

Efektivitas Model Edutainment terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Gamping

Regitanurvikasari¹, Padrul Jana^{2*}, Sitti Mutia Umasugi³

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Yogyakarta
Jalan PGRI 1 No 117 Sonosewu, Yogyakarta, DIY, Indonesia

^{2*}*padrul.jana@upy.ac.id*

³Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo No.1 Karang Malang, Yogyakarta, DIY, Indonesia

³*sittimutia.2020@student.uny.ac.id*

Artikel diterima: 06-12-2021, direvisi: 28-09-2022, diterbitkan: 30-09-2022

Abstrak

Penggabungan konsep *Education* dan *Entertainment* (Edutainment) dalam pembelajaran matematika dapat menjadi suatu solusi yang berdampak baik pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas model edutainment dalam pembelajaran matematika terhadap aspek hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental (The Nonequivalent Control Group Design)*. Populasi penelitian mencakup siswa kelas X SMA Negeri 1 Gamping. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, sehingga diperoleh dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal *pretest*, *posttest*, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model Edutainment efektif terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran langsung juga efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Sedangkan hasil komparasi pembelajaran matematika dengan model *Edutainment* dan model pembelajaran langsung adalah bahwa model *Edutainment* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran langsung ditinjau dari aspek hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Edutainment*; Efektivitas; Hasil Belajar.

Effectiveness of The Edutainment Model towards Learning Outcomes of Tenth Graders at State Senior High School 1 Gamping

Abstract

Merging the concept of Education and Entertainment (Edutainment) in learning mathematics can be a solution that has a good impact on improving students' mathematics learning outcomes. The purpose of this study was to test the effectiveness of the edutainment model in learning mathematics on aspects of student learning outcomes. The type of research used is Quasi-Experimental (The Nonequivalent Control Group Design). The research population includes students of class X SMA Negeri 1 Gamping. The sampling technique in this study used simple random sampling; so, two classes were obtained the experimental class and the control class. The research instruments used were pre-test, post-test, and learning implementation observation sheets. The results showed that learning mathematics using the Edutainment model was effective on student learning outcomes. The direct learning model is also effective in the student learning outcomes in learning mathematics. While the results of the comparison of learning mathematics with the Edutainment model and the direct learning model are that the Edutainment model is more effective than the direct learning model in terms of student learning outcomes.

Keywords: Edutainment; Effectiveness; Learning Outcomes.

I. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran matematika, siswa belajar dengan melakukan aktivitas. Baik aktifitas fisik maupun aktifitas mental. Aktivitas-aktivitas yang menyenangkan dan bermakna dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Rani, Niswah, & Agustiani, 2017; Nurhasanah & Puspitasari, 2022). Salah satu cara untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta efektif mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menyisipkan konsep *entertainment* dalam pembelajaran (Masfufah & Afriansyah, 2022). Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*games*) dan demonstrasi (Pangestu & Kurniawati, 2019). Pembelajaran yang mengkombinasikan *Education* dan *Entertainment* disebut dengan *Edutainment* (Colace dkk., 2018; Hamid, 2013; Adnyani dkk., 2021). *Edutainment* menggabungkan konten pendidikan menjadi konteks hiburan guna memfasilitasi pembelajaran dan hiburan secara bersamaan (Singhal & Rogers, 2002; Anastasiadis, Lampropoulos, & Siakas, 2018). Dengan konsep *edutainment* pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan bermakna. *Edutainment* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kemajuan teknologi saat ini (Mitasari, 2018; Putra & Setyaningrum, 2018; Oke & Fernandes, 2020).

Colace (2018) menyatakan bahwa *edutainment* adalah jenis hiburan yang dirancang dengan tujuan mendidik dengan memasukkan ragam hiburan seperti: sebagai perangkat lunak multimedia, situs internet, musik, film, video dan permainan

komputer serta program TV dalam rangka untuk menggembirakan selain untuk mendidik (Anikina & Yakimenko, 2015; Colace dkk., 2018). Lebih lanjut, *Edutainment* disebut sebagai *mix-hybrid* antara pendidikan dan hiburan, yang sangat bergantung pada materi visual, format naratif serta permainan, yang juga pada mode sapaan yang informal dalam proses pembelajaran (Buckingham & Scanlon, 2001; Fatimah & Sundayana, 2022). Dengan kombinasi teks, suara, grafik, dan animasi, teknologi komputer memperkaya pendidikan sedemikian rupa sehingga memberi kesan menyenangkan pada pembelajaran, dan disebut sebagai non-tradisional model (Okan, 2003; Permatasari & Afriansyah, 2022).

Konsep *edutainment* dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Elumalai dkk., 2021). Penelitian-penelitian sebelumnya ikut mendukung pernyataan tersebut. Pembelajaran matematika dengan menyisipkan konsep *edutainment* membangun ketertarikan dan motivasi siswa dalam matematika (Buckingham & Scanlon, 2001; Mat Zin & Mohd Zain, 2010; Putra & Setyaningrum, 2018). Selain terhadap *interest* dan motivasi siswa, *Edutainment* juga merupakan pendekatan non-tradisional yang telah terbukti membantu menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis-kreatif (Zorica, 2014; Amalia, 2022).

Konsep *edutainment* adalah seperangkat pendekatan pembelajaran yang menjembatani kesenjangan yang memisahkan proses belajar mengajar dengan cara-cara yang diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar (Suyadi, 2010; Elyana, Wulandari, & Mulyani, 2022).

Hasil belajar merupakan hal yang krusial dalam proses pembelajaran (Kustanto, 2015; Novianti & Pratama, 2022). Hasil belajar adalah suatu pencapaian atau perubahan siswa setelah mengalami suatu kegiatan belajar (Sudjana, 1990; Yunita, Juwita, & Kartika, 2020; Daumiller dkk., 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, yaitu rendahnya tingkat pemahaman siswa. Sedangkan, faktor eksternal berasal dari guru, seperti strategi pembelajaran yang belum inovatif dan metode yang digunakan belum berubah atau masih tradisional (Hapnita, 2018; Cevikbas & Kaiser, 2020). Perubahan sebagai refleksi hasil belajar dapat berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan dan kompetensi (Lestari, 2015; Rapsanjani & Sritresna, 2021). Di tingkat menengah, hasil belajar biasanya dinilai melalui hasil belajar yang cenderung pada ranah kognitif seperti ulangan harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, serta bentuk evaluasi lainnya.

Berdasarkan data nilai ulangan harian Kelas X SMA N 1 Gamping, rata-rata mata pelajaran Matematika adalah 59,28. Hanya 48 dari 123 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai yang dicapai masih tergolong rendah karena nilai rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan banyak siswa yang tidak mencapai 50% atau lebih. Berdasarkan observasi menunjukkan kenyataan yang ada di SMA N 1 Gamping,

pembelajaran yang diterapkan secara online hanya menggunakan materi dan latihan soal.

Berdasarkan pernyataan tersebut, metode edutainment dapat menjadi solusi sebagai strategi yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang memotivasi peserta didik. *Edutainment* mengupayakan untuk mengajarkan dan memfasilitasi interaksi sosial pada siswa dengan menyisipkan sensasi pelajaran yang berbeda dalam bentuk hiburan yang menciptakan keakraban siswa. Konsep tersebut dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan mengkombinasikan pengetahuan dari berbagai bidang. keterampilan memori, keterampilan membaca, mencatat dan keterampilan belajar lainnya. Konsep dasar edutainment bertujuan agar proses pembelajaran tetap dalam suasana yang kondusif dan nyaman. Langkah-langkah model *edutainment* dalam pembelajaran jarak jauh (*online*) dapat diurutkan sebagai berikut (Telupun, 2020; Susanti, Suprpto, & Wardani, 2022): (a) Materi pembelajaran diproduksi dalam format PowerPoint yang menarik dan informatif serta tersedia dalam format PDF (*Portable Document Format*) yang memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengakses dan menyimpannya di ponsel dan komputer mereka. (b) Guru akan membuat atau menggunakan video tutorial yang menjelaskan secara singkat dan jelas materi yang diberikan, dibuat dengan menggunakan program screen recording.

(c) disusun rencana untuk melaksanakan pembelajaran dan pengelolaan kelas menggunakan Google Classroom, Edmodo, Schoology atau aplikasi lain yang membantu guru melakukan pembelajaran; (d) Guru dapat memanfaatkan Whatsapp secara maksimal sebagai media interaksi dan pembelajaran. (e) Guru membagi siswa dalam kelas menjadi kelompok-kelompok kecil untuk membantu siswa melaksanakan pembelajaran mereka dan untuk dengan mudah memantau kemajuan siswa. Departemen ini rentan terhadap kelompok penelitian. (f) Dapat membuat pekerjaan rumah (tugas) dan ujian lebih menarik secara visual dan membuat siswa lebih aktif dan antusias. Oleh karena itu, model *Edutainment* ini menjadi variabel bagi peneliti untuk meneliti implikasinya dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Cara ini juga dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi proses belajar dan mengajar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Edutainment* terhadap aspek hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gamping.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental (The Nonequivalent Control Group Design)*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelompok atau kelas. Satu kelompok diberi perlakuan yang dinamakan dengan kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok lainnya yakni

kelompok kontrol sebagai kelompok pembandingan (Sugiyono, 2015). Dalam desain penelitian ini dijelaskan bahwa terdapat dua kelompok kelas, kelas pertama merupakan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan dengan model *Edutainment* dan kelas kedua merupakan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Kemudian kedua kelas diberi *pretest-posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum diberikan suatu perlakuan, dan *posttest* merupakan tes yang diberikan setelah adanya perlakuan. Bentuk dari desain penelitian *the nonequivalent control group design* dapat ditunjukkan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1.
The Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ dan O₃: *Pretest*

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan model *Edutainment*

O₂ dan O₄: *Posttest*

Populasi dalam penelitian ini yakni kelas X pada SMA Negeri 1 Gamping yang terdiri atas 123 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa pada kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 2 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data melibatkan tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes matematika berupa *pre-test* dan *post-test*, masing-

masing tes memuat lima soal uraian dalam materi aturan sinus dan cosinus, dan lembar observasi yang disusun berdasarkan sintaks atau muatan edutainment menurut Telupun (2020) untuk memastikan bahwa pembelajaran dilaksanakan memuat muatan Edutainment.

Teknik Analisis Data menggunakan uji prasyarat Normalitas dan Homogenitas serta uji-z sebagai statistik inferensial yang berfungsi untuk menarik kesimpulan atas suatu analisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti mengambil kelas X MIPA 1 dan kelas X MIPA 2 sebagai sampel penelitian, terlebih dahulu peneliti menguji homogenitas dari populasi. Berdasarkan info yang didapatkan dari guru mata pelajaran tidak ada kelas unggulan. Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai Ulangan Harian siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Gamping dengan bantuan *software SPSS*.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pembelajaran kepada dua kelas secara online menggunakan *whatsApp group* dan *google classroom*. Hal tersebut dilakukan peneliti dikarenakan pada saat penelitian negara Indonesia dan bahkan hampir seluruh negara lain sedang menghadapi wabah *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. Akibat wabah tersebut pemerintah menghimbau terutama dalam dunia pendidikan agar sekolah memberikan pembelajaran *daring* (online) untuk mencegah atau memutus rantai penyebaran *Covid-19*.

Setiap kelas terdapat grup *whatsApp* yang digunakan dalam proses

pembelajaran. Anggota dari grup *whatsApp* pada tiap grup kelas terdiri dari para siswa, guru matematika, 3 observer dan peneliti. Adanya guru matematika di dalam grup bertujuan agar bisa memantau, mengontrol dan memberikan masukan-masukan kepada peneliti terkait pembelajaran yang dilaksanakan, kemudian observer berfungsi sebagai pengamat keterlaksanaannya pembelajaran.

Sebelum dilakukan penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol instrumen penelitian terlebih dahulu di validasi oleh validator untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian. Soal *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan analisis validator soal *pretest dan posttest* menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk penelitian bersifat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Kemudian untuk uji validitas empiris berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas uji coba ditunjukkan dengan nilai sig. untuk setiap soal baik *pretest* dan *posttest* $< 0,05$. Hasil uji validitas pretest bisa dilihat dari Tabel 2 berikut:

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas *Pretest*

No. Butir	r-butir	Sig.(2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan
1	0,519	0,015	Sig. $< 0,05$	Valid
2	0,515	0,013	Sig. $< 0,05$	Valid
3	0,449	0,015	Sig. $< 0,05$	Valid
4	0,757	0,000	Sig. $< 0,05$	Valid
5	0,546	0,010	Sig. $< 0,05$	Valid

Hasil uji validitas *posttest* bisa dilihat dari Tabel 3 berikut:

Tabel 3.
Hasil Uji Validitas *Posttest*

No. Butir	r-butir	Sig.(2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan
1	0,523	0,015	Sig. < 0,05	Valid
2	0,533	0,013	Sig. < 0,05	Valid
3	0,529	0,015	Sig. < 0,05	Valid
4	0,699	0,000	Sig. < 0,05	Valid
5	0,757	0,000	Sig. < 0,05	Valid

Uji reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai *Cronbach's Alpha* untuk uji reliabilitas soal *pretest* menunjukkan 0,691 dengan interpretasi *acceptable*, disajikan dengan Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

<i>Cronbach's Alpha</i>	Interpetasi	Kesimpulan
0,691	Sedang	Diterima

Selanjutnya nilai *Cronbach's Alpha* soal *posttest* menunjukkan 0,661 dengan interpretasi *acceptable*. Disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

<i>Cronbach's Alpha</i>	Interpetasi	Kesimpulan
0,661	Sedang	Diterima

Soal *pretest* dan *posttest* telah memenuhi validitas (isi dan konstruk) dan reliabilitas, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur aspekhasil belajar siswa.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan terlebih dahulu kedua kelas diberikan *pretest* sebanyak 5 soal. Soal *pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan.

Data nilai *pretest* dilakukan uji homogenitas dan normalitas. Uji Untuk menguji homogenitas varians digunakan uji *Levene's test* dengan bantuan SPSS menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6.
Hasil Uji Homogenitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		20	20
Normal Parameters	Mean	61,50	38,80
	Std. Deviation	22,080	24,178
Most Extreme Differences	Absolute	0,136	0,222
	Positive	0,136	0,222
	Negative	-0,123	-0,186
Test Statistic		0,136	0,222
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200	0,011

Hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. *Levene's test* nya 0,590 > 0,05 artinya nilai *pretest* kedua kelas bersifat homogen. Sedangkan untuk uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7.
Hasil Uji Normalitas

Test	Levene	df1	df2	Sig.
Homogeneity of Variances	Statistic			
DAT A	Based on Mean	1,586	1 38	0,216
	Based on Median	0,482	1 38	0,492
	Based on Median and with adjusted df	0,482	1 36,63	0,492
	Based on trimmed mean	1,607	1 38	0,213

Berdasarkan tabel sebelumnya, pada kolom Asymp.sig. untuk kelas X MIPA 1 (kelas Eksperimen) diperoleh nilai sig. $0,2 > 0,05$ artinya data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal, kemudian untuk kelas X MIPA 2 (kelas kontrol) diperoleh nilai sig. $0,011 < 0,05$ artinya data *pretest* kelas kontrol berdistribusi tidak normal dan menyebabkan perhitungan hipotesis menggunakan statistik uji non parametrik.

Proses pembelajaran kelas X MIPA 1 (eksperimen) dilakukan secara online menggunakan *whatsApp* group dan *google classroom* sebanyak 4 kali pertemuan yaitu untuk pertemuan 1 pelaksanaan *pretest*, pertemuan 2 dan 3 pelaksanaan perlakuan dan pertemuan 4 pelaksanaan *posttest*. Dalam proses pembelajaran, peneliti memberikan pembelajaran sesuai sintak model *Edutainment*. Pembelajaran model *Edutainment* tidak begitu mengalami kendala, dikarenakan penjelasan materi juga dijelaskan melalui video.

Respon peserta didik dengan pembelajaran model *Edutainment* sangat bagus ditunjukkan dengan adanya interaksi tanya jawab digrup diskusi antar kelompok. Peserta didik mengikuti dan mendengarkan arahan dari peneliti.

Proses pembelajaran kelas X MIPA 2 (kontrol) dilakukan secara online menggunakan *WhatsApp* grup dan *google classroom*. Proses pembelajaran sebanyak 4 kali pertemuan yaitu untuk pertemuan 1 pelaksanaan *pretest*, pertemuan 2 dan 3 pelaksanaan perlakuan dan pertemuan 4 pelaksanaan *posttest*. Dalam proses pembelajaran, peneliti memberikan pembelajaran sesuai sintak model pembelajaran langsung.

Agar peneliti dapat memantau apakah semua siswa telah siap mengikuti pembelajaran, peneliti mengarahkan agar peserta didik mengisi presensi kehadiran pembelajaran online, game latihan soal, bukti screenshot diskusi kelompok dan menjawab kesimpulan yang didapatkan setiap pertemuan. Peserta didik yang pada saat pembelajaran online tidak bisa hadir karena terkendala kuota dan lainnya, diwaktu berikutnya atau hari berikutnya menghubungi peneliti. Jika peserta didik belum menghubungi maka peneliti menghubungi agar peserta didik tidak tertinggal materi pembelajaran.

Tahap selanjutnya setelah masing-masing kelas diberikan perlakuan berbeda antara kelas X MIPA 1 (eksperimen) dan kelas X MIPA 2 (kontrol) kedua kelas diberikan *posttest*. *Posttest* terdiri dari 5 soal. Post-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan. Nilai *posttest* digunakan untuk uji hipotesis mengukur pemahaman akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Setelah dilakukan uji homogenitas dan normalitas sehingga memperoleh data yang homogen dan tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah menghitung uji hipotesis I dan uji hipotesis II dengan menggunakan metode ranking bertanda Wilcoxon uji beda sampel berpasangan. Hasil uji hipotesis I disajikan sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 < 70$, nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen kurang dari 70, artinya pembelajaran dengan model pembelajaran *Edutainment* tidak efektif terhadap hasil

belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Gamping.

$H_1 : \mu_1 \geq 70$, nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen lebih dari atau sama dengan 70, artinya pembelajaran dengan model pembelajaran *Edutainment* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Gamping.

Dengan berbantuan SPSS sehingga diperoleh analisis disajikan pada Tabel 8 berikut:

Tabel 8.
Hasil Uji Hipotesis I

Test Statistics	Pretest-Posttest
Z	-3,724
Asymp. Sig.	0,000

Uji hipotesis I menghasilkan model pembelajaran *Edutainment* efektif terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai Asymp.sig. $0,000 < 0,05$ artinya model pembelajaran *Edutainment* efektif terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya hasil perhitungan hipotesis II dijelaskan dengan H_0 dan H alternative sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 < 70$, nilai rata-rata *posttest* siswa kelas kontrol kurang dari 70, artinya pembelajaran dengan model pembelajaran langsung tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Gamping.

$H_1 : \mu_1 \geq 70$, nilai rata-rata *posttest* siswa kelas kontrol lebih dari sama dengan 70, artinya pembelajaran dengan model pembelajaran langsung efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Gamping.

Tabel 9.
Hasil Uji Hipotesis II

Test Statistics	Pretest-Posttest
Z	-3,724
Asymp. Sig.	0,000

Berdasarkan Tabel 9, uji hipotesis II menghasilkan model pembelajaran langsung efektif terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai Asymp.sig. $0,000 > 0,05$ maka artinya model pembelajaran langsung efektif terhadap hasil belajar siswa.

Untuk memperkuat hipotesis maka dilakukan perhitungan untuk hipotesis III yaitu menggunakan uji *Mann-Whitney U Test* dibantu dengan menggunakan *software IBM SPSS* untuk menguji apakah pembelajaran dengan menggunakan model *Edutainment* lebih efektif daripada menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil perhitungan uji hipotesis III disajikan Tabel 10 berikut:

Tabel 1.
Hasil Uji Hipotesis III

Test Statistics	Pretest-Posttest
Mann-Whitney	100,500
Wilcoxon	310,500
Z	-2,746
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,006

Berdasarkan perhitungan uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. $0,006 < 0,05$ artinya model pembelajaran *Edutainment* lebih efektif daripada model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Gamping.

Penelitian ini menambah bukti empiris bahwa model *Edutainment* efektif dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa sebagaimana hasil penelitian sebelumnya (Putra & Setyaningrum, 2018; Setiani, 2016; Telupun, 2020; Zorica, 2014; Chirikov dkk., 2020) bahwa model *Edutainment* menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang

bermakna. Peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan juga memperoleh prestasi atau hasil belajar yang baik. Menjadi tanggung jawab serta tantangan bagi guru untuk memilah muatan "*fun*" dalam penerapan model *Edutainment* sehingga dapat berdampak baik bagi siswa, dengan begitu siswa dapat belajar dan juga memperoleh kesenangan dalam proses tersebut.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil peneluitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan model *Edutainment* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gamping. Dan Hasil perbandingan pembelajaran matematika dengan model *Edutainment* dan model pembelajaran langsung menghasilkan bahwa model *Edutainment* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran langsung ditinjau dari hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gamping. Hal ini sejalan dengan penelitia-penelitian terdahulu yakni Pembelajaran matematika dengan menyisipkan konsep edutainment dapat membangun ketertarikan dan motivasi siswa dalam matematika (Buckingham & Scanlon, 2001; Mat Zin & Mohd Zain, 2010; Putra & Setyaningrum, 2018). Selain terhadap *interest* dan motivasi siswa, *Edutainment* juga merupakan pendekatan non-tradisional yang telah terbukti membantu menumbuhkan keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis-kreatif (Zorica, 2014).

Beberapa saran yang diajukan peneliti bagi guru adalah bahwa model

edutainment dapat menjadi suatu alternative solusi inovasi dalam pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Tetapi perlu dibedakan istilah "*edutainment*" dan "*learning through play*" walaupun "*learning through play*" dan "*edutainment*" sama-sama merupakan pembelajaran dan tujuan pendidikan sebagai kegiatan hiburan. Namun, "*edutainment*" banyak melibatkan media termasuk permainan komputer, sedangkan "*learning through play*" di sisi lain adalah istilah luas yang mencakup kegiatan yang mungkin menggunakan atau tidak menggunakan media apapun (Rapeepisarn dkk., 2006).

Peneliti juga mengajukan saran bagi penelitian lanjutan kedepannya dalam fokus penelitian yang sama adalah dengan lebih mengoptimalkan pengelolaan kondisi kelas agar kelas tetap kondusif, lebih aktif dan lebih cermat dalam pengamatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Edutainment* dan model pembelajaran pada kelas kontrol.

Kebanyakan pendidik percaya bahwa kombinasi pendidikan dan hiburan adalah salah satu kunci faktor keberhasilan pendidikan, sementara lainnya kurang setuju dan percaya bahwa masalah menggabungkan bermain dan belajar bukanlah hal yang mudah (Rauterberg, 2004). Karena beberapa siswa terkadang menempatkan fokus pada hal yang tidak krusial. Hal terpenting yang perlu diingat dalam penerapan model edutainment adalah banyak pembelajaran yang bisa dilakukan melalui bermain, tetapi tidak semua bermain adalah bentuk belajar.

Model edutainment adalah ide bagus, jika digunakan dengan cara dan tujuan yang benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, L. D. S., Suprianti, G. A. P., Marsakawati, N. P. E., & Narotama, P. D. A. (2021, April). Powtoon as the Implementation of Edutainment for Young Learners. In *2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)* (pp. 205-209). Atlantis Press.
- Amalia, S. (2022). Media Google Classroom Berbantuan Whatsapp terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 211-220.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139-144.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Buckingham, D., & Scanlon, M. (2001). Parental pedagogies: An analysis of british 'edutainment, magazines for young children. *Journal of Early Childhood Literacy*. <https://doi.org/10.1177/1468798401013003>
- Henderson, C., Beach, A., & Finkelstein, N. (2011). Facilitating change in undergraduate STEM instructional practices: An analytic review of the literature. *Journal of research in science teaching*, 48(8), 952-984.
- Chirikov, I., Semenova, T., Maloshonok, N., Bettinger, E., & Kizilcec, R. F. (2020). Online education platforms scale college STEM instruction with equivalent learning outcomes at lower cost. *Science advances*, 6(15), eaay5324.
- Colace, F., De Santo, M., Lombardi, M., Pascale, F., Pietrosanto, A., & Lemma, S. (2018). Chatbot for e-learning: A case of study. *International Journal of Mechanical Engineering and Robotics Research*. <https://doi.org/10.18178/ijmerr.7.5.528-533>
- Daumiller, M., Rinas, R., Hein, J., Janke, S., Dickhäuser, O., & Dresel, M. (2021). Shifting from face-to-face to online teaching during COVID-19: The role of university faculty achievement goals for attitudes towards this sudden change, and their relevance for burnout/engagement and student evaluations of teaching quality. *Computers in Human Behavior*, 118, 106677.
- Elumalai, K. V., Sankar, J. P., Kalaichelvi, R., John, J. A., Menon, N., Alqahtani, M. S. M., & Abumelha, M. A. (2021). Factors affecting the quality of e-learning during the COVID-19 pandemic from the perspective of higher education students. *COVID-19 and Education: Learning and Teaching in a Pandemic-Constrained Environment*, 189.
- Elyana, D., Wulandari, A. A., & Mulyani, O. B. T. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 77-86.
- Fatimah, E. S., & Sundayana, R. (2022). Kemampuan koneksi matematis berdasarkan disposisi matematis siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(1), 69-82.
- Hamid, M. . (2013). *Metode Edutainment*. Diva Press.

- Hapnita, W. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016/2017. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(1), 2175–2182. <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>
- Kustanto, F. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Participatory Learning Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(2), 63–76.
- Lestari, S. (2015). *Analisis Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) pada Guru Biologi SMA dalam Materi Sistem Saraf. 2006*, 557–564.
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Daring. *Jurnal PERISAI (Jurnal Pendidikan dan Riset ilmu Sains)*, 1(1), 1-12.
- Mat Zin, H., & Mohd Zain, N. Z. (2010). the Effects of Edutainment Towards Students' Achievements. *Regional Conference on Knowledge Integration in ICT 2010*.
- Mitasari, N. R. (2018). Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i1.698>
- Novianti, N., & Pratama, F. W. (2022). Tingkat Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Pola Bilangan Berdasarkan Teori APOS. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 237-246.
- Nurhasanah, W. F., & Puspitasari, N. (2022). Studi Etnomatematika Rumah Adat Kampung Pulo Desa Cangkuang Kabupaten Garut. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 27-38.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00325>
- Oke, A., & Fernandes, F. A. P. (2020). Innovations in teaching and learning: Exploring the perceptions of the education sector on the 4th industrial revolution (4IR). *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(2), 31.
- Permatasari, R. P. D., & Afriansyah, E. A. (2022). Kendala orang tua dalam mendampingi siswa ditinjau dari hasil belajar matematika secara online. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(1), 27-36.
- Putra, W. D. P., & Setyaningrum, W. (2018). The effect of edutainment toward students' interest in learning mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012120>
- Rani, R., Niswah, C., & Agustiani, R. (2017). Penerapan metode (TS-TS) untuk melihat aktivitas siswa pada pembelajaran matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 345-356.
- Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C. C., & Depickere, A. (2006). Similarities and differences between learn through play and edutainment. *Proceedings of the 3rd Australasian Conference on Interactive Entertainment*.
- Rapsanjani, D. M., & Sritresna, T. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis

- Ditinjau dari Self-Efficacy Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 481-492.
- Rauterberg, M. (2004). Positive effects of entertainment technology on human behaviour. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*.
https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8157-6_8
- Setiani, R. (2016). *Pengaruh Metode Pembelajaran Edutainment terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung*. Iain Tulungagung.
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2002). A theoretical agenda for entertainment-education. *Communication Theory*.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2002.tb00262.x>
- Sudjana, N. (1990). *Teori-Teori Belajar Ekonomi untuk Pengajaran*. Fakultas UI.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, V. D., Suprpto, E., & Wardani, Y. A. (2022). Development Of Android-Based Edutainment Game Learning Media On Phytagoras Theorem For Junior High School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3931-3942.
- Suyadi. (2010). Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Tingkat SD/MI. *Al-Bidayah*, 2(1), 1–16.
- Telupun, D. (2020). Efektivitas penerapan model pembelajaran edutainment untuk memotivasi peserta didik selama pembelajaran secara daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Syntaz Transformation*, 53(6), 254–262.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23-34.
- Zorica, M. B. (2014). Edutainment At the Higher Education As an Element for the Learning Success. *Edulearn14: 6Th International Conference on Education and New Learning Technologies*.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Regitanurvikasari



Lahir di Banjarnegara, 17 Juni 1999. Mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Yogyakarta. Studi S1 Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Yogyakarta, lulus tahun 2021.

Padrul Jana



Dosen Universitas PGRI Yogyakarta pada program studi pendidikan Matematika.

Sitti Mutia Umasugi



Lulusan Sarjana Pendidikan Matematika Universitas PGRI Yogyakarta dan Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta.