

Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah

¹**Nurul Laila**

STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat

Email: nurulsaya106@gmail.com

²**Rani Febriyanni**

STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat

Email: Rani_Febriyanni@staijm.ac.id

³**Syarifah**

STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat

Email: Syarifah@staijm.ac.id

Alamat: Jl. Syekh M. Yusuf No.24, Pekan Tj. Pura, Kec. Tj. Pura, Kabupaten Langkat,

Sumatera Utara 20853; Telepon: (061) 8960934

Korespondensi Email: nurulsaya106@gmail.com

Abstract.

Edutainment learning is designed as well as possible so that students are able to survive in learning without feeling bored, even though it actually takes extra work to realize the best learning. This type of research uses qualitative methods with a phenomenological approach. This study uses data collection techniques of observation, interviews and documentation. The results of this study found that the Edutainment-Based Learning method in the learning process can increase efforts to improve student learning outcomes after applying the Edutainment-Based Learning Method to increase. If the average value of students is 78.18 and their classical completeness reaches 80%. This shows an increase of 37.77%. This shows that the students' results have met the target, so the researcher concludes that there is no need to continue in the next cycle

Keywords: Learning Methods, Edutainment, Student Metacognition

Abstrak.

Pembelajaran secara edutainment di desain sebaik mungkin agar siswa mampu bertahan dalam pembelajaran tanpa rasa jenuh, walupaun sebenarnya butuh kerja ekstra dalam mewujudkan pembelajaran yang terbaik. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini ditemukan metode Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan upaya meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment menjadi meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 71,5 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 53.33%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik adalah 78,18 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 80%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 37.77% . Hal ini menunjukkan bahwa hasil siswa sudah memenuhi target, sehingga peneliti berkesimpulan bahwa tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya

Kata kunci: Metode Pembelajaran, *Edutainment*, Metakognisi Siswa

LATAR BELAKANG

Pembelajaran pada umumnya memiliki tujuan yang jelas bagi masa depan peradaban manusia. Oleh karena itu sudah seharusnya proses pembelajaran membutuhkan adanya dorongan dari diri yang kuat disebut minat. Minat dalam diri seseorang adalah hal penting yang membantu berjalannya sebuah proses, termasuk proses dalam pembelajaran (Febriyanni et al., 2021). Minat seorang peserta didik dalam belajar dapat menambah kekuatan secara alamiah untuk menghadapi proses pembelajaran. Minat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar peserta didik yang semula tidak menyukai pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga ia akan lebih semangat lagi mempelajari pelajaran (Siahaan, 2019).

Proses pembelajaran dibutuhkan adanya sebuah metode yang relevan untuk membangkitkan minat peserta didik dan melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran akan tercipta kenyamanan dan bagi peserta didik akan menambah minat belajar yang lebih berkembang lagi. Peserta didik akan merasa bangkit dari kemalasan yang di timbulkan dari rasa bosan ketika strategi yang digunakan tidak relevan. Karena dalam sebuah pembelajaran terdapat materi-materi belajar yang hanya menggunakan strategi ceramah saja sudah baik namun alangkah baik jika strateginya bervariasi.

Metode pembelajaran, dipandang paling punya peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar. Karena ia bergerak dengan melihat kondisi kebutuhan siswa, sehingga guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat tanpa mengakibatkan siswa mengalami kebosanan. Namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat tertarik dan terus tertarik mengikuti pelajaran, dengan keingintahuan yang berkelanjutan. Berbagai metode pembelajaran yang telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas individu maupun kelompok (Lubis, 2012).

Seringkali metode juga mempunyai fungsi menerangkan atau melukiskan belaka. Menerangkan atau melukiskan tentunya tidak akan sempurna karena keterbatasan metode. Metode menjelaskan tentunya tidak akan sempurna karena keterbatasan suatu metode. Metode dapat berupa skema, gambar, bagan atau tabel. Metode menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh, konsisten dan menyeluruh. Hal ini disebabkan karena suatu metode disusun dalam upaya mengkongkretkan keterkaitan

hal-hal abstrak dalam suatu skema, bagan, gambar atau tabel (Wiguna, 2021). Dengan mencermati metode, maka dapat terbaca uraian tentang banyak hal dalam sebuah pola yang mencerminkan alur pikir dan pola tindakan. Secara menyeluruh metode dapat dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.

Pengertian pembelajaran yang berkaitan dengan sekolah ialah “Kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan pembelajaran, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma/standart yang berlaku” (maisah 2018). Pembelajaran di sekolah diharapkan mampu memberikan jawaban atas kegelisahan orang tua untuk masa depan anak yang lebih baik, oleh karena itu kepercayaan itu akan menjadi baik jika hasil pembelajaran yang baik pula.

Guru yang mampu meningkatkan Kemampuan kognitif siswa berarti telah berbuat kebaikan. Kognitif siswa juga dapat ditingkatkan dengan motifasi dari guru. Dalam interaksi edukatif tidak semua siswa termotivasi untuk bidang studi tertentu. Motivasi siswa untuk menerima pelajaran tertentu berbeda-beda, ada siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, ada yang sedang, dan ada juga yang sedikit sekali memiliki motivasi. Hal ini perlu disadari oleh guru agar dapat memberi motivasi yang bervariasi kepada siswa. “Berikan motivasi siswa bahwa kita diberikan kebebasan mengeluarkan atau memberikan tanggapan terhadap suatu permasalahan dan fenomena yang ada didepan kita”. Jika terdapat siswa yang kurang termotivasi untuk belajar, peranan motivasi ekstrinsik yang bersumber dari luar diri siswa sangat diperlukan. Motivasi ekstrinsik ini di berikan bisa dalam bentuk pujian, hadiah, dan lain-lain. Tugas guru sekarang adalah bagaimana menciptakan interaksi edukatif yang dapat mendorong rasa ingin tahu, ingin mencoba, bersikap mandiri, dan ingin maju. Siswa dapat tumbuh dan berkembang yang pada akhirnya menopang keberhasilan belajar siswa. Selain itu juga harus menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kemampuan mengelola proses pembelajaran guru harus mampu membangun pemahaman pada siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan sehingga siswa memiliki kemampuan kognitif yang yang baik. Pemahaman ini disebut dengan kawasan kognitif siswa. Metakognisi merupakan suatu istilah yang menimbulkan banyak makna. Hal ini berakibat bahwa metakognisi tidak selalu sama didalam berbagai macam bidang penelitian psikologi dan juga tidak dapat diterapkan pada satu bidang psikologi saja. “Metakognitif merupakan strategi untuk melaksanakan dan memonitoring, model berpikir yang melibatkan penalaran pembelajar dan terfokus pada penggunaan penalaran (maisah 2018). Hal ini penting bagi perkembangan

kemajuan siswa dalam belajar sehingga siswa memiliki kemandirian dan kualitas kognitif yang baik. Lawasan kognitif siswa akan membantu dalam menyerap materi yang diberikan dan siswa mampu melakukan evaluasi terhadap materi yang diberikan. Proses memahami yang diperoleh siswa akan lebih sistematis yang diawali dengan memperoleh pengetahuan dan akhirnya mampu mengevaluasi pengetahuan tersebut. Saat proses pembelajaran berlangsung maka siswa sangat diuntut untuk menghafal serta memahami konsep ataupun materi yang di jelaskan oleh guru. Ini tugas yang biasa namun untuk beberapa anak susah dalam memahami konsep demi konsep yang dipelajari di sekolah.

KAJIAN TEORITIS

Penggunaan metode edutainment dengan efektif diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode *edutainment* atau permainan yang bersifat menghibur akan sangat membantu dalam mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa dalam belajar. Dalam pencapaian tujuan tersebut suatu metode memegang peranan penting, yaitu dengan digunakannya metode *edutainment* di dalam pembelajaran Matematika, materi yang disampaikan dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa. metode yang dikemas secara *edutainment* ini merupakan gabungan antara education dan entertainment yang didalamnya terdapat games, musik, film, gerak, dan relaksasi sehingga siswa akan enjoy, *happy*, dan nyaman selama proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Pembelajaran Matematika dengan metode edutainment dapat merangsang siswa untuk lebih merespon dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya metode edutainment dalam pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa belajar Matematika juga akan meningkat. Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk meneliti metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru di kelas melalui refleksi diri dengan tujuan dalam untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas (Dini Siswani & Suwarno, 2016). Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas, juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. tujuan khusus PTK adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki kualitas proses

pembelajaran di kelas (Salim dan Syahrur, 2018). Subjek atau informan dalam penelitian tindakan kelas adalah 29 orang siswa/i dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan bentuk siklus pertama ke siklus yang berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran upaya peningkatan hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment utamanya dilaksanakan peneliti dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali pengetahuan sendiri, menjelaskan, dan menanggapi penjelasan temannya yang berimplikasi kepada meningkatnya hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment yang menggunakan keterkaitan antar tema dalam suatu materi. Keterkaitan antar tema membuat kreatifitas berpikir siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya dan juga melatih kemampuan verbalisme pemahaman siswa.

Pada siklus I dari hasil pengamatan menunjukkan siswa terlihat cukup kesulitan untuk beradaptasi dengan penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment yang sebelumnya tidak terbiasa mereka lakukan. Hal itu sangat terlihat pada penjelasan pengerjaan soal, yang kurang mendapat perhatian di awal siklus. Tidak jauh berbeda dengan penerapan jaring tema merupakan aktifitas yang belum biasa karena mereka lakukan sebelumnya dalam menanggapi permasalahan yang sedang di jelaskan dalam lembar aktifitas siswa hal ini mendapat perhatian lebih untuk meningkatkan penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment pada siklus II.

Pada siklus II dari hasil pengamatan siswa terlihat cukup antusias dalam pembelajaran. Peningkatan penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam pelajaran Al Qur'an Hadits, menunjukkan penerapan pembelajaran siswa dalam pelajaran Al Qur'an Hadits pada siklus II lebih baik daripada siklus I. Pada siklus I penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment siswa mencapai rata-rata persentase 71,2% namun pada siklus II meningkat 78,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment meningkatkan Aktifitas belajar siswa pada Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment pada pelajaran Al Qur'an Hadits sebesar 5 %.

Pada siklus I diketahui bahwa rata-rata nilai tes pemahaman pada pelajaran Al Qur'an Hadits siswa pada siklus I adalah 71,5 dengan tingkat ketuntasan 53,3% dari jumlah siswa 16, dan menunjukkan bahwa 46,7 siswa memperoleh nilai <70. Modus dari nilai siswa adalah 72,5 artinya bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai tersebut dengan median sebesar 71.5.

Jangkauan nilai siswa sebesar 40 dan nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 80 ini menunjukkan bahwa perbedaan nilai siswa yang berkemampuan tinggi cukup jauh dengan siswa yang berkemampuan rendah. Kemampuan pemahaman siswa pada siklus II di peroleh rata-rata nilai tes pada pelajaran Al Qur'an Hadits siswa sebesar 78.18 dengan tingkat ketuntasan 80% dari jumlah siswa 24, dan menunjukkan bahwa 20% siswa memperoleh <70 modus dari nilai siswa adalah 75 jangkauan dan rentang nilai siswa sebesar 30 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60.

Hasil tes pelajaran Al Qur'an Hadits siswa mengalami peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 71,5 menjadi 78,18 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran Al Qur'an Hadits untuk upaya peningkatan hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment. Kegiatan belajar juga menjadi lebih kondusif karena siswa dibiasakan untuk menggunakan kemampuan pemahaman dalam penyelesaian masalah yang di berikan. Peningkatan yang diperoleh siswa dari nilai tes akhir siklus I menunjukkan nilai rata-rata mencapai 71,5. Sedangkan rata-rata nilai siswa pada siklus II mencapai 78,18. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan mengemukakan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment membuat siswa dapat memahami dan menjelaskan konsep/ide-ide pada pembiasaan mengingat materi dengan mengalaminya sendiri dengan penjelasan soal dari lembar aktifitas siswa kemudian mengembangkan tema yang di butuhkan dalam pembelajaran tersebut.

Respon siswa merupakan suatu aksi dari penelitian tindakan yang harus dapat di hitung secara kuantitatif dan juga kualitatif meskipun pada rumusan masalah tidak muncul tapi merupakan suatu refleksi terhadap model Pembelajaran Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment yang kemudian di peroleh dari hasil wawancara dan jurnal harian yang di lakukan terhadap subjek penelitian. Pada jurnal harian rata-rata persentase respon positif siswa terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment meningkat yaitu dari 71,5% pada siklus I menjadi 78,18% pada siklus II. Sedangkan rata-rata persentase respon negatif siswa menurun dari 3,13% pada siklus II. Dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa di peroleh informasi bahwa penerapan pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment memberikan nuansa belajar yg baru bagi siswa. Belajar Al Qur'an Hadits dengan cara yang berbeda membuat siswa bersemangat dalam belajar. Masing-masing siswa juga merasakan manfaat penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam pelajaran Al Qur'an Hadits, diantaranya siswa yang kemampuan mengemukakan pendapatnya rendah dapat menambah ilmu dan pengetahuan mereka dalam menyelesaikan masalah soal melalui

teman/pasangannya dalam diskusi nantinya. Sementara itu siswa yang memiliki kemampuan lebih baik akan semakin merasa bangga dengan mempresentasikan kemampuan yang dimilikinya kepada teman dan juga didepan peneliti.

Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa belajar lebih menyenangkan apabila dapat bertukar pikiran/berdiskusi dengan teman. Sehingga dapat dikatakan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment memberikan pengaruh positif terhadap pola belajar siswa. Beberapa aktifitas yang dianggap kurang seperti memperhatikan penjelasan guru atau teman , mengajukan pertanyaan maupun pendapat, kesiapan siswa dalam belajar di sekolah serta aktifitas-aktifitas lain yang sebelumnya tidak pernah dilakukan siswa telah menunjukkan peningkatan setelah diterapkan pembelajaran dengan model Pembelajaran *Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment*. Selain itu aktifitas siswayang kurang terarah seperti mengobrol, bercanda, melamun dan lain-lain menjadi lebih berkurang atau terminimalisir.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, hasil penelitian, temuan penelitian dan keterbatasan penelitian selama upaya meningkatkan hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya meningkatkan hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits. Rata-rata Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment siswa pada siklus I sebesar 71,5% meningkat 78,18% pada siklus II. Hal ini terbukti dapat dilihat berdasarkan lembar observasi siswa selama proses pembelajaran dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment siswa mencapai >70%. Aspek penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment yang di amati meliputi siswa siap menerima pelajaran dan memperhatikan penjelasan dari guru, menggali pengetahuan awal melalui lembar aktifitas siswa (LAS), antusias mengerjakan tugas individu, siswa menuliskan dan menjelaskan identifikasi masalah mengenai yang diketahui dan yang di tanyakan di dalam soal, siswa menuliskan dan menjelaskan tema dan keterkaitan tema pada materi lain dan juga pada keadaan yang lebih nyata, mengetahui proses menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment siswa menghafalkan materi yang akan diajarkan, siswa menuliskan dan menjelaskan kembali tema-tema yang ada pada materi tersebut pada lembar aktifitas siswa (LAS), siswa mendengarkan dan memberi tanggapan kepada

- temannya. Pada setiap aspek yang diamati upaya meningkatkan hasil belajar siswa terlihat meningkat.
2. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari rata-rata hasil tes kemampuan pemahaman dari siklus I ke siklus II. Kemampuan pemahaman yang meningkat dengan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment meliputi instrumental dan relasional. Kemampuan instrumental pada saat siswa mampu mengaitkan relasional tema yang tepat dalam menyelesaikan suatu materi. Hal ini didukung oleh peningkatan kategori cukup pada siklus I menjadi baik pada siklus II.
 3. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan upaya meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment menjadi meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 71,5 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 53.33%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik adalah 78,18 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 80%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 37.77% . Hal ini menunjukkan bahwa hasil siswa sudah memenuhi target, sehingga peneliti berkesimpulan bahwa tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.
 4. Ada empat indikator utama kemampuan pemahaman siswa yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Empat indikator tersebut telah muncul secara baik dan juga bertahap pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat pada analisa kemampuan pemahaman siswa melalui Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment pada siklus I sebesar 53,33% kemudian terjadi proses peningkatan pada siklus II sebesar 80%.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, Suharismi. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2019.
- . *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2019.
- maisah, Martimis Yamin dan. *Manajemen Pembelajaran Kelas*. Jakarta: GP PresS, 2018.
- Febriyanni, R., Wiguna, S., Arafah, N., & Akmalia, R. (2021). *Efektivitas Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Menyusun RPP Di MAS Al-Ikhwan Serapuh*. 5(2), 211–222.
- Lexy J. Moleong. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Lubis, E. A. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Unimed Press.

- Siahaan, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh
Jakarta: Pustekkom Depdiknas. *Jurnal Teknodik, Vol 1 No 1*(Juni), 29–44.
- Wiguna, S. (2021). *Aplikasi anates dalam evaluasi pembelajaran*. CV. Pena Persada.