



## **Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Kinerja Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 21 Kabupaten Tangerang**

**Rusmaini<sup>1),a)</sup>, Ade Holisoh<sup>2),b)</sup>**

<sup>1)</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2)</sup> Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

*dosen02066@unpam.ac.i<sup>a)</sup>, dosen02069@unpam.ac.id<sup>b)</sup>*

### **ABSTRACT**

*The aims of this research are (i) to evaluate the average economic learning before and after the experimental stage, (ii) to evaluate the learning methods at SMAN 21 Kab VII. To determine the impact on the learning outcomes of first grade students. Tangerang. The research method used is Qualitative Research Design with Pretest-Posttest Control Group. The data analysis technique for this research uses paired t-test and independent sample t-test. The research results show that (1) the use of edutainment methods there are differences in economic learning outcomes before and after learning, (2) the use of edutainment methods in research improves the learning outcomes of class XI students at SMAN 2 Kab. Tangerang. Tangerang. From the results of the research presentation, implications can be drawn in the form of: (1) Choosing the best teaching method can have an influence on the student learning process, economic learning outcomes for experimental and control class students vary depending on the type of learning method used. (2) The results of this research can be used for the benefit of teachers and prospective teachers. Personal development is linked to excellent teaching and student achievement, with an emphasis on appropriate teaching methods and student motivation to improve key student outcomes.*

**Keywords:** *Edutainment Method; Learning Results for Economics Subjects*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (i) mengevaluasi rata-rata pembelajaran ekonomi sebelum dan sesudah tahap eksperimen, (ii) mengevaluasi penerapan metode pembelajaran di kelas XI SMAN 21 Kab Tangerang. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperiment*. Sedangkan teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji *paired t-test* dan *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan secara rinci, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Kelas yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* memiliki perbedaan kinerja belajar ekonomi pada saat sebelum dieksperimentkan dan setelah mendapatkan perlakuan eksperimen, (2) penggunaan metode *edutainment* dalam penelitian meningkatkan pembelajaran hasil Siswa kelas XI SMAN 2 Kab. Tangerang. Dari hasil pemaparan penelitian, maka dapat diambil implikasi berupa: (1) Pemilihan metode pengajaran yang terbaik bias memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa, sehingga kinerja belajar ekonomi siswa kelas yang mendapatkan perlakuan dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan berbeda-beda tergantung jenis metode pembelajaran yang dipakai. (2) Temuan dari penelitian ini berguna untuk kepentingan pendidik dan peneliti lainnya. Pengembangan pribadi dikaitkan dengan pengajaran yang sangat baik dan prestasi siswa, dengan penekanan pada metode pengajaran yang tepat dan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil utama siswa.

**Kata Kunci:** Metode *Edutainment*; Kinerja belajar Mata Pelajaran Ekonomi.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan dunia terpenting dalam kehidupan manusia. Masyarakat selalu berpedoman pada pendidikan sejak lahir hingga dewasa, kehidupan masyarakat selalu berkembang ke arah yang positif. Karena pendidikan merupakan fondasi peradaban manusia. Seiring dengan perkembangan kesehatan, pendidikan juga mengalami perkembangan yang berkelanjutan dan masyarakat berusaha beradaptasi dengan proses pembangunan tersebut. Itu sebabnya pendidikan sekarang digunakan untuk siswa. Karena akan terjadi perubahan yang mengarah pada pendidikan yang lebih baik. Sekolah dan fasilitas pendidikan berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang terdidik dan beradab. Dari ketiga lembaga pendidikan tersebut, sekolah memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Seperti kita ketahui, proses pembelajaran berkembang seiring berjalannya waktu. Jumlah lembaga pendidikan semakin bertambah.

Hal ini juga tercermin dari peningkatan jumlah sekolah, menambahnya jumlah lembaga pendidikan bukan merupakan upaya meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Bapak Pendidikan Indonesia (Ki Hajar Dewantara), banyak sekolah yang tidak memenuhi perannya sebagai taman pendidikan. Salah satu penyebabnya adalah ruang kelas kini menjadi penjara bagi guru dan program pendidikan menjadi ancaman bagi siswa. Para pendidik telah melakukan banyak upaya untuk mengubah paradigma pendidikan, termasuk mengajukan ide-ide berbeda berdasarkan teori-teori yang ada, namun permasalahan mengenai metode belajar dan mengajar masih belum terselesaikan. Karena kesalahan dalam pendidikan sebagian besar terletak pada praktiknya. Ada hal menarik yang ditemui siswa ketika belajar di sekolah; Artinya, setiap siswa memulai sekolah dengan mata pelajaran ekonomi yang diberikan di dalam kelas, bukan di dalam kelas. Di Laboratorium Sekolah seringkali siswa terlihat kewalahan dan merasa tidak nyaman berada di dalam kelas karena laboratorium tidak mempunyai peralatan dan prasarana yang memadai, serta sifat laboratorium yang tidak dapat dikendalikan oleh guru terlebih dahulu dan dalam waktu yang lama. Seringkali mereka menghabiskan jam di sore hari untuk belajar ekonomi, sehingga siswa mengantuk dan tidak tertarik untuk memulai kelas. Karena keadaan ini dapat mengganggu lingkungan laboratorium, sehingga tidak membekali mahasiswa dengan perencanaan dan kreativitas di bidang ekonomi. Selain bermanfaat, mata kuliah ekonomi juga memuat konsep-konsep yang perlu diketahui mahasiswa. Mata kuliah teori menghalangi siswa untuk belajar dengan baik dengan menyebabkan mereka bosan, terganggu, atau membuat keributan dengan teman sekelasnya. Karena sikap siswa tersebut menyebabkan nilai mereka lebih rendah dari rata-rata KKM, maka nilai rata-ratanya adalah 72,43 dan nilai KKMnya adalah 75.

Permasalahan yang sering terjadi di kalangan pendidikan adalah proses pembelajaran siswa sering tidak sesuai harapan. dari pembelajaran itu sendiri. Belajar seringkali ketat dan terkadang penuh tekanan sehingga menimbulkan stres dalam proses belajar. Keberadaan sarana hiburan sangat pesat dan diminati tidak hanya oleh kalangan anak-anak namun juga sangat diminati oleh kalangan orang dewasa. Di sisi lain, tidak semua media hiburan bagus, hal ini juga menjadi perhatian para pendidik (guru dan orang tua), seperti kemampuan transmisi film. nilai bagi anak-anak. Anak-anak dapat dengan mudah mengingat kalimat dan belajar berbicara berdasarkan kata-kata, tetapi tidak semua anak memiliki kemampuan yang sama. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran edutainment menjadi sarana dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa. Keterampilan atau kekuatan yang dibutuhkan untuk mengakses, memilih dan menggunakan media. Disini peran guru sangat penting dalam membawa perubahan dalam pembelajaran tetapi juga berkaitan dengan variasi mengajar guru. Pernyataan ini di perkuat dengan temuan penelitian (Sopiana & Rusmaini, 2021) yang menyatakan bahwa guru yang memiliki variasi mengajar yang bagus akan memberikan umpan balik terhadap hasil yang diperoleh oleh siswa.

Pernyataan diatas diperkuat dengan pengetahuan anak, dimana anak bukanlah replika ras dewasa. Anak dapat bermain dan belajar secara bersamaan. Permainan ini membangunkan kemampuan berpikir kreatif anak-anak. Bermain menakhlikkan peraturan bermanfaat bagi anak-anak. Karena bermain dan belajar maka anak bisa mempertinggi pengetahuan, kemahiran motorik, emosi, fitrah sosial, kecendekiaan dan kreativitasnya. (Asfandiyar dalam Nur Alfadhilah 2017).

Pengembangkan keterampilan siswa dapat dilakukan dengan salah satu cara, adapu caranya ialah mengkombinasikan antara pembelajaran dan hiburan. (Aksakal, 2015). Penggunaan metode pembelajaran dengan bentuk hiburan lainnya hendaknya memberikan kinerja belajar yang sangat baik. Pembelajaran ini dapat dilakukan melalui metode pembelajaran yang biasa kita sebut metode pembelajaran *edutainment*. Metode *edutainment* ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran Dengan adanya hiburan belajar, kita dapat mengembangkan kegiatan belajar yang membuat belajar anak menyenangkan tanpa prasangka. Pendidikan saat ini dapat membentuk keyakinan tentang partisipasi dalam pendidikan khususnya di media sosial salah satunya YouTube. (Anderson, 2020)).

Menurut Thoyibah, dalam (Istiqomah, 2019) konsep *edutainment* dicirikan oleh beberapa prinsip, yaitu: (1) Konsep *edutainment* adalah seperangkat metode pembelajaran yang bertujuan untuk menjadi perantara pada saat terjadinya kekeliruan antara belajar dan mengajar dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan belajar. proses mencapai kinerja belajar, (2) Konsep-konsep kunci seperti pembelajaran dipercepat bertujuan untuk memastikan pembelajaran diselenggarakan Dengan kondisi yang baik serta efektif, (3) Pembelajaran *edutainment* menyediakan lingkungan belajar yang positif yang meliputi siswa, guru, dan seluruh perangkat belajar.

Prinsip ini *edutainment* sebenarnya mengintegrasikan proses belajar mengajar dengan menempatkan siswa sebagai pusat dan mata pelajaran serta melalui kolaborasi antara belajar mengajar. Secara umum proses belajar *edutainment* memberikan suasana pembelajaran yang komunikatif antara siswa dengan siswa, ataupun siswa dengan guru. Sehingga dengan cara ini, peserta didik mendapatkan penguatan dan terlibat serta nyaman saat belajar. Dari sinilah awal mula lahirnya kata *edutainment*. Konten *edutainment* mencakup arcade, acara televisi, dan permainan komputer. Dalam pendidikan ekonomi akan digunakan permainan komputer yang mengaktifkan otak dan kreativitas siswa, memungkinkan siswa menikmati pembelajaran, merasa senang dan bahagia di sekolah. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (i) rata-rata kinerja belajar ekonomi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran memiliki perbedaan dan berpengaruh signifikan, (ii) penggunaan metode *edutainment* di Kelas XI SMAN 21 Kab Tangerang memberikan dampak terhadap kinerja belajar siswa..

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain *quasy eksperimen*. Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang partisipannya dipilih untuk membentuk kelompok kontrol dan kelompok penelitian. Oleh karena itu penelitian ini disebut desain penelitian eksperimen karena di dalam penelitian ini peneliti melakukan perbandingan pada kedua kelas. Dimana kelas pertama mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* sedangkan kelas pembandingnya tidak mendapatkan metode pembelajaran (Sugiyono, 2009:74).

Menurut Juliansyah (2014:42), penentuan penelitian bisa didefinisikan seumpama kebiasaan reguler kepada mendapati koneksi yang menyeret-nyeret komponen-komponen penyebab. Sedangkan institut observasi menjangkau tuntunan keuangan menyusuri tuntunan hiburan, sedangkan institut kemenangan tidak menjangkau tuntunan keuangan menyusuri tuntunan hiburan. Desain institut terkontrol digunakan seumpama formasi dasar. Dengan kebiasaan ini, dua institut dipilih secara acak bagian dalam penentuan: institut observasi memperuntukkan rel pembelajarandan institut kemenangan memperuntukkan *rel non-edukasi*. Kelompok observasi dan institut kemenangan dipilih secara acak, *pre-test* diberikan menjelang kedua institut, kelak pemulihan diberikan menjelang institut observasi, dan *post-test* diberikan menjelang kedua institut. Tes (*posttest*) Contoh: Teknik ulasan bukti yang digunakan bagian dalam penentuan ini memperuntukkan bukti asli. pengecekan normalitas dan homogenitas, kintil pengecekan hipotesis, pengecekan t sampel, dan pengecekan independen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hipotesis penentuan ini mengeluarkan bahwa “penggunaan kanun edtainment bagian dalam pemberadaban berharta berarti terhadap penampilan akademik anak didik kasta XI SMAN mengekang Kab.Tangerang. Sebelum mengetes postulat terlebih prolog dilakukan percobaan normalitas dan kesurupan terlebih prolog. Setelah mengamalkan percobaan normalitas dan percobaan kesurupan, dua ragam percobaan t bisa dilakukan kepada mengetes konsekuensi percobaan pengaruh dan periode pengkajian sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun hasil dari penelitian ini ialah sebagai beriku.

#### *a. Uji Paired Samples Test*

Uji ini untuk melihat kinerja belajar ekonomi siswa sebelum dan sesudah perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Samples Test*

Kelas	Sig-2 Tailed
Eksperimen	0,000
Kontrol	0,007

Tabel 1. menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah perlakuan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kinerja belajar siswa pada kelas yang dieksperimenkan dan kelas kontroll (tidak dieksperimenkan). Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $0,000 > 0,05$  untuk kelas tes, sedangkan nilai signifikansi  $0,007 > 0,05$  untuk kelas kontrol. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan prestasi akademik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

b. Uji *Independent Sample T- Test*

Uji *independent sample t-test* digunakan kepada mengantisipasi tatanan pelajaran bagian dalam memeriksa kinerja belajar ekonomi siswa. Tes ini bisa ditemukan percobaan pasca perlakuan pada dua kelompok, yaitu kelompok kelas yang menggunakan metode yang akan dieksperimentkan dan kelompok kelas tanpa metode yang akan dieksperimentkan. Namun terlebih dahulu kita menganalisis hasil-hasil sebelumnya dari masing-masing fase untuk mengetahui apakah subjek yang mendapatkan perlakuan pada metode pembelajaran edutainment dan subjek tidak mendapatkan perlakuan pada metode pembelajaran edutainment. Kami kemudian menganalisis hasil pasca perawatan untuk setiap tahap.

Tabel 2. Hasil *Independent Sample T- Test*

Kelas	Sig-2 Tailed
Kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapatkan perlakuan	0,031
Kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan	0,000

Tabel 2 menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap nilai prestasi akademik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan  $0,031 > 0,05$ , sementara angka signifikansi kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan  $0,000 > 0,05$ . Artinya penggunaan metode pembelajaran dan hiburan pada siswa kelas XI SMAN 21 Kabupaten Tangerang akan mempengaruhi prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, dapat ditelaah bahwa penggunaan metode

edutainment dalam pembelajaran dapat efektif dalam meningkatkan kinerja belajar siswa

## **Pembahasan**

### **1. Kinerja belajar Ekonomi Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Metode Studi (*Edutainment*).**

Dari hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi  $<0,001$ . Dari sini dapat disimpulkan bahwa nilai pasca perlakuan pada kelompok kelas yang mempraktikkan metode yang akan dieksperimentkan terhadap pasca perlakuan pada kelompok kelas tanpa menggunakan metode *edutainment* berbeda pada taraf signifikansi  $<0,001$ . Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kinerja belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan metode *edutainment* yang diterapkan pada pembelajaran memberikan dampak positif berupa peningkatan kinerja belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 21 Kab. Tangerang. Pupuh F dan M. Sobry S (2016:55) menyatakan bahwa “guru berkeyakinan bahwa metode yang digunakannya dalam mengajar akan mencapai tujuan pembelajarannya”. Dari pemaparan hasil penelitian ditemukan hasil bahwa penggunaan metode belajar mengajar dapat mengubah hasil pendidikan siswa. Karena semangat dan imajinasi siswa, cara belajar yang mudah membuat siswa memperhatikan segala hal saat belajar. Siswa yang gemar belajar lebih cenderung berpartisipasi dalam program pembelajaran, dan hasil penelitian menunjukkan perubahan kinerja siswa di kelas.

(Istiqomah, 2019) Ditambahkannya, *edutainment* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat memberikan sebuah aktivitas belajar yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga akhir dari pembelajaran ini memberikan dampak yang positif bagi peserta didik berupa meningkatnya kinerja belajar siswa.

### **2. Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Pembelajaran Ekonomi**

Pemaparan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode *edutainment* memberikan dampak produktivitas yang lebih besar dalam meningkatkan kinerja siswa. Pengukuran nilai kinerja belajar dengan menggunakan uji- *t* -test menghasilkan ringkasan yang menyebutkan hasil pembelajaran ekonomi yang dilakukan oleh siswa pada metode *edutainment* lebih memberikan dampak yang

tinggi jika dibandingkan kepada siswa yang tidak mempraktikkan metode pembelajaran edutainment ini. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode ini diterima secara umum di kalangan pelajar. Berbeda dengan pembelajaran tanpa metode pembelajaran yang bersifat edukatif dan rekreatif, siswa lebih banyak mendengarkan guru ketika merumuskan tujuan pembelajaran secara tertulis, artinya pembelajaran seringkali bersifat pasif dan hanya bergantung pada guru. Siswa yang terlalu fokus pada guru akan kehilangan kebebasan pembelajaran dan ruang gerak yang terbatas. Meningkatnya kinerja belajar yang diperoleh oleh siswa melalui metode edutainment memberikan dampak yang positif pada kinerja siswa. (Siti Maghfiroh, 2018) mengatakan bahwa metode pengajaran mendorong pembelajaran, terutama pembelajaran yang terkadang membuat siswa bosan. Metode pengajaran dapat mengubah semangat siswa dalam mempelajari mata pelajaran apa pun, karena suasana yang baik dapat meningkatkan semangat siswa untuk memperoleh pengetahuan baru jika dibantu oleh kreativitas guru dalam membentuk informasi di setiap kegiatan belajar mengajar..

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan secara rinci, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Kelas yang menggunakan metode pembelajaran edutainment memiliki perbedaan kinerja belajar ekonomi pada saat sebelum dieksperimentkan dan setelah mendapatkan perlakuan eksperimen, (2) penggunaan metode edutainment dalam penelitian meningkatkan pembelajaran hasil Siswa kelas XI SMAN 2 Kab. Tangerang.

Dari hasil pemaparan penelitian, maka dapat diambil implikasi berupa: (1) Pemilihan metode pengajaran yang terbaik bias memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa, sehingga kinerja belajar ekonomi siswa kelas yang mendapatkan perlakuan dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan berbeda-beda tergantung jenis metode pembelajaran yang dipakai. (2) Temuan dari penelitian ini berguna untuk kepentingan pendidik dan peneliti lainnya. Pengembangan pribadi dikaitkan dengan pengajaran yang sangat baik dan prestasi siswa, dengan penekanan pada metode pengajaran yang tepat dan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil utama siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The *Edutainment*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232–1239. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>
- Anderson, C. M. L. (2020). *A Crash Course in Liberal Education: An Analysis of Civically Engaged Edutainment Videos*. May. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ddu&AN=B8074C72E3463297&site=ehost-live>
- Istiqomah, N. (2019). *DI KELAS VIII SMP BAITUL ARQOM BALUNG JUNI 2019*.
- Fauzan Ridlo. 2022. Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv di MI Ma'arif Nu Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Tesis. Purwokerto: Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.
- Juliansyah, Noor. 2014. Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nur Alfyadhilah Rusydi. 2017. Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Terhadap Kinerja belajar Ips Murid Sd Kartika Xx-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar. Makasar: Universitas Negeri Makasar
- Pupuh F dan M. Sobry S 2016. “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Peningkatan Kinerja belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean Tahun Ajaran 2012/2013.” Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Siti Maghfiroh. (2018). *Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Sidoarjo Skripsi Oleh : Prodi Pendidikan Agama Islam*.
- SOPIANA, S., & RUSMAINI, R. (2021). Peningkatan Kinerja belajar Kognitif Siswa Melalui Variasi Mengajar Guru Dan Motivasi Belajar Siswa Di Smp It Insan Harapan. *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v5i2.p76-83.9645>
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabet