

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment*

Setelah peneliti melakukan analisis data hasil penelitian, maka proses selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menggambarkan perbedaan hasil belajar matematika peserta didik pada materi lingkaran (menggunakan hubungan sudut pusat, panjang busur dan luas juring). Hasil belajar ini dilihat dari proses pembelajaran kelas yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada kelas eksperimen serta metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab pada kelas kontrol.

**Tabel 5.1 Rekapitulasi hasil penelitian**

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	Ada pengaruh metode pembelajaran <i>edutainment</i> terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran pada peserta didik kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung	$t_{hitung} = 2,379$	$t_{tabel} = 1,671$ (taraf 5%) Berarti signifikan	$H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima	Ada pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran <i>edutainment</i> terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran pada peserta didik kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung

Berdasarkan penyajian data dan analisis data, hasilnya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ .  $t_{hitung}$  yang diperoleh dari

perhitungan yaitu  $t_{hitung} = 2,379$  , sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 1,671. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran pada peserta didik kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung.

### **B. Besarnya pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment***

Adapun besarnya pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar matematika adalah 1,92 atau 97% tergolong tinggi. Pembelajaran dengan *edutainment* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, ditunjukkan oleh tabel *Group Statistics* dimana nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen 84,11 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok kontrol 78,74.

Tingginya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dapat disebabkan oleh pembelajaran dengan *edutainment* karena peserta didik menjadi lebih tertarik dan dapat mempelajari konsep pembelajaran dengan menyenangkan. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan pembelajaran ceramah dan tanya jawab yang cenderung monoton walaupun metode ceramah ini ada beberapa kelebihannya seperti guru mudah menguasai kelas, mudah dilaksanakan, dapat diikuti peserta didik dalam jumlah besar, dan guru mudah menerangkan banyak bahan pembelajaran kepada peserta didik sementara itu metode ceramah ini akan membuat peserta didik menjadi kurang tertarik, bosan, tidak terfokus perhatiannya pada pelajaran sehingga juga mengakibatkan

kurangnya keberanian peserta didik mengerjakan tugas, dan tidak termotivasi untuk belajar dan menyebabkan peserta didik menjadi pasif.<sup>65</sup>

Pada saat proses pembelajaran berlangsung kelas kontrol tidak banyak berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini memang pada pembelajaran metode ceramah lebih menekankan pada upaya bagaimana peserta dapat menguasai konsep melalui metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini dapat membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru.

Temuan lain dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menyenangkan dan bernuansa hiburan menjadikan peserta didik lebih terampil dalam pembelajaran, dan lebih aktif menemukan ide/gagasan dalam menyelesaikan dan memahami permasalahan matematika. Peserta didik menjadi mudah mengetahui dan mengingat konsep matematika pada materi lingkaran. Hal ini sejalan berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran *edutainment* memperhatikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar hal ini sesuai dengan Dr. H. Hamruni dalam bukunya “Konsep *Edutainment* dalam pendidikan Islam” konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium. Pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simmons dan Bobbi DePorter berinisiatif untuk menciptakan program sepuluh hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengombinasikan penumbuhan rasa percaya diri,

---

<sup>65</sup>M. Sholeh Hamid., “*metode edutainment*” .....hal.190

keterampilan belajar, dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada awalnya muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini, sebagian besar dari peserta didik itu merasa enggan, curiga, dan tidak mau bekerja sama. Tetapi setelah beberapa saat berjalan, mulai terlihat terobosan-terobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut berhasil bahkan melebihi dari yang diharapkan, dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para peserta didik yang mengikutinya.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana pembelajaran perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa, sehingga peserta didik mendapat kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.<sup>66</sup> Pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut.

Selain, ditemukan perubahan-perubahan yang positif dalam penelitian ini juga terdapat beberapa kendala sebagai berikut.

1. Peserta didik sebagian ada yang tidak fokus saat pembelajaran berlangsung dikarenakan waktu belajarnya kurang efektif dan cuaca pada saat itu kurang mendukung karena cuacanya panas.
2. Ada beberapa peserta didik yang mengeluh karena ngantuk, sebab jam pelajaran matematika dimulai pukul 12.45
3. Ada peserta didik yang fokus belajar hanya saat pembelajaran berlangsung karena saat pembelajaran ada permainannya namun pada saat permainannya selesai peserta didik tersebut tidak fokus ke pembelajaran tapi malah terlihat jenuh

---

<sup>66</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008), hal. 130

dan mengantuk. Hal tersebut sesuai dengan kelemahan metode pembelajaran *edutainment* yang proses belajar cenderung menekankan aspek “*fun*” sehingga peserta didik belajar bila terhibur.

Walaupun ada sedikit kendala ketika pembelajaran berlangsung namun metode *edutainment* telah berhasil meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Sehingga dari Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *edutainment* lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Dari segi keaktifan peserta didik, metode pembelajaran *edutainment* lebih baik sedikit jika dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah yang juga membuat peserta didiknya aktif.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Edutainment* lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah. Dengan adanya pendekatan *edutainment*, peserta didik dituntut untuk bersikap mandiri dan belajar secara aktif dan efisien. Hal ini dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam mencapai target penyampaian materi sehingga pendekatan *edutainment* besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam bidang studi matematika.