

PENGARUH METODE EDUTAINMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

¹Safa Amaliatus Sa'adah, ²Aris, ³Ratna Puspitasari

^{1,2,3}IAIN Syekh Nurjati Cirebon

e-mail: safaameliatus21@gmail.com

Abstract

Studying history in social studies subjects for most students is boring, this is because according to them there is a lack or lack of variety of learning methods that can attract students' interest in studying history. For most students, the method used by the teacher is only lectures. So it makes students bored. This study analyzes the impact of using the edutainment method as the application of the method in history learning. This method focuses on the end result of the learning process. Thus, this study aims to see how much influence the use of edutainment methods has on students in history material. This research method uses a quantitative type, with data collection in the form of student learning outcomes data, such as questionnaires and student opinions. Meanwhile, the research population was students of class VIII B and VIII D MTs Al-Hilal Tegalgubug. The results of this study include the results of descriptive statistical analysis, the average value of students on historical material with the edutainment method is 86.43. In testing the response to the use of the edutainment method, it shows a good number, namely 82%. Based on these two opportunities, it can be concluded that the edutainment method is effective in improving the history learning outcomes of class VIII B and D students of MTs Al-Hilal Tegalgubug Arjawinangun. The conclusion of this research is that there is a significant effect between the application of the edutainment method on student learning outcomes.

Keywords: *Edutainment method, social studies learning, history learning*

Abstrak

Mempelajari sejarah dalam mata pelajaran IPS untuk kebanyakan siswa adalah termasuk hal yang membosankan, ini dikarenakan menurut mereka kurangnya atau minimnya variasi metode pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa dalam mempelajari sejarah. Bagi kebanyakan siswa metode yang digunakan guru hanya ceramah saja. Sehingga membuat siswa jenuh. Penelitian ini menganalisis tentang dampak penggunaan metode edutainment sebagai penerapan metode di pembelajaran sejarah. Metode ini berfokus pada hasil akhir proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan metode edutainment terhadap siswa dalam materi sejarah. Metode penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif, dengan pengumpulan data berupa data hasil belajar siswa, seperti angket dan pendapat siswa. Sedangkan, Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII B dan VIII D MTs Al-Hilal Tegalgubug. Hasil Penelitian ini diantaranya hasil dari analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata siswa pada materi sejarah dengan metode edutainment sebesar 86,43. Pada pengujian respon terhadap penggunaan metode edutainment menunjukkan angka yang bagus yaitu 82% . Berdasarkan dua peluang tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode edutainment efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas VIII B dan D MTs Al-Hilal Tegalgubug Arjawinangun. Kesimpulan dari penelitian ini Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode edutainment terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Metode edutainment, pembelajaran IPS, belajar sejarah,*

Pendahuluan

Dalam penelitian ini mengungkap sebuah problematika dalam mempelajari mata pelajaran IPS terutama dalam memahami materi yang berhubungan dengan sejarah. Ini

dikarenakan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Metode ceramah memang tidak salah untuk diterapkan, justru metode seperti ini merupakan alat menjebatani dari pendidik kepada siswa dalam mengawali sebuah kegiatan pembelajaran. Namun dalam pelajaran IPS jika hanya menggunakan metode ceramah saja kurang maksimal, siswa akan jenuh dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Sehingga timbulah pandangan bahwa mempelajari sejarah cenderung membosankan dan monoton.

Kondisi demikian juga dialami dengan siswa MTs Al-Hilal para siswa merasa bosan ketika pembelajaran yang bermuatan teori, apalagi pelajaran IPS materi sejarah yang dikenal dengan materi menghafal dan sulit untuk difahami.

Oleh karena itu bekal setiap tenaga pendidik dengan pengetahuan bagaimana cara menguasai proses pembelajaran di kelas, atau setiap pendidik memiliki ide-ide kreatifitas yang bisa digunakan untuk mengajarkan kepada siswa saat pembelajaran dimulai. Tujuannya diadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam materi sejarah menggunakan metode yang menarik.

Hal demikian guru harus memperbaharui metode pembelajaran, seperti yang dikemukakan Menurut Okan (2003:259), perlu ditelaah kembali menggunakan perangkat lunak dapat memotivasi siswa untuk mengeksplorasi pembelajaran lebih mendalam. Karena siswa sangat termotivasi melalui pengalaman belajar yang beragam dan menarik. Terlebih lagi, indra mereka akan terpesona dan terangsang pada semua aspek. Oleh karena itu, siswa selalu memperhatikan informasi yang disajikan dalam dinamis dan cara-cara yang mudah diingat.

Menurut M. Sholeh Hamid (2011:14) tentang konsep *edutainment* tentu sangat menarik untuk dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik tentu saja suasana pembelajaran dikelas akan berubah, dari yang membosankan menjadi sangat membahagiakan atau sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh siswa sehingga mereka ingin terus belajar dikelas karena dipenuhi rasa semangat dan *antusiasme* yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.

Menggunakan metode *edutainment* untuk menyampaikan materi sejarah yaitu siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh selama belajar, merasa senang, dan mudah untuk menerima dan memahami isi yang disampaikan oleh guru. Metode *edutainment* yang diterapkan adalah memperoleh nilai hiburan dari teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran dengan unsur-unsur hiburan seperti multimedia, musik/lagu, film, internet dan

game. Melalui penggunaan metode yang menghibur, pembelajaran tidak hanya bermanfaat dan menarik, tetapi juga memungkinkan siswa menjadi antusias dan proaktif, serta memungkinkan siswa dengan mudah menerima dan memahami materi yang diperkenalkan.

Menurut pengantar “*New World Encyclopedia*”, *edutainment* berasal dari kata *education entertainment* yang artinya hiburan yang ditujukan untuk pendidikan dan hiburan. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau mempromosikan interaksi sosial di antara siswa melalui berbagai kursus yang mencakup bentuk hiburan yang sudah dikenal, seperti acara TV, permainan komputer atau permainan video, film, musik, situs web, perangkat multimedia, dll. Bermain dalam suasana yang menyenangkan merupakan elemen yang sangat penting dalam pendidikan. Johan Huizinga (1955) mengemukakan bahwa bermain dan hiburan adalah kegiatan penting bagi seluruh umat manusia.

Csikszentmihalyi (1998) menjelaskan dalam teori alir (*flow theory*) bahwa manusia dapat berpartisipasi penuh dalam kegiatan rekreasional, maka ia dapat melakukan apapun dengan cara terbaik.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan kegiatan pengamatan dan observasi langsung, peneliti melihat satu sampai tiga guru yang menggunakan metode *edutainment* dalam proses pembelajarannya, sedangkan belum diketahui efektifitas serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti ingin mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Hilal Tegalgubug melalui penelitian kuantitatif sebagai bentuk terima kasih serta kecintaan terhadap lembaga pendidikan MTs Al-Hilal Tegalgubug. Dari permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menulis penelitian yang berhubungan dengan metode *edutainment*.

Metode Penelitian

Penelitian ini secara garis besar yang didapat dari data awal dan data akhir juga pendekatan menggunakan metode kuantitatif. Ini dikarenakan menurut Martono (2012:20) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka. Data yang berupa angka tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah dibalik angka-angka tersebut. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan kontrol. Secara lebih spesifik, penelitian ini merupakan penelitian regresi linear sederhana, karena penelitian ini bertujuan mencari ada tidaknya pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Populasi dan Sampel

Pada umumnya sumber data dalam penelitian disebut populasi dan sampel penelitian. Populasi Menurut Sugiyono (2011:80) Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan objek penelitian yang memiliki ciri-ciri tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di MTs Al-Hilal Tegalbug. Sedangkan Sampel benar-benar menggambarkan populasi, maka penulis menggunakan cara *purposive sampling*, dikatakan demikian karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan pada 2 kelas yang terpilih yaitu kelas B & D. Namun adanya kendala dalam penelitian karena covid19, maka dibagi menjadi 2 ada yang bagian pagi jam 08:00-12:00 dan ada yang bagian siang jam 13:00-17:00, namun pada saat penelitian ada yang tidak berangkat, yang kelas VIII B 17 siswa kelas VIII 13 siswa sehingga jumlah sampel 30 siswa.

Instrumen Penelitian

Cara memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan pengumpulan data. Pada proses pengumpulan data memerlukan sebuah alat atau instrument pengumpul data. Menurut Mulyatiningsih (2011:219) dikemukakan tentang alat pengumpul data adalah Instrumen yang berwujud tes. Seperti pada penelitian ini menggunakan tes hasil belajar mata pelajaran Sejarah. Tes awal (*pret-test*) dan tes akhir (*post-test*) dengan teknik pilihan ganda, ini digunakan pada variabel untuk mengukur pengetahuan, kemampuan dan kompetensi. Sedangkan non test digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, pribadi dan lain-lain, yang kemudian dibuat oleh peneliti menggunakan lembar angket pendapat siswa untuk non test yang terdiri dari 20 butir faktor yang menggunakan skala likert yang mempunyai empat pilihan respon yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), Tidak setuju (TS), dan sangat setuju (STS). Responden dapat memberikan tanda \surd pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan dirinya.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data di dapat dari hasil belajar siswa berupa soal tes dan juga hasil dari lembar angket penelitian yang berisi tentang pandangan hasil belajar setelah menggunakan metode *edutainment*. Dalam mengelola kedua data tersebut peneliti menggunakan pendekatan perumusan kuantitatif dengan menggunakan skala prosentase.

Tabel 1. Interpretasi Presentase

Presentase	Penafsiran
76 % - 100 %	Baik
56% - 75 %	Cukup
40 % - 55 %	Kurang Baik
0 – 39 %	Tidak Baik

Untuk mengetahui hasil dari skala prosentase tersebut menggunakan aplikasi analisis SPSS versi 25,0. Adapun pengelolaan lain dalam prosentase yang digunakan untuk melihat kriteria hasil belajar siswa seperti yang dinyatakan oleh Sudijono (2005:12).

Tabel 2. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
20-49%	Kurang	Tidak lulus
50-79%	Baik	Belum tuntas
80-100%	Sangat baik	Tuntas

Pembahasan

Dalam subtema ini menjelaskan bagian dari hasil akhir penelitian proses pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*. Menurut Rohmawati (2009) dan Mufidah (2013) yang sudah melakukan penelitian tentang metode *edutainment* mengatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari sebelum sesudah menggunakan metode *edutainment* yang dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Maghfuro (2014) mengatakan bahwa Hasil penelitian bahwa penerapan metode *edutainment* bermedia video menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Metode *edutainment* sendiri merupakan berwujudan dari konsep hiburan dalam proses pembelajaran di kelas yang mana menggunakan beberapa media seperti Video ataupun gambar secara acak, hal ini dikarenakan metode *edutainment* menjembatani proses belajar dan proses mengajar (Purwanto, 2014).

Hasil akhir dari penggunaan metode *edutainment* ini dirumuskan dalam dua kategori sesuai dengan fokus penelitian ini adalah; Pertama pada angket siswa dimana angket ini berfungsi untuk menjelaskan tentang respon mereka terhadap penggunaan metode *edutainment* saat proses belajar mengajar dalam materi sejarah. Kedua yaitu tentang hasil tes belajar siswa setelah menggunakan metode yang ada.

Respon Siswa Terhadap Metode Edutainment

Skala ini disebarakan di kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII B dan D di MTs. Al-Hilal Tegalgubug Arjawinangun sebanyak 30 siswa. Skala ini berjumlah 20 item dan dibuat berdasarkan beberapa indikator.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket

No Item	Skor								Jumlah	
	1		2		3		4		F	S
	F	S	F	S	F	S	F	S		
1	0	0	0	0	6	18	24	96	30	114
2	0	0	0	0	5	15	25	100	30	115
3	6	6	1	2	0	0	23	92	30	100
4	4	4	0	0	8	24	18	72	30	100
5	0	0	3	6	13	39	14	56	30	101
6	1	1	3	6	9	27	17	68	30	102
7	10	10	7	21	5	15	8	32	30	78
8	0	0	5	10	11	33	14	56	30	99
9	0	0	2	4	2	6	26	104	30	114
10	0	0	4	8	6	18	20	80	30	106
11	0	0	5	10	15	45	10	40	30	95
12	0	0	4	8	19	57	7	28	30	93
13	2	2	7	14	11	33	10	40	30	89

No Item	Skor								Jumlah	
	1		2		3		4		F	S
	F	S	F	S	F	S	F	S		
14	15	15	10	20	0	0	5	20	30	55
15	0	0	1	2	0	0	29	116	30	118
16	0	0	4	8	8	24	18	72	30	104
17	0	0	3	6	13	39	14	56	30	101
18	1	1	6	12	9	27	14	56	30	96
19	10	10	7	14	0	0	13	52	30	76
20	0	0	6	12	7	21	17	68	30	101
Jumlah	49	49	78	163	147	441	326	1304	600	1957

Skor maksimal = (Skor Tertinggi Tiap item) x (total soal) x (total responden)

$$\text{Prosentase angket} = \frac{\text{skor total hasil angket}}{\text{standar skor tertinggi}} \times 100$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden dengan jumlah item angket sebanyak 20 item, maka skor ideal untuk angket tersebut sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= (\text{skor tertinggi tiap item}) \times (\text{total soal}) \times (\text{total responden}) \\ &= (4) \times (20) \times (30) = 2400 \end{aligned}$$

Diketahui jumlah skor total sesuai dengan data penyebaran angket tentang penggunaan media pembelajaran Google Site sebesar 2400. Prosentase angket dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Di ketahui :

$$\text{Skor total hasil angket} = 1957$$

$$\text{Skor maksimum} = 2400$$

Jadi, prosentase angket sebagai berikut :

$$\text{Prosentase angket} = \frac{\text{skor total hasil angket}}{\text{standar skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Jadi prosentase angket yaitu : } \frac{1957}{2400} \times 100 = 81,54 \text{ (di bulatkan 82\%)}$$

Skor tersebut tergolong pada kategori “Baik” karena berada diantara 75%-100%.

Dampak dari pembelajaran IPS dengan menggunakan *edutainment*, suasana pembelajaran lebih efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Siswa mampu memahami materi IPS dengan cepat. Selain itu guru dalam membawakan materi dengan metode *edutainment* sangat bermanfaat untuk mengembangkan pemahaman pada IT. Setelah pembelajaran ini selesai ternyata siswa memiliki dampak positif lain, yaitu di rumah mereka menjadi lebih rajin dalam belajar IPS.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh *edutainment* termasuk dalam kategori baik dengan jumlah skor 82% karena berada diantara 75%-100%. Hal ini

dikarenakan metode *edutainment* mampu mendorong emosi positif siswa dan semangat belajarnya. Mereka nampak belajar namun tidak merasa dalam tekanan. Belajar dan perasaan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut Goleman (1996:372) proses belajar tidak berlangsung terpisah dari perasaan anak. Dalam proses belajar, kemahiran emosi sama pentingnya dengan petunjuk mempelajari matematika dan membaca. Sejalan dengan itu, menurut Meier (2002:85) emosi, sebagaimana dibenarkan oleh penelitian dan akal sehat, berpengaruh pada kualitas dan kuantitas belajar. Pembelajaran dengan metode *edutainment* bertujuan agar siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan aktif. Pada penelitian ini siswa terlihat antusias dalam pembelajaran.

Hasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes, maka diperoleh hasil belajar siswa ditampilkan dalam statistik deskriptif sebagai berikut :

Tabel 4. Statistik Deskriptif

N	30
Mean	86,43
Median	86,50
Std. Deviation	5,53
Minimum	75,00
Maximum	95,00

Berdasarkan Tabel 5 dari 30 siswa, diperoleh nilai maksimumnya 95 dan minimumnya 75. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh nilai siswa sudah di atas KKM, sehingga siswa sudah tuntas dalam belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran *edutainment*. Untuk nilai meas sebesar 86.43 dan mediannya sebesar 86.50, sedangkan untuk standar deviasi (simpangan baku) sebesar 5.53. Hasil ini menunjukkan bahwa data menyebar normal.

Berdasarkan Tabel 5 dari 30 siswa, diperoleh nilai maksimumnya 95 dan minimumnya 75. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh nilai siswa sudah di atas KKM, sehingga siswa sudah tuntas dalam belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran *edutainment*. Untuk nilai meas sebesar 86.43 dan mediannya sebesar 86.50, sedangkan untuk standar deviasi (simpangan baku) sebesar 5.53. Hasil ini menunjukkan bahwa data menyebar normal.

Berdasarkan hasil dari uji tes, penerapan metode *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *edutainment* lebih baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan metode

edutainment. Dryden dan Voss (1999) dalam Rahmatika (2014) mengatakan: “belajar akan efektif jika suasana pembelajarannya menyenangkan. Seseorang yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya dan memerlukan dukungan suasana dan fasilitas belajar yang maksimal. Suasana yang menyenangkan dan tidak disertai suasana tegang sangat baik dan mendukung untuk membangkitkan motivasi belajar. Anak-anak pada dasarnya belajar paling efektif pada saat mereka sedang bermain atau melakukan sesuatu yang mengasyikkan. Artinya belajar paling efektif jika dilakukan secara aktif oleh individu tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian menjelaskan tentang pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa. Setelah guru memberikan *ice breaking* dan beberapa media yang digunakan pada penelitian ini adalah animasi, video movie dan lagu pada mata pelajaran IPS materi sejarah. Penelitian ini menunjukkan respon siswa di MTs Al-Hillal Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon mendapatkan respon yang baik. Berdasarkan interpretasi yang dilakukan, sebesar 82,2% siswa merespon kuat terhadap penerapan pembelajaran metode *edutainment* pada pembelajaran IPS. Pada Hasil penelitian tentang belajar siswa di MTs Al-Hillal Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebagian besar cukup dengan presentase 43,59% dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 86,43. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas VIIIA MTs Al-Hillal Arjawinangun telah memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat kita ketahui bahwa penggunaan metode *edutainment* merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana yang sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang humanis di sekolah.

Penelitian ini terbukti memberikan dampak yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran, yang sangat menyenangkan dan peningkatan hasil belajar siswa menjadi ada perubahan dengan adanya respon positif yang diberikan oleh kebanyakan siswa yang telah berpartisipasi.

Daftar Pustaka

- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Arus Temuan: Psikologi Keterlibatan Dengan Kehidupan Sehari-hari*.
- Goleman, D. (1996). *Emotional Intelligence*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hamid, M. S. (2011). *Metode Edutainment*. DIVA Press.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens; A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Maghfuro, F. (2014). Metode Edutainment Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(4).

- Martono, N. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Meier, D. (2002). *The Accelerated Learning*. Kaifa.
- Mufidah, L. (2013). *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di Smk Negeri 2 Godean*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan*. UNY Press.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255–264.
- Purwanto, S. (2014). *Menggali Prinsip Edutainment dalam Teori Quantum Learning*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmatika, R. (2014). *Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Blogspot. <http://rinarahmatika55.blogspot.com/2015/11/menciptakan-pembelajaran-yang-efektif.html>
- Rohmawati, S. (2009). *Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (PTK pada Siswa Kelas V SD Negeri Malangjiwan 01 Colomadu)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.