



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



## Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Edutainment* di SD Negeri 2 Minggarharjo

Agus Sriyanto<sup>1</sup>, MS Khabibur Rahman<sup>2</sup>, Esi Sumarsih<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>3</sup>SD Negeri 1 Kasihan

[sriyanto.agus2013@gmail.com](mailto:sriyanto.agus2013@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

*Kata Kunci :*

Motivasi

Hasil Belajar

Matematika

Metode *Edutainment*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika melalui metode *edutainment* pada siswa kelas V SDN 2 Minggarharjo semester II tahun pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang diadakan di SDN 2 Minggarharjo. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas V, subjek pelaksana tindakan adalah peneliti, obyek penelitian adalah motivasi dan hasil belajar melalui metode *edutainment*. Teknik pengumpulan data melalui teknik tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan sebuah peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan penelitian adalah 53,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 4 orang dengan persentase 40 %. Pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 71,00. Siswa dengan nilai di atas KKM 6 orang persentase 60%. Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 84,00. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM 9 orang dengan tingkat persentase menjadi 90%. Masih ada 1 siswa atau tingkat persentase 10% siswa yang belum mencapai KKM. Tetapi, target pembelajaran sudah tercapai yaitu 75%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada materi kubus di kelas V SDN 2 Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri semester II Tahun Pelajaran 2020/2021".

### Pendahuluan

Pada proses pembelajaran peran seorang guru di sekolah sangatlah penting dalam membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Tidak terkecuali pada mata pelajaran matematika, saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit dipahami karena bersifat abstrak, menjemukan dan membosankan, sehingga tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahaminya. Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak

dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima sehingga ada keterkaitan antar konsep.

Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN 2 Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri semester II tahun pelajaran 2020/2021 terlihat dari nilai ulangan harian siswa pada materi kubus masih sangat kurang. Berdasarkan hasil ulangan harian matematika materi kubus kompetensi dasar menjelaskan dan menentukan jaring-jaring bangun ruang kubus dari 10 siswa terdapat 4 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan tingkat keberhasilan 40% dan 6 siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal dengan tingkat kegagalan 60%, sedangkan kriteria ideal ketuntasan atau keberhasilan untuk masing-masing indikator dalam pembelajaran adalah 75%. Hal tersebut diduga karena motivasi belajar anak yang masih kurang, siswa kurang aktif dalam keterlibatan pembelajaran dan cenderung didominasi oleh guru. Materi pelajaran disampaikan dengan metode ceramah dan kurang divariasikan dengan metode pembelajaran lain yang bisa mendorong aktivitas belajar siswa. Siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, kemudian mencatat yang disampaikan oleh guru tanpa bisa memahami apa arti konsep itu. Kemudian konsep yang biasanya sudah dalam bentuk persamaan matematika diterapkan pada kasus-kasus khusus. Saat latihan siswa mungkin bisa mengerjakan soal-soal yang setipe dengan yang dicontohkan guru, namun pada saat ada soal yang membutuhkan pemahaman konsep, siswa pun kesulitan dalam menyelesaikannya. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran sehingga siswa bersifat pasif saat proses pembelajaran berlangsung atau takut untuk bertanya. Untuk mengatasi hal itu, proses pembelajaran di kelas perlu mendapatkan perhatian yang intensif agar siswa dapat menguasai materi sesuai tujuan yang diharapkan.

Masalah yang perlu diperhatikan saat ini adalah bagaimanakah strategi yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan juga merubah cara pandang siswa bahwa matematika itu mudah dan menyenangkan, bukannya mata pelajaran yang menakutkan dan harus dihindari karena materi yang sulit.

Pelaksanaan pembelajaran di SDN 2 Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri pada umumnya kurang efektif dan bermakna. Hal ini dapat dilihat dari prosentase tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Rendahnya tingkat pemahaman matematika pada siswa kelas V SDN 2 Minggarharjo bukan semata-mata karena rendahnya kemampuan siswa, akan tetapi faktor guru juga yang menentukan besar kecilnya keberhasilan suatu pembelajaran. Guru dituntut menerapkan pembelajaran yang mengandung unsur PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Guru harus mampu mengaktifkan siswa dengan membuat iklim belajar yang nyaman, mampu membuat inovasi dalam strategi pembelajaran, kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, efektif

memanfaatkan waktu, serta membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dilakukan penelitian menggunakan Metode Pembelajaran *Edutainment* (*Education Entertainment*). Metode ini menggabungkan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Pada metode ini, pembelajaran menggunakan alat peraga untuk mempermudah siswa memahami materi saat proses belajar mengajar. Peran guru sebagai fasilitator dan pembelajaran banyak dilakukan oleh siswa. Materi matematika akan diajarkan melalui media pembelajaran visual. Pada objek visual yang menjadi pusat (*stimulus*) berupa suara dan gambar yang selanjutnya diikuti dengan proses *deconding* guna memperoleh pesan berupa konsep, ide atau informasi. Metode *edutainment* menggunakan program animasi yang kemudian diikuti praktik oleh siswa sehingga pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, interaktif dan kompetitif sehingga membentuk pola belajar mandiri. Pembelajaran ini dapat mengoptimalkan konsentrasi dan daya serap siswa.

Penelitian yang akan dilakukan mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang memiliki kesamaan variabel bebas (x) atau variable terikat (y). Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya, penelitian Septiana Dwi Astuti, judul Penelitian Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Edutainment* (*Education Entertainment*) Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan indikator-indikator motivasi yang mencakup: 1) Ketekunan dalam belajar (mengerjakan latihan) sebelum Tindakan sebesar 54,16%, putaran I 62,50%, putaran II 75%, dan putaran III 87,50%. 2) Usaha dalam belajar (bertanya) sebelum tindakan 25%, putaran I 41,66%, putaran II 58,33%, dan putaran III 66,66%. 3) Partisipasi aktif dalam belajar (menjawab pertanyaan) meningkat sebelum tindakan 37,50%, putaran I 54,16%, putaran II 66,66%, dan putaran III 79,16%. 4) Penyelesaian tugas tepat waktu, sebelum tindakan 45,83%, putaran I 54,16%, putaran II 70,83%, dan putaran III 83,33%. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari mengerjakan soal latihan dengan pencapaian nilai KKM, sebelum tindakan 41,66%, putaran I 58,33%, putaran II 66,66%, dan putaran III 79,16%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui metode pembelajaran *Edutainment* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko. Persamaan dengan penelitian yang saya teliti, sama-sama menggunakan metode *edutainment*, sama-sama meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Perbedaannya terletak pada kelasnya.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto, dkk, (2006) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa

sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Hopkins (1993) dalam Masnur Muslich (2012), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kelas V SDN 2 Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri tahun pelajaran 2020/2021 dengan banyak siswa 10 orang yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Minggarharjo, kecamatan Eromoko, kabupaten Wonogiri dengan pertimbangan bahwa Penulis mengajar di sekolah tersebut. Sedangkan Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

Sumber data dalam penelitian diperoleh dari angket, lembar observasi, informasi hasil wawancara dengan guru dan siswa, catatan observasi peneliti di tempat berlangsungnya penelitian, dokumen pembelajaran yang berupa silabus pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa dan laporan penilaian hasil belajar.

Teknik pengumpulan data yaitu yang pertama teknik tes, menurut Arikunto (2010:293) menyatakan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Minggarharjo. Tes yang digunakan adalah tes buatan guru yang bentuk dan isinya telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan dosen pembimbing. Bentuk tes berupa tes objektif (pilihan ganda). Tes dilaksanakan sesudah pembelajaran (post-test), tujuannya adalah untuk mengkaji ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran. Yang kedua observasi, metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument (Suharsimi Arikunto, 2010: 272). Observasi dilakukan dengan cara observasi sistematis dengan pedoman yang telah disiapkan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dalam penerapan metode *Edutainment* untuk motivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Yang ketiga wawancara, wawancara dilakukan dengan melakukan wawancara kepada siswa dan guru kelas. Sebelum melakukan wawancara disusun terlebih dahulu pedoman wawancara. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah tindakan.

Alat pengumpulan data ada butir soal tes, butir soal tes yang telah dikerjakan oleh siswa, dari siklus I maupun siklus II. Hal ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebelum diberi tindakan hingga sampai diberi tindakan. Lembar observasi, lembar observasi digunakan untuk mengungkap data dari permasalahan yang ingin digali. Angket ini digunakan untuk mengukur keberhasilan dari tindakan yang telah diberikan. Pedoman wawancara, pedoman wawancara digunakan untuk melakukan wawancara baik kepada guru kelas maupun kepada siswa. Pedoman wawancara ini digunakan supaya pertanyaan yang diajukan bisa runtut dan sesuai dengan tujuan wawancara.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi permasalahan pembelajaran di kelas, evaluasi serta refleksi pada observasi awal, maka dilakukan penelitian tindakan kelas di sekolah dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan tersebut dilakukan dalam beberapa siklus dan menerapkan pembelajaran dengan metode *edutainment*. Metode *edutainment* adalah suatu metode

pembelajaran yang menggunakan alat peraga untuk mempermudah proses belajar mengajar. Pada metode ini, guru berperan sebagai fasilitator dan proses pembelajaran lebih banyak dilakukan oleh siswa. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif dan kompetitif sehingga dapat membentuk pola belajar yang mandiri. Dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa masih kurang. Hasil belajar matematika kelas V yang berjumlah 10 siswa ternyata masih ada 6 siswa yang belum tuntas dan 4 siswa yang sudah tuntas pada pembelajaran pra siklus. Persentase nilai siswa yang belum tuntas sebanyak 60 %, persentase nilai siswa yang sudah tuntas sebanyak 40%. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada kondisi pra siklus, peneliti menggunakan 2 siklus dalam perbaikan pembelajaran. Siklus I belajar menganalisis sifat-sifat dan bagian-bagian kubus. Peneliti menyusun rencana tindakan yang berdasarkan refleksi pra siklus dengan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran siklus I. Peneliti menggunakan alat peraga berupa laptop, smartphone, jaringan internet dan program video pembelajaran yang berupa animasi kartun (spongebob) sesuai materi kubus berkaitan dengan pengertian kubus, mengenal sifat-sifat kubus, dan jaring-jaring kubus.

Pada siklus I, pembelajaran menerapkan metode *edutainment* dengan menggunakan media video animasi kartun (Spongebob) yang sudah didesain oleh guru semenarik mungkin supaya dapat memudahkan siswa memahami materi kubus. Berdasarkan observasi, diperoleh data hasil belajar siswa dimana terjadi peningkatan nilai dari pra siklus yang semula hanya 4 siswa atau 40% siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata kelas 53,00. Pada siklus I menjadi 6 siswa atau 60% dengan nilai rata-rata kelas 71,00. Berdasarkan data yang telah terkumpul selama siklus I berakhir dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *edutainment* cukup berhasil meningkatkan hasil belajar siswa meskipun target belum terpenuhi. Maka, perbaikan pembelajaran dilanjutkan pada siklus berikutnya. Metode *edutainment* yang diterapkan kegiatan praktik yang melibatkan peserta didik membuat animasi kubus menggunakan alat peraga jaring-jaring kubus. Beberapa hal yang perlu dicatat dan perlu diperhatikan sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya, yaitu pembelajaran mulai terpusat pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari siswa antusias mengikuti pembelajaran dan guru dapat meminimalkan metode ceramah, sebagian siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan bertanya siswa yang masih rendah, sebagian siswa belum mampu menganalisis materi hal ini dapat dilihat dari hasil pekerjaan siswa yang belum semua tuntas KKM.

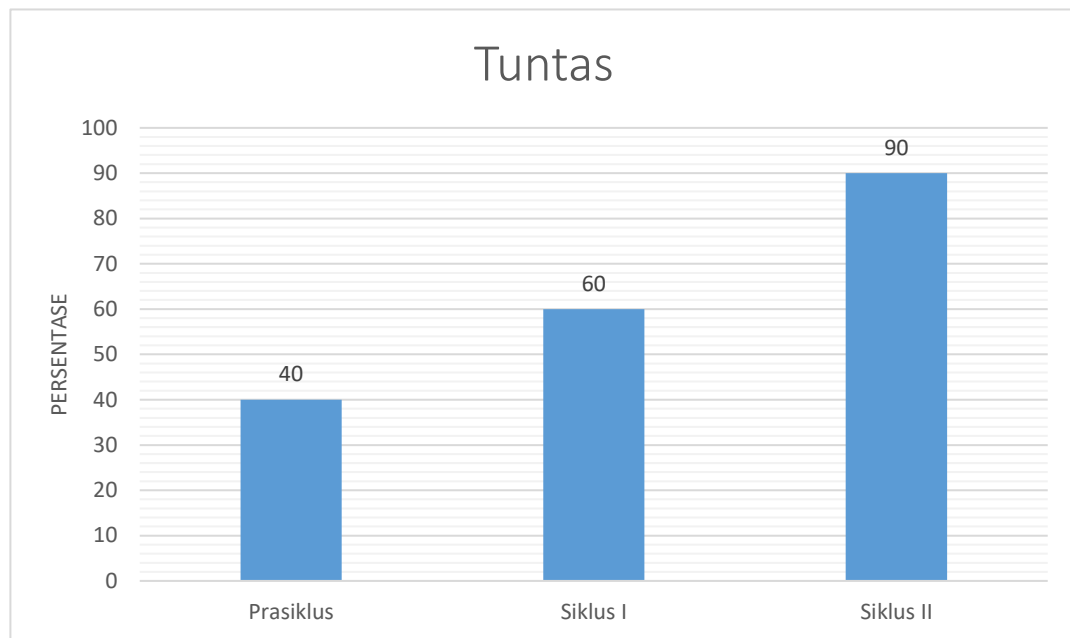
Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi dari siklus I dapat dijadikan acuan penelitian siklus II. Untuk memperbaiki hasil dari KBM pada siklus I, perlu diadakan perbaikan lagi yang berlangsung pada siklus II. Berdasarkan dari observasi serta refleksi pada pembelajaran siklus I, maka rencana tindakan siklus I perlu direvisi dan akan dijadikan acuan tindakan pada siklus II dengan menerapkan metode *edutainment*. Peneliti menggunakan alat peraga berupa kerangka kubus yang sudah dimodifikasi sesuai animasi kartun (spongebob) agar memudahkan proses pembelajaran, sehingga akan memberikan kesan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Pada siklus II pembelajaran menerapkan metode *edutainment* dengan menggunakan media kubus berupa jaring-jaring kubus yang sudah didesain menarik oleh guru. Hasil refleksi dan evaluasi siklus II yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa menjadi 9 siswa atau 90% siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 84,00.

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi pengelompokan nilai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II siswa kelas V SDN 2 Minggarharjo mata pelajaran matematika materi kubus dengan metode *edutainment*.

Peningkatan minat belajar siswa dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:

**Tabel 1.** Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa mencapai KKM	4 Siswa	6 Siswa	9 Siswa
Persentase	40%	60%	90%

**Gambar 1.** Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan penelitian adalah 53,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 4 orang dengan tingkat persentase 40 %. Pada tindakan kelas siklus I, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 71,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 6 orang dengan tingkat persentase 60%. Pada tindakan kelas siklus II, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 84,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 9 orang dengan tingkat persentase menjadi 90%. Masih ada 1 siswa atau tingkat persentase 10% siswa yang belum mencapai KKM. Tetapi, target pembelajaran sudah tercapai yaitu 75%.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada materi kubus di kelas V SDN 2 Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri semester II Tahun Pelajaran 2020/2021". *Edutainment* merupakan gabungan dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Dengan demikian *edutainment* dapat diartikan pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Dalam pembelajaran *edutainment*, penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran mempunyai arti yang penting. Selain sebagai sarana untuk menyampaikan materi juga dapat menarik perhatian siswa. Guru dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan dan kondisi kelas yang berbeda. Hal ini akan memberikan kesan kepada siswa bahwa belajar matematika itu tidaklah sulit dan tidaklah

membosankan. menjadikan siswa mudah memahami materi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya yang dilakukan oleh Septiana Dwi Astuti, judul Penelitian Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan indikator-indikator motivasi yang mencakup: 1) Ketekunan dalam belajar (mengerjakan latihan) sebelum Tindakan sebesar 54,16%, putaran I 62,50%, putaran II 75%, dan putaran III 87,50%. 2) Usaha dalam belajar (bertanya) sebelum tindakan 25%, putaran I 41,66%, putaran II 58,33%, dan putaran III 66,66%. 3) Partisipasi aktif dalam belajar (menjawab pertanyaan) meningkat sebelum tindakan 37,50%, putaran I 54,16%, putaran II 66,66%, dan putaran III 79,16%. 4) Penyelesaian tugas tepat waktu, sebelum tindakan 45,83%, putaran I 54,16%, putaran II 70,83%, dan putaran III 83,33%. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari mengerjakan soal latihan dengan pencapaian nilai KKM, sebelum tindakan 41,66%, putaran I 58,33%, putaran II 66,66%, dan putaran III 79,16%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui metode pembelajaran Edutainment dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko. Persamaan dengan penelitian yang saya teliti, sama-sama menggunakan metode edutainment, sma-sama meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Perbedaannya terletak pada kelasnya.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa "Penerapan Metode *Edutainment* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada materi kubus di kelas V SDN 2 Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri semester II Tahun Pelajaran 2020/2021". Nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan penelitian adalah 53,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 4 orang dengan tingkat persentase 40 %. Pada tindakan kelas siklus I, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 71,00. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 6 orang dengan tingkat persentase 60%. Pada tindakan kelas siklus II, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 84,00. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM 9 orang dengan tingkat prosentase menjadi 90%. Masih ada 1 siswa atau tingkat prosentase 10% siswa yang belum mencapai KKM. Tetapi, target pembelajaran sudah tercapai yaitu 75%.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, Septiana Dwi. 2012. *Penelitian Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Muslich, Masnur. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.