

## Media Edutainment sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Ayu Harlinda<sup>1</sup>, Dwi Cahaya Nurani<sup>2</sup>, & Mazda Leva Okta Safitri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya

Email: <sup>1</sup>[06131282025040@student.unsri.ac.id](mailto:06131282025040@student.unsri.ac.id),

<sup>2</sup>[Dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:Dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id), <sup>3</sup>[Mazdalevaoktasafitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:Mazdalevaoktasafitri@fkip.unsri.ac.id)



Dikirim : 19 April 2023  
Diterima : 14 Agustus 2023  
Terbit : 31 Agustus 2023  
Koresponden: Ayu Harlinda  
[06131282025040@student.unsri.ac.id](mailto:06131282025040@student.unsri.ac.id)

Cara sitasi:  
Harlinda, A., Nurani, D.C., & Safitri, M.L.O. (2023). Media Edutainment sebagai Solusi Permasalahan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(2), 123-132



Karya ini bekerja di bawah lisensi  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Abstract

*This study aims to examine the effectiveness of using edutainment media in improving student learning outcomes in calculating the surface area of tube shapes at SD Negeri 02 Indralaya Utara. This research used experimental method with One Group Pretest Posttest Design. The sample in this study was class VI A which had a total of 31 students including 20 girls and 11 boys. The data collection technique used was a test. The results showed that there was a significant increase in learning outcomes after using edutainment media. From the calculation results, the average pretest score is 50 while the average posttest score is 80. Based on the hypothesis test, the score  $z_{count} = -8.0864$  while  $z_{tabel} = 1.9599$  with a level of 0.05 (5%). This shows that  $z_{count} < z_{tabel}$  which means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that edutainment media can improve student learning outcomes in calculating the surface area of tube shapes at SD Negeri 02 Indralaya Utara. Therefore, edutainment media can be a solution in overcoming the problems of*

*students' math learning outcomes at the basic education level.*

**Keywords:** Edutainment Media; Learning Outcomes; Mathematics Learning, Elementary School.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas penggunaan media edutainment dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung luas permukaan bangun tabung di SD Negeri 02 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis rancangan *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VI A yang memiliki jumlah siswa sebanyak 31 orang di antaranya 20 perempuan dan 11 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan

media edutainment. Dari hasil perhitungan, didapatkan rata-rata nilai *pretest* adalah 50 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 80. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh skor  $z_{hitung} = -8,0864$  sedangkan  $z_{tabel} = 1,9599$  dengan taraf 0,05 (5%). Hal ini menunjukkan bahwa  $z_{hitung} < z_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung luas permukaan bangun tabung di SD Negeri 02 Indralaya Utara. Oleh karena itu, media edutainment dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan hasil belajar matematika siswa jenjang pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** Media Edutainment; Hasil Belajar; Pembelajaran Matematika; Sekolah Dasar

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam membangun sebuah bangsa (Putri dkk., 2020). Selain memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa, pendidikan juga diharapkan dapat membantu mereka mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah, seperti kurangnya motivasi siswa untuk belajar, kesulitan dalam memahami materi pelajaran, dan rendahnya hasil belajar siswa. Dalam hal ini, belajar merupakan kunci untuk mengubah kepribadian siswa yang akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Belajar merupakan suatu proses perubahan di dalam kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut berupa peningkatan kualitas tingkah laku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, (Suardi, 2018) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola-pola sambutan yang baru yang berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai akibat dari proses hasil pengalaman yang dialami. Di sisi lain, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah selesai mempelajari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui tes yang berbentuk nilai (Sinar, 2018). Hasil belajar inilah yang akan menjadi tolak ukur apakah suatu tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan perubahan tingkah laku yang ada pada diri siswa (Purnamaningsih, 2022). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat dilakukan sebuah tindakan. Misalnya, dengan menerapkan strategi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Pada saat ini saat ini banyak usaha yang dapat dilakukan guru untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan

menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2018). Selanjutnya (Nurdyansyah, 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang bisa menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. (Novita dkk., 2019) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Edutainment adalah pembelajaran yang menambahkan muatan hiburan dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur (Purnamaningsih, 2022). Adapun tujuan edutainment dalam pembelajaran yaitu tidak lain agar pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa dapat merasa nyaman, aman, santai, dan suasana kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, dan atau tertekan (Santoso, 2018).

Konsep edutainment ini pernah dilakukan oleh Mira Wahyuni yang melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media edutainment *game* berbasis *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh signifikan sehingga edutainment dapat dikatakan cocok untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran (Wahyuni, 2019). Sejalan dengan penelitian Sriyanto yakni adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai rata-rata sebelum dan sesudah penelitian. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode edutainment dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika (Sriyanto dkk., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SDN 02 Indralaya Utara, salah satu materi pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar adalah luas permukaan tabung. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan dalam memahami materi ini yaitu kurangnya pemahaman tentang konsep bangun ruang, kesulitan dalam menghitung luas permukaan, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, dan media yang digunakan guru hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak serta didominasi dengan metode ceramah. Hasil wawancara dengan siswa kelas VI SDN 02 Indralaya Utara mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru kebanyakan menggunakan media dengan menunjukkan benda langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi luas permukaan bangun tabung dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media edutainment. Hal ini dikarenakan para guru di SDN 02 Indralaya Utara hanya menggunakan media yang ada di sekitar seperti media nyata dan juga media gambar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas penggunaan media edutainment dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung luas permukaan bangun tabung di SD Negeri 02 Indralaya Utara.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini, terlebih dahulu diberikan *pretest* (tes awal) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan), dan pada akhirnya sampel diberikan *posttest* (tes akhir) setelah diberikan *treatment* (perlakuan) (Sukardi, 2018). Populasi adalah kelompok yang dijadikan objek dalam penelitian (Sugiyono, 2022) yakni siswa kelas VI SDN 02 Indralaya Utara. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VI A tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 31 siswa di antaranya 20 perempuan dan 11 laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan ganda dan soal benar salah. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis. Uji prasyarat data terdiri dari 2 (dua) tahap yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji prasyarat dilakukan, maka dilakukan uji hipotesis.

## C. Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media edutainment dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menghitung luas permukaan bangun tabung di SD Negeri 02 Indralaya Utara, sehingga data tes yang digunakan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan perbandingan antara dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini memberikan soal pilihan ganda dan benar salah yang berjumlah 6 soal pilihan ganda dan 3 soal benar salah. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* diberikan setelah perlakuan. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas VIA.

**Tabel 1.**  
**Deskripsi data**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	31	10	75	50,00	16,833
Posttest	31	55	100	80,00	11,972
Valid N (listwise)	31				

Sebelum melakukan analisis data tes hasil belajar siswa, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas.

**Tabel 2.**  
**Uji Homogenitas**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	1,292	1	60	,260
Based on Median	1,292	1	60	,260
Based on Median and with adjusted df	1,292	1	48,026	,261
Based on trimmed mean	1,425	1	60	,237

Hasil uji homogenitas menunjukkan sig. 0,260, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah tabel uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3.**  
**Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest	Postest
N		31	31
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	50,00	80,00
	Std. Deviation	16,833	11,972
Most Extreme Differences	Absolute	,177	,146
	Positive	,081	,146
	Negative	-,177	-,121
Test Statistic		,177	,146
Asymp. Sig. (2-tailed)		,014 <sup>c</sup>	,092 <sup>c</sup>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dimana nilai sig. (2-tailed) untuk *pretest* adalah sebesar 0,014 dan *posttest* sebesar 0,092. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Setelah nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen dan berdistribusi normal, maka dapat dilakukan analisis data tes hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-z dua sampel *independent*. Pengujian ini didasarkan pada hipotesis berikut:

$H_0$  : tidak ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media *edutainment* terhadap hasil belajar siswa.

$H_1$  : terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media *edutainment* terhadap hasil belajar siswa.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai  $z_{hitung} < -z_{\alpha}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Tabel 4.**  
**Uji Hipotesis**

	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Mean	50	80
Known Variance	283,3333	143,3333
Observations	31	31
Hypothesized Mean Difference	0	
Z	-8,086447627	
P(Z<=z) one-tail	3,33067E-16	
z Critical one-tail	1,644853627	
P(Z<=z) two-tail	6,66134E-16	
z Critical two-tail	1,959963985	

Berdasarkan perhitungan uji-z dua sampel *independent* diketahui bahwa  $z_{hitung} = -8,0864$  dan  $-z_{\alpha}$  atau  $z_{tabel} = -1,9599$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $z_{hitung} < z_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media *edutainment* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media *edutainment*. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis uji-z dua sampel *independent* dimana diperoleh nilai  $z_{hitung}$  yang lebih kecil daripada  $z_{tabel}$ . Berdasarkan hal tersebut, maka pengambilan kesimpulan hipotesis yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar setelah diberikan perlakuan atau setelah menggunakan media *edutainment*. Hasil ini diperkuat oleh pendapat (Salsabila & Puspitasari, 2020) yang menjelaskan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar yaitu terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini dapat berupa motivasi belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar (Nugroho dkk., 2020) dan faktor eksternal dapat berupa media *edutainment*.

Guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran jika guru tersebut menggunakan media pembelajaran (Inayah dkk., 2021). Siswa juga akan lebih mudah menangkap makna dari pembelajaran jika disampaikan dengan cara yang mudah dipahami misalnya dengan menggunakan media pembelajaran. Media *edutainment* berarti sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021) dengan cara yang menghibur.

Media *edutainment* dapat diartikan sebagai suatu sarana dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang menggabungkan dua unsur yaitu pendidikan dan hiburan. Hal ini tentunya akan memberikan pengalaman yang bermakna atau memberikan kesan kepada siswa bahwa belajar matematika itu tidaklah sulit dan membosankan (Sriyanto dkk., 2022),

sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa yang tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2019) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada subtema jenis-jenis pekerjaan, dapat dilihat dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,93 > 0,686$ . Hal ini berarti media edutainment mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat dikatakan cocok untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu media edutainment juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Pembelajaran akan menyenangkan apabila dikemas dalam permainan dan hiburan. Konsep inilah yang diusung media pembelajaran edutainment yakni pembelajaran sebagai sebuah hiburan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak pada motivasi dan semangat belajar yang berarti berpengaruh positif pula terhadap hasil belajar siswa. Tidak ada media yang paling tepat dalam mengatasi permasalahan pembelajaran tetapi media edutainment dapat menjadi salah satu pilihan dalam meningkatkan pembelajaran.

#### D. Kesimpulan

Hasil analisis data menyatakan bahwa media edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung luas permukaan bangun tabung di SD Negeri 02 Indralaya Utara. Hal ini dapat dilihat dari hasil data *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikansi rata-rata dari kedua nilai tersebut. Rata-rata nilai *pretest* adalah 50 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 80. Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik dari data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Karena  $z_{hitung} = -8,0864 < z_{tabel} = 1,9599$  untuk taraf signifikansi 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung luas permukaan bangun tabung di SD Negeri 02 Indralaya Utara. Oleh karena itu, media edutainment dapat menjadi solusi masalah hasil belajar siswa pada materi luas permukaan bangun tabung di SD.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (18 ed.). Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaffah Learning Center.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Dalam *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Inayah, N., Cahyaningtyas, A. P., & Kusumadewi, R. F. (2021). Interactive Pictorial Story as Learning Media for Third Grade Students. *Profesi Pendidikan Dasar*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.23917/ppd.v8i1.12299>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nugroho, D. K. K. B., Raharjo, T. J., & Utomo, U. (2020). The Relationship between Parents' Learning Motivation and Socio-Economic Status with Science Learning Achievement. *Journal of Primary Education*, 9(5), 518–526. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i5.43239>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Purnamaningsih, D. (2022). *Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah* 04 Medan. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/19082>
- Putri, A. L., Charista, F. D. F., Lestari, S., & Trisiana, A. (2020). Implementasi Pancasila Dalam Pembangunan Dibidang Pendidikan. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 13–22. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/5666>
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(2), 278–288. <https://doi.org/10.36088/PANDAWA.V2I2.800>
- Santoso. (2018). *Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. 1(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Deepublish.
- Sriyanto, A., Rahman, K., Sumarsih, E., & Kunci, K. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Edutainment di SD Negeri 2 Minggarharjo. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4), 45–51. <https://doi.org/10.36654/EDUCATIF.V4I4.125>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (IV)*. Alfabeta.

- Sukardi, M. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Edutainment Game Berbasis Microsoft Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Negeri 05 Indralaya*. Universitas Sriwijaya.
- Wati, E. R. (2018). *Ragam Media Pembelajaran: Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.

