

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* MELALUI PERMAINAN MISKIN TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI

(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kopo-Serang)

**Siti Nurhasanah**

MTS An – Nur Balaraja –Tangerang

nurnunhasanah@gmail.com

**ABSTRAK:** Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa mata pelajaran biologi kelas X SMAN 1 Kopo antara yang menggunakan metode edutainment melalui permainan miskin dengan menggunakan metode konvensional. Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis adalah metode kuasi eksperimen, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t untuk uji beda rata-rata, yang sebelumnya telah dilakukan uji normalitas menggunakan uji Chi-kuadrat dan uji homogenitas menggunakan uji Fisher. Berdasarkan uji normalitas data kelas eksperimen dengan menggunakan rumus uji Liliefors didapat  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  ( $1,306 < 11,070$ ), sedangkan kelas kontrol  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  ( $1,297 < 11,070$ ), dari data tersebut dapat dinyatakan kedua kelas berdistribusi normal, sedangkan untuk uji homogenitas didapat  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,136 < 1,858$ ) adalah homogen. Berdasarkan dari uji hipotesis untuk beda rata-rata kelas yang dilakukan dengan menggunakan uji-t maka didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,681 > 2,040$ ), maka hipotesis  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Hasil temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran edutainment melalui permainan miskin terhadap hasil belajar biologi pokok bahasan Invertebrata pada siswa kelas X SMAN 1 Kopo-Serang.

**Kata Kunci :** Metode *Edutainment* Permainan Miskin, Hasil Belajar Biologi

**ABSTRACT:** The purpose of the research is to know the difference of the students' learning outcomes of the class X biology subjects of SMAN 1 Kopo between using edutainment method through poor game using conventional method. The research method used to analyze is quasi-experimental method, while hypothesis testing using t-test for the average difference test, which had previously done the normality test using Chi-square test and homogeneity test using Fisher test. Based on the test of experimental class data normality by using Liliefors test formula obtained  $\chi^2_{count} < \chi^2_{table}$  ( $1,306 < 11,070$ ), whereas the control class  $\chi^2_{count} < \chi^2_{table}$  ( $1,297 < 11,070$ ), from the data can be expressed both classes are normally distributed, whereas for homogeneity test obtained  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1.136 < 1.858$ ) is homogeneous. Based from the hypothesis test for the average difference class done by using t-test then got result  $t_{count} > t_{table}$  ( $2,681 > 2,040$ ), the hypothesis  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. The result of the research findings can be concluded that there is influence of the use of edutainment learning method through poor game to the biology study result of Invertebrate subject in the students of class X SMAN 1 Kopo-Serang.

**Keywords:** *Edutainment Learning Method Through Poor Games, Biology Learning Results.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI, 2012: 232). Hal ini diperkuat dalam UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, bab I, pasal 1 yang menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Pendidikan, sangat diperlukan proses belajar mengajar yang baik agar tercapainya tujuan pendidikan. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan keterampilan (Suryono dan Hariyanto, 2013: 9). Proses belajar mengajar dapat terlaksana optimal, bukan hanya dari wawasan guru yang luas, tetapi juga dari pendukung proses belajar yang lain, seperti silabus, RPP, isi pelajaran, metode, media, model dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa bisa mencapai hasil belajar dengan baik.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai, skala penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran siswa dalam mencapai pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 200). Melihat definisi tersebut bahwa hasil belajar

merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mencapai proses pembelajaran. Salah satu yang dapat dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa yaitu melalui evaluasi pembelajaran yang mempunyai peran penting bagi guru dan siswa (Thabrany, 2001: 53). Nana Sudjana (2009: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Di sisi lain Howard Kingsley (dalam Nana Sudjana 2009: 22), membagi menjadi 3 macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar, dan dari ketiga macam hasil belajar inilah dapat diketahui bahwa proses pembelajaran siswa dapat memberikan perubahan-perubahan dan pembaharuan dalam hidupnya.

Evaluasi pembelajaran adalah proses penentuan nilai tentang proses pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 232). Dalam penentuan nilai pembelajaran tersebut guru dapat melakukan pengukuran, perbandingan, penilaian dan kemudian keputusan penilaian. Evaluasi belajar bagi guru bertujuan untuk mencapai tujuan intruksional yang mencerminkan sejauh mana pelajaran atau proses belajar dapat diikuti dan diserap oleh siswa, sedangkan bagi siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di sekolah SMAN 1 Kopo bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran relatif rendah. Hal ini tampak dari banyak siswa yang cenderung hanya mampu meniru apa

yang dikerjakan guru. Siswa tidak mampu menggunakan buku teks secara efektif, mereka cenderung mencatat kembali konsep-konsep yang sudah ada dalam buku teks, sehingga menghabiskan banyak waktu dan pembelajaran menjadi tidak efisien. Siswa tidak menunjukkan minat yang baik terhadap pelajaran biologi. Semangat belajar mereka tampak sangat rendah. Dengan demikian, maka perlu dikembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Menurut Iru (2012: 4), “metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai”. Jadi, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *edutainment* melalui permainan miskin. Metode pembelajaran *edutainment* adalah suatu proses yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Sutrisno dalam Hamid, 2005: 31). Metode pembelajaran *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon.

Menurut New Word Encyclopedia (dalam Hamid, 2011: 18), “*edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainmentducation*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur”. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga siswa, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan sebagainya. Selain itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.

Metode pembelajaran *edutainment* bisa dikatakan berhasil jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan. Menurut Hamid (2011: 224), metode pembelajaran *edutainment* memiliki beberapa jenis permainan yang akan membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih menyenangkan, misalnya permainan *think, pair, and share*, permainan melempar bola salju, permainan tebak kata, permainan kelompok bergerak, permainan miskin, permainan mencari pasangan, permainan bertukar pasangan dan permainan lainnya.

Metode pembelajaran *edutainment* dengan melalui permainan miskin dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Ayu (2014: 134), permainan miskin memiliki tujuan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, membuat suasana kelas menjadi lebih bersemangat, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, mengusir kebosanan

dalam belajar dan untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan. Jadi, dalam hal ini tidak hanya siswa yang dituntut untuk belajar aktif tetapi guru juga diharapkan mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran sehingga siswa akan merasa senang dan nyaman selama proses pembelajaran.

Metode edutainment dapat dilakukan dengan menggunakan permainan miskin. Muhammad (2009: 26), berpendapat bahwa “permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik”. Jadi, dengan permainan siswa dapat lebih menikmati pelajaran dengan menyenangkan. Proses pembelajaran dimulai guru dengan mengelompokkan siswa secara acak, kelompok tidak dibedakan dari kemampuan yang dimiliki siswanya. Dengan cara dikelompokkan maka pembahasan suatu masalah oleh jumlah anggota kelompok dapat mencapai suatu kesepakatan.

Menurut Ayu (2014: 134), “Permainan miskin bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan, dan menumbuhkan rasa percaya diri”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya metode edutainment melalui permainan miskin siswa akan lebih percaya diri dan lebih bersemangat untuk belajar, karena dengan permainan miskin siswa akan belajar bersama teman-temannya secara menyenangkan, sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengingat materi. Menurut Ayu langkah-langkah dalam

permainan miskin adalah sebagai berikut:

1) Potong kertas karton menyerupai kartu dan tulis angka pada kartu tersebut.

2) Buatlah kartu angka 5 sebanyak 15 lembar, kartu angka 10 sebanyak 15 lembar, kartu angka 20 sebanyak 10 lembar, kartu angka 25 sebanyak 4 lembar, kartu angka 50 sebanyak 3 lembar, dan kartu yang bertuliskan MISKIN sebanyak 3 lembar.

3) Masukkan kartu-kartu tersebut ke dalam kardus yang tertutup, sehingga siswa tidak dapat melihatnya.

4) Buatlah 50 pertanyaan.

5) Bacakan pertanyaan kepada setiap kelompok, jika mereka dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka mereka diperbolehkan mengambil satu kartu yang ada di dalam kardus.

6) Tulis poin-poin yang diperoleh masing-masing kelompok pada whiteboard.

7) Target setiap kelompok adalah mencapai 200 poin.

8) Apabila ada kelompok yang mengambil kartu MISKIN maka semua nilai yang diperoleh HANGUS.

9) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

10) Diskusikan pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan oleh setiap kelompok.

11) Rayakan proses belajar mengajar ini dengan bertepuk tangan.

Permainan ini sangat menyenangkan karena berkaitan dengan beberapa hal. Keberhasilan dalam permainan ini tidak hanya tergantung pada tingkat kecerdasan siswa, melainkan juga sangat tergantung pada kartu yang akan diambil oleh para siswa, jadi ketika para siswa dalam suatu kelompok ternyata kalah, bukan berarti bahwa mereka tidak pintar, tetapi

memang terkadang tidak ada faktor keberuntungan yang memihak kelompok tersebut.

Dalam permainan miskin setiap kelompok terdiri dari 5-7 siswa, dan semua anggota kelompok mendapatkan giliran bicara dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru (Ayu, 2014: 135). Diharapkan penerapan metode pembelajaran edutainment melalui permainan miskin untuk mata pelajaran biologi siswa bisa memberikan kontribusinya sehingga

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kopo yang beralamat di Jl. Raya Cikande Maja, Kp. Sebe Kab. Serang Provinsi Banten. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a). Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode pembelajaran edutainment melalui permainan miskin dan metode pembelajaran konvensional. Data dari kedua metode pembelajaran ini didapatkan melalui teknik studi kepustakaan yang diperoleh melalui buku-buku teks. b). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar biologi, data hasil belajar didapatkan dengan menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 32 soal dengan lima item pilihan yaitu dari A sampai E yang sebelumnya telah diuji cobakan terlebih dahulu.

Populasi dalam penelitian dibagi menjadi dua, yaitu populasi target adalah sasaran terakhir penerapan hasil penelitian, populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kopo Serang tahun ajaran 2015/2016 dan populasi terjangkau adalah bagian dari populasi target yang dapat dijangkau oleh peneliti, populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah

dapat menghargai pendapat atau jawaban siswa lain yang menjadi lawannya. Dengan demikian, siswa akan mengikuti pelajaran biologi lebih menyenangkan dan diharapkan akan berpengaruh pada hasil belajar biologi yang dicapai dengan baik. Adapun tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode edutainment melalui permainan miskin terhadap hasil belajar biologikok bahasan Invertebrata pada siswa kelas X SMAN 1 Kopo-Serang.

seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Kopo tahun pelajaran 2015/2016.

Pada penelitian ini, digunakan sampel dari populasi terjangkau sebanyak dua kelas. Kelas pertama (Kelas X-6) diberi perlakuan metode pembelajaran edutainment melalui permainan miskin dan kelas kedua (Kelas X-4) diberi perlakuan metode pembelajaran konvensional. Pada masing-masing kelas diambil sampel sebanyak 30 siswa secara acak.

Desain penelitian disusun untuk membandingkan hasil belajar dua kelompok yang telah diberi perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

R	E	X	0 <sub>1</sub>
R	K	-	0 <sub>2</sub>

Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan:

R : Pengambilan sampel secara acak  
(*simple random sampling*)

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

X : Pembelajaran dengan metode  
*edutainment* melalui permainan  
*miskin*

- : Pembelajaran dengan metode konvensional
- 0<sub>1</sub> : Pemberian instrumen tes pada kelas eksperimen
- 0<sub>2</sub> : Pemberian instrumen tes pada kelas control

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif, analisis persyaratan data, dan pengujian hipotesis.

#### 1. Teknik Analisis Deskriptif

Analisis data secara deskriptif dilakukan untuk menyajikan, mendeskripsikan, serta mengkomunikasikan data mentah menjadi bentuk tabel, gambar atau grafik. Pengolahan dan penyajian data mentah hasil penelitian menggunakan perhitungan dan bantuan komputer dengan paket program *Excel*. Dari pengolahan data mentah tersebut, maka diperoleh nilai mean, median, modus, dan simpangan baku. Selain itu, ditampilkan pula daftar distribusi frekuensi yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk histogram dan poligon.

#### 2. Teknik Analisis Persyaratan Data

Dikarenakan uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *t*, maka sebelum analisis persyaratan data dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat pengujian hipotesis. Uji normalitas dengan menggunakan Uji Chi-kuadrat sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan Uji *F*.

##### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan program *Excel*, yaitu menggunakan uji Chi-kuadrat. Menurut Suryana (2016:

35), data yang diolah pada uji Chi-kuadrat adalah berupa data kelompok.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dari dua distribusi atau lebih. Pada penelitian ini pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *F* pada paket program excel. Menurut Supardi (2012: 138), pengujian homogenitas dengan uji *F* dapat dilakukan apabila data yang akan diuji hanya ada 2 (dua) kelompok data/sampel.

#### 3. Teknik Pengujian Hipotesis

Teknik pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji-*t*. Menurut Supardi (2012: 320) menyatakan bahwa rumus yang digunakan untuk uji *t* adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_A - \bar{x}_B}{s \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}}$$

Dengan *s* didefinisikan sebagai:

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1)s_A^2 + (n_B - 1)s_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_A$  : Rerata skor kelompok eksperimen

$\bar{x}_B$  : Rerata skor kelompok kontrol

$S_{gab}$  : Simpangan baku gabungan

$S_A^2$  : Varians kelompok eksperimen

$S_B^2$  : Varians kelompok kontrol

$n_A$  : Banyaknya sampel kelompok eksperimen

$n_B$  : Banyaknya sampel kelompok kontrol

Teknik pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $t_{hitung}$  di atas dibandingkan dengan nilai dari tabel distribusi  $t$  ( $t_{tabel}$ ). Cara penentuan nilai  $t_{tabel}$  didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misalkan  $\alpha = 0,05$ ) dan  $dk = n_A$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil perhitungan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen sebesar 69,30, median 72,50, modus 69,50, varian 65,75, dan simpangan 8,11, sedangkan hasil belajar dari kelas kontrol dengan skor rata-rata 63,50, median 65,50, modus 62,07, varian 74,69, dan simpangan 8,64. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol.

Uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 1,306, sedangkan  $\chi^2_{tabel}$  berdasarkan tabel  $\chi^2$  untuk  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$  dan  $\alpha =$

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui hasil belajar dari kelas eksperimen dengan skor rata-rata 69,30, median 72,50, modus 69,50, varian 65,75, simpangan 8,11, dan  $\chi^2$  1,306, sedangkan hasil belajar dari kelas kontrol dengan skor rata-rata 63,50, median 65,50, modus 62,07, varian 74,69, simpangan 8,64, dan  $\chi^2$  1,297. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih 5,80.

Pada uji normalitas data dari masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil  $\chi^2$  pada

+  $n_B - 2$ . Kriteria pengujian hipotesisnya adalah:

Tolak  $H_0$  dan Terima  $H_1$  : jika  $t_{hit} > t_{tab}$ .

Terima  $H_0$  dan Tolak  $H_1$  : jika  $t_{hit} < t_{tab}$ .

5%, maka dapat diketahui nilai  $\chi^2_{tabel}$  adalah sebesar 11,070. Hasil uji normalitas kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 1,297 dan  $\chi^2_{tabel}(dk=6-1=5)$  sebesar 11,070.

Hasil perhitungan uji homogenitas pada uji Fisher diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,136, sedangkan nilai  $F_{tabel}$  untuk

$$dk_{pembilang} = n_A - 1 = 30 - 1 = 29,$$

$$dk_{penyebut} = n_B - 1 = 30 - 1 = 29$$

serta  $\alpha = 0,05$ , maka dapat diketahui nilai  $F_{tabel}$  adalah sebesar 1,858. Berdasarkan perhitungan interpolasi, maka dapat diketahui bahwa nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,040, sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,681 > 2,040$ ).

kelas eksperimen adalah  $1,306 < 11,070$  dan pada kelas kontrol  $1,297 < 11,070$ . Berikutnya dari hasil perhitungan uji homogenitas dapat diketahui  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,136 < 1,858$ ), hal ini berarti kedua data mempunyai varian yang homogen.

Setelah diketahui dari hasil perhitungan bahwa skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata kelas kontrol, kemudian diperkuat lagi dengan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t yang diketahui hasil nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,681 > 2,040$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran edutainment melalui permainan miskin lebih baik

dibandingkan hasil belajar dengan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil perolehan data dapat diketahui bahwa metode edutainment melalui permainan miskin mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional, karena metode edutainment mempunyai banyak kelebihan. Menurut Ayu (2014: 134), permainan miskin memiliki kelebihan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, membuat suasana kelas menjadi lebih bersemangat, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, mengusir kebosanan dalam belajar dan untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan.

Menurut Ayu (2014: 134), dalam pelaksanaan permainan miskin, siswa dituntut aktif dan berani untuk menyatakan pendapat dan pandangannya dalam menganalisis suatu materi yang diajarkan. Hal ini bertujuan agar siswa lain dapat mengetahui pendapat teman-teman yang lain, sehingga dapat dijadikan perbandingan. Selain itu, biasanya dalam suatu kelompok lain hanya satu siswa saja yang mewakili kelompoknya untuk memberikan pemikiran terhadap materi yang disampaikan, akan tetapi dalam permainan miskin semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan pendapatnya dan mendengarkan pandangan maupun pemikiran dari kelompok yang lain. Dengan demikian, akan terjadi pendalaman pemahaman materi oleh siswa terhadap materi yang diajarkan,

Adapun dengan metode konvensional yang dilakukan dengan metode ceramah. Djamarah dan Zain (2006: 97), menyatakan bahwa "Metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa". Metode ini

mempunyai hasil belajar yang lebih rendah, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (ceramah), siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga siswa cenderung bosan dan mengantuk. Jadi, tidak menghasilkan pembelajaran yang aktif.

Pada saat pembelajaran di dalam kelas berlangsung, kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode edutainment melalui permainan miskin terbukti lebih aktif dan menyenangkan, saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih bersemangat, gembira, dan antusias untuk belajar, walaupun kondisi kelas sedikit rusuh dan kurang kondusif tetapi siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Berbeda dengan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional, siswa cenderung pasif dan diam. Kondisi di dalam kelas memang tenang tetapi siswanya tidak aktif, bahkan saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat bosan, jenuh, dan mengantuk.

Berdasarkan hal ini, terbukti bahwa metode edutainment melalui permainan miskin lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal senada diungkapkan oleh Oktavia (2016: 92) bahwa penerapan metode dengan permainan miskin dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 012 Lalang Kabung Kecamatan Pelalawan Kabupaten Pelalawan.

Hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran edutainment melalui permainan miskin terhadap hasil belajar biologi pada pokok bahasan Invertebrata.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar biologi siswa kelas X pada pokok bahasan Invertebrata yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* melalui permainan  *miskin*  mempunyai rata-rata skor sebesar 69,30, sedangkan hasil belajar biologi yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional mempunyai rata-rata skor sebesar 63,50. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata skor dengan selisih 5,80. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-*t* mendapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}(2,681 > 2,040)$ , sehingga hipotesisnya tolak  $H_0$  atau hasil pengujian signifikan, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *edutainment* melalui permainan  *miskin*  terhadap hasil belajar biologi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa, hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* melalui permainan  *miskin*  lebih baik dibandingkan hasil belajar dengan menggunakan metode konvensional.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, khususnya guru SMA agar bisa lebih bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran. Apabila metode pembelajaran sudah

sesuai, maka siswa akan lebih semangat dan termotivasi dan akan diperoleh hasil belajar siswa yang memuaskan.

2. Kepada kepala sekolah, hendaknya memperhatikan gurunya agar mempunyai kemampuan untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran, sehingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah sebaiknya memenuhi fasilitas yang menunjang keberhasilan belajar.
3. Bagi siswa, hendaknya lebih memperhatikan dengan fokus apabila guru sedang menjelaskan, sehingga siswa menguasai materi yang telah diberikan dan akan memiliki bekal pengetahuan.
4. Kepada orang tua, hendaknya lebih mengawasi dan mendukung anak-anaknya dalam kegiatan di sekolah, bukan hanya di bidang pelajaran saja melainkan pengembangan bakat dan kreatifitasnya juga harus diperhatikan. Apabila anak sudah diberikan motivasi dan dukungan, maka pencapaian hasil belajar siswa diharapkan akan lebih baik.

Kepada para peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, hendaknya memilih variabel lain, objek penelitian lebih diperluas, serta mempertimbangkan faktor-faktor psikologis seperti minat dan gaya belajar siswa. Dengan demikian, tidak hanya dari penggunaan metode pengajaran saja.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. (2009). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono.(2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamid, S. (2011).Metode Edutainment. Yogyakarta: Diva Press.

- Iru, L. (2012). Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Startegi, dan Model-model Pembelajaran. Yogyakarta: Rintiq Ilmu Press.
- Pangastuti, R. (2014). Edutainment PAUD. Yogyakarta: Pustaka pajar.
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi.(2012). Aplikasi Statistika dalam Penelitian. Jakarta: Ufuk Press.
- Suryosubroto. (2009). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thobroni, M. (2015). Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktek). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media