraian yang berjumlah 3 soal.
- b) *Mechanical device* (peralatan mekanik), merupakan sarana pendokumentasian peristiwa – peristiwa tertentu yang ditampilkan oleh subjek penelitian dengan menggunakan alat, seperti *tape recorder*, kamera, dan telepon genggam.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian kualitatif cenderung menghasilkan data dalam jumlah yang sangat banyak. Oleh karenanya, teknis analisis data yang tepat akan sangat membantu dalam menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Spradlye yang tidak terlepas dari keseluruhan proses penelitian.

Analisis data menurut model ini memanfaatkan adanya hubungan semantik yaitu sewaktu mengadakan analisis data, perlu menggunakan acuan hubungan semantik. Hubungan semantik ini dikaitkan dengan masalah penelitian. Sewaktu menyelenggarakan pengamatan deskriptif, seluruh hubungan biasanya teridentifikasi. Untuk seterusnya, analisis memperhatikan hubungan semantik yang relevan.

BAB IV

ISI

A. Analisis Permasalahan

Selama masa pendidikan di sekolah, siswa selalu disuguhkan berbagai materi dalam mata pelajaran sejarah. Siswa tingkat SMA baik dalam jurusan Matematika dan Ilmu Alam, jurusan Ilmu – Ilmu Sosial, maupun jurusan Bahasa dan Budaya dituntut untuk mempelajari dan menguasai materi sejarah yang dikemas melalui pendidikan mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Namun pada proses pembelajarannya para siswa juga mengalami permasalahan yakni adanya rasa bosan dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah, rasa bosan yang dialami para siswa dalam mempelajari materi dalam bab tersebut muncul dikarenakan sebenarnya materi manusia purba sudah pernah dipelajari saat para siswa berada pada kelas VII di Sekolah Menengah Pertama. Walaupun sebenarnya materinya sedikit berbeda.

Situs prasejarah yang diambil dalam pembelajaran ini adalah situs Sangiran, sebagai situs prasejarah terlengkap di dunia. Karena lokasi dari Situs Sangiran yang relatif dekat dengan wilayah SMA Negeri 1 Sukoharjo. Maka Siswa diajak untuk mempelajari materi manusia purba dan asal usul nenek moyang di Indonesia beserta peradabannya melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan media *games*. Pembelajaran ini dilakukan dengan berorientasi kepada Situs Sangiran sebagai situs prasejarah terlengkap di dunia. Siswa juga diajak untuk mengenal dan memahami berbagai hal yang tersimpan di Sangiran serta peradaban yang ada melalui cara yang lebih menyenangkan dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis *edutainment*.

B. Pemilihan Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Dalam pelaksanaan dunia pendidikan formal, terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang telah disusun dalam rangka proses pengajaran kepada siswa. Dijelaskan

beberapa metode pembelajaran menurut Kokom Komariah (2010:5), yakni seperti metode investigasi, metode *inquiry* dan *discovery*, metode *problem solving*, metode *mind mapping*, metode *role playing*, dan metode ceramah. Metode yang paling sering digunakan oleh guru di Indonesia adalah metode ceramah. Menurut Nana Sudjana (2000:77) ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Namun dewasa ini, metode ceramah dianggap sudah kuno dan tidak efektif lagi dan dianggap membuat siswa menjadi pasif dan pada akhirnya akan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran tersebut. Kebosanan adalah kata kunci yang penulis coba ungkap cara penyelesaiannya. Terlebih lagi pembelajaran yang penulis teliti ialah pembelajaran sejarah zaman purba. Tentu tingkat kebosanan akan jauh lebih tinggi daripada pembelajaran yang lain.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan hal yang dapat menjadi jawaban atas permasalahan yang muncul dalam penerapan metode ceramah. Peranan *entertainment* dalam proses pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah kekuatan yang dapat memotivasi seseorang untuk belajar. Proses pembelajaran sebenarnya dapat menjadi hiburan bagi siswa, dan bukan lagi menjadi momok bagi siswa.

Dalam hal ini, *edutainment* berupaya agar proses pembelajaran yang semula bernuansa tegang serta penuh kejenuhan menjadi proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh siswa dan siswa dapat merasa nyaman dan asik dengan pembelajaran tersebut.

Dalam hal pembelajaran di Situs Sangiran, tampaknya metode *edutainment* mau tidak mau harus disematkan. Adanya problematika yang cukup serius terhadap pelajaran sejarah menjadi alasan utama dalam penerapan metode ini. Sangiran yang merupakan sumber pembelajaran sejarah tidak bisa serta merta langsung diberikan kepada siswa sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran sejarah dengan Situs Sangiran sebagai sumbernya harus dikemas dengan baik sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Adanya kunjungan langsung ke Situs Sangiran mungkin akan sedikit membantu meningkatkan minat siswa, namun apabila tanpa metode yang tepat, siswa pun ketika berada di lokasi hanya akan berkeliling tanpa

mengetahui secara spesifik apa yang dia lihat. Tentu esensi dari proses pembelajaran akan hilang. Oleh karena itu, metode *edutainment* perlu diterapkan dalam proses pembelajaran Situs Sangiran.

C. Penerapan Metode *Edutainment*

Pembelajaran berbasis *edutainment* didesain dengan aplikasi hiburan di dalam proses belajar mengajar baik di dalam kelas atau *indoor learning* maupun di luar kelas atau *outdoor learning*, dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti, diskusi, cerdas cermat, dan lain-lain.

Menurut Hamid (2011:8) mengatakan bahwa tujuan hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, *enjoy*, santai, dan kelas tidak terkesana tegang, menakutkan, ataupun merasa tertekan. Menurut Rahman (2010:4) mengemukakan bahwa proses pembelajaran *edutainment* diterapkan dengan memenuhi aspek kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, merayakan hasil. Memberikan kemudahan dan suasana gembira dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain, suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan peserta didik dan mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik. Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan.

Komponen-komponen metode *edutainment* pada prinsipnya berfokus kepada siswa dan guru itu sendiri serta perangkat pembelajaran seperti *powerpoint*, buku, dan video kemudian pada prosesnya *edutainment* adalah metode yang menggunakan perpaduan beberapa metode pembelajaran aktif

yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan yang berjalan seiring dengan media yang relevan dengan materi yang diajarkan dan memberikan output berupa kemudahan siswa dalam belajar, suasana lingkungan yang lebih kondusif, dan menarik minat siswa untuk belajar lebih giat. Di bawah ini penjabaran lebih rinci persiapan penerapan metode *edutainment* pada materi pembelajaran Situs Sangiran:

a. Pembuatan rencana pembelajaran

Menyusun tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menjelaskan pengertian situs prasejarah, siswa dapat mengetahui sejarah manusia purba dan peradabannya, siswa mampu menjelaskan proses pembentukan kubah sangiran, dan mengetahui koleksi di Museum Sangiran.

Materi mengenai Situs Sangiran yang telah disebutkan dalam tujuan pembelajaran, selanjutnya dilaksanakan dengan langkah-langkah yang bersifat *entertain*, dalam hal ini penulis memilih untuk mengadakan *outdoor learning* supaya suasana menyenangkan lebih tercipta. Perlu penulis informasikan juga bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran *edutainment* yang penulis teliti, penulis juga bertindak sebagai guru.

Pertemuan	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Kegiatan awal	Salam pembuka	Salam pembuka
	Doa	Doa
	Apersepsi	Memberi timbal balik dengan tanya jawab
Kegiatan inti	Pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan	Siswa dibawa keluar kelas kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok
		Siswa diberikan tugas untuk mencari kutipan-

		<p>kutipan materi dalam bentuk kertas yang tersebar di area sekolah</p> <p>Siswa menjelaskan kembali kutipan-kutipan materi yang didapatkan kepada siswa yang lain (sekelompok) sehingga menjadi materi yang utuh</p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan lebih lanjut materi yang mereka dapatkan</p>
Kegiatan akhir	Evaluasi	Siswa mengerjakan soal

Penerapannya juga dapat pula dilakukan dengan kegiatan *indoor learning* dengan model presentasi *powerpoint* per anak. Adapula metode lain, seperti dengan melakukan metode pembelajaran ceramah di awal sesi dan kemudian di akhir sesi diadakan kuis cerdas cermat secara beregu.

D. Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Edutainment* bagi Siswa

Dalam rangka mencari penjelasan mengenai pengaruh pembelajaran berbasis *edutainment* bagi para siswa, penulis mengadakan beberapa wawancara serta praktek pembelajaran terhadap sampel penelitian. Dalam kegiatan praktik pembelajaran, penulis membagi sampel menjadi dua kelompok besar yakni kelompok dengan metode pembelajaran ceramah dan kelompok dengan metode pembelajaran *edutainment*

1. Data kemampuan hasil pembelajaran dengan metode ceramah

Hasil pembelajaran dengan metode ceramah yang dilakukan dalam ruang kelas diperoleh dari hasil *Post Test* peserta didik. Dengan hasil perolehan nilai minimal 8, nilai maksimal 10, dan rata-rata 8,8

Hasil pembelajaran dengan metode ceramah diperoleh melalui soal tes yang berupa 10 butir pertanyaan dengan responden 10 siswa. Nilai maksimal diperoleh sebanyak 1 siswa, Nilai minimal diperoleh oleh 3 siswa, 6 siswa lain memperoleh nilai yang bervariasi.

2. Data kemampuan hasil pembelajaran dengan metode *edutainment*

Hasil pembelajaran dengan metode *edutainment* dilakukan diluar kelas dengan menggunakan permainan dan diuji hasil pembelajarannya dengan *Post Test*. Dengan hasil perolehan nilai minimal 8, nilai maksimal 10, dan rata-rata 9,8.

Hasil pembelajaran dengan metode ceramah diperoleh melalui soal tes yang berupa 10 butir pertanyaan dengan responden 15 siswa. Nilai maksimal diperoleh sebanyak 13 siswa, Nilai minimal diperoleh oleh 1 siswa, 1 siswa lain memperoleh nilai 9.

Melalui kegiatan praktik pembelajaran, para siswa sejak awal telah antusias dengan metode *edutainment* yang penulis terapkan. Siswa menjadi sangat senang ketika mendapat bagian untuk ikut dalam kegiatan *outdoor learning*. Berbeda dengan siswa yang mengikuti *indoor learning* yang sejak awal pembelajaran tidak tertarik dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Secara keseluruhan, berikut pengaruh pembelajaran Situs Sangiran mengenai manusia purba dan peradabannya dengan metode *edutainment* bagi siswa:

a. Meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar

Kegiatan pembelajaran yang disusun dengan balutan *entertainment* membuat siswa akan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Mengubah stigma bosan menjadi menyenangkan

Pelajaran mengenai sejarah dalam hal ini Situs Sangiran selalu memiliki stigma tersendiri bagi kalangan pelajar, yakni membosankan. Materi pembelajaran yang membahas masa lalu serta mengenai hal yang tidak ada di zaman sekarang sudah membuat siswa bosan, apalagi ditambah dengan metode pembelajaran yang konvensional. Metode *edutainment* melalui serangkaian kegiatan interaktif yang menyenangkan membuat kesan negatif tersebut dapat hilang. Adanya permainan ataupun media lain dapat merangsang siswa untuk lebih aktif sehingga rasa kebosanan siswa akan hilang.

c. Siswa tidak hanya sekadar tahu melainkan paham

Metode *edutainment* membuat siswa tidak hanya sekadar tahu akan materi yang mereka dapatkan, melainkan juga mereka paham betul apa yang telah disampaikan kepada mereka. Metode ini membuat siswa tidak hanya menerima mentah-mentah materi yang disampaikan, melainkan mereka mengetahui runtutan proses yang terjadi mengenai materi yang disampaikan. Seperti halnya dalam pembelajaran Situs Sangiran. Mereka tidak hanya sekadar tahu letak Sangiran, isi Sangiran ataupun penemu Sangiran. Melainkan, mereka memahami proses runtutan peristiwa dari awal terbentuknya Situs Sangiran yang masih berupa kubah hingga telah menjadi museum seperti saat ini. Metode ini juga membuat cakrawala siswa menjadi lebih terbuka, mereka tidak hanya berorientasi pada materi melainkan juga tentang usaha atau hikmah atas pembelajaran yang mereka dapatkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemilihan metode pembelajaran *edutainment* dipilih peneliti karena metode pembelajaran tersebut merupakan metode tepat untuk kegiatan pembelajaran sejarah karena bersifat variatif dan menyenangkan dalam proses pembelajarannya.
2. Metode *edutainment* yang diterapkan peneliti adalah metode *outdoor learning* yang dikombinasikan dengan permainan teka-teki.
3. Metode *edutainment* sendiri memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran. Siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis *edutainment* akan menjalani kegiatan pembelajaran dengan suasana hati yang baik dan semangat, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru Sejarah
Sebaiknya metode *edutainment* digunakan dalam setiap pembelajaran sejarah, agar peserta didik mampu memahami materi secara efektif.
2. Kepada Peserta Didik
Peserta didik diharapkan dapat terus meningkatkan semangat belajar dan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan.
3. Kepada Pembaca
Masyarakat harus menjaga kelestarian warisan peninggalan bersejarah yang ada di sekitar kita

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, Moh Saleh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press
- Hapsari, Ratna dan M. Adil. 2013. *Sejarah Indonesia untuk SMA/MA Kelas*
Jakarta : Erlangga
- Hidayat, Rusmulia Tjiptadi dkk. 2004. *Museum Situs Sangiran*. Sragen:
Koperasi Situs Sangiran.
- Iskandar, Muhammad dkk. 2016. *Sejarah Indonesia Kelas X*. Jakarta : Pusat
Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud
- Kemdikbud. 2017. *Mengenal Situs Manusia Purba Sangiran*.
<https://www.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 9 April 2017
- Musadad, Ahmad Arif dan Dwi Maryanti. 2014. *Sejarah Peminatan Ilmu –
Ilmu Sosial untuk SMA/MA Kelas X*. Surakarta : CV Mediatama
- Sawitri, Indah dan Suparmin. 2014. *Sejarah Indonesia Kelas X A*. Surakarta :
CV Mediatama
- Suyantiningsih. 2013. *Penulisan Karya Ilmiah*.<http://staffnew.uny.ac.id>
Diakses pada tanggal 10 April 2017
- Widianto, Harry dan Truman Simanjuntak. 2011. *Sangiran Menjawab Dunia*.
Sragen : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Yasa, Adi Putra. 2012. *Pengertian Edutainment*. <https://id.scribd.com>. Diakses
pada tanggal 14 April 2017

LAMPIRAN

POST TEST
MENGENAL MANUSIA PURBA
DAN PERADABANNYA

Berikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1. Bagaimana proses terbentuknya Kubah Sangiran?
 - a. Proses Sedimentasi
 - b. Proses Erosi
 - c. Penggalian Massal
 - d. Penemuan Para Ahli Geologi
 - e. Proses Vulkanik

2. Perhatikan istilah di bawah ini!

- I Kalibeng
- II Pucangan
- III Dayu
- IV Kalijambe
- V Notopuro
- VI Kabuh

Yang termasuk lapisan/struktur tanah yang tersingkap di Kubah Sangiran adalah nomor....

- a. I, III, V, dan VI
 - b. I, III, IV, dan V
 - c. I, II, III, dan IV
 - d. I, II, V, dan VI
 - e. I, II, IV, dan V
3. Pada 1934, von Koenigswald berhasil menemukan tidak kurang dari seribu buah alat batu buatan manusia purba yang pernah hidup di sangiran. Alat-alat batu tersebut umumnya dibuat dari batuan kalsedon yang dipecahkan sehingga mempunyai sisi tajam yang dapat digunakan untuk memotong, menyerut, ataupun melancipi tombak kayu. Alat batu jenis ini dalam arkeologi disebut dengan
 - a. Alat serpih
 - b. Kapak perimbas

- c. Life tools
 - d. Kyokkenmoddinger
 - e. Alat bantu
4. Fosil *Meganthropus paleojavanicus* ditemukan pada tahun 1936 oleh
- a. Von Koenigswald
 - b. Eugene Dubois
 - c. J.C.Van Es
 - d. Van Rietschotten
 - e. Schemulling
5. Formasi lapisan sangiran ini merupakan formasi stratigrafi yang paling banyak menghasilkan fosil mamalia, fosil manusia purba, dan alat-alat batu serta kandungan batuan formasi ini umumnya terdiri dari pasir, lanau, pasir besi dan gravel sungai air tawar. Formasi yang dimaksud adalah
- a. Formasi pucangan
 - b. Formasi notopuro
 - c. Formasi kalibeng
 - d. Formasi kalijambe
 - e. Formasi kabuh
6. Manusia purba berkembang ke arah utara sampai daerah Ngebung saat ini, hal ini sejalan dengan perkembangan daratan pada masa itu. Selain itu, ditemukan bukti temuan ribuan alat-alat batu yang didapatkan di daerah tersebut. Masa tersebut terjadi pada kala
- a. Plestosen tengah
 - b. Plestosen atas
 - c. Kwartar
 - d. Plestosen bawah
 - e. Tersier
7. Perhatikan ciri-ciri berikut!
- 1) Tinggi 180 – 195 cm
 - 2) Otot kunyah tidak terlalu kuat
 - 3) Volume otak 900 cc
 - 4) Hanya mengonsumsi tanaman

Berdasarkan ciri tersebut, yang merupakan ciri *Pithecanthropus erectus* ditunjukkan oleh nomor

- a. 1) dan 4)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 2) dan 3)
 - d. 2) dan 4)
 - e. 3) dan 4)
8. Situs sangiran merupakan salah satu situs manusia purba yang terdapat di Indonesia. Keberadaan situ ini bahkan telah diakui oleh dunia melalui UNESCO. Situs sangiran sendiri ditemukan oleh
- a. Von Koenigswald
 - b. Schemulling
 - c. Eugene Dubois
 - d. Jacob Daynes
 - e. Willendra Lakes
9. Manusia purba yang memiliki ciri fisik dan wajah yang mendekati seperti manusia masa sekarang adalah
- a. *Homo erectus*
 - b. *Homo sapiens*
 - c. *Pithecanthropus erectus*
 - d. *Pithecanthropus robustus*
 - e. *Homo wajakensis*
10. Situs prasejarah Sangiran telah diteliti berulang kali oleh berbagai lembaga penelitian baik dari dalam maupun luar negeri. Berikut lembaga penelitian yang pernah mengadakan penelitian di Sangiran, *kecuali*
- a. Tokyo University
 - b. The Biologisch Archaeologisch
 - c. Pusat penelitian dan pengembangan geologi Bandung
 - d. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
 - e. Balai Arkeologi Yogyakarta

Lampiran 2. Gambar Kegiatan Penelitian oleh Penulis



Gambar 1. Penulis ketika sedang wawancara dengan pihak pengelola Sangiran



Gambar 2. Kegiatan *indoor learning* bersama peserta didik



Gambar 3. Kegiatan *outdoor learning* bersama peserta didik