



IMPLEMENTATION OF EDUTAINMENT LEARNING METHOD ON THE USE OF HAND TOOLS TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS

Ferdy Aditya Firmansyah^{1*}, Andi Garnadi²

^{1,2}Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

^{*}ferdyadityaf02@gmail.com; andigarnadi@gmail.com

ABSTRACT/ABSTRAK

The purpose of this study is to determine the improvement in learning outcomes for students in terms of cognitive aspects and to understand the students' response and learning activities when using the Edutainment method. The study was conducted at SMK Negeri 2 Cimahi, in the 10th grade - TP B class, with 33 student participants. The instruments used were tests, questionnaires, and observations. The results of the study showed that students' learning outcomes improved significantly after using the Edutainment method, with a N-Gain score of 0.85 and a highly positive response in terms of learning activities and student engagement with the edutainment method.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif serta mengetahui respon dan aktivitas belajar peserta didik terhadap penggunaan metode pembelajaran *edutainment*. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain penelitiannya ialah *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Cimahi pada kelas X – TP B dengan jumlah 33 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa tes, angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode *edutainment* mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, yaitu memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,85 dan respon serta aktivitas belajar peserta didik terhadap penggunaan metode *edutainment* termasuk dalam kategori sangat positif.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received
13 December 2024

First Revised
15 December 2024

Accepted
16 December 2024

Online Date
16 December 2024

Publication Date
16 December 2024

Keywords:

Learning method; edutainment method; one group pretest-posttest design.

Kata kunci:

Metode pembelajaran, metode edutainment, one group pretest-posttest design

1. PENDAHULUAN

Penerapan metode pembelajaran menjadi penting karena masih banyak masalah dalam proses pembelajaran yang dapat diatasi dengan metode yang tepat. Pembelajaran pada saat ini dituntut untuk mampu senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Faktanya, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Akibatnya peserta didik menjadi pasif, monoton, dan merasa bosan (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Metode pembelajaran yang inovatif dan mampu memfasilitasi kemampuan siswa menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran abad 21 (Sabaruddin, 2022). Masalah-masalah yang terkait dengan pendidikan juga dapat muncul, salah satunya ialah penggunaan metode pembelajaran yang masih belum inovatif. Masalah ini dapat mempengaruhi kualitas pendidikan dan membatasi akses dalam mendapatkan pendidikan bagi sebagian masyarakat (Sabaruddin, 2022).

Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan dari faktor eksternal yang dapat berasal dari lingkungan di sekitar siswa, termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah. Metode pembelajaran ialah salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat (Yasmin & Santoso, 2019). Pemilihan metode mengajar guru memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penerapan metode mengajar yang menarik dan efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Kurniawan, Wiharna, & Permana, 2017).

Hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar ialah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Metode ceramah cenderung membosankan bagi siswa karena hanya mengandalkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi yang lebih aktif dari siswa. Metode ceramah cenderung membuat peserta didik terlibat pasif dalam proses pembelajaran, di mana mereka lebih banyak mendengarkan daripada terlibat aktif dalam memecahkan masalah atau berpikir kritis (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Metode ceramah juga kurang fleksibel karena hanya mengandalkan penjelasan dari guru tanpa adanya penyesuaian dengan kebutuhan dan minat siswa (Usman, Djuko, & Anu, 2022).

Langkah dalam mengantisipasi permasalahan di atas ialah diperlukan pemanfaatan metode pembelajaran yang inovatif agar peserta didik dapat terlibat aktif serta bersemangat dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang terlibat aktif mengikuti pembelajaran dapat membantu dalam menguasai suatu mata pelajaran (Simbolon, 2014). Penggunaan metode pembelajaran yang semakin tepat dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar, diharapkan meningkat pula keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran (Nasution, 2017). Kurangnya penguasaan materi dapat diantisipasi dengan penggunaan

metode pembelajaran yang interaktif dalam hal ini yaitu pemanfaat metode *edutainment* pada proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *edutainment* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan (Sasmita & Purnamasari, 2018). Menurut penelitian penerapan metode *edutainment* di SMK menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar (Zakaria, Sumardi, & Berman, 2017). *Edutainment* dapat membantu pembelajaran lebih menyenangkan. Ketika siswa terlibat dan aktif, mereka lebih cenderung untuk giat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengingat informasi maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Misbah, 2022). Pembelajaran yang memanfaatkan metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terbukti dari nilai rata-rata nilai hasil belajar siswa siklus I (58,5) dengan kriteria kelulusan adalah 30% termasuk dalam tingkatan cukup baik dan siklus II (81,75) termasuk dalam tingkatan baik dengan kriteria kelulusan 85% (Hoar, Aji, & Kurniawati, 2022).

Materi penggunaan perkakas tangan adalah materi dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dalam pembelajaran materi penggunaan perkakas tangan ini diperlukan adanya penjelasan pada tingkat teoritis mengenai jenis dan fungsi dari perkakas tangan. Untuk itu, diperlukan adanya upaya penerapan model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif terhadap menggunakan metode *edutainment* dan mengetahui respon serta aktivitas belajar peserta didik terhadap penggunaan metode *edutainment* pada materi penggunaan alat perkakas tangan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah kuasi eksperimen dengan desain penelitiannya yaitu dengan model *one group pretest-posttest*, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap satu kelompok eksperimen saja (Alamsyah, Mahfud, & Rachmi, 2022). Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Mesin dengan jumlah 67 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu cara pengambilan sampel yang berasal dari anggota populasi secara acak dengan tidak memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi (Juliana, Nirmala, & Felicia, 2020). Sampel penelitian adalah peserta didik kelas X-B Kompetensi Keahlian Teknik Mesin dengan jumlah 33 orang. Data penelitian didapatkan melalui metode tes berjenis pilihan ganda sebanyak 20 soal, angket respon peserta didik, serta lembar

observasi aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar didapatkan dari nilai *N-Gain* yang perolehan peningkatannya ditentukan melalui uji rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Kategori nilai *N-Gain* yang digunakan yaitu rendah: $g < 0,3$; sedang: $0,3 \leq g < 0,7$ dan tinggi: $g \geq 0,7$ (Sasmita & Harjono, 2021).

3. HASIL PENELITIAN

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan proses dimana peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, dengan terjadinya interaksi antar satu sama lain yaitu antar peserta didik serta pendidik. Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan metode pembelajaran guna menjembatani transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Metode pembelajaran *edutainment* ialah metode yang mengkolaborasikan unsur pendidikan dengan hiburan yang membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hiburan yang digunakan pada penelitian ini ialah media permainan ular tangga dengan cara bermainnya ialah setiap petak dalam ular tangga tersebut terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan cara berkelompok. Secara bergantian peserta didik melempar dadu untuk menentukan petak yang diperoleh. Lalu, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada petak tersebut jika peserta didik dapat menjawab maka peserta didik tetap berada pada petak yang diperoleh dan jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka peserta didik diharuskan kembali ke petak awal saat melempar dadu. Metode *edutainment* membuat peserta didik merasa senang dalam belajar dan tidak merasa bosan. Respon peserta didik terhadap metode *edutainment* dibagikan setelah dilakukan *posttest* dan proses observasi aktivitas belajar peserta didik dilakukan saat metode *edutainment* sedang dilaksanakan.

Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar diperoleh dengan melakukan uji *N-Gain* yang membandingkan skor *pretest* dan *posttest* peserta didik. Tabel 1 menyajikan hasil analisis *N-Gain* tiap-tiap peserta didik. Diperoleh rata – rata skor *posttest* – skor *pretest* yaitu 45 dan rata – rata skor *N-Gain* diperoleh sebesar 0,85 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 1 Hasil analisis N-Gain peserta didik

No.	Spos-Spre	N-Gain	Peningkatan
1	40	1,00	Tinggi
2	45	,82	Tinggi
3	55	,92	Tinggi
4	45	,90	Tinggi
5	50	,91	Tinggi

No.	Spos-Spre	N-Gain	Peningkatan
6	50	,83	Tinggi
7	40	,80	Tinggi
8	35	,70	Sedang
9	40	,80	Tinggi
10	40	,89	Tinggi
11	50	,83	Tinggi
12	50	,83	Tinggi
13	45	,75	Tinggi
14	45	,82	Tinggi
15	30	1,00	Tinggi
16	45	,75	Tinggi
17	45	,90	Tinggi
18	55	,92	Tinggi
19	35	,88	Tinggi
20	35	,64	Sedang
21	35	,88	Tinggi
22	50	,83	Tinggi
23	30	1,00	Tinggi
24	50	,91	Tinggi
25	45	,75	Tinggi
26	45	,90	Tinggi
27	50	,91	Tinggi
28	40	,73	Tinggi
29	55	,79	Tinggi
30	45	,82	Tinggi
31	55	,92	Tinggi
32	60	1,00	Tinggi
33	50	,83	Tinggi
Rata2	45	0,85	Tinggi

Respon dan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Respon dari peserta didik terhadap penggunaan metode *edutainment* diperoleh menggunakan metode angket sedangkan aktivitas belajar peserta diperoleh menggunakan metode observasi. Angket respon peserta didik terdiri dari 4 aspek yang berjumlah 18 butir pernyataan. Keempat aspek tersebut adalah (1) Suasana menyenangkan, (2) Menarik minat belajar, (3) Menarik motivasi belajar, (4) Memberikan pengalaman sukses. Distribusi data untuk tiap – tiap aspek dapat dilihat pada Tabel 2. Respon tertinggi terdapat pada aspek memberikan pengalaman sukses yakni sebesar 89,2%. Sedangkan respon paling rendah terdapat pada aspek menarik minat belajar yaitu sebesar 88%. Skor rata – rata respon peserta didik diperoleh sebesar 88,5% yang termasuk dalam kategori sangat positif.

Tabel 2 Respon peserta didik terhadap metode edutainment

Aspek	% Skor	Kategori
Suasana menyenangkan	88,4	Sangat Positif
Menarik minat belajar	88	Sangat Positif
Menarik motivasi belajar	88,4	Sangat Positif
Memberikan pengalaman sukses	89,2	Sangat Positif
Rata – Rata	88,5	Sangat Positif

Observasi aktivitas peserta didik terdiri 3 aspek dengan ketiga aspek tersebut adalah (1) Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, (2) Siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar, dan (3) Siswa dapat menjalin Kerjasama. Distribusi data untuk masing-masing aspek dapat dilihat pada Tabel 3. Aktivitas tertinggi terdapat pada aspek siswa dapat menjalin Kerjasama yaitu didapatkan sebesar 99,2%. Sedangkan respon terendah diketahui terdapat pada aspek siswa merasa senang mengikuti pembelajaran yaitu sebesar 95,4%. Rata – rata aktivitas belajar peserta didik diperoleh sebesar 97,2% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 3 Aktivitas belajar peserta didik saat penggunaan metode edutainment

Aspek	% Skor	Kategori
Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran	95,4	Sangat Positif
Siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar	96,2	Sangat Positif
Siswa dapat menjalin kerjasama	99,2	Sangat Positif
Rata – Rata	97,2	Sangat Positif

4. PEMBAHASAN

Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian dalam uji *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa terdapatnya peningkatan hasil belajar, yaitu analisis N-Gain memperoleh sebanyak 31 (93,9%) peserta didik termasuk dalam kategori tinggi dan sebanyak 2 (6,1%) peserta didik mendapatkan kategori sedang. Sesuai dengan data diatas maka diperoleh N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan pembelajaran ini terjadi setelah menggunakan metode *edutainment*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Ardianti, & Kanzunnudin, (2018) bahwa penggunaan metode belajar *edutainment* pada meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sa'adah, Aris, & Pupitasari, (2022) juga menemukan bahwa diperoleh pengaruh yang signifikan penggunaan metode

edutainment terhadap hasil belajar peserta didik. Winarti, et.al, (2021) juga berpendapat bahwa metode pembelajaran *edutainment* dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta memudahkan peserta didik memahami materi yang cukup sulit.

Respon dan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Sesuai dengan hasil angket dan hasil observasi mengenai penggunaan metode *edutainment*. Hasil rata – rata yang diperoleh pada hasil angket tersebut ialah 88.5% yang berarti masuk dalam kategori sangat positif . Sedangkan hasil rata – rata yang diperoleh pada hasil observasi tersebut ialah 97.2% yang termasuk dalam kategori sangat positif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Basit, (2022) yang berpendapat bahwa metode *edutainment* mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar peserta didik serta memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mahendra, Karim, & Muhammad (2021) bahwa penggunaan metode *edutainment* bermanfaat dan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sesuai pula dengan Nugraha, (2021) berpendapat dalam penelitiannya ialah dengan menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan kategori sangat baik.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini diambil berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil pengolahandata, dan pembahasan hasil penelitian. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil belajar pesertadidik pada aspek kognitif setelah menggunakan metode belajar *edutainment* pada materi penggunaan perkakas tangan mengalami peningkatan dengan kategori tinggi yakni dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,85 dan respon serta aktivitas belajar peserta didik terhadap penggunaan metode pembelajaran *edutainment* pada materi penggunaan perkakas tangan termasuk dalam kategori sangat positif yaitu pada skor angket diperoleh sebesar 88,5% sedangkan pada observasi diperoleh skor sebesar 97,2%.

REFERENSI

- Alamsyah, I. R., Mahfud, I., & R. M. (2022). Pengaruh latihan shooting dengan metode beef terhadap akurasi free throw siswi ekstrakurikuler basket SMK Negeri 4 Bandar Lampung. *Sport Science and Education Journal*, 3(2).
- Basit, A. (2022). Penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari semester genap tahun pelajaran 2021/2022. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 9-24.

- Hoar, Y., Aji, S. D., & Kurniawati, M. (2022). Implementasi etode pembelajaran edutainment berbasis media untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 1-5.
- Juliana, Nirmala, A., & Felicia. (2020). Pengaruh desain interior terhadap minat pengunjung di restoran The Garden Pantai Indah Kapuk. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 20(1), 28-34.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).
- Mahendra, R., Karim, H., & Muhammad, H. (2021). Penerapan metode edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran fikih. *Islamic Education Studies:an Indonesia Journal*, 4(2), 86-96.
- Misbah, S. (2022). Penerapan metode umpan balik (feed back partner) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia materi struktur dan kebahasaan teks anekdot kelas X IPS-2 SMAN 4 Kota Bima semester 1 tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 143-154.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Nugraha, A. E. (2021). Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan metode demonstrasi pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Neglasari Tasikmalaya. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 2(1), 12-21.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (PjBL) berbantuan metode edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *efleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Sa'adah, S. A., Aris, & Pupitasari, R. (2022). Pengaruh metode edutainment terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(1).
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan indonesia menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 43-49.
- Sasmita, M. A., & Purnamasari, N. L. (2018). Perbandingan metode pembelajaran edutainment dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Kalidawir. *JoEICT (Journal of Education And ICT)*, 2(1).
- Sasmita, R. S., & Harjono, N. (2021). Efektivitas model problem based learning dan problem posing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472-3481.

- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 1*(2).
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(7), 1256-1268.
- Usman, F., Djuko, R. U., & Anu, Z. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik program kesetaraan paket B. *Student Journal of Community Education, 144-150*.
- Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran fisika menggunakan model discovery learning berbasis edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, 5*(1), 47.
- Yasmin, Z., & Santoso, B. (2019). Fasilitas belajar dan metode mengajar guru sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 4*(1), 134-140.
- Zakaria, A., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2017). Penerapan metode pembelajaran edutainment pada pembelajaran psychometric untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal*