

Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Malaikat dan Tugasnya di Kelas 2 SDN Jatibaru I

Atu Mamduhah¹, M. Rifqi Rijal²

Email: mamduhahatu@gmail.com, m.rifqi.rijal@uinbanten.ac.id

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI BP, yang memerlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran edutainment terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) pada siswa kelas II di SDN Jatibaru I. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan siswa, tes hasil belajar, dan angket keaktifan belajar. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas II di SDN Jatibaru I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan belajar siswa meningkat dari 60 % pada pra tindakan menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari nilai rata-rata 65 pada pra-tindakan menjadi 75 pada siklus I, dan mencapai 85 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode edutainment yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran edutainment dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI BP di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Edutainment, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang berilmu, berbudaya, berkarakter, bertakwa serta mampu menghadapi tantangan masa depan. Dengan pendidikan tersebut juga akan melahirkan generasi yang cerdas serta memiliki kompetensi dan skill untuk dikembangkan ditengah-tengah masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan peserta didik dalam pendidikan. Beberapa faktor penentunya adalah kurikulum, pengajar/guru, sarana dan prasarana yang tersedia serta administrasi pendidikan ataupun manajemen pendidikan. Kurikulum pendidikan merupakan acuan dasar dalam mempersiapkan diri

untuk melaksanakan proses pembelajaran. Guru merupakan pelaksana dalam menjalankan kurikulum yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana serta model pembelajaran merupakan unsur yang mutlak sebagai penunjang keberhasilan dalam belajar.

Kemampuan pendidik menggunakan model pembelajaran dalam mendidik dapat menjadi penentu apakah siswa akan termotivasi dalam belajar atau tidak. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan dan menambah ilmu semata. Tetapi belajar juga proses perkembangan watak dan mental yang terjadi di dalam diri seseorang, yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu yang lain dan antara individu dengan lingkungannya. Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun. Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, di sekolah dan di masyarakat, baik disadari maupun tidak disadari, baik disengaja maupun tidak disengaja dan untuk melihat apakah seorang siswa itu belajar atau tidak akan tampak dari perubahan perilakunya yaitu keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan maksimal yang terlihat dari proses pembelajaran yang aktif. Pembelajaran berbasis edutainment merupakan model pembelajaran yang berisi serangkaian teori pembelajaran yang mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Artinya teori-teori tersebut menekankan pada pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran tersebut, pembelajaran yang efektif bisa terlaksana bila suasana hati peserta didik dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga jika peserta didik dalam kondisi yang menyenangkan, bahagia maka dengan sendirinya para peserta didik akan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai keagamaan pada siswa. Namun, tantangan dalam mengajar PAI sering kali terkait dengan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa kelas 2 di SD mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran PAI, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Salah satu

metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengintegrasikan pendekatan edutainment dalam proses pembelajaran. Edutainment, yang merupakan gabungan dari "education" dan "entertainment," adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran edutainment terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di kelas 2 SD.

B. KAJIAN TEORI

Pembelajaran edutainment menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Konsep ini berdasarkan pada prinsip bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang mereka nikmati. Dalam praktiknya, edutainment menggunakan berbagai media, seperti video, game, dan simulasi, untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang jelas. Dengan menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menyenangkan, edutainment bertujuan untuk mengatasi masalah kebosanan dan kurangnya motivasi yang sering dihadapi dalam metode pembelajaran konvensional. Metode yang cocok dalam Pembelajaran Edutainment yaitu:

1. Game Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu metode yang paling populer dalam edutainment. Game ini dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep pendidikan melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Menurut Tsai, game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan umpan balik langsung dan elemen kompetisi yang memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Game ini juga dapat menyederhanakan konsep-konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami melalui visualisasi dan simulasi. Game edukasi sering kali mencakup berbagai tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif, seperti video edukatif dan animasi, adalah metode lain yang efektif dalam pembelajaran edutainment. Li dan Ma menunjukkan bahwa multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyediakan representasi visual yang

memperjelas konsep-konsep abstrak. Video dan animasi yang dirancang dengan baik dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah diingat, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi melalui elemen interaktif seperti kuis dan simulasi. Multimedia interaktif juga dapat membantu siswa yang memiliki berbagai gaya belajar dengan menyediakan materi dalam format yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

3. Simulasi dan Virtual Reality

Simulasi dan teknologi virtual reality (VR) menyediakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Simulasi memungkinkan siswa untuk mengalami situasi nyata atau hipotetis dalam lingkungan yang aman dan terkendali, yang dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep kompleks. VR, di sisi lain, menawarkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan menciptakan lingkungan 3D yang dapat dijelajahi siswa secara virtual. Penelitian oleh Moreno dan Mayer menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman yang lebih realistis dan menarik.

4. Aplikasi dan Platform Digital

Aplikasi dan platform digital yang dirancang khusus untuk pendidikan juga merupakan bagian penting dari edutainment. Platform ini sering kali menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, latihan, dan forum diskusi, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan terhubung dengan teman sekelas mereka. Aplikasi edukasi sering kali mencakup elemen gamifikasi, seperti pencapaian dan level, yang memotivasi siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi. Goh dan Chan mencatat bahwa aplikasi digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dengan menyediakan materi yang relevan dan mudah diakses.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Menurut Oja dan Sumarjan mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu (a) guru bertindak sebagai peneliti, (b) penelitian tindakan kolaboratif, (c) Simultan terintegratif, dan (d) administrasi social ekperimental. Dalam penelitian tindakan ini

menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah praktisi (guru). Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

2. Variabel Penelitian

- a. Variabel Independen: Pembelajaran Edutainment: Metode pengajaran yang menggunakan elemen hiburan seperti game edukasi, video interaktif, dan aktivitas multimedia
- b. Variabel Dependen: Keaktifan Belajar: Tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diukur melalui observasi dan angket.

3. Populasi dan Sampel

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus perhatian peneliti untuk diteliti dan dianalisis. Populasi dapat berupa individu, kelompok, institusi, peristiwa, atau objek lainnya yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan populasi harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, sehingga data yang dikumpulkan dapat mencerminkan kondisi sebenarnya dari kelompok yang diteliti. Selain itu, kejelasan dalam mendefinisikan populasi membantu peneliti dalam menentukan teknik pengambilan sampel, jika diperlukan, dan menjaga validitas serta reliabilitas hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas 2 SD.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih dengan teknik tertentu untuk menjadi sumber data dalam suatu penelitian. Penggunaan sampel dilakukan ketika peneliti tidak memungkinkan atau tidak perlu meneliti seluruh populasi karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu, sampel harus benar-benar mewakili karakteristik dari populasi secara menyeluruh agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara valid. Dengan demikian, penentuan sampel yang tepat sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Sampel yang baik adalah sampel yang mampu menggambarkan kondisi populasi secara utuh dan memungkinkan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian secara akurat dan bermakna. Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel, dikarenakan jumlah peserta didik yang kurang memenuhi

target jika diambil sampel dan teknik sampling. Jumlah populasinya adalah 20 peserta didik.

4. Teknik Pengumpulan Data

- a. Tes Hasil Belajar: Tes hasil belajar merupakan salah satu instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, tes hasil belajar umumnya dilakukan melalui tes tertulis, baik dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, benar-salah, maupun uraian. Menggunakan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa dalam PAI dan Budi Pekerti.
- b. Angket Keaktifan Belajar: Menggunakan kuesioner yang diisi oleh siswa untuk mengukur tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
- c. Observasi: Melakukan observasi langsung di kelas untuk menilai keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran edutainment dan konvensional.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi dua aspek utama, yaitu keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Data ini diperoleh melalui beberapa instrumen, antara lain:

- a. Angket keaktifan belajar siswa, yang diisi oleh siswa setiap akhir pembelajaran.
- b. Tes hasil belajar, yang dilakukan di akhir siklus I dan siklus II untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan.
- c. Observasi keaktifan siswa, dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran untuk melihat langsung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Penelitian

a. Keaktifan Belajar

Pada pra-tindakan, keaktifan belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata keaktifan sebesar 60 %. Beberapa indikator keaktifan yang diamati meliputi partisipasi dalam diskusi, perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta interaksi siswa dengan teman dan guru. Pada tahap ini, banyak siswa yang cenderung pasif dan hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif. Setelah penerapan metode edutainment pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam keaktifan belajar. Pada siklus I, rata-rata keaktifan belajar siswa

meningkat menjadi 75 %. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diselingi dengan game edukatif dan multimedia interaktif, seperti video pendek dan animasi tentang malaikat dan tugasnya. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan ketertarikan dengan aktif bertanya dan berpartisipasi dalam kuis. Pada siklus II, rata-rata keaktifan belajar meningkat lebih tinggi lagi menjadi 85 %. Pada siklus ini, guru menggunakan lebih banyak variasi dalam metode edutainment, seperti permainan kelompok dan simulasi. Siswa tampak lebih percaya diri dan bersemangat dalam berpartisipasi. Mereka lebih sering terlibat dalam diskusi kelompok, bekerja sama dalam menjawab soal, dan dengan senang hati mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dari pra tindakan hingga siklus II. Pada pra-tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 65, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Pada tahap ini, siswa terlihat kesulitan dalam memahami materi tentang malaikat dan tugasnya. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan metode edutainment pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75. Banyak siswa yang menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep dasar PAI, khususnya mengenai nama-nama malaikat dan tugas-tugasnya. Peningkatan hasil belajar ini sebagian besar disebabkan oleh penggunaan media interaktif, yang membuat materi lebih mudah dipahami. Pada siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat lebih lanjut menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode edutainment tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Beberapa siswa yang sebelumnya mendapatkan nilai rendah pada siklus I berhasil mencapai atau melampaui KKM pada siklus II.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode edutainment memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Beberapa aspek penting yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Peningkatan Keaktifan Siswa

Metode edutainment berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada pra-tindakan, siswa cenderung pasif karena metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa kelas II yang

masih memiliki karakteristik belajar sambil bermain. Penerapan edutainment, yang menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan, seperti game edukasi dan kuis interaktif, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan teori Fredricks, Blumenfeld, dan Paris keaktifan belajar yang tinggi akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa juga menunjukkan bahwa edutainment mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Metode ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dicerna. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Tsai yang menunjukkan bahwa game edukasi mampu menyederhanakan konsep-konsep kompleks dan meningkatkan pemahaman siswa.

3. Pengaruh Positif Media Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif, seperti video dan animasi, mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup. Media ini juga memudahkan siswa untuk memahami materi abstrak, seperti konsep malaikat dalam agama Islam, melalui representasi visual yang lebih konkret. Penelitian oleh Li dan Ma mendukung temuan ini, di mana multimedia interaktif meningkatkan retensi informasi dan pemahaman siswa.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Metode edutainment memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas II SD. Keaktifan belajar siswa meningkat dari 60% pada pra-tindakan menjadi 85 % pada siklus II.
- b. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dengan penerapan metode edutainment. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 65 pada pra-tindakan menjadi 85 pada siklus II.
- c. Pembelajaran dengan metode edutainment, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya mengenai malaikat dan tugas-tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., & Al-Mohammad, M. (2022). Pengaruh Strategi Edutainment terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 15(2).
- Fatimah, S., & Rahmawati, R. (2020). Edutainment sebagai Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 15(1).
- Lestari, T. S., & Syafitri, D. (2020). Dampak Pembelajaran Berbasis Edutainment terhadap Perkembangan Kognitif dan Afektif Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- Rizki, F., & Hartono, B. (2021). Pengaruh Game Edukasi terhadap Prestasi Belajar PAI. *Jurnal Studi Islam*, 9(3).
- Yuliana, A., & Wulan, R. (2022). Media Edutainment dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(4).
- Zhang, L., Wang, X., & Chen, J. (2021). Dampak Edutainment terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 104 (3).