

Pengaruh Model Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Minat Belajar IPS di SMPN 1 Tigaraksa, Kabupaten Tangerang

The Influence of Edutainment Learning Model on the Interest in Learning Social Studies at SMPN 1 Tigaraksa, Tangerang Regency

Astried Thaliana Primawardani*

Universitas Pendidikan Indonesia

astriedthalianap18@gmail.com

Hasriani Hasriani

Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, Indonesia

hasriani@uindatokrama.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effect of the edutainment learning model on the learning interest of eighth-grade students at SMPN 1 Tigaraksa, Tangerang Regency. The research employs a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. A total of 80 students participated, with 40 students in the control class using the lecture method and 40 students in the experimental class using the edutainment model. Data were collected through observation, documentation, and a learning interest questionnaire, and then analyzed using SPSS for Windows 24. The independent sample t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, with the average learning interest score being 78.66 in the experimental class and 72.37 in the control class, indicating a significant difference in learning interest between the two classes. The implementation of the edutainment model's learning interest aspects is suggested as the key factor contributing to this increase.

Keywords: *edutainment, learning interest, student engagement*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Tigaraksa, Kabupaten Tangerang. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group. Sebanyak 80 siswa terlibat, 40 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan 40 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model edutainment. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan angket minat belajar, lalu dianalisis menggunakan SPSS for Windows 24. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan rata-rata minat belajar kelas eksperimen 78,66 dan kelas kontrol 72,37, sehingga disimpulkan terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kedua kelas tersebut. Implementasi aspek minat belajar pada sintaks edutainment diduga menjadi faktor utama peningkatan ini.

Kata Kunci : *edutainment, ketertarikan belajar, keterlibatan siswa*



Pendahuluan

Menurut *National Council for Social Studies* (NCSS) di Amerika Serikat, tujuan pembelajaran IPS adalah meningkatkan harkat manusia sebagai makhluk sosial melalui sosialisasi rasional.¹ Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah harus membekali siswa dengan empat kemampuan utama. Menurut Lillemor Lindwall and Vibeke Lohne,² pengetahuan mengenai harkat manusia sebagai makhluk sosial memerlukan dukungan dari ilmu sosial dan disiplin ilmu lainnya. Selain itu, keterampilan dalam menerapkan pengetahuan untuk pengambilan keputusan rasional sangat penting, termasuk kemampuan dalam memperoleh, menghimpun, dan menganalisis data.³ Nilai dan sikap juga memainkan peran krusial, dengan klarifikasi nilai sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang rasional dan moral. Terakhir, keikutsertaan dalam kegiatan sosial mencakup kemauan untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial nyata serta keterampilan dalam berperilaku sosial.⁴

Sejalan dengan hal tersebut, tujuan utama pembelajaran IPS adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang baik, seperti yang diuraikan oleh Barr dan Barth, ciri-ciri warga negara yang baik meliputi patriotisme, yaitu cinta kepada tanah air dan negara, serta penghargaan dan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial.⁵ Selain itu, integritas sosial dan tanggung jawab, penghargaan terhadap budaya dan tradisi, serta motivasi untuk aktif dalam demokrasi juga merupakan ciri penting. Kesadaran akan masalah sosial, ide, sikap, dan keterampilan sebagai warga negara, serta pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku turut membentuk karakter seorang warga negara yang baik.⁶

¹Davut Gürel and Görkem Avci, "Social Studies Textbooks in Turkey in Terms of Citizenship and Human Rights: A Critical Discourse Analysis Conditions of the Creative Commons Attribution License (CC BY-NC-ND) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)," *International Journal of Curriculum and Instruction* 14, no. 2 (2022): 1600, <https://orcid.org/0000-0003-2309-9202>.

²Lillemor Lindwall and Vibeke Lohne, "Human Dignity Research in Clinical Practice – a Systematic Literature Review," *Scandinavian Journal of Caring Sciences* 35, no. 4 (2021): 1038–49, <https://doi.org/10.1111/scs.12922>.

³Muhammad Yahya, Pendidikan Teknik Otomotif, and Wahyudi Teknik Elektro, "Prosiding Seminar Nasional Implementasi Artificial Intelligence (AI) Di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional*, 2023, 190–99, <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>.

⁴G P G Pandu, "Implementation of Character Education in The Context of General Education:-," *JSE Journal Sains and Education* 1, no. 2 (2023): 38–47, <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/view/81%0Ahttps://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/download/81/89>.

⁵Hasan Aydin Kristina Andrews, "Pre-Service Teachers' Perceptions of Global Citizenship Education in the Social Studies Curriculum Kristina Andrews 1 & Hasan Aydin 2" 11, no. 4 (2020): 84–113.

⁶Nafiah Nur Shofia Rohmah et al., "Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023): 1254–69, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>.

Untuk mendukung pencapaian tujuan-tujuan tersebut, inovasi dalam metode pengajaran, seperti model *edutainment*, dapat menjadi solusi efektif. Model *edutainment* yang menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran IPS. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif tetapi juga merasa lebih terlibat dan terhibur, yang dapat memperkuat kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep sosial secara praktis. Model pembelajaran *edutainment*, yang menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan, telah berkembang sejak diperkenalkan pada tahun 1980-an. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik dengan memanfaatkan berbagai teknik seperti permainan, humor, dan aktivitas kreatif. Menurut Mulyasa (2008), *edutainment* berfokus pada meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, model *edutainment* memanfaatkan teori-teori belajar seperti Active Learning, Quantum Learning, dan Quantum Teaching. Active Learning melibatkan siswa secara langsung melalui interaksi dan kegiatan praktis, sementara Quantum Learning menekankan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan dan pemahaman positif terhadap kegagalan.⁷ Quantum Teaching fokus pada pemanfaatan semua aspek dalam proses belajar, termasuk lingkungan dan interaksi, untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Langkah-langkah penerapan model ini meliputi teknik-teknik seperti menyanyi, permainan labirin, dan kerja kelompok, yang semua bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan memotivasi siswa. Dengan demikian, minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui strategi-strategi ini, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.⁸

Minat belajar siswa sangat penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Model pembelajaran *edutainment*, yang menggabungkan elemen pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*), menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar dengan

⁷Ahlem Fettahine, Amina Anteur, and Hayet Chafia Lammamri, "Examining the New Concept of E-Learning and How It Has Influenced Traditional Classroom in Algerian University," 2022.

⁸Nici B Harper, "How Principles of Brain Based Learning Are Used in Title I High Schools and Its Effect If Any on Student Growth" (Texas Wesleyan University, 2024).

menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif.⁹ Sementara minat sendiri adalah dorongan internal yang membuat seseorang tertarik dan memberikan perhatian khusus terhadap objek, kegiatan, atau subjek tertentu, yang biasanya disertai dengan perasaan senang dan antusias. Minat dapat bersifat sementara atau permanen tergantung pada seberapa dalam individu terlibat dan termotivasi oleh minat tersebut.¹⁰ Sebaliknya, belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang yang terjadi akibat pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Proses ini melibatkan persepsi, ingatan, pengolahan informasi, dan pengambilan keputusan.¹¹ Minat belajar adalah faktor penting dalam prestasi akademik yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi serta dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator minat belajar, yaitu perasaan senang yang membuat siswa belajar dengan penuh perhatian tanpa paksaan, perhatian yang tinggi terhadap materi pelajaran, bahan ajar dan sikap guru yang menarik, serta pemahaman tentang manfaat mata pelajaran. Indikator-indikator ini menunjukkan bagaimana minat dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹²

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa edutainment dapat meningkatkan hasil belajar dan kegembiraan siswa seperti yang ditemukan oleh Dominggus Telupun,¹³ dan Mukhlisah et al.,¹⁴ memberikan wawasan berharga untuk penelitian ini dengan membandingkan implementasi metode edutainment dalam konteks yang berbeda. Emmi Murtiyani menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan metode edutainment dalam mata pelajaran PAI,¹⁵ sedangkan Ade, mengungkapkan pengaruh positif

⁹Rafika Dian Rahmawati et al., "PENGEMBANGAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN EDUTAINMENT," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 04 (2024): 242–56.

¹⁰ Ahmad Tohir, "Learning Interest and Discipline on Learning Motivation.," *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 10, no. 2 (2022): 424–35.

¹¹ Sobron Adi Nugraha, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari, "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 265–76.

¹² Rinda Miranda, Syarief Hasani, and Rizki Kustanti, "Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Kb Ar-Rozzaq Kp. Bojongbenteng Pagerageung Tasikmalaya," *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 32–47.

¹³Dominggus Telupun, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 6 (2020): 254–62.

¹⁴R Mukhlisah, Mustamin Mustamin, and Muh Azhar, "Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Kota Makassar," *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17, no. 1 (2025): 206–14.

¹⁵Emmi Murtiyani, "Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022" (IAIN Ponorogo, 2022).

metode ini terhadap hasil belajar PPKN dengan respon siswa yang baik,¹⁶ sementara Martin Kahfi menilai efektivitas metode edutainment menunjukkan minat belajar dan prestasi belajar IPS menunjukkan hasil yang memuaskan.¹⁷

Perbedaan penelitian terletak pada variabel, lokasi, dan sampel, dan kontribusi utama adalah memberikan gambaran tentang efektivitas metode edutainment dalam berbagai konteks pendidikan. Namun, di SMPN 1 Tigaraksa, minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS, masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model edutainment terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Tigaraksa dengan pendekatan kuasi eksperimen. Novelty penelitian ini terletak pada penerapan model edutainment dalam konteks yang kurang dieksplorasi di tingkat SMP, serta analisis perbandingan antara edutainment dan metode ceramah dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode ceramah adalah pendekatan pembelajaran di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa bertindak sebagai pendengar pasif. Menurut Habibi, metode ini lebih fokus pada penyampaian konsep-konsep oleh guru, dan siswa lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif.¹⁸ Kelebihan metode ceramah meliputi struktur yang jelas, kontrol penuh oleh guru, kemudahan penilaian, dan penghematan waktu. Namun, metode ini juga memiliki kekurangan, seperti minimnya keterlibatan siswa, kurangnya pengembangan keterampilan kritis, ketidakperhatian terhadap perbedaan individu, dan potensi rendahnya motivasi siswa.¹⁹ Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang efektivitas model edutainment dalam meningkatkan minat belajar dan memberikan dasar bagi inovasi pembelajaran di sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Tigaraksa. Mengacu pada Sugiyono (2016), metode kuantitatif mengandalkan data numerik dan positivisme. Penelitian ini menerapkan desain "pretest-posttest Nonequivalent Control Group Design," seperti yang dijelaskan oleh Creswell (2015),

¹⁶Irma Kusuma Wardhani Ade, "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DALAM MENGUATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 KALIREJO," 2024.

¹⁷Martin Kahfi et al., "Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 84–89.

¹⁸Dhiatiko Dhaifullah Habibi et al., *Membangun Pembelajaran Aktif Di Era Digital* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025).

¹⁹Dina Mawar Iswara, "Metode Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Peserta Didik," *Karimah Taubid* 3, no. 5 (2024): 5984–6013.

yang melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam desain ini, kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan model edutainment, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah, dan hasilnya diukur dengan pretest dan posttest untuk membandingkan dampak dari kedua metode tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tigaraksa yang beralamat di Jl. Aria Wangsakara, Tigaraksa, Kabupaten Tangerang, Banten. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII di SMP tersebut, dengan total sebanyak 356 siswa. Mengingat populasi yang besar, sampel diambil dari dua kelas, yaitu kelas VIII-D sebagai kelompok kontrol dan kelas VIII-G sebagai kelompok eksperimen, masing-masing terdiri dari 40 siswa. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan rekomendasi dari guru IPS.

Instrumen penelitian melibatkan beberapa metode pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, dan angket minat belajar siswa. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan fenomena terkait minat belajar siswa, sementara wawancara dilakukan dengan guru IPS untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai minat belajar siswa. Angket minat belajar siswa menggunakan skala Likert dengan 18 pernyataan (10 positif dan 8 negatif) yang mengukur perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Skor untuk setiap item angket dinyatakan dalam empat pilihan: Selalu (SL), Sering (S), Kadang-Kadang (KD), dan Tidak Pernah (TP). Dokumentasi juga dilakukan untuk mencatat dan menyimpan informasi penelitian. Uji validitas angket menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa 18 pernyataan dari angket valid, sementara uji reliabilitas menghasilkan Cronbach's Alpha sebesar 0,772, menunjukkan bahwa angket ini dapat diandalkan.

Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan, termasuk wawancara dengan guru IPS untuk memperoleh informasi tentang minat belajar siswa. Tahap persiapan melibatkan observasi awal untuk menentukan kebutuhan dan alat penelitian. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pretest untuk mengukur minat belajar awal siswa, diikuti dengan review materi dan pemberian tips menggunakan model pembelajaran edutainment pada kelompok eksperimen dan model ceramah pada kelompok kontrol. Penugasan kelompok diberikan di kedua kelompok, yang kemudian dinilai. Posttest dilakukan untuk mengukur dampak dari model pembelajaran yang diterapkan. Pada tahap penyelesaian, data hasil penelitian diolah dan dianalisis untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

Analisis data melibatkan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji one-way ANOVA untuk memastikan variansi data pada kelompok eksperimen dan kontrol homogen. Uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengukur perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, serta independent t-test untuk membandingkan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Keputusan uji-t ditentukan dengan membandingkan nilai signifikansi; H_0 diterima jika $\text{sig} > 0,05$ dan H_0 ditolak jika $\text{sig} < 0,05$.

Hasil dan Pembahasan

SMPN 1 Tigaraksa, sebuah sekolah negeri di Kabupaten Tangerang, Banten, berdiri sejak 1 Januari 1967. Sekolah ini berada di Jl. Aria Wangsakara, Tigaraksa, dengan kepala sekolah saat ini, Bapak Juanda, M.Pd. Pada tahun ajaran 2023/2024, terdapat 40 siswa di masing-masing kelas VII, VIII, dan IX, dengan total 1.057 siswa. Sekolah ini memiliki 44 guru dan 13 staf tata usaha. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII-G sebagai kelas eksperimen dan VIII-D sebagai kelas kontrol.

Penelitian berlangsung dari 29 Juli 2024 hingga 24 Agustus 2024 dengan menggunakan desain quasi-eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol tidak setara. Kelas eksperimen (VIII-G) menerapkan model pembelajaran edutainment, sementara kelas kontrol (VIII-D) menggunakan metode ceramah. Penelitian ini melibatkan pretest dan posttest untuk mengukur minat belajar siswa.

Selama proses penelitian, pada 29-30 Juli 2024 dilakukan pengamatan terhadap pembelajaran IPS di mana ditemukan bahwa banyak siswa menunjukkan kurangnya minat, terlihat dari kebiasaan mereka yang mengobrol dan mencorat-coret buku. Pada 31 Juli hingga 09 Agustus 2024, peneliti terlibat dalam membantu guru selama proses pembelajaran. Uji validitas angket minat belajar pada 13 Agustus 2024 menunjukkan bahwa 7 dari 25 item tidak valid, sedangkan uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat diandalkan.

Untuk kelas eksperimen, pada 15 Agustus 2024, pembelajaran dimulai dengan doa dan pengisian angket pretest, dilanjutkan dengan kegiatan menggunakan lagu untuk menghafal lokasi geografis Indonesia dan permainan labirin. Pada 20 Agustus 2024, pengumpulan tugas kelompok dilakukan, diikuti dengan penjelasan materi dan permainan snowball throwing, dan diakhiri dengan pengisian angket posttest.

Di kelas kontrol, pada 15 Agustus 2024, pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah, dengan pretest, penjelasan materi, dan penugasan kelompok. Pada 20 Agustus 2024, dilakukan pengumpulan tugas, penjelasan materi, dan sesi tanya jawab, diakhiri dengan pengisian angket posttest.

Data diperoleh melalui pretest dan posttest pada kedua kelas untuk menilai minat belajar siswa.

1. Temuan Penelitian

a. Kelas Eksperimen

Data dari pretest dan posttest di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa. Tabel berikut menyajikan rata-rata skor pretest dan posttest serta selisihnya untuk empat indikator minat belajar:

Tabel 1. Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Indikator Siswa	Minat Belajar	Rata-rata Pretest	Skor	Rata-rata Posttest	Skor	Selisih
1	Perasaan Senang		2.5		2.9		0.4
2	Perhatian		2.0		3.3		1.3
3	Ketertarikan		3.0		3.2		0.2
4	Keterlibatan Siswa		2.8		3.2		0.4

Sumber: Hasil Pegelolaan Data

Hasil analisis menunjukkan peningkatan pada semua indikator. Tabel berikut menggambarkan persentase kenaikan minat belajar dan kategori untuk masing-masing indikator:

Tabel 2. Persentase Kenaikan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Indikator Belajar Siswa	Minat	Persentase Pretest	Persentase Posttest	Peningkatan	Kategori Minat Belajar
1	Perasaan Senang		62.50%	72%	10%	Sangat Berminat
2	Perhatian		59%	83%	24%	Sangat Berminat
3	Ketertarikan		68%	80%	12%	Sangat Berminat
4	Keterlibatan Siswa		69%	80%	11%	Sangat Berminat

Sumber: Hasil Pegelolaan Data

Semua indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan dan dikategorikan sebagai "Sangat Berminat," menegaskan efektivitas model pembelajaran edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b. Kelas Kontrol

Sebaliknya, di kelas kontrol, hasil pretest dan posttest menunjukkan penurunan atau perubahan minimal pada indikator minat belajar. Tabel berikut menyajikan rata-rata skor pretest dan posttest serta selisihnya:

Tabel 3. Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Indikator Siswa	Minat Belajar	Rata-rata Pretest	Skor	Rata-rata Posttest	Skor	Selisih
1	Perasaan Senang		3.0		2.86		-0.14
2	Perhatian		3.0		3.0		0
3	Ketertarikan		3.0		3.1		-0.1
4	Keterlibatan Siswa		3.1		2.8		-0.3

Sumber: Hasil Pengelolaan Data

Tabel berikut menunjukkan persentase kenaikan minat belajar dan kategori untuk kelas kontrol:

Tabel 4. Persentase Kenaikan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Indikator Belajar Siswa	Minat	Persentase Pretest	Persentase Posttest	Selisih	Kategori Belajar	Minat
1	Perasaan Senang		75%	71.5%	-3.5%	Tidak Berminat	
2	Perhatian		75%	75%	0%	Tidak Berminat	
3	Ketertarikan		75%	77.5%	2.5%	Berminat	
4	Keterlibatan Siswa		77.5%	70%	-7.5%	Tidak Berminat	

Sumber: Hasil Pengelolaan Data

Hasil analisis menunjukkan bahwa di kelas kontrol, minat belajar siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan dan pada beberapa indikator bahkan mengalami penurunan, mengindikasikan bahwa metode ceramah tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran edutainment di kelas eksperimen.

c. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat analisis bertujuan untuk menentukan uji statistik yang tepat, apakah uji statistik parametrik atau non-parametrik diperlukan (Usmadi, 2020). Berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah pengujian prasyarat analisis yang dilakukan dalam penelitian ini:

1) Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas

Tests of Normality								
Kelas				Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
				Statistic	df	Sig.	Statistic	Df Sig.
Hasil	Pretest	Kelas	A	.094	38	.200*	.976	38 .577
	(Kelas Eksperimen)							
	Posttest	Kelas	A	.098	38	.200*	.979	38 .675
	(Kelas Eksperimen)							
	Pretest	Kelas	B	.115	38	.200*	.957	38 .156
	(Kelas Kontrol)							
	Posttest	Kelas	B	.099	38	.200*	.981	38 .742
	(Kelas Kontrol)							

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pegelolaan Data

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk semua kelompok data lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Dengan kata lain, data dalam semua kelompok berdistribusi normal. Hal ini didukung oleh hasil uji Shapiro-Wilk, yang menunjukkan nilai Sig. yang juga lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Oleh karena itu, asumsi normalitas terpenuhi, dan analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

2) Uji Normalitas

Setelah memeriksa normalitas, penting untuk memastikan bahwa varians data antar kelompok adalah homogen. Uji Levene digunakan untuk menguji kesamaan varians antara kelompok. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang disajikan dalam Tabel 4.6:

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	3.101	1	74	.082
	Based on Median	2.848	1	74	.096
	Based on Median and with adjusted df	2.848	1	63.340	.096
	Based on trimmed mean	2.990	1	74	.088

Sumber: Hasil Pegelolaan Data

Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) yang berkisar antara 0.082 hingga 0.096 untuk semua basis yang diuji. Semua nilai ini lebih besar dari 0.05, menandakan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas varians terpenuhi dan analisis statistik selanjutnya dapat dilakukan.

3) Uji Hipotesis

a) Hipotesis Pertama

Uji Paired Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran edutainment di kelas eksperimen.

H1: Terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model edutainment.

H0: Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model edutainment.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Test	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.868	8.924	1.448

Sumber: Hasil Pengelolaan Data

Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Nilai t adalah -8.889 dengan p-value < 0.05, menunjukkan bahwa model edutainment memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa.

b) Hipotesis Kedua

Uji Paired Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode ceramah di kelas kontrol.

H1: Terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode ceramah.

H0: Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Kontrol

Paired Samples Test	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1	Pretest - Posttest	4.816	10.745	1.743

Sumber: Hasil Pengelolaan Data

Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol. Nilai t adalah 2.763 dengan $p\text{-value} < 0.05$, menunjukkan bahwa metode ceramah juga memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa, meskipun tidak sebesar model edutainment.

c) Hipotesis Ketiga

Untuk mengevaluasi perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, digunakan Independent Samples t -test.

$H1$: Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

$H0$: Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Tabel 9. Mean

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test Kelas A (Eksperimen)	38	78.66	5.100	.827
Post Test Kelas B (Kontrol)	38	72.37	7.383	1.198

Sumber: Hasil Pegelolan Data

Tabel 10. Uji Hipotesis

Independent Test	Samples	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
	F		Sig.
Hasil Tes	3.101		.082

Sumber: Hasil Pegelolan Data

Hasil uji Independent Samples t -test menunjukkan nilai t sebesar 4.321 dengan $p\text{-value} < 0.05$, menandakan adanya perbedaan signifikan antara minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

d) Persentase Pengaruh Perlakuan

Tabel 11. Hasil Persentase Skor Pre-test dan Post Test Kelas Kontrol

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	38	-6.00	.79	-0.6855	1.31475

Ngain_Persen	38	-600.00	79.49	-68.5512	131.47496
--------------	----	---------	-------	----------	-----------

Sumber: Hasil Pegelolaan Data

Hasil statistik deskriptif menunjukkan variasi yang signifikan dalam perubahan skor siswa di kelas kontrol. Rata-rata perubahan skor adalah -0.6855, menunjukkan penurunan skor secara umum. Persentase perubahan skor rata-rata adalah -68.5512%, mengindikasikan penurunan signifikan pada sebagian besar siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, model pembelajaran edutainment terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode edutainment efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Studi oleh Ade²⁰ dan Dominggus²¹ menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan metode ini, sementara Murtiyani²² dan Mukhlisah dkk,²³ menemukan bahwa edutainment dapat diterapkan di berbagai tingkat pendidikan dengan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Perbandingan dengan metode ceramah menunjukkan bahwa edutainment lebih efektif, dengan peningkatan minat belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, menegaskan keunggulan edutainment dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model edutainment, tingkat minat belajar siswa di kelas eksperimen relatif homogen dan rendah. Namun, setelah penerapan edutainment, terjadi peningkatan signifikan pada semua indikator minat belajar, termasuk perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Metode edutainment terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional, yang di kelas kontrol justru menunjukkan penurunan atau perubahan minimal pada minat belajar siswa. Secara keseluruhan, model edutainment berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

²⁰Ade, "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DALAM MENGUATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 KALIREJO."

²¹Telupun, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19."

²²Murtiyani, "Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022."

²³Mukhlisah, Mustamin, and Azhar, "Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Kota Makassar."

Referensi

- Ade, Irma Kusuma Wardhani. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DALAM MENGUATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 KALIREJO," 2024.
- Fettahine, Ahlem, Amina Anteur, and Hayet Chafia Lammamri. "Examining the New Concept of E-Learning and How It Has Influenced Traditional Classroom in Algerian University," 2022.
- Gürel, Davut, and Görkem Avcı. "Social Studies Textbooks in Turkey in Terms of Citizenship and Human Rights: A Critical Discourse Analysis Conditions of the Creative Commons Attribution License (CC BY-NC-ND) (Http://Creativecommons.Org/Licenses/by-Nc-Nd/4.0/)." *International Journal of Curriculum and Instruction* 14, no. 2 (2022): 1600. <https://orcid.org/0000-0003-2309-9202>.
- Habibi, Dhiatiko Dhaifullah, Nurul Chandra Waskitaningtyas, Fitra Rinjani Yusman, and Nanda Silva Aulia. *Membangun Pembelajaran Aktif Di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Harper, Nici B. "How Principles of Brain Based Learning Are Used in Title I High Schools and Its Effect If Any on Student Growth." Texas Wesleyan University, 2024.
- Iswara, Dina Mawar. "Metode Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Peserta Didik." *Karimah Tawhid* 3, no. 5 (2024): 5984–6013.
- Kahfi, Martin, Yeli Ratnawati, Wawat Setiawati, and Asep Saepuloh. "Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 84–89.
- Kristina Andrews, Hasan Aydin. "Pre-Service Teachers' Perceptions of Global Citizenship Education in the Social Studies Curriculum Kristina Andrews 1 & Hasan Aydin 2" 11, no. 4 (2020): 84–113.
- Lindwall, Lillemor, and Vibeke Lohne. "Human Dignity Research in Clinical Practice – a Systematic Literature Review." *Scandinavian Journal of Caring Sciences* 35, no. 4 (2021): 1038–49. <https://doi.org/10.1111/scs.12922>.
- Miranda, Rinda, Syarief Hasani, and Rizki Kustanti. "Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Kb Ar-Rozzaaq Kp. Bojongbenteng Pagerageung Tasikmalaya." *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 32–47.
- Mukhlisah, R, Mustamin Mustamin, and Muh Azhar. "Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Kota Makassar." *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17, no. 1 (2025): 206–14.
- Murtiyani, Emmi. "Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022." IAIN Ponorogo, 2022.
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3

(2020): 265–76.

Pandu, G P G. “Implementation of Character Education in The Context of General Education:-.” *JSE Journal Sains and Education* 1, no. 2 (2023): 38–47. <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/view/81%0Ahttps://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/download/81/89>.

Rahmawati, Rafika Dian, Yayuk Sumarni, Roni Subagya, and Choiriyah Widyasari. “PENGEMBANGAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN EDUTAINMENT.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 04 (2024): 242–56.

Shofia Rohmah, Nafiah Nur, Markhamah, Sabar Narimo, and Choiriyah Widyasari. “Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023): 1254–69. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>.

Telupun, Dominggus. “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 6 (2020): 254–62.

Tohir, Ahmad. “Learning Interest and Discipline on Learning Motivation.” *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 10, no. 2 (2022): 424–35.

Yahya, Muhammad, Pendidikan Teknik Otomotif, and Wahyudi Teknik Elektro. “Prosiding Seminar Nasional Implementasi Artificial Intelligence (AI) Di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional*, 2023, 190–99. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>.