

p-ISSN: 2599-1914

e-ISSN: 2599-1132

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2021

DOI : 10.31604/ptk.v4i1.67-74

# UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI MTs MUHAMMADIYAH 22 PADANGSIDEMPUAN

**Ahmad Muliadi, Iskandar Safri Hasibuan, Jalilah Azizah Lubis**

Pendidikan Biologi UMTS Padangsidempuan,  
*jalilah.azizah@um-tapsel.ac.id*

## Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya minat, aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IX-CMTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran Edutainment berbasis karakter pada pokok bahasan sistem reproduksi pada manusia di kelas IX-CMTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan T.P 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus pembelajaran. Tiap siklus dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil angket minat dengan persentase rata-rata pada siklus I sebesar 53,17% sementara pada siklus II diperoleh hasil persentase 80,13% (meningkat 26,96% dari kriteria cukup menjadi kriteria baik). Hasil observasi memperoleh nilai persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 57,43% sementara pada siklus II diperoleh hasil persentase 80% (meningkat 22,57% dari kualifikasi cukup menjadi kualifikasi baik). Hasil tes membuktikan dari 25 siswa terdapat jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 (52%) pada siklus I menjadi 20 orang (80%) pada siklus II (meningkat 28%). Penelitian ini disudahi pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai dan memenuhi kriteria ketuntasan sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa melalui penerapan strategi pembelajaran Edutainment berbasis karakter pada masa pandemicovid 19, ternyata dapat meningkatkan minat, aktivitas dan hasil belajar IPAsiswa pada pokok bahasan sistem reproduksi pada manusia di kelas IX-CMTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan TP 2020/2021

*Kata kunci: Minat, Edutainment Berbasis Karakter, Reproduksi*

## Abstract

The problem in this study is the low interest, activity and learning outcomes of students in class IX-CMTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan. This study aims to increase student interest, activity and student learning outcomes by applying character-based Edutainment learning strategies on the subject of reproductive systems in humans in class IX-CMTs. Muhammadiyah 22 Padangsidempuan TP 2020/2021. This type of research is class action research (PTK) using two learning cycles. Each cycle starts from planning, implementing, observing and reflecting. The data collection techniques used are questionnaires, tests and observations. Based on the research results, the interest questionnaire results are obtained with an average percentage in cycle I of 53.17%. In comparison, in cycle II the percentage results received 80.13% (an increase of 26.96% from sufficient criteria to be suitable criteria). The observation results got the average percentage value of student learning activities in the first cycle of 57.43%. In comparison, in the second cycle, the percentage results were 80% (22.57% increase from sufficient qualification to suitable qualification). The test results proved that from 25 students, there were 13 (52%) students who completed in the first cycle to 20 (80%) in the second cycle (an increase of 28%). This research was concluded in cycle II because the indicators of success had been achieved and met the completeness criteria so that this study concluded that through the implementation of character-based English learning strategies during the pandemic period 19, it was able to increase interest, activity and learning outcomes

## PENDAHULUAN

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Para ahli berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, misalnya siswa menaruh minat pada kecepatan kuda saat berlari, minat mempelajari pewarisan sifat dan lain sebagainya.

Kurangnya minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Diantaranya yaitu kurangnya perhatian yang dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui perhatian akan mengarahkan pada hal-hal yang disenangi, hal-hal tersebut sesuai dengan minat, pengalaman dan kebutuhan (Slameto, 2010). Selain itu, penggunaan strategi pembelajaran yang tepat juga akan mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Penggunaan strategi yang bervariasi akan membuat siswa tidak bosan tetapi menambah ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar (Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah, 2010).

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa minat belajar perlu ditingkatkan demi kelancaran kegiatan

belajar mengajar. Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Imron Rosyadi Lubis, S.Pd selaku guru IPA di kelas IX-C MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan pada tanggal 28 Februari 2020 mengatakan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA masih rendah disebabkan banyaknya hafalan dan istilah-istilah ilmiah yang sulit dimengerti. Menanggapi pernyataan ini, peneliti membagi angket minat kepada 24 siswa yang ada di kelas IX-C dan diperoleh hasil hanya 7 siswa yang memiliki minat belajar yang baik terhadap pelajaran IPA, 7 siswa memiliki minat yang cukup sedangkan 10 siswa lainnya memiliki minat belajar yang masih kurang (rendah).

Lebih lanjut peneliti melakukan observasi terhadap pengelolaan pembelajaran IPA di kelas IX-C ditemukan bahwa guru masih menerapkan strategi pembelajaran langsung. Beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti adalah kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi. Hal tersebut terlihat bahwa beberapa siswa lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri tanpa menghiraukan gurunya meskipun sudah ada peneguran oleh guru. Ada siswa yang bermain ketuk-ketuk meja dan ada pula siswa yang mengobrol dengan temannya. Selain itu, melalui observasi, peneliti juga menemukan adanya dominasi siswa aktif. Maksudnya, dalam kegiatan belajar mengajar, hanya siswa-siswa tertentu saja yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sedangkan siswa yang lain

berpartisipasi apabila ditunjuk oleh guru.

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satunya melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti strategi pembelajaran *edutainment*. *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa senang, dan mereka menikmatinya. Strategi pembelajaran ini juga disesuaikan dengan karakter peserta didik yang bervariasi sehingga disebut strategi pembelajaran *edutainment* berbasis karakter.

Menurut Darmadi (2011) konsep *edutainment* berbasis karakter ini sangat menarik untuk dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur karena jika berjalan dengan baik tentu saja suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi sangat membahagiakan atau sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh siswa sehingga mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas karena dipenuhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :“Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Karakter Pada Masa Pandemi covid-19

di MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan yang beralamat di Jl. Arief Rahman nomor 03 Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara sejak bulan Mei hingga Oktober 2020. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu penelitian yang berupaya menerapkan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa di kelas IX-C MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan yang terdiri dari 25 orang.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

### 1. Perencanaan (Planning)

Peneliti melakukan perencanaan melalui analisa kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyediakan kartu bergambar sesuai materi yang akan dibahas, menyusun angket minat belajar siswa, membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa dan membuat tes hasil belajar.

### 2. Pelaksanaan (Action)

Kelas didesain sesuai dengan aspek yang akan dikembangkan dalam pembelajaran agar peserta didik merasa nyaman (Istarani, 2010). Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan masa pandemi covid-19 yang sedang melanda sistem

pendidikan di Indonesia dengan penerapan distance learning (daring) melalui aplikasi classroom berbasis android seluler yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a) Mengundang siswa untuk bergabung ke aplikasi Classroom melalui email atau kode yang dibuat di Google Classroom kemudian menyapa siswa dengan mengucapkan salam, memimpin doa dan melakukan apersepsi dengan melontarkan persoalan terkait masalah yang akan dipelajari. Semuanya dilakukan secara tulisan di Classroom.
- b) Mengirim video demonstrasi tentang topic yang akan dipelajari
- c) Presentasi via konferensi video menggunakan fitur Google Meet pada aplikasi Classroom tentang keseluruhan metode, mengkaitkan dan mengevaluasi ringkasan isi video yang dibuat oleh siswa.
- d) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan permainan tebak benar salah dan permainan step by step, lalu dievaluasi setiap permainan yang benar maupun yang salah. Semuanya dilakukan secara tulisan di Classroom.
- e) Presentasi lagi melalui fitur konferensi video pada Google Meet tentang kelanjutan materi hingga materi selesai.
- f) Mengajak siswa untuk melakukan permainan tebak cepat tepat kata/gambar yang di kirim di Classroom dan menuntun siswa untuk berkompetisi dengan kelompok lain dan memberikan hadiah atau pujian kepada siswa melalui emoticon atau stiker yang tersedia di layanan chat.
- g) Guru membuat kesimpulan pelajaran, menugaskan untuk

mempelajari materi selanjutnya dan mengucapkan salam.

### 3. Pengamatan (Observation)

Peneliti mengamati aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen pengamatan sebagaimana terlihat pada bagian teknik dan alat pengumpulan data pada subbab berikutnya.

### 4. Refleksi (Reflection)

Peneliti meninjau hasil tindakan kelas melalui alat pengumpulan data. Jika indikator keberhasilan sudah tercapai (tuntas), maka penelitian dapat dianggap selesai (berhenti pada siklus I) namun jika indikator keberhasilan belum tercapai, maka peneliti melakukan evaluasi dengan mengamati kekurangan-kekurangan pada siklus pertama untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Penelitian akan terus dilakukan hingga indikator keberhasilan tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Minat Belajar Siswa

Untuk melihat minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Data Minat Belajar Siswa**

No	Indikator Minat	Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Perhatian	42,57	75,42
2	Kemauan	51,57	76,57
3	Kesenangan	65,04	90,04
4	Motif	53,50	78,50
Jumlah		212,68	320,53
Rata-rata		53,17	80,13

Taraf perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 30,545%, sedangkan taraf kemauan, kesenangan dan motif

memperoleh peningkatan yang sama yaitu 23,18%. Secara keseluruhan, rata-rata minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA pada siklus I adalah 53,17 dengan kriteria cukup dan pada siklus II menjadi 80,13%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 26,96%.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I terlihat bahwa minat belajar siswa masih dalam kriteria cukup, hal ini disebabkan taraf perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang sedang dipelajari masih rendah, sedangkan guru belum mampu memfokuskan perhatian siswa. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II kemudian dilakukan refleksi ternyata hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I 53,17% menjadi 80,13% pada siklus II dari (meningkat 26,96%) sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu minimal 75% dengan kriteria baik sudah tercapai.

Dari hasil penelitian ini, dapat kita asumsikan bahwa minat awal siswa akan mempengaruhi minat selanjutnya, artinya minat belajar akan meningkat jika ada usaha untuk mendongkrak minat awal yang sebelumnya sudah ada dalam diri siswa. Minat tersebut akan semakin berkembang seiring dengan adanya pemantapan terhadap segala aspek yang mempengaruhinya. Hal ini juga diutarakan oleh Djamarah (2011) yang menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperlihatkan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru di dalam diri siswa.

## 2. Aktivitas Belajar Siswa

Peneliti mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa dengan melakukan pengamatan terhadap setiap butir indikator aktivitas yang tertera pada lembar observasi, kemudian dihitung dan dianalisa sehingga diperoleh rekapitulasi hasil observasi terhadap 5 indikator aktivitas pada tabel 2.

**Tabel 2. Data Aktivitas Belajar**

No	Indikator Aktivitas	Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Berpikir Kompleks	2,31	3,08
2	Memproses Informasi	2,28	3,14
3	Berkomunikasi	2,31	3,31
4	Bekerja Sama	2,45	3,31
5	Bernalar Efektif	2,11	3,14
Jumlah		11,48	16
Rata-rata		2,30	3,20
Persentase		57,43%	80%

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I terlihat bahwa aktivitas belajar siswa masih dalam kriteria cukup, salah satunya yaitu taraf memproses informasi siswa masih rendah, hal ini disebabkan karena penerapan model pembelajaran *edutainment* melalui Google Classroom mengalami banyak kendala seperti koneksi jaringan internet dan kualitas ponsel yang digunakan siswa sehingga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam merespon dan mengolah informasi yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, guru kurang efektif dalam memanfaatkan alokasi waktu jam pelajaran sesuai RPP. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dengan model *edutainment* berbasis karakter. Maka sebagai upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru ialah dengan mengingatkan dan mengarahkan siswa untuk mendapatkan akses internet yang lebih baik dan mengatur alokasi waktu

menggunakan pengingat alarm demi kelancaran kegiatan pembelajaran.

Setelah melakukan perbaikan pada siklus II kemudian dilakukan refleksi ternyata hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dari 57,43% menjadi 80% (meningkat 22,57%) sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu sebesar 75% dengan kriteria baik sudah tercapai. Adapun peningkatan dari 5 indikator aktivitas pengamatan tersebut akan digambarkan pada diagram di bawah ini:

### 3. Hasil Belajar Siswa

Dari tabel 3, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa dari 64 pada siklus I menjadi 72,62 pada siklus 2 (meningkat 8,65%) selain itu, jumlah siswa yang tuntas dari 12 orang pada siklus I menjadi 20 orang pada siklus II (meningkat 8 orang) sehingga secara keseluruhan, persentase ketuntasan klasikal dari siklus I 52% menjadi 80% pada siklus II (meningkat 28%).

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa**

No	Analisis Deskriptif	Siklus I	Siklus II
1	Mean	64	72,65
2	Median	75	78,57
3	Modus	76	78,57
5	Nilai Tertinggi	84	90,71
6	Nilai Terendah	28	39,29
7	Jumlah siswa yang tuntas	12 orang	20 orang
8	Jumlah siswa yang tidak tuntas	13 orang	5 orang
9	PKK	52%	80%

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I terlihat bahwa hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan ideal, dari hasil koreksi lembar jawaban siswa ditemukan hanya siswa yang berkemampuan tinggi yang mampu

mengerjakan soal dengan baik. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang kurang mengerti mengenai materi yang diajarkan. Maka sebagai upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru ialah menjelaskan materi dengan bahasa sederhana yang mudah dicerna oleh siswa agar lebih mudah dimengerti, fokus kepada indikator pencapaian kompetensi kemudian memotivasi siswa agar mengerjakan soal dengan baik

Setelah melakukan perbaikan pada siklus II kemudian dilakukan refleksi ternyata hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dari 52% menjadi 80% (meningkat 28%) sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu minimal 75% siswa mencapai ketuntasan dengan KKM 75. Adapun peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dapat di amati pada diagram di bawah ini:

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Ada peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Edutainment berbasis karakter pada materi Sistem reproduksi pada manusia di kelas IX-C MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2020-2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat dengan persentase rata-rata pada siklus I sebesar 53,17% sementara pada siklus II diperoleh hasil persentase 80,13%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 26,96% dari kriteria cukup menjadi kriteria baik.

2. Ada peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Edutainment berbasis karakter pada materi Sistem reproduksi pada manusia di kelas IX-C MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2020-2021. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai persentase rata-rata hasil observasi pada siklus I sebesar 57,43% sementara pada siklus II diperoleh hasil persentase 80% . Dengan demikian telah terjadi peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 22,57% dari kualifikasi cukup menjadi kualifikasi baik.

3. Ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran edutainment berbasis karakter pada materi sistem reproduksi pada manusia di kelas IX-C MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2020-2021. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 dari 25 orang (52%) pada siklus I menjadi 20 orang (80%) pada siklus II. Dengan demikian, dari siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan hasil sebesar 28%.

Suprijono, Agus, 2010, Cooverative Learnig dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Istarani, 2011, Strategi pembelajaran Inovaif, Medan: Media Persada
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta