

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMNET* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA DIKLAT MULOK ELEKTRONIKA DI SMP NEGERI 6 SURABAYA.

Sultan Firstarizki Huda

Pend. Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: firstarizkihuda@gmail.com

Puput Wanarti R

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: puput_wr@yahoo.com

Abstrak

Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* pada mata diklat Mulok Elektronika terhadap kelas eksperimen di SMP Negeri 6 Surabaya.

Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu "*Nonequivalent Control Design*". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mulok Elektronika SMP Negeri 6 Surabaya. Diambil sampel sebanyak 2 kelas, kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh hasil belajarnya digunakan teknik analisis data uji-t.

Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu "*Nonequivalent Control Design*". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mulok Elektronika SMP Negeri 6 Surabaya. Diambil sampel sebanyak 2 kelas, kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh hasil belajarnya digunakan teknik analisis data uji-t.

Kata kunci: metode pembelajaran *edutainment*, model pembelajaran kooperatif, hasil belajar siswa, pengaruh metode.

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of the application of the learning methods *edutainment* on experiments class electronics in junior high schools 6 Surabaya.

This research used *quasi experiment* method with draft research "*nonequivalent control design*". Sample in this research is a student of VII grade electronics class of high schools 6 Surabaya. Taken samples from 2 class, VIII C grade as a experimentation sample and VIII B grade as a control sample. While to know the results of this research used *uji-t* data analysis.

The results showed that H_1 stating "Learning *edutainment* method improve post test assessment of experiment class sample on memahami konsep dasar sumber daya adaptor dan mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor subject" accepted. Because of the t_{hitung} is 2,008 entered into the rejection of H_0 . This indicates that *edutainment* learning methods can improve student post test assesment.

Keywords: *edutainment* methods, cooperative models, students assesment, the influence.

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh SMP Negeri 6 selaku objek penelitian peneliti adalah adanya kelompok dominan, yaitu kelompok kelas biasa (VIII A, B, C, D) dan kelompok kelas unggulan (VIII E, F, G, H, I). Kelas unggulan ini adalah kelas yang siswa nya memiliki nilai tinggi ketika pertama kali mendaftar di SMP Negeri 6 Surabaya. Selain itu, dalam akademik nilai rata-rata kelasnya mencapai standar nilai kelulusan (85 untuk mata pelajaran muatan lokal Elektronika). Masalah muncul ketika antara kedua kelompok kelas ini timbul *gap* atau jarak yang cukup signifikan perihal rata-rata

hasil belajar. Siswa pada kelas unggulan seperti yang sudah dijelaskan, cenderung atau bahkan lebih sering melebihi standar nilai kelulusan daripada kelas biasa yang tidak sering mencapai standar nilai kelulusan.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dapat diartikan *edutainment* adalah suatu pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Hal ini bisa digunakan dengan berbagai cara misalnya dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), demonstrasi dll (Sholeh Hamid, 2011:17).

Metode *edutainment* selain dimaksudkan agar siswa aktif dalam pembelajaran akan tetapi juga menekankan pentingnya inisiatif dan kesenangan diri saat menjalani pembelajaran dan menekankan pembelajaran sebagai sebuah aktivitas, dari latar belakang inilah mengapa penulis memilih metode *edutainment* sebagai alternatif metode pembelajaran guru di kelas. Adapun mata pelajaran yang diambil adalah mulok elektronika karena mata pelajaran ini membutuhkan pengembangan kreatifitas individu sehingga siswa dapat memahami pelajaran dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan mengenai mata pelajaran Ketrampilan Elektronika. Oleh karena itu diharapkan dengan menggunakan metode *edutainment* siswa dapat belajar secara aktif baik secara fisik, sosial maupun psikis dalam memahami konsep.

Ada banyak penelitian yang menyimpulkan bahwa metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa diantaranya adalah penelitian metode *edutainment* terkait motivasi dan prestasi yang dilakukan oleh Rahmawati pada tahun 2009 menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum pemberian tindakan (metode pembelajaran *edutainment*) diperoleh rata-rata 58.66% (siklus I), kemudian setelah pemberian tindakan pada siklus I naik menjadi 70.43%, dan pada siklus II (memberikan tindakan lebih lanjut) motivasi belajar siswa semakin meningkat dengan skor rata-rata 81.73% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Tes siklus I ketuntasan belajar klasikal belum tercapai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 79.31% dengan total 23 siswa telah tuntas belajar dan 6 siswa belum tuntas belajar. Pada siklus II telah tercapai ketuntasan belajar klasikal 100%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, metode pembelajaran *edutainment* adalah sebuah metode yang tepat untuk diterapkan pada siswa SMP, sehingga dibuat sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment* terhadap Hasil Belajar pada Mata Diklat Mulok Elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya".

Dari latar belakang yang disebutkan, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut : Apakah pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada Standar Kompetensi Memahami konsep dasar Sumber Daya Adaptor dan Mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor pada kelas biasa mata diklat Mulok Elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas biasa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada standar kompetensi memahami konsep sumber daya adaptor dan mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor pada kelas biasa mata diklat Mulok Elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya.

1. Batasan pada penelitian ini adalah:

(1) Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas VIII Mulok Elektronika SMP Negeri 6 Surabaya yang terdiri dari 2

kelas. (2) Materi yang disampaikan hanya pada Standar Kompetensi Memahami konsep dasar Sumber Daya Adaptor dan Mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor. (3) Siswa kelompok kelas eksperimen (VIII C) dengan perlakuan metode pembelajaran *edutainment* dan siswa kelas kontrol (VIII B) dengan perlakuan tanpa menggunakan metode pembelajaran *edutainment*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku ajar siswa dan *post test*. (a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu Rencana pembelajaran berisi tentang rencana guru pada saat mengajar serta rangkuman guru pada saat melaksanakan proses belajar mengajar. (b) Buku ajar siswa adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sutrisno (Moh.Sholeh: 2011) metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini merupakan pengembangan dari metode pembelajaran aktif. Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seorang/kelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon baik dari peserta didik. Metode *edutainment* ini termasuk juga dalam metode pembelajaran aktif

Langkah-langkah dalam pembelajaran aktif dengan metode *edutainment* adalah (1) Menjelaskan kepada siswa bahwa pengajar ingin melakukan sebuah *warming up* pembuka tentang materi yang akan disampaikan dan tujuan materi hari ini dengan cara yang menyenangkan dengan mereka sebelum semakin serius tentang materi pelajaran. (2) Mengantar siswa pada materi yang diajarkan. Kemudian ajak salah satu siswa untuk membuat kegembaraan atau kelucuan dari materi yang akan dipelajari. (3) Memberikan tugas/permasalahan kepada masing-masing kelompok yang jawabannya membutuhkan kreatifitas siswa tentang materi yang akan dipelajari. (4) Ajaklah siswa untuk menyampaikan "ide-ide" mereka dan berikan *applause* atas hasil-hasilnya. (5) Menanyakan kepada siswa, "Apa yang telah kalian pelajari tentang materi."

Sehubungan dengan pembahasan yang telah diuraikan maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan dua kelompok yang signifikan di SMP Negeri 6 Surabaya, yaitu antara kelas unggulan dan kelas biasa. Kelas unggulan selalu bisa mencapai bahkan melebihi standar nilai kelulusan, sebaliknya dengan kelas biasa. Dari fenomena tersebut penelitian ini

ingin mengetahui apakah metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh terhadap hasil belajar kelompok kelas biasa pada standar kompetensi memahami konsep dasar sumber daya adaptor dan mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor mata pelajaran muatan lokal elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya.

(Riduwan, 2006: 41)

Keterangan: n = banyaknya validator/responden
 n_i = banyaknya validator/respon yang memiliki nilai i
 i = bobot penilaian kuantitatif (1-5)
 i_{max} = nilai maksimal

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Eksperimental Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada mata diklat Mulok Elektronika Standar Kompetensi Memahami konsep dasar Sumber Daya Adaptor dan Mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor pada kelas eksperimen yaitu kelompok kelas biasa di SMP Negeri 6 Surabaya.

Hasil penelitian ini tidak diproduksi secara masal dan hanya diujikan secara terbatas karena penelitian ini hanya menggunakan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya sebagai populasi dan kelompok kelas biasa kelas VIII B dan C sebagai sampel.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran, buku ajar dan soal *post test* digunakan analisis rating dengan perhitungan menggunakan skala liker sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kriteria Penilaian *Skala liker*

| Kriteria | Bobot Nilai | Presentase |
|-------------|-------------|------------|
| Sangat baik | 5 | 84% - 100% |
| Baik | 4 | 68% - 83% |
| Cukup baik | 3 | 52% - 67% |
| Kurang baik | 2 | 36% - 51% |
| Tidak Baik | 1 | 20% - 35% |

(Riduwan, 2006)

Penentuan skor maksimal validator dilakukan dengan cara

$$\sum \text{nilai tertinggi validator} = n \times i_{max}$$

Keterangan : n = banyaknya validator / responden
 i = bobot nilai penilaian kuantitatif

(Riduwan, 2006: 40)

Sedangkan untuk menentukan jumlah jawaban validator dilakukan dengan rumus

| | |
|--------------------|----------------|
| Sangat layak | $n \times 5$ |
| Layak | $n \times 4$ |
| Cukup layak | $n \times 3$ |
| Tidak layak | $n \times 2$ |
| Sangat tidak layak | $n \times 1$ + |
| Skor Validasi | |

(Riduwan, 2006: 40)

Dimana : n = banyaknya validator yang memilih penilaian kualitatif.

Setelah melakukan perhitungan untuk mencari jumlah jawaban validator selanjutnya adalah menentukan hasil rating yang dapat dihitung dengan rumus :

$$HR = \frac{\sum_{i=1}^5 n_i \times i}{n \times i_{max}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana perencanaan pembelajaran (RPP), buku ajar siswa pada mata pelajaran mulok elektronika dan soal *post test*. Pada tahap ini akan dijelaskan hasil penelitian dan penyajian data. Data yang disajikan adalah deskripsi data hasil validasi instrument penelitian.

Hasil validasi ini didapat melalui validasi oleh 3 validator yang terdiri dari 2 orang dosen Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya dan 1 orang guru SMP Negeri 6 Surabaya.

Setelah melakukan validasi pada dosen jurusan teknik elektro dan guru SMP Negeri 6 Surabaya untuk mengetahui tingkat kelayakan pada instrumen penelitian yang terdiri dari RPP, buku ajar siswa dan soal *post test*.

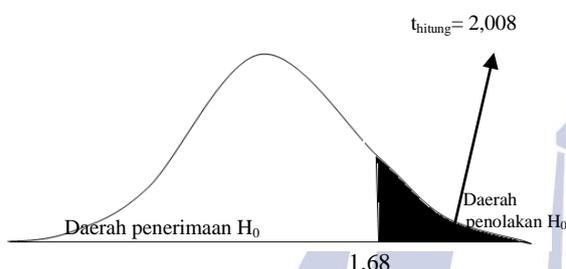
Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi RPP yang didapatkan, maka RPP tersebut dikategorikan baik dengan hasil rating 82,35% sehingga RPP bisa digunakan untuk instrumen penelitian.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi buku ajar yang didapatkan, maka buku ajar tersebut dikategorikan baik dengan hasil rating 82,91% sehingga dapat digunakan untuk instrumen penelitian

Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi soal *post test* yang didapatkan, maka soal *post test* tersebut dikategorikan layak dengan hasil rating 81,53% sehingga soal *post test* ini bisa digunakan dalam pembelajaran, namun hasilnya masih kurang sempurna dikarenakan terdapat kesalahan seperti pada aspek-aspek yang telah dibahas.

Hasil evaluasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* diuji dengan analisis uji-t menggunakan software SPSS 16 menunjukkan bahwa H_0 yang menyatakan “metode pembelajaran *edutainment* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kelompok kelas biasa pada standar kompetensi memahami konsep dasar sumber daya adaptor dan mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor mata pelajaran muatan lokal elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya” ditolak sedangkan H_1 yang menyatakan “metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh terhadap hasil belajar kelompok kelas biasa pada standar kompetensi memahami konsep dasar sumber daya adaptor dan mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya

adaptor mata pelajaran muatan lokal elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya” diterima. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil analisis menggunakan *software* SPSS 16 didapat t_{hitung} sebesar 2,008 dengan taraf signifikansi sebesar 0,007. Sedangkan nilai t_{tabel} dapat diketahui dengan cara melihat tabel distribusi t dengan $t_{(1-\alpha)} = t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)}$ dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2 = 43$, maka didapat t_{tabel} sebesar 2,018 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka hasil t_{hitung} (2,008) lebih besar dari daripada t_{tabel} (1,68).



PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi instrument penelitian dari beberapa validator didapat hasil sebagai berikut (1) hasil validasi RPP dikategorikan baik dengan persentase 82,35 % sedangkan hasil validasi butir soal dikategorikan baik dengan hasil rating 81,53 % serta hasil validasi buku ajar dikategorikan baik dengan hasil rating 82,91 % sehingga metode pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran muatan lokal elektronika telah layak dan dapat digunakan sebagai pembelajaran di SMP Negeri 6 Surabaya. (2) Nilai uji beda (uji t) atau t_{hitung} sebesar 2,008 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,68. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $2,008 > 1,68$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh terhadap hasil belajar kelompok kelas biasa pada standar kompetensi memahami konsep dasar sumber daya adaptor dan mengidentifikasi komponen-komponen sumber daya adaptor mata pelajaran muatan lokal elektronika di SMP Negeri 6 Surabaya.

Saran

Karena dalam setiap pertemuan kelas guru harus bisa membuat suasana kelas yang menyenangkan dan aktif, maka guru harus selalu *up to date* tentang hal-hal yang disenangi siswa sehingga hal-hal yang menarik tersebut bisa disisipkan dalam konsep pembelajaran. Metode pembelajaran *edutainment* memungkinkan guru menerapkan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas serta yang dikuasai oleh guru.

Penelitian ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti sangat mengharap ada pihak yang akan meneruskan penelitian ini untuk menjadikan suatu perangkat pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, Riduwan. 2006. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Cetakan I. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT.Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Debayor, Akmal, 2011. Artikel : EDUTAINMENT (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) . (<http://akmal-mr.blogspot.com/2011/04/metode-edutainment.html?m=1>, diakses pada tanggal 3 Oktober 2013).
- Hamid, Moh.Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Jogjakarta : DIVA Press
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Muijis, Daniel & Reynolds, David. 2008. *Effective Teaching*, teori dan aplikasi, terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto, Ed. 2, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Mufidah, Lina. 2013. "PENGARUH METODE EDUTAINMENT TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKNIK-TEKNIK DASAR MEMASAK DI SMK NEGERI 2 GODEAN". Jurnal Online. Yogyakarta: UNY
- Nur, Mohammad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains Dan Matematika Sekolah Unesa.
- Putri Wahyuningtyas, Endah. 2013. *Skripsi: PENGARUH MODEL ACTIVE LEARNING DENGAN STRATEGI LIGHTENING THE LEARNING CLIMATE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 3 BOYOLANGU TAHUN AJARAN 2012/2013*. Surabaya. Tidak dicantumkan nama penerbit
- Rizema Putra, Sitiatava. 2013. *DESAIN BELAJAR MENGAJAR KREATIF BERBASIS SAINS*. Jogjakarta : DIVA Press
- Sudjana, . 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. 1989. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung : CV. Alfabeta

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya : Unesa Press.

Trianto.2009. *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek*. Jakarta: Prestsai Pusaka Publisher

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/195404021980112001-IHAT_HATIMAH/Pengertian_Pendekatan_strategi_metode_teknik_taktik_dan.pdf. Diakses pada tanggal 23oktober 2013 jam 10.00

