



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah  
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>  
**HISTORIA**: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 9 (1). 2020. 33-38

RESEARCH ARTICLE

---

---

**PENERAPAN PEMBELAJARAN EDUTAINMENT MODEL IF  
HISTORY DALAM PROGRAM PENUGASAN DOSEN (PDS) DI  
SMAN 8 BANDUNG**

**Oleh:**

**Wawan Darmawan, Teni Kurniawati, Desi Rusmiati<sup>1</sup>**

**Naskah diterima** : 4 Desember 2019, **Naskah direvisi** : 28 Februari 2020, **Naskah disetujui** : 20 Maret 2020

**To cite this article:** Darmawan, W., Kurniawati, Y., Rusmiati, D. (2020). Penerapan pembelajaran edutainment model if history dalam program penugasan dosen (PDS) di SMAN 8 Bandung. *FACTUM: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3 (1). 2019. 33-38, DOI: <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21619>

---

---

**ABSTRACT**

*This paper resulted from authors' activities after lectured in PDS (Penugasan Dosen di Sekolah /Lecturer Assignment in Schools) which programmed by the Directorate General of Learning and Student Affairs, the Ministry of Research, Technology, and Higher Education. During the PDS program, the authors have implemented edutainment learning in Class XI of SMAN 8 Bandung which is expected to provide a pleasant atmosphere in historical learning. Edutainment learning mainly focused on the ability of students to become historical figure (if history). Provision of subject material in class supported by the action research model that divides into four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting so that it can be used as further corrective actions. The data collection techniques using observation, interviews, and study documentation. Based on findings it can be explained that the edutainment learning of if history's model has brought students present in the studied event's atmosphere by "present" as actors in history. Participants seemed enthusiastic to follow the learning process which relaxed, fun, and free from tension in each stage of learning, starting from the initial to the final meeting. If history model becomes easier for students to catch with when an event is delivered with monologue teaching styles combination. In this case, students understand easier regarding the role play and discovered historical facts with their own language so that history is no longer impressed as memorizing facts.*

**Keywords:** *Edutainment, If History, Monolog, Penugasan Dosen di Sekolah (PDS)*

---

<sup>1</sup>Wawan Darmawan adalah dosen Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Teni Kurniawati dan Desi Rusmiati adalah Guru Sejarah di SMAN 8 Bandung. Penulis dapat dihubungi di *email* : [wawand@upi.edu](mailto:wawand@upi.edu).

## **PENDAHULUAN**

Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) merupakan salah satu program Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Pendidikan Kemeristek Dikti dengan menjadikan dosen Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) sebagai model guru yang langsung memberikan contoh bagi mahasiswanya dan guru di sekolah. Disebutkan salah satu tujuan dari program PDS ini agar dosen mampu menghadirkan pengalaman nyata bagaimana melaksanakan pembelajaran yang baik, yang relevan dengan tuntutan mutu proses pembelajaran di sekolah. Disini dosen harus mengalami langsung bagaimana menjadi “guru” dan tidak lagi hanya berbicara teori sebagaimana dilakukan di kampus (Belmawa, 2019).

Sehubungan dengan adanya program PDS dan penulis pernah menjadi salah satu peserta PDS berkeinginan untuk memaparkan pengalaman langsung menjadi “guru” di SMAN 8 Bandung. Selama menjadi guru kurang lebih dua bulan atau delapan pertemuan pada bulan April sampai dengan Mei 2019, penulis telah mencoba mengembangkan beberapa pembelajaran yang inovatif di sekolah tersebut, salah satunya adalah pembelajaran *edutainment model if history*. Penerapan model ini penulis kembangkan ke dalam penelitian *classroom action research* (Penelitian Tindakan Kelas).

Penerapan model pembelajaran yang inovatif yang dilakukan oleh guru ditujukan untuk memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Guru perlu berinovasi dengan menciptakan berbagai suasana pembelajaran yang aktif, menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hal ini, penulis selama menjadi “guru” PDS berusaha mencari, menerapkan dan mengembangkan pembelajaran yang inovatif agar dapat dijadikan model bagi mahasiswa dan guru di sekolah itu. Pembelajaran yang berlangsung harus menyenangkan kemudian penulis kemas dalam pembelajaran *edutainment*. Pembelajaran *edutainment* yang memadukan pendidikan dan hiburan telah terbukti menyenangkan peserta didik sehingga mudah untuk menguasai materi pelajaran. Hal itu sebagaimana diungkapkan oleh Santoso (2018) bahwa dengan pendidikan *edutainment* menjadi alat bantu yang tujuan utamanya mengoptimalkan tumbuh kembang peserta didik. Argumen Nasution (2017), *edutainment* merupakan konseptual untuk digunakan dalam pembelajaran, yang memperhatikan secara utuh peserta didik, hingga memastikan praktik pembelajarannya menyenangkan. Zakaria dkk (2017) membuktikan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *edutainment* dapat menyebabkan aktivitas belajar siswa dan hasil pada pembelajaran *psychometric* meningkat. Setiani (2016) juga mengatakan metode pembelajaran *edutainment* yang menyenangkan ditujukan agar para peserta didik menjadi bersemangat dan mempunyai motivasi untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis beranggapan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *edutainment* dalam pembelajaran apapun, termasuk pelajaran sejarah akan memudahkan peserta untuk memahami materi atau konten sejarah yang sedang dipelajarinya. Mereka dapat ikut berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok untuk sama-sama belajar secara menyenangkan.

Beberapa fakta dalam sejarah yang terjadi pada masa lampau akan ditemukan sendiri oleh peserta didik meskipun dengan bahasa yang berbeda. Untuk itu, melalui kegiatan PDS penulis mencoba untuk memaparkan hasil kegiatan pembelajaran edutainment di sekolah, khususnya di SMAN 8 Bandung.

## **METODE**

Sesuai dengan perumusan masalah “bagaimana mengembangkan model edutainment dalam pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap sejarah?” penulis mengembangkan desain penelitian yang bersamaan dengan kegiatan PDS menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kemmis dan Mc. Taggart. Desain ini menggunakan sistem spiral atau siklus yang di dalamnya ada empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sesudah satu siklus selesai dilaksanakan kemudian dibuatkan lagi siklus berikutnya sesuai dengan hasil siklus pertama. Karena keterbatasan waktu pelaksanaan program PDS, penulis hanya dapat melaksanakan dua kali siklus.

## **PEMBAHASAN**

Selama menjalankan program PDS penulis lebih banyak mengisi materi pelajaran sejarah di kelas XI selama 6 (enam) pertemuan dan kelas X dengan 2 (dua) pertemuan. Adapun materi pokok kelas XI yang disampaikan mengacu pada Kompetensi Dasar 3.1 “Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia” dengan materi pokok (1) Mengidentifikasi latar belakang

dan tujuan datangnya bangsa Eropa ke Indonesia (2) Jalur pelayaran dan kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia; (3) Kekuatan politik dan ekonomi pada masa penjajahan bangsa Belanda di Indonesia melalui kongsi dagang VOC; (4) Pemerintahan Belanda dan Inggris di Indonesia; (5) Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Kepada Portugis Abad Ke-9; dan (6) Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Kepada Belanda Abad Ke-20. Dari materi pokok tersebut penulis sampaikan dengan model pembelajaran *edutainment*.

Pada siklus pertama dengan materi “Mengidentifikasi latar belakang dan tujuan kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia”, penulis dalam perencanaan akan menyampaikan materi itu melalui *edutainment* dengan mengajak kepada peserta didik untuk mengamati perkembangan perdagangan global dewasa ini, khususnya yang menyangkut perdagangan rempah-rempah. Pendekatan saintifik dengan didukung media *power point* dirancang dalam pembelajaran pertama. Pada tahap pelaksanaan/tindakan dipaparkan gambar-gambar, video, dan peta dunia yang berhubungan dengan barang dagangan dan jalur pelayaran. Pembelajaran yang kontekstual dalam kehidupan kekinian sebagai kelanjutan dari peristiwa masa lampau dibahas bersama dengan peserta didik. Peserta didik diajak untuk ikut memikirkan kondisi pada waktu itu “apa yang harus dilakukan oleh Kalian jika kebutuhan vital manusia terhalang dengan alasan politik dan jika tidak didapatkan akan mengancam pada kehidupan manusia”. Dalam membahas permasalahan tersebut para peserta didik diajak untuk berperan sebagai wakil dari masing-masing Negara Barat, khususnya

bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris ketika Kota Konstantinopel sebagai tempat yang strategis untuk mendapatkan rempah-rempah tiba-tiba dikuasai oleh Turki Usmani yang beragama Islam. Untuk menjawab permasalahan ini peserta didik dapat berdiskusi dengan teman sebangkunya atau teman yang dekat dengan tempat duduknya.



Gambar 4.1

Peserta didik di bawah bimbingan guru PDS membahas permasalahan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah berdiskusi, peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan gagasannya dan dosen PDS menuliskannya di papan tulis (white board). Adapun hasil diskusi peserta didik antara lain:

1. Kami akan mencari dukungan kerajaan lain untuk menguasai kembali Kota Konstantinopel
2. Kami akan mencari alternatif tempat lain tidak hanya Kota Konstantinopel untuk mendapatkan rempah-rempah
3. Kami akan mencari jalan lain ke tempat-tempat di Asia yang memiliki sumber rempah-rempah
4. Kami akan mempelajari kondisi di sekitar Laut Tengah dan daerah lainnya untuk mendapatkan rempah-rempah

5. Kami akan mencari jalan sendiri ke Nusantara/Indonesia untuk mendapatkan sumber rempah-rempah
6. Kami akan melakukan barter barang dagangan dengan rempah-rempah
7. Dll

Memperhatikan apa yang dipikirkan oleh peserta didik, tampaknya secara fakta pada waktu itu ada benarnya. Antara lain bagaimana bangsa Barat memikirkan untuk merebut kembali Kota Konstantinopel yang menandakan keberlangsungan Perang Salib. Fakta lainnya bangsa Barat diwakili oleh bangsa Portugis dan Spanyol berusaha untuk mencari daerah penghasil rempah-rempah yang sangat dibutuhkan oleh mereka. Bangsa Belanda dan Inggris kemudian mengikuti jejak bangsa Spanyol dan Portugis ikut dalam penjelajahan samudera. Fakta lainnya bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris sampai juga ke Nusantara.

Berdasarkan hasil observasi guru mitra (dalam hal ini guru sejarah di SMAN 8) yang dibahas melalui kegiatan refleksi dapat diketahui bahwa peserta didik terlihat cukup antusias memperhatikan materi yang dibahas, ikut berdiskusi membahas persoalan/permasalahan namun masih terlihat pembelajaran terpusat pada aktivitas PDS. Muatan materi yang disampaikan oleh PDS kemungkinan belum dimengerti oleh peserta didik karena menggunakan bahasa dan konsep yang terlalu tinggi untuk peserta didik. Untuk itu ke depan perlu diperhatikan menggunakan konsep yang mudah dipahami.

Berdasarkan masukan pada pertemuan pertama, selanjutnya PDS menyusun kembali model pembelajaran *edutainment* dengan memadukan *if history*. Materi

yang disampaikan lebih ditekankan pada peran tokoh penjelajah Barat ke dunia Timur. Untuk itu dalam perencanaan siklus kedua ini ditekankan pada *if history* dengan mengajak peserta didik lebih aktif seolah-olah berperan sebagai tokoh dalam sejarah. *If history*, andai saya ada dalam peristiwa yang dikaji, yaitu sebagai tokoh-tokoh penjelajah Barat yang akan mencari rute perjalanan ke dunia Timur/Indonesia, apa yang akan dilakukan. Peserta didik kembali berdiskusi untuk membahas persoalan yang telah dikemukakan dan pada sesi diskusi ini peserta didik tidak diperbolehkan untuk mengakses sumber informasi dari buku ataupun internet (hal ini dimaksudkan agar peserta didik mampu memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi). Selanjutnya hasil dari diskusinya, peserta didik menampilkannya di depan kelas sebagaimana terlihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 4.2

Peserta didik memeragakan dialog tokoh  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan/tindakan yang dilakukan oleh dosen PDS, terlihat peserta didik lebih menghayati dan mampu memecahkan persoalan. Hal itu dikarenakan pada siklus kedua ini PDS memonologkan dahulu situasi masalah yang terjadi pada masa

lampau, seperti bagaimana tokoh Columbus yang berusaha untuk menjelajah ke dunia Timur melalui rute Barat yang dengan keyakinannya dapat tercapai. Sementara itu tokoh lain di kerajaan Spanyol (Ratu Isabela) dan pembesar lainnya tidak begitu menyakini perjalanan ke Barat dapat sampai ke Timur (sumber rempah-rempah). Setelah peserta didik memainkan peran tokoh penjelajah, selanjutnya dosen PDS membuka fakta-fakta sejarah dengan mencocokkan apa yang telah peserta didik temukan/perankan. Hasilnya peserta didik mampu memecahkan persoalan masa lalu seperti halnya dilakukan oleh tokoh-tokoh sejarah pada waktu itu. Hasil refleksinya, menyebutkan bahwa pembelajaran *edutainment model if history* sangat menarik untuk dikembangkan lebih jauh. Peserta didik terlihat menikmati model pembelajaran ini dengan dukungan suasana kelas yang menyenangkan.

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran dapat berjalan dengan baik, apabila didukung dengan penguatan kemampuan guru dalam berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Terkait dengan pemikiran tersebut, program dosen ke sekolah (PDS) ini sedikit banyak telah membantu guru untuk mengamati, menyimak, berimprovisasi dan mengembangkan lebih jauh contoh-contoh model pembelajaran yang telah disampaikan oleh dosen PDS sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif, nyaman dan menyenangkan. Keadaan itu memungkinkan peserta didik akan lebih mudah untuk memahami pelajaran dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Setiani, R. (2016). *Pengaruh metode pembelajaran edutainment (education and entertainment) terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran pada peserta didik kelas viii SMP negeri 3 kedungwaru tulungagung*. IAIN Tulungaung: Jawa Timur
- Zakaria, A, dkk. (2017). *Penerapan metode pembelajaran edutainment pada pembelajaran psychometric untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk*". <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Jmee/Article/View/7437>
- Belmawa. (2019). *Panduan program bantuan penugasan dosen di sekolah (pds)* <https://belmawa.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2019/03/panduan-bantuan-pds-20190315.pdf>
- Santoso. (2018). *Penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD)*. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* ISSN 2615-5443.Vol. 1 No. 1, Februari 2018 Hal. 61-6.
- Nasution, Abdul JN. (2017). *pembelajaran edutainment: tinjauan filosofis pendidikan islam*", *Jurnal Ihya Al Arabiyah*. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1324>