



Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa

Yanuarria Hoar^{a,1*}, Sudi Dul Aji^{b,2}, Maris Kurniawati^{c,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ yanuarria0101@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 25 Desember 2021;

Revised: 12 Januari 2022;

Accepted: 20 Januari 2022.

Kata-kata kunci:

Implementasi; Model

Pembelajaran

Edutainment; Pemahaman

Konsep; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode edutainment berbasis media dalam meningkatkan konsep dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-A SMP St. Fransiskus Asisi Lakulo yang berjumlah 20 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observation), dan refleksi (reflecting). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran edutainment dikategorikan baik. Pembelajaran dengan menggunakan metode edutainment berbasis media dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pemahaman konsep siswa siklus I (55) dengan kategori kurang baik sedangkan pada siklus II rata-rata pemahaman konsep siswa (80) kategori baik. Pembelajaran dengan menggunakan metode edutainment berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata nilai hasil belajar siswa siklus I (58,5) dengan kriteria ketuntasan 30% kategori cukup baik dan siklus II (81,75) kategori baik dengan kriteria ketuntasan 85%.

Keywords:

Implementation;

Edutainment Learning

Model; Concept

Understanding; Learning

Outcomes.

ABSTRACT

The Implementation of Media-Based Edutainment Learning Methods to Improve Student Understanding of Concepts and Learning Outcomes. This study aims to examine the implementation of media-based edutainment methods in improving student learning concepts and outcomes. The research subjects were 20 students of class VII-A SMP St. Fransiskus Asisi Lakulo. This type of research is classroom action research including: planning, acting, observation, and reflecting. The results showed that the quality of the implementation of learning using the edutainment learning method was categorized as good. Learning using the media-based edutainment method can improve students' understanding of concepts. This can be seen from the average value of students' concept understanding in the first cycle (55) in the poor category, while in the second cycle the average understanding of the concept of students (80) was in the good category. Learning using the media-based edutainment method can improve student learning outcomes seen from the average value of student learning outcomes in cycle I (58.5) with completeness criteria 30% good enough category and cycle II (81.75) good category with completeness criteria 85%.

Copyright © 2022 (Yanuarria Hoar, dkk) All Right Reserved

How to Cite : Hoar, Y., Aji, S. D., & Kurniawati, M. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–5. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/mindset/article/view/308>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi sekarang tidak terlepas dari adanya perkembangan dalam bidang IPA. Ilmu pengetahuan alam bukan sekedar kumpulan pengetahuan yang mempelajari tentang fakta, konsep dan teori-teori saja, tetapi ilmu pengetahuan alam merupakan suatu proses penemuan dan eksperimen (Samsudin dkk., 2012). Salah satu cabang IPA adalah fisika yang mempelajari tentang ilmu alam melalui proses ilmiah, sedangkan proses ilmiah itu sendiri dibangun dengan sikap ilmiah dan hasil yang diwujudkan berupa produk ilmiah (Arsanti dkk., 2016). Unsur pokok penyusun fisika itu sendiri adalah konsep, prinsip, dan teori yang diberlakukan secara menyeluruh (Riyadi dkk., 2015). Karakteristik fisika dikembangkan dengan mengacu pada kemampuan observasi dan eksperimen.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru fisika di SMP St. Fransiskus Asisi Lakulo diketahui bahwa sebagian besar proses pembelajaran fisika di sekolah tersebut dilakukan dengan metode ceramah. Menurut guru, metode yang efektif untuk proses pembelajaran di kelas adalah metode ceramah. Metode yang dianggap efektif dari guru pengajar tersebut, ternyata tidak dapat membawa nilai rata-rata ulangan harian IPA kelas VII-A sesuai dengan standar. Nilai rata-rata ulangan harian IPA kelas VII-A di bawah KKM dengan nilai 63,03 yang mencapai ketuntasan belajar hanya 12 siswa dari 35 siswa di kelas VII-A, sehingga nilai IPA untuk kelas VII-A masih dalam kategori rendah. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, menyebabkan siswa kurang aktif dan sulit memahami konsep yang diajarkan. Siswa yang kurang memahami konsep fisika akan berdampak pada hasil belajar fisika siswa. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah menyebabkan penguasaan konsep siswa cenderung rendah. Metode pembelajaran yang tidak variatif dapat menyebabkan proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif (Febrianti dkk., 2019). Melalui metode pembelajaran seperti itu siswa akan pasif dan tidak dapat mengemukakan pendapat yang dimiliki oleh siswa (Darmayanti & Sulisworo 2016).

Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah menyebabkan penguasaan konsep siswa cenderung rendah. Metode pembelajaran yang tidak variatif dapat menyebabkan proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif (Febrianti dkk., 2019). Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pemahaman konsep siswa (Gamat, 2016). Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2014).

Berdasarkan data di atas, maka perlu adanya perbaikan tingkat pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menerapkan metode edutainment berbasis media. Pembelajaran Edutainment berbasis media berasal dari gabungan kata “education” dan “entertainment” yang berarti hiburan (Indriati, 2012). Metode pembelajaran edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Proses pemahaman peserta didik akan lebih efektif ketika dibantu dengan media. Kegunaan media pembelajaran yang berupa alat peraga ataupun suatu sarana dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak tersebut (Zulkardi, 2003). Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran tersebut secara cepat, dan akurat (Suparmi, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Hamruni (2008), menunjukkan bahwa media pembelajaran edutainment sangat berharga dan membantu dalam dunia pendidikan. Selain itu metode pembelajaran edutainment juga membuat peserta didik tidak tertekan dan bebas bergerak serta jauh dari kejenuhan atau kebosanan. Metode edutainment dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kelompok dan mengerjakan tugas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Minarti dkk., 2012).

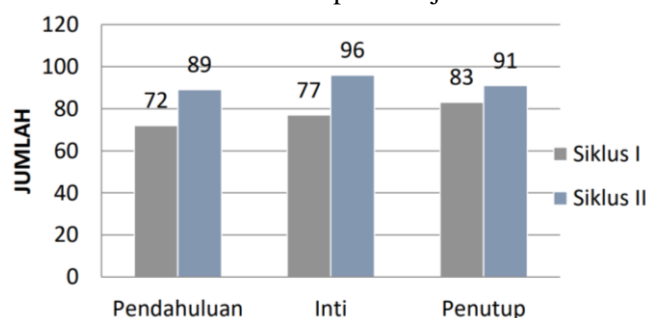
Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan setiap siklusnya meliputi empat tahap yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi (reflecting). Proses kegiatan yang mencakup empat tahap disebut sebagai satu siklus dalam kegiatan pemecahan masalah dilaksanakan selama 2 siklus (Hong & Salika, 2011). Perencanaan dalam kegiatan penelitian ini meliputi identifikasi masalah dan menganalisis penyebab masalah. Studi awal terhadap proses pembelajaran IPA di SMP St. Fransiskus Asisi Lakulo. Beberapa data digunakan untuk mengidentifikasi masalah antara lain melalui pengambilan data nilai ulangan harian siswa tentang pokok bahasan. Bentuk tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan pembelajaran edutainment berbasis media pada proses pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini meliputi penyusunan rencana pembelajaran (RPP), lembar kegiatan siswa (LKS), mempersiapkan instrumen penelitian, serta mempersiapkan alat dan bahan untuk proses pembelajaran di dalam kelas (alat praktikum). Pelaksanaan diadakan pada pembelajaran konsep dengan menggunakan metode edutainment berbasis media yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan LKS untuk kegiatan praktikum berbasis media untuk memahami materi. Upaya mengamati jalannya proses pelaksanaan tindakan proses pengamatan dilakukan pada saat melakukan percobaan. Refleksi merupakan suatu kegiatan atau proses perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dari data observasi yang telah diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode edutainment.

Hasil dan Pembahasan

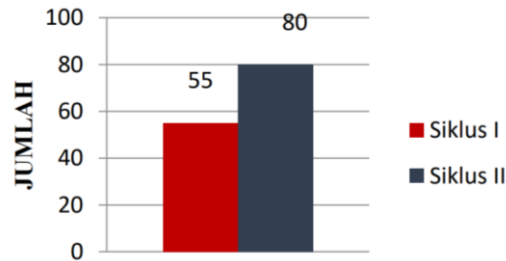
Untuk mengetahui keterlaksanaan dari penggunaan metode pembelajaran edutainment berbasis media dalam pembelajaran observasi menggunakan pedoman penilaian keterlaksanaan pembelajaran, dari beberapa kegiatan yaitu, pendahuluan, kegiatan inti dan penutup yang diamati terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Berikut perbandingan data keterlaksanaan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 1.1

Gambar 1.1. Hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II



Berdasarkan Gambar 1.1 di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama siklus I hanya disampaikan sebagian aktivitas hal ini dapat dilihat hasil keterlaksanaan pendahuluan siklus I (72) sedangkan pendahuluan siklus II hampir semua aktivitas siswa dan guru terlaksana. Hasil pendahuluan siklus II mencapai (89). pada pertemuan kedua kegiatan inti siklus I yang dibagi menjadi tujuan tahap ada tiga tahap pembelajaran tidak terlaksana yaitu tahap mengidentifikasi, investigasi dan laporan akhir sehingga memperoleh nilai (77) dan kegiatan inti pada siklus II ada satu tahap yang tidak terlaksana dengan baik yaitu tahap presentasi sehingga memperoleh nilai (96). Pada pertemuan ketiga tahap penutup siklus I sebagian aktivitas terlaksana dengan baik sehingga memperoleh nilai (83) dan siklus II (91).

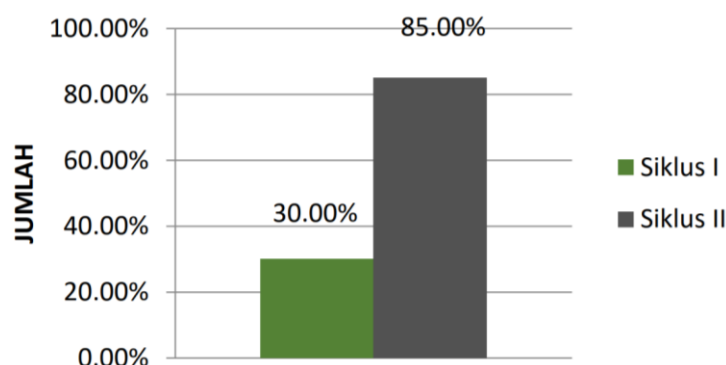
Gambar 1.2 Hasil pemahaman konsep siklus I dan siklus II



Gambar 5.2 Rata - rata pemahaman...

Beberapa penilaian yang terdapat pada pemahaman konsep antara lain sebagai berikut: Pemahaman atas materi yang yang disampaikan dan mengaitkan hal-hal baru dengan pengalaman lama yang sudah tersimpan dalam dirinya. Pemahaman konsep merupakan proses untuk mengerti tentang suatu konsep yang memungkinkan seseorang untuk menggolongkan suatu objek atau kejadian yang diperoleh melalui proses belajar (Abdan, 2016). Hasil observasi pemahaman konsep menunjukkan bahwa dalam pembelajaran edutainment berbasis media pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 55 cukup baik. Hal ini disebabkan adanya indikasi beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA. Kesulitan siswa dalam pembelajaran IPA ditemui pada saat siswa mengerjakan soal cerita. Soal cerita pada pembelajaran IPA sangat penting karena siswa akan lebih mengetahui hakekat dari suatu permasalahan. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dengan kualifikasi baik.

Diagram 1.1 Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II



Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh sebelumnya mendapatkan kriteria ketuntasan hasil belajar di kelas VII-A mencapai (75%). Dari 20 siswa yang memenuhi KKM hanya 15 peserta didik hasil observasi ini digunakan untuk mempertimbangkan perbaikan tes pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan Gambar 5.3 di atas, setelah guru menerapkan metode pembelajaran edutainment berbasis media dapat diperoleh kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 30% yang memenuhi KKM 6 siswa dari 20 peserta ini disebabkan karena siswa masih beradaptasi dengan metode yang digunakan. Namun diakhir siklus II yang memenuhi KKM 17 siswa dari 20 peserta didik nilai rata-rata yang diperoleh (85%). Hasil belajar siswa dari observasi siklus I dan siklus II mengalami peningkatan disebabkan karena setelah guru mengadakan proses belajar mengajar, guru selalu mengadakan refleksi untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan atau

kekurangan pada siklus sebelumnya. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini disebabkan oleh metode pembelajaran edutainment berbasis media yang telah diterapkan dengan baik.

Simpulan

Simpulan penelitian tentang implementasi metode pembelajaran edutainment berbasis media untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa telah diterapkan dengan baik. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata pemahaman konsep siswa siklus I (55) dengan kategori kurang baik sedangkan pada siklus II rata-rata pemahaman konsep siswa (80) kategori baik. Pembelajaran dengan menggunakan metode edutainment berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata nilai hasil belajar siswa siklus I (58,5) dengan kriteria ketuntasan 30% kategori cukup baik dan siklus II (81,75) kategori baik dengan kriteria ketuntasan 85%.

Referensi

- Arisanti, W., Sopandi, W., & Widodo, A., 2016. Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Abdan, 2016. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran ScienceEdutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Kreatif online*, Vol. 4 No. 4.
- Darmayanti, D., & Susilosworo, D. 2016. Pengaruh Strategi Pembelajaran Inquiri Terbimbing Dengan Kegiatan Laboratorium Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI SMAN 1 Srandakan Pokok Bahasan Fluida Statis. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, (3) 1, 26 – 29.
- Febrianti, J., Akhsan, H., & Muslim, M. 2019. Analisis Miskonsepsi Suhu dan Kalor Siswa SMA Negeri 3 Tanjung Raja. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 06 (1), 90-102
- Gamat, F. K. M. 2016. Efektivitas Pembelajaran Inquiry Discovery Tinjauan Praktek Dan Teoritis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Fisika Siswa SMA. Hong, &
- Salika, 2011. Acton Research in Teacher Education Classroom Inquiri, Reflection, and DataDriven, Decision Making. *Journal of Inquiri & Action in Education*, 1-17.
- Hamruni, 2008. Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam, Yogyakarta: UIN-SUKA Bidang Akademik.
- Indriati, D. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science Edutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Minarti, I. B., Susilowati, S. M. E., & Indriyanti, D. R 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema pencernaan. *Journal of Innovative Science Education*, 1(2).
- Riyadi, A., Ardhuha, J., & Gunawan 2015. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Konstektual Berbantuan Media Flash Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(2), 1039 – 1047.
- Samsudin, A., Suhendi, E., Efendi, R., & Suhandi, A. 2012. Pengembangan “Cels” Dalam Eksperimen Fisika Dasar Untuk Mengembangkan Skills Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Fisika In Indonesia*, 8(1): 15-25.
- Suparmi, 2013. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Education Card Berbasis Sains-Edutainment Tema Energi Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. 2(1): 196-202.
- Sudjana & Nana. 2014. Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Young, M. R. 2011. Action Research:enhancing Class-roompractice And Fulfilling Educational Responsibilities. *Jurnal of Instructional Pedagogie*, 25(2): 91-103.
- Zulkardi, 2003. Peningkatan Mutu Pendidikan Matematika Melalui Mutu Pembelajaran