

**Eksperimen Model Pembelajaran Edutainment
Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

Diawati¹⁾; Amril²⁾; Suarni³⁾

¹⁾Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Kendari

²⁾Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Kendari

³⁾Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Kendari

Email: diawatipuulemo@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the level of motivation of students in PAI subjects with edutainment learning models and conventional learning models at SMP Negeri 1 Lembo, North Konawe Regency and to determine the effect of edutainment learning models on student learning motivation in PAI subjects at SMP Negeri 1 Lembo, North Konawe Regency. The research method used was Quasi Experiment with Non Equivalent Control Group Design. The method used in this research is experimental method with Post test Only Control Group Design. In this design, two groups were selected, then given treatment, and finally given a post test. The results showed that the level of learning motivation of students who took part in learning by using conventional learning models was 79.7 with a percentage of 53% and included the good category. While the level of learning motivation of students who take part in learning by using the edutainment learning model is 88.13 with a percentage of 81% and is included in the very good category. There is an effect of PAI learning motivation after the post test between the control class and the experimental class tested using the two mean difference test, it can be stated that the two classes have different abilities, in the control class $t_{count} < t_{table}$, namely $0.391 < 1.671$ and $Sig. (\rho) > a (0.05)$ which is $0.421 > 0.05$ while in the experimental class $Sig. (\rho) < a (0.05)$ which is $0.000 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$, namely $5,253 > 1.671$ with $df = 59$ and a significant level of 5%. It is known that both experience differences from post test learning motivation in each class, the control class post test learning motivation of 79.7 is lower than the experimental class obtaining post test learning motivation of 88.13.

Keywords: influence, edutainment model, learning motivation.

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dengan model pembelajaran edutainment dan model pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Lembo Kabupaten Konawe Utara dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap motivasi

belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Lembo Kabupaten Konawe Utara. Metode penelitian yang digunakan ialah *Quasi Eksperimen* dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Post test Only Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, setelah itu diberikan perlakuan, dan terakhir diberi post test. Hasil penelitian menunjukkan Tingkat motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebesar 79,7 dengan presentase 53% dan termasuk kategori baik. Sedangkan tingkat motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran edutainment adalah sebesar 88,13 dengan presentase 81% dan termasuk kategori sangat baik. Terdapat pengaruh motivasi belajar PAI setelah dilaksanakannya post test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diuji dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata, dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang berbeda, pada kelas kontrol thitung < ttabel yaitu $0,391 < 1,671$ dan $\text{Sig.}(\rho) > \alpha (0,05)$ yaitu $0,421 > 0,05$ sedangkan pada kelas eksperimen $\text{Sig.}(\rho) < \alpha (0,05)$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan thitung > ttabel yaitu $5,253 > 1,671$ dengan $df = 59$ dan taraf signifikan 5%. Diketahui bahwa keduanya mengalami perbedaan dari motivasi belajar post test disetiap kelas, kelas kontrol motivasi belajar post test sebesar 79,7 lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen memperoleh motivasi belajar post test sebesar 88,13.

Kata Kunci: pengaruh, model edutainment, motivasi belajar.

Pendahuluan

Pembelajaran di era digital saat ini menuntut inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah model pembelajaran edutainment, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (Mitasari, 2018). Konsep edutainment bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola perencanaan yang digunakan pedoman pembelajaran dikelas. Model pembelajaran direncanakan sebagai suatu inovasi dalam metode pembelajaran abad ke 21, yang menyesuaikan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi (Telupun, 2020).

Dalam konteks ini, penelitian mengenai eksperimen model pembelajaran edutainment terhadap motivasi belajar peserta didik menjadi sangat relevan. Dari paparan ini jelas bahwa peserta didik memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya dalam mengembangkan intelektual dan perkembangan kognitifnya di dalam sekolah, melalui berbagai

proses pembelajaran yang diberikan di sekolah oleh para tenaga pendidik. Dari paparan ini jelas bahwa peserta didik memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya dalam mengembangkan intelektual dan perkembangan kognitifnya di dalam sekolah, melalui berbagai proses pembelajaran yang diberikan di sekolah oleh para tenaga pendidik (Santoso, 2018). Penelitian ini berupaya untuk menguji efektivitas pendekatan edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Edutainment dengan mudah memahami inti pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik senang belajar tanpa disadari (Widiasmoro, 2018). Dengan menyajikan materi pelajaran melalui media yang lebih interaktif dan menghibur, diharapkan siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa (Rahman, 2021). Siswa yang termotivasi cenderung lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi, dan lebih gigih dalam mengatasi kesulitan belajar. Motivasi juga mampu memberikan gairah rasa senang dalam belajar sehingga memiliki energi yang banyak untuk memperoleh prestasi yang lebih baik. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam kemampuan berfikir, keterampilan, dan sikap (Andriani & Rasto, 2019). Oleh karena itu, menemukan metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Eksperimen ini dilakukan dengan melibatkan sejumlah peserta didik sebagai subjek penelitian, yang akan diberikan materi pembelajaran menggunakan model edutainment. Hasil dari eksperimen ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak positif dari penerapan edutainment dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadi dasar untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

Penting bagi pendidik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar tercipta interaksi yang baik untuk proses pembelajaran di kelas (Arianti, 2018). Berhasilnya guru menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari kualitas pembelajaran peserta didik yang meningkat. Berdasarkan Observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 1 Lembo, kondisi yang terjadi di kelas, tidak sepenuhnya yang diharapkan yaitu terjadinya proses pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan apabila didalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, bangkitnya motivasi belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, bersemangat dan memiliki konsentrasi yang tinggi. Ada beberapa hal yang biasanya menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif adalah peserta didik bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan pendidik, mata pelajaran PAI yang disampaikan pendidik cukup sulit dipahami

peserta didik, dan pendidik kurang bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. kondisi belajar yang tidak kondusif dapat menyebabkan peserta didik menjadi kehilangan konsentrasi, dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran secara maksimal

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan wawasan baru bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Penemuan dari eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat luas bagi peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperiment dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Quasi Eksperiment adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok. Sedangkan *Non Equivalent Control Group Design* adalah jenis metode quasi eksperiment yang melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok perlakuan (Samsu, 2017). Sumber data penelitian ini ialah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi terhadap Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Lembo, Guru PAI dan Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Lembo Kabupaten Konawe Utara. Sedangkan data sekundernya diperoleh dari dokumen tentang sejarah sekolah, data jumlah peserta didik kelas VIII dan pendidik serta data tentang kondisi objektif sekolah SMP Negeri 1 Lembo Kabupaten Konawe Utara.

Populasi dan sampel penelitian ini ialah sebanyak 61 siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Lembo. adapun sampel penelitian ini ialah mengambil 61 orang sebagai sampel, penelitian dapat lebih mendalam menganalisis dan memahami berbagai aspek yang menjadi fokus penelitian. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik clustering sampling yaitu teknik yang sudah memiliki akses atas nama-nama dalam populasi dan dapat melakukan sampling secara langsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis pendahuluan dan analisis uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Tahap awal pada penelitian ini adalah peneliti mengamati pendidik memberikan treatment yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen materi pelajaran disampaikan dengan model pembelajaran *edutainment* yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Tujuannya

adalah untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif bagi para peserta didik, sedangkan pada kelas kontrol materi pelajaran disampaikan dengan model pembelajaran yang berpusat pada pendidik. Pendidik berperan sebagai satu satunya sumber informasi dan pengendali utama proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah dua kali pertemuan. Model pembelajaran Edutainment mempunyai kelebihan atau keistimewaan yaitu : mampu memulihkan kondisi peserta didik menjadi senang belajar, meningkatkan proses dan motivasi pembelajaran yang diterimanya, dan yang terakhir mampu memproses, menyimpan, serta menyerap informasi dengan baik. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran edutainment berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Dari kualitas jawaban setiap angket motivasi belajar pada kelas kontrol mendapatkan skor total 2.391 dengan rata rata 79,7 atau 53%. Data tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar PAI kelas kontrol termasuk dalam kategori baik karena termasuk dalam interval 71-80. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan skor total 2.732 dengan rata- rata 88,13 atau 81%. Data tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar PAI kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik karena termasuk dalam interval 81 100. Jadi, dari hasil post test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik pada kelas kontrol. Berikut hasil nilai interval yang di dapatkan.

Tabel 4. 9

Nilai Interval Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dengan Pelaksanaan Model Pembelajaran Edutainment

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	25	81%
2	71-80	Baik	5	16%
3	61-70	Cukup	1	3%
4	51-60	Kurang	0	0
Jumlah			31	100

Berdasarkan hasil distribusi presentase diketahui 25 peserta didik (81%) dengan pelaksanaan model *edutainment* motivasi belajarnya sangat baik, 5 peserta

didik (16%) dengan pelaksanaan model *edutainment* motivasi belajarnya baik, dan 1 peserta didik (3%) dengan pelaksanaan model *edutainment* motivasi belajarnya cukup. Merujuk pada rata-rata nilai yang diperoleh yakni 88,13 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan pelaksanaan model pembelajaran *edutainment* di SMP Negeri 1 Lembotermasuk pada kategori “Sangat baik”.

Kesimpulan

Penelitian mengenai eksperimen model pembelajaran *edutainment* terhadap motivasi belajar peserta didik menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Eksperimen ini menguji efektivitas pendekatan *edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penerapan *edutainment*, materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, yang secara substansial berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam model pembelajaran *edutainment* menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan motivasi ini juga berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman dan retensi materi pelajaran.

Selain itu, model pembelajaran *edutainment* juga berhasil mengurangi kejenuhan dan kebosanan yang sering dirasakan siswa selama proses belajar. Dengan adanya elemen hiburan yang dikombinasikan dengan konten edukatif, siswa merasa lebih rileks dan terlibat, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran *edutainment* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan *edutainment* tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa. Oleh karena itu, *edutainment* dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini merekomendasikan agar institusi pendidikan mempertimbangkan penerapan model pembelajaran *edutainment* secara lebih luas. Dengan demikian, diharapkan motivasi dan prestasi belajar siswa dapat terus ditingkatkan, seiring dengan terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Referensi

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dilaketika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Mitasari, N. R. (2018). Model Pembelajaran Edutainment dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 41–49. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/698>
- Masrukhin. (2018). “Metodologi Penelitian Kuantitatif”. (Kudus : Media Ilmu Press).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In Rusmini (Ed.), *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)* (Cetakan I). Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan.
- Santoso, S. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2376>
- Telupun, D. (2020). EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT UNTUK MEMOTIVASI PESERTA DIDIK SELAMA PEMBELAJARAN SECARA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(6), 5–24.
- Widiasmoro, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter* (Cetakan er). Ar Ruzz Media.