



Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sdn Bencongan 6

Firda Khoirunnisa¹, Sunardin, M.Pd², Ferry Perdiansyah, M.Pd³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Tangerang

Abstract

Received: 16 September 2023

Revised : 23 September 2023

Accepted: 30 September 2023

The purpose of this study was to compare social studies learning outcomes between students who used edutainment media and students who used conventional learning methods. This study used a quasi-experimental with a research design of Nonequivalent Control Group Design. Children in grade 4 at SDN Bencongan VI became the population in this study. There were 2 classes totaling 70 children as samples of this study, namely class IVB as the control class and class IVC as the experimental class. Learning outcomes were used as the main data in the data collection strategy, which was supported by test questions. In the control class and experimental class, the results of hypothesis testing using the t test at the end of learning (posttest) resulted in tcount = 3.81 with a significance level of 5% (= 0.05). ttable = 2.03 was obtained and Ho was rejected because 3.81 > 2.03 (tcount > ttable). Based on the results of the study, it can be concluded that there is a relationship between the use of edutainment media with student learning outcomes in social studies subjects in class IV.

Keywords: *Learning Outcomes ; IPS ; Edutainment Media*

(*) Corresponding Author: firdakhmsa@gmail.com; sunardindeo@gmail.com; ferryperdiansyah28@gmail.com

How to Cite: Khoirunnisa F, Sunardin, & Perdiansyah F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sdn Bencongan 6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8415624>.

INTRODUCTION

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. Sumber daya manusia berkualitas yang membantu pembangunan dihasilkan melalui pendidikan. Di sekolah, pendidikan formal diberikan melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan, sebagai upaya yang disengaja untuk memperluas pengetahuan siswa, membangun nilai-nilai positif, dan mengembangkan kepribadian siswa yang selalu mendapat perhatian.

Kemajuan pendidikan di masa sekarang tidak hanya diharapkan untuk menghasilkan pengalaman belajar, tetapi juga diharapkan untuk menciptakan rasa senang dan nyaman selama proses pembelajaran. Karena siswa harus senang belajar dan mengikuti proses pembelajaran di kelas, hal ini harus ditekankan dalam pengertian pembelajaran yang dikembangkan di lingkungan pendidikan saat ini.

Sjukur (2012) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat dikomunikasikan dan dapat menyebabkan siswa mengubah tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilannya agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Peringkat yang diperoleh melalui hasil ujian dapat digunakan untuk mencerminkan tingkat pencapaian siswa dalam belajar menimba ilmu di sekolah dan dapat menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap suatu bidang studi itulah yang dimaksud dengan "hasil belajar". Karena bahan ajar yang

menggabungkan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, maka efek penggunaan media saat belajar di kelas membantu guru dan siswa belajar lebih efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Tujuan mendasar dari proses pendidikan adalah untuk menghasilkan siswa yang tidak hanya siap secara intelektual dan berperilaku baik, tetapi juga mampu dalam hal ilmu pengetahuan. Penggunaan media yang tepat sangat diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar lainnya. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu, Anda sebagai calon guru harus dapat mengenali berbagai bentuk media yang tersedia dan sesuai untuk digunakan. Secara umum, jenis media dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan sekitar atau hasil kreasi.

Karena topik pelajaran IPS yang membosankan dan terlalu banyak membaca buku yang dianggap sederhana dan mudah menjadi penyebab kurangnya fokus dan minat siswa, maka metode pembelajaran perlu ditingkatkan agar lebih dari sekadar membahas materi. Akibatnya, mereka menjadi kurang inovatif dan kreatif karena tidak terlibat secara aktif dalam media pembelajaran yang disediakan guru. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan. Menurut Hernawati, istilah "Edutainment" mengacu pada masuknya unsur hiburan dalam pembelajaran tanpa menghilangkan komponen pendidikan. Pembelajaran melalui pemanfaatan media edutainment memperkenalkan metode pengajaran yang memiliki komponen hiburan yang menyenangkan namun tidak keluar dari tujuan pembelajaran tadi, sehingga dapat diantisipasi bahwa pembelajaran ini akan menarik minat siswa terhadap pelajaran. (Ashari Najib, dkk 2019).

Edutainment, menurut pendapat Singhal & Rogers, adalah gabungan dari konsep pendidikan dan hiburan. Untuk mempermudah pembelajaran, edutainment memadukan antara kesenangan dan pendidikan (Loviga Denny Pratama et al. 2020). Asal mula istilah "edutainment" dapat dikaitkan dengan tiga faktor: (a) emosi yang baik (puas/bahagia) Emosi negatif, seperti ketidakpuasan, kekhawatiran, keputusasaan, dan perasaan tidak mampu, akan menghambat atau bahkan mencegah pembelajaran, sementara emosi positif akan mempercepatnya. Edutainment, sebagai hasilnya, bertujuan untuk memadukan pendidikan dan kesenangan. (b) Seseorang akan mengalami lompatan dalam prestasi belajar yang sebelumnya tidak terduga jika ia mampu menggunakan nalar dan emosi secara tepat. (c) Setiap orang dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik jika mereka semua dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang menghargai gaya dan modalitas belajar masing-masing (Istiqomah, 2018).

Untuk mempersiapkan siswa dengan lebih baik dalam memecahkan masalah sosial yang berkembang di lingkungan sosial mereka, pelajaran IPS mencakup pengajaran keterampilan berpikir kritis. Dengan mempelajari IPS, siswa dapat menumbuhkan pandangan positif dan meningkatkan kreativitas mereka. Menurut Buchari, IPS menganalisis bagaimana manusia dan lingkungannya berinteraksi. Konteks sosial di mana siswa menjadi dewasa dan berkembang sebagai anggota dari lingkungannya dan dihadapkan pada beberapa masalah (Bambang Subiyakto, dkk. 2020). Cabang ilmu yang dikenal sebagai ilmu pengetahuan sosial, atau disingkat IPS, mengkaji gejala dan masalah kehidupan masyarakat sehari-hari. Tujuan dari studi sosial adalah untuk mengembangkan warga negara yang dapat berfungsi dalam masyarakat dan yang percaya diri meskipun ada tekanan fisik dan

sosial. Warga negara ini akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Hal ini sesuai dengan data yang peneliti kumpulkan, yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang bermasalah dapat mengubah hasil belajar. Sebagai contoh, tugas atau penilaian harian, yang mencakup total 107 siswa di kelas empat, memiliki tingkat kegagalan 70 dari 107 siswa. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru, ketidaktahuan guru akan media pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik untuk belajar, serta rendahnya fokus dan minat siswa sebagai akibat dari materi pembelajaran IPS yang monoton dan membaca teks secara berlebihan merupakan beberapa masalah yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin menggunakan media berbasis edutainment untuk mengajar IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media berbasis edutainment terhadap hasil belajar IPS siswa di SDN Bencongan 6 Kabupaten Tangerang.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *Quasi Experiment*. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi akar penyebab dan masalah yang ditemukan oleh para peneliti. Kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dua kelas yang digunakan oleh para peneliti. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimental	Y _E	X	Y _E
Kontrol	Y _K	-	Y _K

Keterangan :

YE = Data hasil pretes / postes kelas eksperimen

YK = Data hasil pretes / postes kelas kontrol

X = Media *edutainment*

70 siswa kelas IV dari SDN Bencongan VI Kabupaten Tangerang menjadi populasi dalam penelitian ini. Kelas IV B yang terdiri dari 35 siswa menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini, dan kelas IV C yang terdiri dari 35 siswa menjadi kelas eksperimen. Tes pilihan ganda, seperti soal pretest-posttest, observasi, wawancara, dan dokumentasi, adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas empiris jenis statistika korelasi *Point Biserial*. Adapun rumus tersebut ialah sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_1}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = Koefisien korelasi point biserial

M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes

M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_t = Standar deviasi skor total
 p = Proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut
 q = 1-p

Setelah di uji validitas lalu di uji reabilitas Untuk menguji realibitas pada penelitian ini, menggunakan rumus *KR. 20 (Kuder Richardson)*. Berikut merupakan rumus *KR. 20*:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum P_i Q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan :

k = Jumlah item dalam instrument

P_i = Proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

q_i = 1 - p_i

S_t^2 = Varians total

Metode penyajian data dengan menggunakan grafik garis, grafik batang, histogram, penjelasan kelompok menggunakan modus, median, dan rata-rata, serta histogram, penjelasan kelompok menggunakan rentang, dan deviasi standar.. Teknik analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif juga akan dibahas. Pengumpulan dan analisis data nilai hasil belajar IPS menggunakan SPSS dan Microsoft Excel.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Kelas IVC berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB berfungsi sebagai kelas kontrol untuk penelitian ini di SDN Bencongan IV Kabupaten Tangerang. Sementara kelas kontrol menggunakan strategi konvensional, kelas eksperimen menggunakan media edutainment. Efektivitas media berbasis edutainment terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS diteliti dalam penelitian ini dengan menggunakan soal pilihan ganda pretest dan posttest.

Berdasarkan perhitungan hasil penelitian terdapat rata-rata nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pretest sebelum diberi perlakuan memiliki nilai yang tidak berbeda jauh dan pada posttest mendapatkan perlakuan terdapat perbedaan cukup jauh. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Berdasarkan hasil perhitungan temuan penelitian, terdapat nilai rata-rata siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pretest sebelum diberikan perlakuan yang tidak berbeda secara signifikan, dan terdapat perbedaan yang signifikan pada posttest setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil pretest kelas eksperimen

N	Mean	Median	Modus	Simpangan Baku (S)	Varians (S^2)
35	48.86	50	50	21.66	469.24

Tabel 3. Hasil pretest kelas kontrol

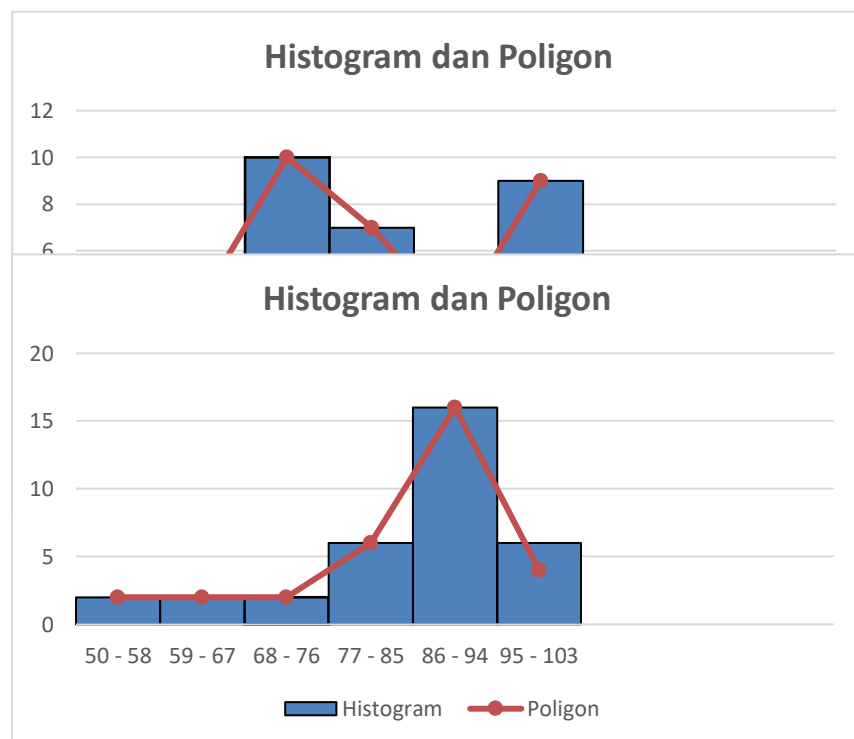
N	Mean	Median	Modus	Simpangan Baku (S)	Varians (S ²)
35	42.29	40	50	20.73	429.91

Tabel 4. Hasil posttest kelas eksperimen

N	Mean	Median	Modus	Simpangan Baku (S)	Varians (S ²)
35	84.57	90	90	13.36	178.48

Tabel 5. Hasil posttest kelas kontrol

N	Mean	Median	Modus	Simpangan Baku (S)	Varians (S ²)
35	66.85	70	70	21.93	481.00



Gambar 2. Histogram dan Poligon Posttest Kelas Eksperimen

Data tersebut digunakan untuk menghitung analisis uji hipotesis (uji-t). Dari uji hipotesis posttest diperoleh $t_{hitung} = 3.81$ dan $t_{tabel} = 2.03$ taraf signifikan 5% ($\alpha = 0.05$). Dengan demikian dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberi media *edutainment* dengan siswa yang diberi metode konvensional. Maka terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas 4 SDN Bencongan 6.

CONCLUSION

Dari analisis data di atas terlihat jelas bahwa penerapan media berbasis edutainment berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Bencong VI. Perhitungan dilakukan dengan memisahkan nilai rata-rata pretest dan posttest untuk menentukan hasil belajar.

Nilai rata-rata posttest untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 66,85, sedangkan nilai rata-rata pretest adalah 42,28. Hal ini menunjukkan bahwa hanya ada sedikit modifikasi di kelas kontrol. Karena mereka hanya memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran dan akibatnya siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki hasil belajar yang kurang

Nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen yang menerima materi edutainment adalah 84,57, sedangkan nilai rata-rata pretest adalah 48,8. Hal ini menunjukkan perubahan signifikan yang dialami kelas eksperimen. Berdasarkan hal ini, siswa yang menerima media edutainment mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang diberikan perlakuan secara konvensional

Uji-t dilakukan untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan setelah diberikan soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar IPS di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji-t, perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan pada taraf 5% ($\alpha=0,05$) dengan nilai thitung = 3,81 dan ttabel = 2,03. Terlihat bahwa ketika thitung > ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan media edutainment dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, penggunaan media berbasis edutainment memberikan dampak yang lebih kuat terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 4 SD.

Suggestion

Para guru didorong untuk memasukkan media berbasis edutainment ke dalam pelajaran IPS untuk meningkatkan pengetahuan dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media edutainment yang dapat diterapkan pada materi IPS lain. Dalam penelitian ini, juga disarankan agar media edutainment lebih menarik bagi siswa, elemen-elemen baru atau animasi dapat dimasukkan ke dalam proses pengembangan media edutainment.

REFERENCES

- Abdul Wahab, A. S. (2021). Penyajian Data Dalam Tabel Distribusi Frekuensi Dan Aplikasinya Pada Ilmu Pendidikan. *Education and Learning Journal*.
- DR. Drs, H. S. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN UNTUK KARYA ILMIAH*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Dr. Fenti Hikmawati, M. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Purwanto. (2020). *EVALUASI HASIL BELAJAR*. PUSTAKA PELAJAR.
- Rusydi Ananda, M. F. (2018). *STATISTIK PENDIDIKAN Tori dan Praktik Dalam Pendidikan*. CV Widya Puspita.
- Saadah, S. A. (2022). PENGARUH METODE EDUTAINMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*.
- Sinambela, P. D. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF: TEORITIK DAN PRAKTIK*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono, P. D. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Bandung: ALFABETA, cv
- Surwanto. (2018). *STATISTIK PENDIDIKAN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Umiyati, H. (2021). *POPULASI DAN TEKNIK SAMPEL (Fenomena Pernikahan dibawah Umur Masyarakat 5.0 di Kota/Kabupaten X*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR .
- Usmadi. (2020). PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI NORMALITAS DAN UJI HOMOGENITAS). *Inovasi Pendidikan*, 59.
- Winarni, E. W. (2018). *TEORI DAN PRAKTIK PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) RESEARCH AND DEVELOPMENT*. Bumi Aksara.