

Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* Berbasis Metode *Edutainment*

Dita Dwi Pratiwi¹, Kristiani², Sudarno³

^{1, 2, 3} Universitas Sebelas Maret, Jalan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah
ditadwipratiwi99@gmail.com

Abstract

This study aims to improve students' cognitive learning outcomes in Economics subject through the Contextual Teaching and Learning learning model based on the Edutainment method in class XI IPS 3 students at SMA Negeri 1 Gombong. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in three cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects in this study were 34 students of class XI IPS 3 at SMAN 1 Gombong. Data collection techniques include test and non-test techniques in the form of observation, interviews, field notes, and documentation. The results of this study indicate that the Contextual Teaching and Learning learning model based on the Edutainment method can improve student learning outcomes, especially in the cognitive domain, with the percentage of complete learning outcomes in cycle I reaching 32.4%, in cycle II the percentage of complete learning outcomes increases to 52.9 %, as well as in cycle III increased to 82.4%.

Keywords: Contextual Teaching and Learning, Edutainment, Learning Outcomes, Economics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ekonomi melalui model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis metode *Edutainment* pada siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Gombong. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Gombong yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes dan non tes yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis metode *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif, yaitu dengan presentase ketuntasan hasil belajar siklus I mencapai 32,4%, pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 52,9%, begitu pula pada siklus III meningkat menjadi 82,4%.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning*, *Edutainment*, Hasil Belajar, Ekonomi

Copyright (c) 2023 Dita Dwi Pratiwi, Kristiani, Sudarno

Corresponding author: Dita Dwi Pratiwi

Email Address: ditadwipratiwi99@gmail.com (Jalan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah)

Received 28 February 2023, Accepted 6 March 2023, Published 6 March 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi kebutuhan bagi kehidupan individu guna meningkatkan dan menggali potensi yang dimiliki individu, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik maupun afektif sehingga tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pemerintah di era globalisasi saat ini tengah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengeluarkan berbagai kebijakan terkait pendidikan, salah satunya ialah peraturan terkait sistem penerimaan peserta didik baru yang mengutamakan jalur zonasi dengan tujuan agar pemerataan pendidikan. Akan tetapi, kebijakan tersebut menimbulkan polemik baru khususnya bagi siswa berkemampuan akademik menengah ke bawah yang diterima di sekolah unggulan melalui jalur zonasi. Siswa tersebut merasa kewalahan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang biasa

dilaksanakan di sekolah unggulan (Widyastuti, 2020). Siswa merasa semakin sulit dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan adanya wabah covid 19 yang mengharuskannya untuk belajar secara daring. Sistem pembelajaran tersebut ternyata menimbulkan efek yang kurang baik bagi sebagian besar siswa ketika pelaksanaan pembelajaran secara luring pasca wabah covid 19, seperti sikap disiplin siswa di dalam kelas menurun khususnya dalam menghargai guru ketika menerangkan materi yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik (Ramadhan, 2022).

Fakta di lapangan, kedua permasalahan yang telah diuraikan di atas terjadi di SMAN 1 Gombong khususnya pada siswa kelas XI IPS 3. Oleh karena itu, pada kelas tersebut mengalami permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang terbilang masih rendah khususnya pada ranah kognitif. Hal tersebut berdasarkan data dari dokumentasi hasil belajar PAT siswa yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 12.12%. Hasil wawancara dengan guru ekonomi menjelaskan bahwa siswa lemah dalam materi yang terdapat perhitungan dengan rumus, seperti halnya materi pendapatan nasional. Hal tersebut didukung dari hasil test kemampuan awal siswa mengenai materi pendapatan nasional, dimana persentase ketuntasan siswa pada materi tersebut hanya mencapai 2,9%. Siswa menganggap bahwa materi pendapatan nasional adalah materi yang sulit sebab terdapat banyak rumus untuk menghitung dan perlu adanya tingkat analisis ketika mengerjakan soal. Permasalahan rendahnya hasil belajar juga dipengaruhi oleh gaya mengajar guru yang masih kurang inovatif. Sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang dan berpengaruh pada hasil belajarnya yang rendah. Dengan demikian, maka guru perlu memutar otak dan menyusun serta menentukan model dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar tercipta pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga siswa mampu memahami materi dengan rasa senang dan nyaman ketika pembelajaran.

Model pembelajaran yang mengkaitkan antara fenomena nyata dengan materi dan adanya sebuah pemodelan akan membantu siswa dalam memahami materi ajar. Selain itu, adanya unsur hiburan akan menghidupkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan metode *edutainment* menjadi salah satu model dan metode yang dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang telah diteliti oleh para peneliti terdahulu (Pratama, 2020; Sihono, 2004).

Model CTL ialah suatu model pembelajaran inovatif yang membantu guru untuk mengaitkan materi yang dipaparkan dengan fenomena nyata, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Model CTL dilandasi oleh beberapa teori belajar, antara lain teori belajar perkembangan kognitif dari Piaget, teori belajar bermakna Ausubel, dan teori belajar konstruktivisme (Murtini & Bambang, 2020); Liu (2015). Adapun sintaks dari model pembelajaran CTL ialah invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi, dan pengambilan tindakan (Sa'ud, 2008; Saefudin dalam Hamnorrisa, 2016). Fitriana, Alifah Nur, Palupiningdyah et al., (2012); Yulianti,

Ilham dan Rahmatullah, (2019) berpendapat bahwa model pembelajaran CTL dalam pengaplikasiannya peran siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena siswa diharapkan dapat menemukan sendiri konsep awal dari materi yang dipelajari dan mendorong siswa untuk dapat menerapkannya di kehidupan mereka. Mata pelajaran Ekonomi memiliki materi yang kompleks dan sebagian besar sangat berkaitan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, model CTL dapat diterapkan pada mata pelajaran tersebut. Model pembelajaran CTL dapat dipadukan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti metode edutainment supaya keaktifan siswa di kelas meningkat dan tidak jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Metode edutainment adalah suatu metode untuk mendidik siswa yang dikombinasikan dengan hiburan yang dapat berupa game, penayangan video, humor, bermain peran, penayangan film, music, dan lain-lain (Hamid, 2013). Aksakal (2015) menambahkan bahwa metode *edutainment* ini tidak hanya berfokus untuk mendidik melainkan juga untuk memberikan stimulan aktivitas emosi siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode *edutainment* yang diterapkan dalam penelitian ini ialah dalam bentuk permainan, salah satu permainan yang dimainkan ialah permainan “Lempar Granat” dengan mekanisme sebagai berikut. (1) Guru menyiapkan sebuah media yang digunakan sebagai granat, dapat berupa mainan anak-anak yang berbentuk granat atau bola plastik kecil; (2) Guru menjelaskan aturan permainan lempar granat kepada siswa; (3) Guru menyiapkan sebuah pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari; (4) Guru setelah menyampaikan peraturan dan pertanyaan kepada siswa, kemudian akan melemparkan “granat” ke arah siswa secara acak, dimana granat tersebut hanya memiliki masa tenggang atau waktu 5 detik; (5) Selama waktu belum habis yaitu 5 detik, siswa yang mendapatkan “granat” atau paling dekat dengan granat dapat melemparkan granat tersebut ke temannya; (6) Setelah 5 detik, siswa yang terakhir memegang “granat” akan diminta untuk menjawab soal yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru; (7) Namun apabila lemparan “granat” yang terakhir terlalu jauh sehingga tidak ada siswa yang dekat dengan “granat” tersebut, maka yang harus menjawab soal dari guru adalah siswa yang terakhir melempar; (8) Apabila siswa tersebut tidak dapat menjawab soal maka akan diberikan *punishment* yang bersifat positif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa seperti bernyanyi. Tujuan dari penerapan metode pembelajaran edutainment ialah supaya siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam atmosfer yang menyenangkan, sehingga siswa akan termotivasi dan semangat serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Hidayanti & Djumali, 2016; Telupun, 2020). Oleh karena itu, model dan metode ini dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan seperti yang ada di kelas kelas XI IPS 3 SMAN 1 Gombong. Melalui penerapan model pembelajaran CTL berbasis metode edutainment diharapkan hasil belajar siswa khususnya pada aspek kognitif meningkat.

Hasil belajar menurut pendapat Sudjana (2009) merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang diukur melalui instrument tes, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan (perilaku) yang disusun secara terencana. Hamdani (2011) menambahkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa tergantung pada respon siswa terhadap informasi-informasi

yang didapatkannya ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil belajar diperoleh dari evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk nilai. Hasil belajar tersebut sebagai bukti keberhasilan atas pencapaian siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan adanya test hasil belajar khususnya bagi guru adalah untuk mengevaluasi terkait kegiatan belajar yang telah dilaksanakan, dan tes ini dapat menunjukkan gambaran pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Maiziani, 2016). Oleh karena itu, adanya tes hasil belajar akan memberikan gambaran kepada guru dalam mengetahui kesulitan, dan kelebihan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan materi yang dipelajari sehingga guru dapat memberikan keputusan atau kesimpulan mengenai ketercapaian kompetensi siswa terhadap materi yang dipelajari tersebut.

Berdasarkan uraian dari penelitian terdahulu terdapat hasil yang tidak selaras mengenai penerapan model CTL dan metode *edutainment*. Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Fitriana, et.al (2012) dan Yulianti, et.al (2019) membuktikan bahwa model pembelajaran CTL mampu meningkatkan hasil belajar siswa, Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian Tamur, et.al (2020) dan Oktaviansa (2013) menyatakan bahwa model CTL kurang efektif apabila diterapkan pada kelas besar yang berjumlah lebih dari 30 siswa dan model tersebut hanya berpengaruh 12% terhadap hasil belajar siswa selebihnya dipengaruhi oleh factor lain. Begitu pula hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Ankina & Elena (2015) menyatakan bahwa melalui metode *edutainment* siswa menjadi lebih berpengetahuan. Namun, Robinson, et. al (2021); Winarti et.al. (2021) yang menyatakan bahwa metode *edutainment* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa apabila diterapkan di kelas yang memiliki siswa lebih dari 25 anak. Di lain sisi, penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui model CTL yang dikombinasikan dengan metode *edutainment* masih terbilang sedikit. Dengan demikian, berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut peneliti hendak mengkaji kembali mengenai upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran ekonomi melalui model CTL berbasis metode *edutainment* khususnya pada masa berlakunya kebijakan pemerintah terkait sistem PPDB dan di masa paska pandemi covid 19 yang dimana terjadi peralihan sistem pembelajaran dari pembelajaran daring (online) menjadi pembelajaran luring (tatap muka). Adanya sebuah fenomena, *novelty*, dan *gap* penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas menjadi landasan peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Metode *Edutainment* Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Gombong”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi model Kemis & Taggart yang terdiri dari beberapa siklus. Siklus tersebut akan berakhir ketika indikator penelitian telah tercapai, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam rangka memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran (Mulyasa, 2013). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Gombong dengan subjek

penelitian siswa kelas XI IPS 3 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 siswa dengan rincian 25 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif, sehingga dalam pelaksanaannya guru bertindak sebagai pelaksana tindakan dalam menerapkan model pembelajaran CTL berbasis metode edutainment.

Data yang digunakan dalam penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif meliputi data ulangan harian dan data penilaian akhir semester sebagai data pra penelitian, data nilai *pretest* sebagai data pratindakan dan hasil belajar ekonomi siswa yang diperoleh dari kegiatan *posttest* yang dilakukan di akhir siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan. Sedangkan data kualitatif meliputi data hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru dalam menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* berbasis metode *Edutainment*. Dengan demikian, sumber data pada penelitian ini meliputi Sumber data primer yaitu siswa, guru, peneliti, dan observer dan diperkuat dengan sumber data skunder yaitu dokumen daftar nilai dan catatan-catatan lain yang menunjang penelitian ini. Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik tes dan non tes yang berupa observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Teknik validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif dan analisis kualitatif untuk data kualitatif. Selain itu, penelitian ini memiliki indikator kinerja penelitian berupa presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI IPS 3 mencapai 80% dari siswa yang hadir dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian berlangsung selama 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada setiap akhir siklus akan dilaksanakan kegiatan *posttest* untuk mengetahui keberhasilan dari tindakan. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian selama 3 siklus di kelas XI IPS 3 sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model CTL berbasis metode *edutainment* pada materi pendapatan nasional dapat diuraikan sebagai berikut.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan berbagai media dan perangkat penelitian yang meliputi mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran seperti RPP, instrument penelitian seperti lembar observasi dan lembar wawancara serta soal evaluasi. Selain itu peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru ekonomi dan teman sejawat yang berperan observer. Segala yang telah direncanakan pada tahap perencanaan diimplementasikan pada tahap tindakan. Tahap ini meliputi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *sintaks* dari model CTL berbasis metode *edutainment* yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran ekonomi. Adapun metode *edutainment* yang diterapkan pada siklus ini ialah permainan *three hooray*, dan stiker berhadiah. Metode *edutainment* dilaksanakan ketika *sintaks* invitasi, dan

penjelasan dan solusi. Ketika tahap pelaksanaan atau tindakan, peneliti dan observer melaksanakan tahap obeservasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model CTL berbasis metode *edutainment* berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan hasil *posttest*, hasil pelaksanaan siklus I belum mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan, Pada tahap ini peresentase ketuntasan hasil belajar siswa baru mencapai angka 32,4% dengan rincian siswa yang tuntas baru mencapai 11 siswa dari 34 siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa dan guru belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model model CTL berbasis metode *edutainment*, seperti guru yang belum terlalu memahami pelaksanaan dari model CTL berbasis metode *edutainment*, siswa masih takut untuk bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru, dan masih terlihat beberapa siswa yang masih kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus I juga ditemukan kendala teknis yaitu layar proyektor tidak dapat digunakan sehingga membutuhkan beberapa waktu untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran. Hasil dari observasi khususnya kendala dan permasalahan yang timbul selama tahap tindakan didiskusikan pada tahap refleksi oleh peneliti, observer, dan guru pelaksana untuk tindak lanjut perbaikan pada siklus II. Renacana perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II diantaranya, peneliti dan guru pelaksana berdiskusi mengenai *sintaks* dari pelaksanaan dari model CTL berbasis metode *edutainment*, memberikan *treatment* permainan yang mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti permainan lempar granat.

Siklus II

Siklus II merupakan pelaksanaan dari hasil refleksi siklus I. Tahap perencanaan pada siklus dua dimulai dengan diskusi terkait kendala-kendala yang tampak pada siklus I dengan guru pelaksana dan solusinya untuk menyempurnakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I. Beranjak pada tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dengan model CTL berbasis metode *edutainment* dilaksanakan sesuai dengan RPP dengan pokok bahasan metode perhitungan metode pendapatan nasional. Metode *edutainment* pada siklus II meliputi permainan stiker berhadah, lempar granat dan *lucky hand*. Metode *Edutainment* pada siklus ini dilaksanakan di semua *sintaks* CTL. Berdasarkan hasil observasi terjadi peningkatan cukup signifikan peresentase ketuntasan belajar siswa dari siklus sebelumnya, yaitu mencapai 52,9% dengan rincian siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau dinyatakan lulus sebanyak 18 anak. Namun perolehan tersebut belum mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa siswa yang terlihat kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran dan siswa masih terlihat takut untuk bertanya dan menanggapi guru sehingga siswa kurang dapat menggali materi yang dipejarinya. Selain itu terdapat juga ntaks yang belum nampak, yaitu *reflection*. Dengan demikian hasil belum menunjukkan ketercapaian sesuai dengan indikator penelitian yang telah ditetapkan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus III.

Siklus III

Siklus III merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus II. Pada siklus III berfokus pada *treatment* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga siswa menjadi *enjoy* dan tidak takut ketika bertanya dan menaggapi guru. *Treatment* tersebut di cantumkan dalam RPP dan didiskusikan dengan guru pelaksana. Rencana yang telah disusun dilaksanakan pada tahap tindakan. Pada tahap tindakan siklus III, guru mengimplemetasikan sintaks dari model CTL berbasis metode *edutainment* sesuai dengan perencanaan yang telah tertuang di dalam RPP. Pada siklus ini metode *edutainment* yang diterapkan tidak jauh berbeda hanya mengganti salah satu permainan dari permainan *lucky hand* menjadi permainan *faster*, sehingga pada siklus ini permainan yang diimplementasikan ialah permainan lempar granat, setiker berhadiah dan permainan *faster*. Hasil pengamatan dari pelaksanaan siklus III mengenai aktivitas siswa dan guru menunjukan terdapat peningkatan, siswa terlihat lebih aktif dan atusias dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan guru telah melaksanakan setiap sintaks dengan baik. Peresentase hasil belajar siswa juga menunjukan adanya sebuah peningkatan yang cukup signifikan dan telah mencapai indikator penelitian yaitu 82,4%, dengan rincian 28 siswa yang mencapai nilai di atas KKM dari 34 siswa. Adanya hasil pada siklus III yang menunjukan bahwa peresentase hasil belajar siswa telah mencapai indikator penelitian yaitu sebesar 80%, maka siklus berakhir pada siklus ke III.

Data hasil penelitian dari pratindakan hingga siklus III dapat disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 1. Data peresentase ketuntasan hasil belajar ekonomi

No	Siklus	Presentase Ketuntasan (%)
1.	Pratindakan	2,9
2.	Siklus I	32,4
3.	Siklus II	52,9
4.	Siklus III	82, 4

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023)

Tabel 2. Data peresentase rata-rata kinerja guru dan respon siswa

No	Siklus	Peresentase rata-rata	
		Kinerja Guru	Respon Siswa
1.	Siklus I	57,6%	48%
2.	Siklus II	79,2%	77%
3.	Siklus III	97%	90%

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023)

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 1 dan tabel 2 dapat diketahui bahwa penerapan model CTL berbasis metode *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif. Hal tersebut dibuktikan dengan peresentase ketuntasan hasil belajar siswa yang selalu meningkat di setiap siklusnya. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa ketika pratindakan 2,9% mengalami peningkatan sebesar 29,5% menjadi 32,4% pada siklus I dengan rata-rata nilai hasil

belajar 60,62. Mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus ke-II dengan presentase hasil belajar dan rata-rata nilai ketuntasan siswa meningkat sebesar 20,5% dibandingkan dengan siklus 1 dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 71,18. Presentase ketuntasan siswa dan rata-rata hasil belajar di setiap siklus penelitian mengalami peningkatan yang cukup signifikan terbukti pada siklus 3 presentase dan hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 29,5% menjadi 82,4% dengan rata-rata 83,12.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kinerja guru dan respon siswa yang mengalami perkembangan di setiap siklusnya. Hasil observasi siklus I menunjukkan bahwa kinerja guru dalam membimbing siswa menganalisis hasil presentasi dan menyimpulkan materi serta memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran masih rendah sehingga berdampak juga pada rendahnya keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil temuan pada siklus 1 dimana terlihat aktivitas guru pada siklus I memperoleh presentase 57,6%, sedangkan observasi terhadap siswa memperoleh presentase 48%. Kemudian pada siklus II observasi terhadap aktivitas guru memperoleh presentase 79,2%. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kinerja guru dalam mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif. Peningkatan kinerja guru tersebut sejalan dengan hasil peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan hasil observasi 77%, meningkat 29% dibandingkan siklus 1. Pada siklus III berdasarkan hasil observasi terlihat kinerja guru sangat memuaskan dengan hasil perolehan 97%. sebagian besar siswa aktif dan antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Berdasarkan perolehan data hasil belajar dan kinerja guru dan siswa selama pembelajaran selama tiga siklus diperoleh pola bahwa kinerja guru, keaktifan dan hasil belajar siswa cenderung selalu mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model CTL berbasis metode edutainment berjalan efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *edutainment* yang berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar ialah permainan yang dilaksanakan pada siklus III yang meliputi permainan “Lempar Granat” yang dikombinasikan dengan permainan “Faster”, hal ini dapat ditinjau dari kenaikan presentase ketuntasan hasil belajar dari siklus II ke siklus III yaitu sebesar 29,5%.

Penerapan model CTL berbasis metode *edutainment* didasari oleh beberapa teori belajar yang sesuai, yaitu teori belajar konstruktivisme, teori belajar bermakna Ausubel dan teori belajar kognitif piaget (Murtini & Bambang, 2020; Liu, 2015). Teori konstruktivisme dan teori kognitif piaget tergambar selama kegiatan pembelajaran guru melibatkan agar siswa aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan bertanya, dan berdiskusi. Sedangkan teori belajar bermakna Ausubel tergambar pada saat guru memberikan sebuah pemodelan atau materi yang dikaitkan dengan fenomena atau materi-materi yang telah diterima oleh siswa sebelumnya.

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Fitriana, et.al (2012) dan Yulianti, et.al (2019) membuktikan bahwa model pembelajaran CTL mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilaksanakan oleh Ankina & Elena (2015); Hwang (2015) dan Hidayanti & Djumali

(2016) menyatakan bahwa melalui metode *edutainment* siswa menjadi lebih berpengetahuan karena mampu memahami materi dan dapat mengembangkan keterampilan siswa di berbagai bidang. Dengan demikian, kedua penelitian ini menyatakan bahwa metode *edutainment* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian tindakan kelas ini tidak sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tamur et.al (2020); Robinson, et. al (2021); dan Winarti et.al. (2021) yang menyatakan bahwa model CTL dan metode *edutainment* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa apabila diterapkan di kelas besar yang berjumlah lebih dari 30 anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Metode *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar ekonomi siswa di setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh kinerja guru dan respon siswa yang mengalami perkembangan di setiap siklusnya, hal ini ditunjukkan pada hasil observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model CTL berbasis metode *edutainment*. Berdasarkan temuan tersebut dapat disarankan beberapa hal khususnya bagi guru dan siswa. Bagi guru salah satunya yaitu guru dapat menerapkan model CTL berbasis metode *edutainment* yang disesuaikan dengan materi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik. Sedangkan siswa sebaiknya dapat mempelajari terlebih dahulu materi yang hendak dibahas di sekolah dengan membuat jadwal belajar yang terstruktur untuk bekal keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239. Diperoleh 8 Desember 2021, dari <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>.
- Ankina, O. V. & Elena, V. Y. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479. Diperoleh 02 Oktober 2022, dari <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Fitriana., Alifah, N., Palupiningdyah., Partono. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). *Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 99-103. Diperoleh 14 September 2021, dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamid, M. S. (2013). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Harini. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Ekonomi*. Surakarta: UNS Press.
- Hartono, R. (2013). *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press
- Hamnorrisa, R., Erlinaswati., Zulkifli. (2016). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV B SD Negeri 182 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 3(1). Diperoleh 05 Juni 2021 dari <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/10416/10074>
- Hidayah, E. N & Djumali. (2016). Penerapan Metode Edutainment Humanizing The Classroom Dalam Bentuk Moving Class Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 11-19. Diperoleh 14 September 2021, dari <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/2039>.
- Hwang, G.J (2015). A Contextual Game-Based Learning Approach to Improving Students' Inquiry-Based learning Performance in Social Studies Courses. *Computer & Education*, 81, 13-25.
- Liu, J. (2015). College English Writing Teaching Design based on Constructivist Mode. *Open Journal of Modern Linguistics*, 5, 42-47. Diperoleh 16 Maret 2022 dari <http://dx.doi.org/10.4236/ojml.2015.51004>.
- Maiziani, F. (2016). Efektivitas Computer Based Testing Sebagai sarana Tes Hasil Belajar. *JURNAL KIPRAH*, 4 (1), 15-32.
- Mulyasa, E. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murtini, S., Bambang, S.W. (2020). *Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: UNESA University Press.
- Oktaviansa, W.A., Yunus. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK N 1 Sidoarjo. *JPTM*, 02(01), 34-43. Diperoleh 07 Juni 2021 dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/3494>
- Pratama, L.D., Wahyu, L., Ika, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413-423. Diperoleh 21 September 2021 dari <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>
- Ramadhan, I., Ayu, M., Dini, A.A., Diah, M., Sana., Nurul, H. (2022). Proses Perubahan Pembelajaran Siswa dari daring ke Luring pada Saat Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 1783-1792. Diperoleh 26 Januari 2022 dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/inde>
- Robinson, G. M., Michael, H., Robert, J. M. (2021). Using Games in Geographical and Planning-related Teaching: Serious Games, Edutainment, Board Games and Role-Play. *Social Sciences & Humanities Open*, 4, 100208. Diperoleh 02 Oktober 2022, dari <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100208>
- Sa'ud, U. S. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sihono, T. (2004). Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Model Pembelajaran Ekonomi dalam KBK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 1(1), 63-83. Diperoleh 09 Februari 2022 dari

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/673>

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tamur, M., E Jehadus., F Nendi., K Mandur & V Murni. (2020). Assessing The Effectiveness of the Contextual Teaching and Learning Model on Students, Mathematical Undersatanding Ability: A Meta Analysis Study. *Journal of Physics: Conference Series*. Diperoleh 14 September 2022 dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1657/1/012067/meta>
- Telepun, D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(6), 254-262.
- Winarti, et.al. (2021). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment. *Jurnal Ilmiah pendidikan Fisika*, 5(1), 47-54). Diperoleh 17 Juni 2022 dari https://www.researchgate.net/publication/349866545_Pembelajaran_Fisika_Menggunakan_Model_Discovery_Learning_Berbasis_Edutainment
- Wisayastuti, R.T. (2020). Dampak Pemberlakuan Sistem Zonasi Terhadap Mutu Sekolah dan Peserta Didik. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 7(1), 11-19.
- Yulianti., Ilham, T., Rahmatullah. (2019). Contextual Teaching Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Contextual Teaching Learning in Economic Learning. *Pinisi Business Administration Review*, 1(2), 117-124. Diperoleh 14 September 2021, dari <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pbar/index>.