

Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode *Edutainment*

Devi Sutrisno Putri¹ Ade Irma Kusuma Wardhani² Berchah Pitoewas³ Ana Mentari⁴

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Bandar Lampung, Lampung, Indonesia^{1,2,3}

Email: devi.sutrisnoputri@fkip.unila.ac.id¹ adeirmakusumaawardhani6@gmail.com²
berchah.pitoewas@fkip.unila.ac.id³ ana.mentari@fkip.unila.ac.id⁴

Abstrak

Seringkali keaktifan peserta didik menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang variatif diharapkan mampu mengembangkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo. Penelitian ini menggunakan metode *quasy eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini berjumlah 59 responden yang terdiri dari 30 responden kelas eksperimen dan 29 responden kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan presentase 84,88% yang dibuktikan dengan banyaknya peserta didik mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan melakukan aktivitas belajar dengan games. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Keywords: Aktivitas belajar, pembelajaran PPKn, *edutainment*

Abstract

Student activities are often a problem in the learning process. The use of varied learning methods is expected to be able to develop students' active learning. This research aims to determine the application of *edutainment* learning methods in strengthening student activity in civic education subject at SMP Negeri 2 Kalirejo. This research used a quasi-experimental method with a quantitative approach. The research sample consisted of 59 respondents consisting of 30 experimental class respondents and 29 control class respondents. Data collection techniques use observation techniques as the main technique and questionnaires as a maintenance technique. Based on the research results, significant results were obtained from the application of *edutainment* learning methods in strengthening student activity in civic education subject with a percentage of 84.88% as evidenced by the large number of students asking questions, answering questions, and carrying out learning activities with games. This shows that there were significant differences in the application of *edutainment* learning methods in strengthening students' learning activities in civic education subject.

Keywords: Learning activities, civic education, *edutainment*



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tahapan yang mempunyai tujuan untuk menjadikan setiap individu dapat mengerti serta memahami mengenai pengetahuan, kebiasaan, sikap perilaku dan lain sebagainya. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang sangat penting bagi setiap orang karena pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Dengan mendapatkan pendidikan, setiap orang dapat mencapai potensi terbaik mereka, yang pada gilirannya akan membantu membangun masyarakat yang lebih baik dan berkelanjutan.

Pendidikan juga memainkan peran penting dalam membangun masyarakat yang berpengetahuan luas, kritis, dan mampu beradaptasi dengan zaman. Sehingga, memastikan setiap orang mendapatkan pendidikan yang berkualitas adalah kunci untuk pembangunan yang berkelanjutan dan kesejahteraan masyarakat.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melalui berbagai aspek, seperti kompetensi guru, infrastruktur pendidikan, kurikulum yang relevan, metode serta media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi. Aspek-aspek tersebut tentunya akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman dengan segala kecanggihan teknologinya. Tentunya hal tersebut dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas berhasil terlaksana dan mencapai keberhasilan belajar itu sendiri. Salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas adalah tingkat keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik merupakan bagian terpenting dari kegiatan belajar mengajar (Sinar, 2018). Hal ini penting karena keaktifan peserta didik dapat mempengaruhi apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka pelajari. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi tentang proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru jika mereka tidak mengerti apa yang mereka pelajari, dan mempresentasikan hasil laporan mereka (Prasetyo & Abduh, 2021). Peserta didik adalah orang yang merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, jadi mereka harus lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Daryanto and Rahardjo, 2012). Dengan demikian, proses pembelajaran harus melibatkan peserta didik agar mereka aktif mengonstruksi pengetahuan mereka (Indrijati, 2017). Hal demikian juga disampaikan oleh Jonassen & Easter (2012) bahwa para pendidik harus mulai menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru bukan hanya penyedia pengetahuan tetapi juga fasilitator pembelajaran dan guru juga harus mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan itu sendiri. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan otonomi, prestasi, dan motivasi belajar (Smit, Brabander, & Martens, 2014).

Berdasarkan hal tersebut, maka keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya terletak pada peran guru, namun diperlukan juga peran serta peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki kemampuan pemahaman materi yang rendah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Menarik atau tidaknya suatu pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, pada kenyataan di sekolah-sekolah masih terdapat pendidik yang mengabaikan variasi pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut terjadi karena guru merasa nyaman dengan hanya menggunakan metode konvensional dan berupa pemberian tugas saja, sehingga peserta didik tidak ikut serta memiliki peran aktif di dalam aktivitas belajarnya. Aktivitas belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar peserta didik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat "*learning by doing*". Tanpa aktivitas, proses belajar tidak akan berlangsung. Adanya aktivitas belajar baik secara mental maupun fisik akan sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Aktivitas mental yang dimaksud adalah seperti berfikir kritis, menganalisis, mengemukakan pendapat sedangkan aktivitas fisik yang dimaksud adalah seperti mengerjakan sesuatu, menyusun intisari pelajaran, berdiskusi dan sebagainya sehingga dengan adanya aktivitas seperti ini akan sangat memungkinkan peserta.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII SMPN 2 Kalirejo, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PPKn, seperti pada saat proses pembelajaran PPKn peserta didik kurang aktif ketika proses pembelajaran karena pembelajaran tersebut lebih berpusat pada guru. Hal tersebut didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMPN 2 Kalirejo, sehingga kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berjalan satu arah. Selain dari masalah tersebut, pembelajaran PPKn di kelas VIII di SMP Negeri 2 Kalirejo terbilang kurang inovatif dan cukup monoton karena masih dominan menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga pembelajaran kurang efektif. Kemudian pernyataan tersebut juga diperkuat dengan pernyataan beberapa peserta didik berdasarkan hasil wawancara dengan 7 (tujuh) peserta didik bahwasannya peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran PPKn.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami peserta didik, seharusnya guru mencari solusi seperti penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan juga menarik sebagai strategi dalam menarik perhatian peserta didik untuk antusias dalam pembelajaran serta memberikan materi yang tepat agar sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik. Hal ini bertujuan agar aktivitas belajar peserta didik bisa berjalan dengan baik dan hasil belajar dapat dicapai dengan optimal (Rahayuni, 2016).

Dalam kaitannya dengan penerapan proses belajar, penggunaan metode pembelajaran sangat penting. Dengan metode pembelajaran, proses belajar menjadi lebih mudah dan menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran juga membantu mengatur kegiatan peserta didik selama proses belajar. Metode pembelajaran perlu dipilih dan diterapkan sesuai dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi peserta didik untuk meningkatkan aktivitas belajar selama pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*. Metode *edutainment* berasal dari bahasa Inggris yaitu pendidikan yang menghibur atau menyenangkan (Agustriana 2013). Pada proses pembelajaran *edutainment* didesain muatan pembelajarannya dikombinasikan dengan hiburan yang menyenangkan melalui permainan. Metode *edutainment* ini memiliki kelebihan yaitu dapat mengurangi tekanan dari rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik lebih memperhatikan pelajaran, karena metode ini melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode *edutainment* merupakan salah satu pembelajaran aktif, dimana metode pembelajaran ini lebih berpusat kepada peserta didik dan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Metode Pembelajaran *Edutainment*

Metode pembelajaran *edutainment* merupakan pembelajaran yang didesain dengan memadukan muatan pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kelebihan pada pembelajaran *edutainment* ini terletak pada pembelajaran yang menyenangkan dan terjadi interkasi dan komunikasi yang baik antara pendidik dan juga peserta didik. Dengan adanya hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik tentu peserta didik tidak merasa dibatasi dalam belajar. Dengan pembelajaran yang demikian tentu akan menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik, karena menurut Santoso (2010) mengemukakan bahwa *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang berbasis kompetensi aktif dan efisien dan dirancang melalui prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan maksimal.

Metode pembelajaran *edutainment* diterapkan dalam pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen yaitu kelas VIIIB. *Edutainment* atau singkatan dari *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan, merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan muatan hiburan dan pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif dengan melalui permainan-permainan yang menghibur dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, namun memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri peserta didik. Sebab peserta didik diharuskan untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Permainan-permainan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Mursilah, 2017). Metode *edutainment* menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dalam hal ini dapat menguatkan aktivitas belajar peserta didik, sehingga terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan unsur penting, karena aktivitas adalah keterlibatan dalam fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran yang diarahkan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai guna menunjang keberhasilan peserta didik (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Susilowati (2016) menyatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik disebut juga belajar aktif, karena saat pengondisian kelas menggunakan pembelajaran aktif sehingga dapat membuat peserta didik lebih mandiri. Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta dan akan lebih bervariasi apabila pendidik menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai, maka diperlukan suatu metode yang dapat merangsang aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hamruni (2009) berpendapat bahwa dalam *edutainment* memuat beberapa aspek seperti memberi kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan semua indera dan pikiran, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, memberi pengalaman sukses, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, dan merayakan hasil.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasy experiment* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. *Quasy experiment* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Cook, 1979). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalirejo dengan jumlah 144. Sedangkan yang menjadi sampel adalah kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII D sebagai kelas control. Hal tersebut ditentukan berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari guru mata pelajaran PPKn kelas VIII. Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan ke dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *edutainment*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa metode diskusi.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi atau melakukan pengamatan pada setiap pertemuannya dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan, perspektif peserta didik terhadap metode *edutainment* menggunakan

angket dengan instrumen lembar angket. Berikut pada tabel satu dijelaskan kriteria aktivitas belajar menurut Trianto (2014).

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Peserta Didik

Kriteria Aktivitas Belajar	
Aktivitas (%)	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup Baik
< 25	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diterapkannya metode pembelajaran *edutainment* ini dalam pembelajaran PPKn di kelas eksperimen yaitu kelas VIII B, peserta didik menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Antusiasme peserta didik terlihat pada saat observasi, yaitu banyak peserta didik di kelas eksperimen yang mengajukan pertanyaan ketika mereka kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik, ketika pendidik memberikan stimulus peserta didik juga antusias menjawab pertanyaan, ketika guru sedang menjelaskan materi peserta didik fokus memperhatikan penjelasan guru, peserta didik juga sangat antusias dalam mengikuti permainan-permainan yang diberikan pendidik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *edutainment* mampu menguatkan aktivitas belajar peserta didik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan aktivitas belajar yang muncul pada kelas eksperimen saat pembelajaran berlangsung seperti bertanya, menjawab, memperhatikan penjelasan, dapat mengemukakan pendapat, dan bermain dengan permainan-permainan edukatif yang diberikan oleh pendidik. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *edutainment* menunjukkan hasil yang baik dalam pembelajaran yang terbukti dengan adanya peningkatan yang signifikan pada peserta didik setelah diterapkannya metode *edutainment*.

Sementara pembelajaran di kelas kontrol yaitu kelas VIII D yang menggunakan metode diskusi dengan tetap menerapkan rangkaian pelaksanaan pembelajaran yang sama, pembelajaran berjalan dengan cukup efektif, terdapat beberapa peserta didik yang aktif berdiskusi dan mencari solusi untuk pemecahan masalah, sehingga tidak semua peserta didik ikut serta dalam proses diskusi dan tidak semua peserta didik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, materi yang disampaikan pendidik cukup optimal karena terdapat beberapa peserta didik yang memang antusias dalam pembelajaran, namun tidak semua peserta didik terlibat aktif dalam berdiskusi, hanya sebagian peserta didik saja yang berdiskusi dan sisanya hanya mengandalkan teman-temannya yang aktif dalam pembelajaran. Kemudian, ketika peserta didik merasa belum paham dengan materi yang disampaikan pendidik, terdapat beberapa peserta didik yang bertanya. Namun, ketika pendidik memberikan stimulus, tidak banyak peserta didik yang merespon stimulus dari pendidik. Tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas kontrol terbilang aktif, namun tidak lebih aktif dari proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik dan diperoleh data angket tentang penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn yang kemudian dianalisis.

Untuk hasil keberhasilan dari penerapan metode *edutainment* diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,83 dan kelas kontrol dengan metode diskusi sebesar 56,03. Berikut disajikan data aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Kelas	Mean
Eksperimen	70,83
Kontrol	56,03

Dari nilai rata-rata hasil observasi atau pengamatan tentang aktivitas belajar terlihat bahwa aktivitas belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut juga didukung dari nilai rata-rata hasil observasi pelaksanaan pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* lebih efektif dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data aktivitas belajar kelas eksperimen dan aktivitas belajar kelas kontrol secara keseluruhan terdistribusi dengan normal karena memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal atau tidak sedangkan pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian atau keberagaman data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Hal ini diperlu dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. berikut adalah hasil dari uji normalitas sebagai syarat dilakukannya uji hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Aktivitas Belajar Peserta Didik

Kelompok	Nilai Signifikan	Kondisi	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	$\rho > 0,05$	Data Terdistribusi Normal
	<i>Podessw.st-test</i>		
Kontrol	<i>Pre-test</i>	$\rho > 0,05$	Data Homogen
	<i>Post-test</i>		
Eksperimen- Kontrol	<i>Pre-test</i>	$\rho > 0,05$	Data Homogen
	<i>Post-test</i>		

Tabel 3 menunjukkan nilai signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori normal dengan nilai signifikan lebih dari 0,05. Sedangkan, nilai signifikansi pada uji homogenitas menunjukkan nilai lebih dari 0,05 sehingga data pada *pre-test* dan *post-test* berada pada kategori homogen. Setelah kedua syarat terpenuhi maka akan dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh penerapan metode *edutainment* terhadap aktivitas belajar peserta didik serta perbedaan aktivitas belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Kemudian, untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *edutainment* pada kelas eksperimen dan perbedaan hasil aktivitas belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji *Independen sample t-Test*. Hasil perhitungan pada uji tersebut menghasilkan nilai t sebesar 13,489 sedangkan nilai t_{tabel} adalah sebesar 1,671 yang berarti bahwa nilai $t_{\text{hitung}} >$ nilai t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dan aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan metode *edutainment*, aktivitas belajar peserta didik kelompok eksperimen memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 70,83. Sedangkan, aktivitas belajar peserta didik kelompok kontrol dengan model

pembelajaran diskusi memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 56,03. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kelompok eksperimen memiliki aktivitas belajar lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Namun, untuk mengetahui perbedaan secara signifikan aktivitas belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yaitu menggunakan uji *independent sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 6.

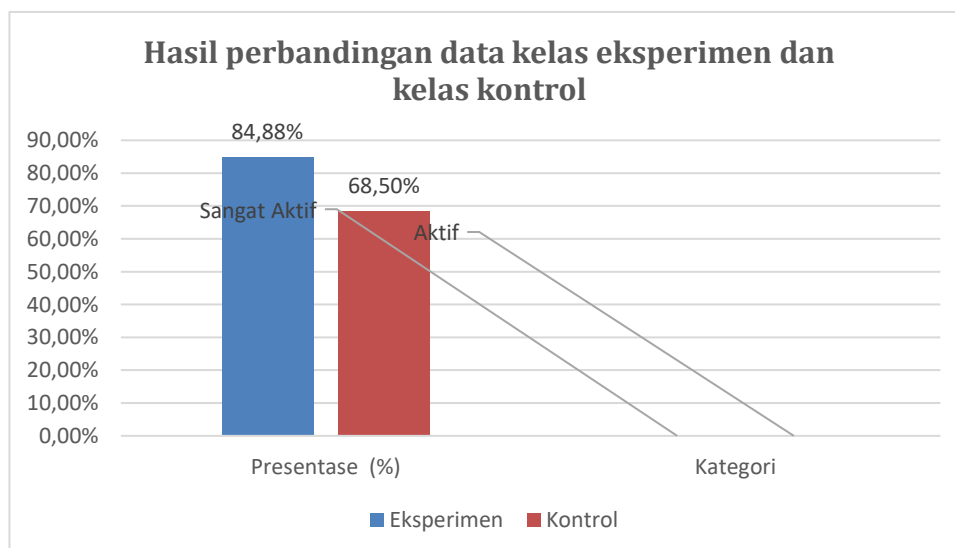
Tabel 4. Hasil Uji Independent sample t Test

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
t-hitung	13,489
t-tabel	1,672
Sig (2-tailed)	0,000

Tabel 4 menjelaskan nilai signifikansi lebih kecil dibandingkan 0,05 dan nilai t- hitung yang lebih besar dibandingkan t-tabel, sehingga dapat diasumsikan bahwa peserta didik kelompok eksperimen dengan metode *edutainment* memiliki aktivitas belajar lebih baik dibandingkan peserta didik kelompok kontrol dengan pembelajaran diskusi.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan metode pembelajaran *edutainment* di kelas eksperimen dan menggunakan metode diskusi pada kelas kontrol, maka diperoleh presentase keaktifan sebesar 84,88% yang termasuk dalam kriteria sangat aktif dan hasil observasi kelas kontrol sebesar 68,50% yang termasuk dalam kriteria aktif. Hasil tersebut didapat dari hasil pengolahan data observasi dari keseluruhan nilai aktivitas belajar peserta didik baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran *edutainment* lebih mampu untuk menguatkan aktivitas belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode diskusi.

Diagram 1. Hasil perbandingan data kelas eksperimen dan kelas kontrol



Terlihat bahwa pada kelas eksperimen menunjukkan presentase keaktifan lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Sehingga, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil adanya perbedaan yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi maupun angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen sangat aktif dengan presentase sebesar 84,88%, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, mengemukakan pendapat, dan bermain. Kemudian, dari analisis hasil penelitian menggunakan angket yang telah peneliti lakukan mengenai penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang positif metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Kalirejo. Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam menguatkan aktivitas belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil perhitungan Nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Selanjutnya diketahui nilai t hitung adalah sebesar 13,489 di mana nilai df adalah 59 sehingga nilai t tabel adalah 1,671. Dengan demikian, nilai t hitung $13,489 >$ nilai t tabel 1,671. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Samples Test*, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, artinya terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara rata-rata hasil aktivitas belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil aktivitas belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

BIBLIOGRAPHY

- Agustriana, N. (2013). Pengaruh metode *edutainment* dan konsep diri terhadap keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 (2): 267-286.
- Cook, T. D. (1979). *Quasi experimentation design & analysis issues for field setting*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Daryanto & Rahardjo, M. 2012. *Model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2013. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini: sebuah bunga rampai*. Jakarta: Kencana.
- Jonassen, D. H., & Easter, M. A. (2012). Conceptual change and student-centered learning environments. *Theoretical foundations of learning environments*, 95-113.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 37-47.
- Prasetyo, A, D., dan Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. Volume 5 Nomor 4, 2021 Hal. (1717-1724).
- Rahayuni, K. M. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ips siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 singlaraja tahun pelajaran 2015/2016. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2).
- Sa'adah, Safa A., Aris, & Ratna Puspitasari. (2022). Pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 2 (1).
- Santoso. 2011. *Paikem membrot: mengembangkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira, dan berbobot*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.

- Sinar. 2018. *Metode active learning*. Jakarta: Deepublish.
- Smit, K., Brabander, C. J., & Martens, R. L. (2014). Student-centered and teacher centered learning environment in pre-vocational secondary education: psychological needs, and motivation. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(6), 695-712.
- Susilowati. (2016). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui Pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Wedarijaksa Tahun Pelajaran 2015/2016. *Seminar Nasional IPA VII tahun 2016. Pendidik IPA Inovatif yang Berdaya Saing dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*, 736.
- Trianto. 2014. *Model pembelajaran terpadu. in konsep strategi dan implementasinya dalam KTSP* (Issue 15480003).