

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV A SDN 8 MENTENG PALANGKA RAYA

Khairunisa¹, Saudah²

Sekolah Dasar Negeri 8 Menteng Palangka Raya

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email nisakhairu455@gmail.com¹, saudah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

Minat belajar merupakan faktor krusial dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal, dan metode edutainment merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini dilaksanakan melalui Pendekatan dengan partisipan siswa kelas IV A SDN 8 Menteng Palangkaraya yang terdiri dari 19 siswa. Penelitian ini terdiri dari observasi awal untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum penerapan metode edutainment, perancangan dan implementasi rencana pembelajaran dengan metode edutainment, serta observasi lanjutan untuk memantau perubahan tingkat minat belajar siswa setelah penerapan metode tersebut. Data-data yang diperoleh dari penelitian di analisis menggunakan statistik deskriptif. Tingkat keberhasilan peningkatan minat belajar siswa pada siklus I ini mencapai 84,2 %, karena dalam siklus I ini masih ada 3 orang siswa yang mendapat kategori dibawah kriteria ketuntasan minimal, yaitu Cukup (Rentang Nilai 60-74). Sedangkan tingkat keberhasilan peningkatan minat belajar siswa pada siklus II ini mencapai 100%, karena dalam siklus II semua siswa mendapat kategori diatas kriteria ketuntasan minimal, yaitu Cukup (Rentang Nilai 60-74). Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam hal pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan panduan praktis bagi guru-guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar.

Kata Kunci : : minat; metode; metode edutainment

Pendahuluan

Pendidikan merupakan lembaga yang sengaja dibuat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan keahliannya. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan perilakunya menjadi yang lebih baik selama proses pembelajaran.

(Taniredja, dkk. S, 2017). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai wadah bagi proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru kepada peserta didik. Pelaksanaan pendidikan tidak pernah terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur, mengorganisir lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar (Susanto 2021). Pembelajaran dengan kualitas yang baik akan melahirkan lulusan dengan kualitas yang baik juga. Oleh karena itu, seorang guru memegang tanggung jawab sebagai sosok dalam mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus menggunakan pendekatan, metode dan media pembelajaran yang tepat. Pencapaian tujuan pembelajaran ini seringkali terhambat oleh permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran. Sepertihalnya permasalahan yang penulis hadapi saat mengajar yaitu minat yang rendah terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru sebagai seorang pendidik dan pengelola kelas dituntut untuk bisa menumbuhkan minat belajar siswa dengan segala upaya kreatif dan inovatif, sehingga proses pembelajaran atau penyampaian pengetahuan dari guru ke peserta didik, atau proses pertukaran ilmu dan pengetahuan di antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya bisa berjalan dengan baik (Bafirman, 2016). Permasalahan ini dapat diatasi dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Dalam buku psikologi umum karya Alex Sobur mengemukakan bahwa faktor psikis dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran (Sobur, 2016). Keberhasilan guru dalam melaksanakan tugasnya mengajar, Sebagian besar disebabkan oleh keterampilannya dalam mendidik dan mengajar, seperti keterampilan merancang pembelajaran, memilih model atau metode pembelajaran, keterampilan mendorong motivasi dan minat belajar siswa, keterampilan cara menilai secara obyektif, kontinu dan komprehensif dalam situasi mengajar dan belajar (Hamalik, 2009:). Menyadari adanya permasalahan ini, membuat penulis berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam peningkatan ini penulis akan melakukan inovasi pada penggunaan metode pembelajaran yang digunakan. Inovasi metode pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah Metode Edutainment. bahwa metode pembelajaran edutainment adalah suatu metode pembelajaran yang dikombinasikan antara pendidikan dan hiburan, sehingga menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan (Zuhdi, 2021).

Metode edutainment didesain untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif, siswa akan diajak untuk merumuskan solusi dari masalah yang ada. Dengan metode edutainment, siswa akan memiliki rasa

keingintahuan yang tinggi, sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan dengan cara kreatif. Dalam hal ini secara tidak langsung siswa akan memperoleh ilmu tanpa diduga dari pembelajaran tersebut. Siswa merasa bermain padahal mereka sedang belajar. Tujuan lain dari penerapan metode ini adalah untuk mendorong siswa agar mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan menarik, sehingga akan menumbuhkan minat belajar pada diri siswa.

Hasil observasi awal pada 15 juli 2023 menggambarkan adanya peran penting Metode Edutainment dalam membangkitkan Minat Belajar siswa. kelas IV-A SD Negeri 8 Menteng Palangka Raya. Maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengambil alternatif judul penelitian yaitu Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV-A SD Negeri 8 Menteng Palangka Raya.

Metode/Metodologi

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-A SD Negeri 8 Menteng Palangka Raya tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 19 siswa, yang terdiri dari 8 siswa dan 11 siswi. Sedangkan objek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Minat Belajar siswa kelas IV-A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan sumber data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersifat deskriptif dan menggunakan analisis yang sesuai dengan fakta lapangan yaitu kondisi kelas yang dijadikan sebagai subjek tindakan. Sedangkan data kuantitatif dianalisis berdasarkan analisis kuantitatif, yang menggunakan rumus, seperti halnya dalam menganalisis perolehan nilai minat belajar menggunakan rata-rata (mean) dan persentase ketuntasan. Penelitian ini mengimplementasikan metode edutainment dalam pembelajaran PAI. Jenis penelitian yang peneliti ambil adalah partisipan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) partisipan adalah suatu penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung dalam proses penelitian dari awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan (Asrori dan Rusman, 2020). Dalam praktiknya, peneliti melakukan praktik kolaboratif, pihak yang melakukan tindakan adalah peneliti itu sendiri sedangkan yang mengamati adalah teman sejawat yang juga mengajar di SD Negeri 8 Menteng Palangka Raya.

Jenis data: Kualitatif dan kuantitatif. Sumber data; primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data: angket, studi dokumentasi dan observasi. Validasi instrument: Modul, lembar angket dan lembar observasi (Lembar Observasi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa dan Observasi Terhadap Kinerja Guru). Teknik analisis data: Setelah semua data terkumpul lengkap, maka langkah berikutnya

adalah mengelompokkan data sesuai dengan jenisnya. Adapun untuk analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016:207). Data angket minat belajar siswa dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif dan disajikan secara deskriptif naratif. Untuk menganalisis hasil ngket siswa ini digunakan analisis kuantitatif, yaitu hasil skor yang didapat siswa dijumlahkan keseluruhan, agar mendapat skor total. Setelah itu, skor siswa di setiap siklus dikategorikan dalam kategori nilai. . Kemudian melihat ketercapaian siswa. Dalam pemberian skor, mengikuti ketentuan pada tabel sebagai berikut:

Adapun rumus yang digunakan dalam menganalisis data angket minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Menghitung ketuntasan belajar individu

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah nilai maksimum}} \times 100$$

2. Menghitung ketuntasan belajar klasikal

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

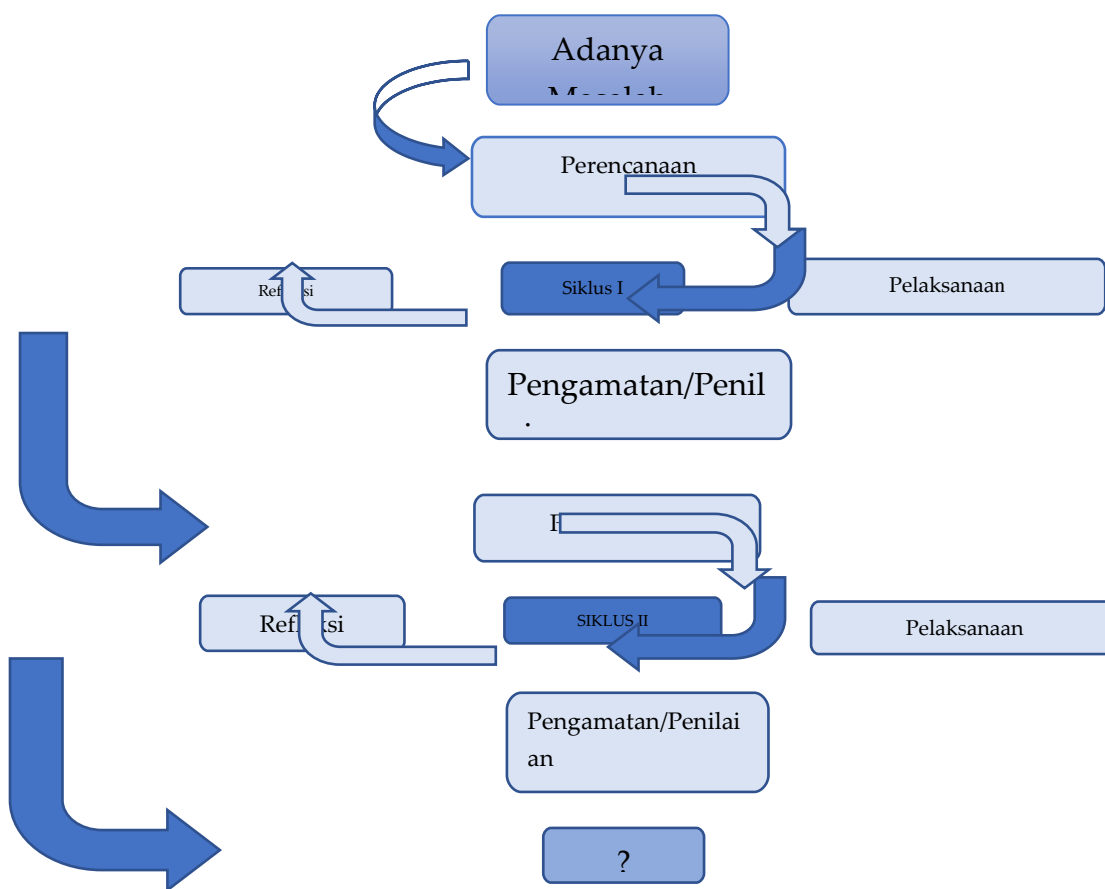
Adapun rumus yang digunakan dalam menganalisis data observasi adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selain data kuantitatif, diperlukan juga data kualitatif untuk melengkapi data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini berupa data observasi. Data kualitatif dijelaskan menggunakan kalimat berdasarkan kategori yang sudah ditentukan untuk memperoleh kesimpulan. Adapun data hasil pengamatan pada proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan dengan menggunakan tabel sebagai berikut.

No	Persentase (%)	Kualifikasi	Kategori
1	90% – 100%	A	Sangat Baik
2	75% – 89%	B	Baik
3	60% – 74%	C	Cukup
4	50% – 59%	D	Kurang Baik
5	0% – 49%	E	Sangat Kurang

Desain penelitian



Gambar 1. Desain Penelitian

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Minat belajar memiliki pengaruh yang sangat besar pada diri siswa terkait proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar. Kesulitan belajar, dapat ditimbulkan akibat rendahnya minat belajar seseorang. Hilgard mengungkapkan *“Interestis persisting tendency to pay attention to andenjoy some activity andcontent”* yang berarti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Berutu dan Tambunan, 2018:111).

Hasil penelitian menunjukkan penerapan Metode Edutainment berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas IV-A terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data ini sekaligus juga membuktikan bahwa penelitian ini dapat dikategorikan berhasil, karena telah melampaui indikator keberhasilan (Indikator proses yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika jumlah siswa yang mendapat kategori *“Cukup”*, *“Tinggi”*, *“Sangat Tinggi”* dalam pengukuran minat belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, mencapai 75%), Tahap penelitian yaitu Pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan pada Minat Belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 8 Menteng

Palangka Raya. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Begitu juga pada siklus II yang meningkat secara signifikan dengan pemberian latihan yang dilakukan secara berkelompok. Peningkatan Minat Belajar ini dapat dilihat dari Hasil Angket Minat Belajar. Terdapat 2 siswa kelas IV-A yang mencapai kategori "Sangat Tinggi" minat belajar Pendidikan Agama Islam (Rentang Nilai 90-100). Jumlah ini dikatakan meningkat, karena pada tahap prasiklus, belum ada siswa kelas IV-A yang mendapat kategori "Sangat Tinggi". Pada kategori "Tinggi" minat belajar Pendidikan Agama Islam, terdapat 10 siswa (Rentang Nilai 75-89). Jumlah ini dikatakan meningkat, karena pada tahap prasiklus, hanya terdapat 1 orang siswa kelas IV-A yang mendapat kategori "Tinggi". Pada kategori "Cukup", terdapat 4 orang siswa (Rentang Nilai 60- 74). Jumlah ini dikatakan meningkat, karena pada tahap prasiklus, terdapat 2 orang siswa kelas IV-A yang mendapat kategori "Cukup". Sedangkan hasil negatif yang didapatkan pada siklus I ini masih ada 3 orang siswa dengan tingkat minat belajar PAI berkategori "Rendah" (Rentang Nilai 50- 59).

Siklus II Hasil tindakan ini membuahkan hasil yang sangat memuaskan, yaitu terjadi peningkatan yang maksimal. Terdapat 8 siswa kelas IV-A yang mencapai kategori "Sangat Tinggi" minat belajar Pendidikan Agama Islam (Rentang Nilai 90-100). Jumlah ini dikatakan meningkat, karena pada tahap siklus I, hanya ada 2 siswa kelas IV-A yang mendapat kategori "Sangat Tinggi". Pada kategori "Tinggi" minat belajar Pendidikan Agama Islam, terdapat 9 siswa (Rentang Nilai 75-89). Jumlah ini dikatakan menurun, karena terjadi peningkatan pada kategori "Sangat Tinggi" di siklus II ini. Sehingga hal ini bermakna positif, karena semakin meningkatnya jumlah siswa dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam yang berkategori "Sangat Tinggi". Selain itu, terdapat 2 orang siswa dengan tingkat minat belajar berkategori "Cukup" (Rentang Nilai 60-74). Sedangkan hasil negatif sudah tidak di jumpai lagi pada siklus II ini, karena semua siswa telah mencapai kriteria minimal tingkat minat belajar, yaitu berkategori "Cukup".

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pernyataan Hamruni dalam (Rusydi, 2018) bahwa metode edutainment dalam proses pembelajaran dapat diterapkan jika memenuhi beberapa aspek, yaitu: 1). Memberi kemudahan dan suasana gembira. 2). Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. 3). Menarik minat. 4). Menyajikan materi yang relevan. 5). Melibatkan semua indera dan pikiran. 6). Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran. 7). Memberi pengalaman sukses. 8). Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. 9). Merayakan hasil. Selain itu, beberapa hasil penelitian juga membuktikan bahwa metode edutainment sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh

Rika Yuliawati (2022) dalam skripsinya yang berjudul “Strategi Pembelajaran Edutainment Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sumberarum Pati” diperoleh hasil penelitian bahwa Untuk hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri Sumberarum secara umum memuaskan. Dari segi kognitif, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman karena suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Dari segi afektif, peserta didik semakin mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari peserta didik hanya satu atau dua yang tergolong *bandel*, itu pun dalam tataran wajar. Selanjutnya dari segi psikomotorik, imbas dari pemahaman yang bagus maka dalam praktiknya juga bagus. Sehingga secara umum, strategi *edutainment* yang diterapkan dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Sumberarum cukup efektif dan berhasil. Apalagi didukung dengan input dari pedidik maupun peserta didik yang bagus.

Penelitian Tindakan kelas yang penulis lakukan dan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan keefektifan penggunaan metode edutainment dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang telah mengamati dampak positif dari edutainment dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode edutainment memiliki potensi yang signifikan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Meskipun ada variasi dalam rancangan penelitian dan konteks penggunaan, kesesuaian hasil antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya memberikan dukungan lebih lanjut terhadap kontribusi positif metode edutainment dalam pendidikan.

Kesimpulan

Metode edutainment merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa kelas IVA. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah metode edutainment diterapkan dalam proses pembelajaran. Siswa-siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran, semangat yang lebih besar, dan antusiasme yang lebih positif terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode edutainment dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Integrasi unsur-unsur hiburan dalam pembelajaran membantu mengurangi kebosanan dan kejenuhan dalam kelas,

yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Referensi

- Asrori dan Rusman. 2020. Classroom Action Research. Jawa Tengah: Pena Persada.
- Bafirman. 2016. Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Penjasorkes. Jakarta. Prenada Media Group.
- Hamalik, oemar., (2009), Proses Belajar Mengajar, penerbit Jakarta: PT bumi Aksara.
- Sobur, Alex. 2016. Psikologi Umum. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto.H dan Prawitasari. M (2021) Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19
- Taniredja, Faridli, E.Mi, &Harmianto. S. 2017. Model Pembelajaran Inovatif dan Kreatif. Bandung: Alfabeta
- Yuliatwati, Rika 2022. Strategi pembelajaran edutainment pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sumberarum Pati.
- Zuhdi, Farhan. 2021. Implementasi Metode Edutainment dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.