

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 121/IX JERAMBAH BOLONG

Putri Alfia Yunita¹

¹UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email: putrialfiayunita12@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi awal di kelas V C SD Negeri 121/IX Jerambah Bolong yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan, fokus, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta kesulitan mereka dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan. Permasalahan ini diindikasikan oleh rendahnya perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian siswa terhadap matematika. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis *edutainment*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 29 siswa kelas V C SD Negeri 121/IX Jerambah Bolong. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, angket minat belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan strategi pembelajaran berbasis *edutainment*. Aktivitas guru meningkat dalam mengarahkan dan memotivasi siswa, sementara aktivitas siswa juga meningkat berkat penyampaian materi melalui permainan jual beli dan *game reality show*. Kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan dan aktif, serta nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus, rata-rata nilai tes adalah 57,93 dengan ketuntasan 31,03%. Setelah Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 63,79 dengan ketuntasan 48,28%. Puncaknya, pada Siklus II, rata-rata nilai post-test mencapai 76,21 dengan ketuntasan 79,31%. Peningkatan minat belajar juga terkonfirmasi melalui angket minat belajar, di mana siswa dengan kategori sangat tinggi meningkat dari 13,8% (pra siklus) menjadi 37,9% (siklus II akhir), dan kategori sangat rendah menurun dari 6,9% menjadi 0%. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis *edutainment* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Disarankan agar guru dapat menerapkan strategi ini sebagai alternatif pembelajaran, sekolah memberikan dukungan sarana dan pelatihan, siswa lebih aktif, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas.

Kata Kunci: Strategi *Edutainment*, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika.

Abstract: This research was prompted by initial observations in Class V C of SD Negeri 121/IX Jerambah Bolong, which indicated a low level of student interest in mathematics. This was evident from the students' lack of activeness, focus, and participation in learning, as well as their difficulty in understanding material and answering questions. This problem was reflected in the students' low sense of enjoyment, interest, involvement, and attention towards mathematics. Therefore, this study aims to determine the increase in student learning interest

through the implementation of an edutainment-based learning strategy. This research employed the Classroom Action Research (CAR) method, with 29 students from Class V C of SD Negeri 121/IX Jerambah Bolong as subjects. Data collection techniques included observation, interviews, tests, learning interest questionnaires, and documentation. The research results showed a significant increase in student learning interest after implementing the edutainment-based learning strategy. Teacher activity improved in guiding and motivating students, while student activity also increased due to the delivery of material through "buy and sell" games and "reality show game" simulations. The classroom atmosphere became more enjoyable and active, and student learning outcomes improved. In the pre-cycle, the average test score was 57.93 with 31.03% mastery. After Cycle I, the average score increased to 63.79 with 48.28% mastery. Ultimately, in Cycle II, the average post-test score reached 76.21 with 79.31% mastery. The increase in learning interest was also confirmed through the learning interest questionnaire, where students in the "very high" category increased from 13.8% (pre-cycle) to 37.9% (final cycle II), and the "very low" category decreased from 6.9% to 0%. The implications of this research indicate that the edutainment-based learning strategy is effective in increasing students' interest in learning mathematics. It is recommended that teachers implement this strategy as a learning alternative, schools provide facilities and training support, students become more active, and future researchers expand similar studies with a broader scope.

Keywords: *Edutainment Strategy, Learning Interest, Mathematics Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia, yang memiliki peran vital dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik (Dartini et al., 2025). Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, tantangan dalam dunia pendidikan semakin beragam. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik pada mata pelajaran matematika (Mashuri et al., 2024).

Secara bahasa, "strategi" dapat berarti "siasat", "kiat", "trik", atau "cara", tetapi secara umum, "strategi" berarti suatu garis besar tindakan untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks proses belajar mengajar, strategi dapat didefinisikan sebagai pola-pola umum bagaimana guru dan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi adalah pola yang ditetapkan dan direncanakan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Ini mencakup tujuan kegiatan, orang yang terlibat dalam kegiatan, isi, proses, dan sarana prasarana (Majid & Amaliah, 2021).

Strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Putrawangsa et al., 2019).

Edutainment didefinisikan sebagai "pendidikan menyenangkan" karena kata "*education*" berarti "pendidikan" dan "*entertainment*" berarti "hiburan." Oleh karena itu, *edutainment* diartikan sebagai "pendidikan menyenangkan". Selanjutnya, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang untuk memadukan hiburan dan muatan pendidikan secara harmonis sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Fadlillah, 2017).

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga konten hiburan dan pendidikan dapat dikombinasikan dengan baik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Aini, 2022).

Menurut konsep *edutainment*, belajar yang menyenangkan dapat dicapai dengan memasukkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat dicapai melalui metode lain, seperti bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia (Maftuh, 2017).

Minat belajar adalah komponen yang mendorong siswa untuk belajar, yang berakar pada minat, kesenangan, dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Salah satu komponen motivasi yang muncul dari hubungan dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar adalah ketertarikan untuk belajar (Furqon, 2024).

Untuk mengikuti kegiatan dengan baik, perhatian sangat penting. Minat peserta didik dalam belajar juga dipengaruhi oleh hal ini. Perhatian adalah pemusatan tenaga dan kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang dilakukan dengan perhatian intensif akan lebih berhasil dan mencapai lebih banyak. Guru harus selalu berusaha menarik perhatian siswa agar mereka tertarik pada pelajaran. Orang yang tertarik pada suatu hal akan memberikan perhatian yang besar dan tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga untuk kegiatan (Firdaus, 2019).

Matematika adalah bidang yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, membantu dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dunia kerja, dan mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, matematika hampir selalu bermanfaat dalam proses pemikiran. (Badriyah et al., 2020).

Matematika adalah suatu pemahaman. Dengan mempelajari matematika, seseorang bisa memahami suatu masalah yang dihadapi. Penyelesaian masalah tersebut disusun dalam bentuk

hierarki dan pola-pola yang saling berhubungan, sehingga diperoleh suatu bentuk hasil yang diinginkan dari sebuah permasalahan. Mengingat betapa pentingnya matematika, siswa diharapkan dapat menguasai pengertian-pengertian matematika yang dipelajarinya. Jika siswa sudah memahami konsep-konsep matematika, mereka dapat lebih gampang menyelesaikan masalah, baik dalam pelajaran matematika atau mata pelajaran lainnya (Meslita, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut (Atok et al., 2019). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat (Mbagho & Tupen, 2020). Proses belajar mengajar dalam PTK mempunyai tujuan yaitu memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran sehingga guru dapat mencoba gagasan-gagasan yang dapat digunakan untuk perbaikan proses pembelajarannya dan juga dapat di lihat secara nyata pengaruh dari upaya tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar Negeri 121/IX Jerambah Bolong. Aktivitas belajar mengajar guru dan siswa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai dengan tahapan pembelajaran sehingga mencapai peningkatan.

Dari hasil penelitian minat belajar siswa terdapat peningkatan setelah menerapkan strategi pembelajaran berbasis *edutainment*. Strategi pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga konten hiburan dan pendidikan dapat dikombinasikan dengan baik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

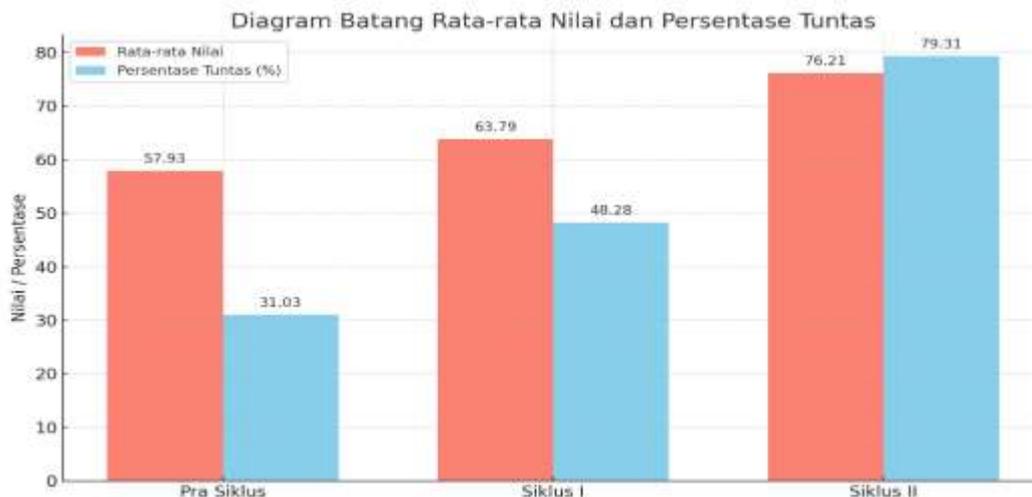
Melalui hasil observasi penelitian di kelas V C Sekolah Dasar Negeri 121/IX Jerambah

Bolong melihat minat belajar siswa meningkat. Pada tes pra siklus dengan persentase 31,03 %, siklus I 48,28 %, dan siklus II 79,31 %. Pada angket minat sebelum penelitian kategori sangat tinggi dengan persentase 13,8%, siklus I 20,7%, dan siklus II 37,9%. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dikatakan telah berhasil dengan adanya peningkatan pada setiap indikator minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* ini dilakukan dengan permainan (*game*) yaitu : permainan jual beli pada siklus I dan permainan *reality show* pada siklus II. Permainan jual beli adalah jenis permainan yang mensimulasikan kegiatan jual beli dengan menggunakan alat peraga atau media uang mainan dan barang dagangan, untuk mengajarkan materi bilangan cacah sampai 100.000 dengan konsep ekonomi sederhana seperti nilai mata uang, penawaran dan permintaan, serta transaksi jual beli. Permainan *reality show* adalah sebuah permainan yang menampilkan pertanyaan pada pesertanya tanpa skenario yang jelas. Permainan ini melibatkan siswa yang melakukan aktivitas sehari-hari atau menghadapi tantangan. Tujuannya adalah untuk memberikan hiburan dengan menampilkan realitas yang dimodifikasi atau situasi yang tidak biasa yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penerapan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* ini yaitu : dari aktivitas guru sudah meningkat, guru bisa mengarahkan siswa serta strategi pembelajaran berbasis *edutainment* menjadi ajakan serta motivasi untuk siswa agar berminat untuk belajar, aktivitas siswa juga meningkat, hal ini karena cara guru menyampaikan materi dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan jual beli dan permainan *reality show*, kondisi kelas saat belajar mengajar lebih menyenangkan dan aktif, nilai belajar siswa meningkat dengan pembelajaran yang menyenangkan, dilihat dari hasil penelitian, terjadi peningkatan minat belajar siswa.



Pada tes pra siklus rata-rata nilai 57,93 jumlah tuntas 9 siswa jumlah tidak tuntas 20 siswa persentase tuntas 31,03 %. Pada siklus I rata-rata nilai 63,79 jumlah tuntas 14 siswa jumlah tidak tuntas 15 siswa persentase tuntas 48,28 %. Pada siklus II rata-rata nilai post test 76,21 jumlah tuntas 23 siswa jumlah tidak tuntas 6 siswa persentase tuntas 79,31 %.



Pada angket minat belajar pra siklus kategori sangat tinggi 4 siswa (13,8%) siklus I 6 siswa (20,7%) siklus II (Akhir) 11 siswa (37,9%). Kategori tinggi 11 siswa (37,9%) siklus I 11

siswa (37,9%) siklus II (Akhir) 11 siswa (37,9%). Kategori cukup 11 siswa (37,9%) siklus I 11 siswa (37,9%) siklus II (Akhir) 7 siswa (24,1%). Kategori rendah 1 siswa (3,4%) siklus I 1 siswa (3,4%) siklus II (Akhir) 0 siswa (0,0%). Kategori sangat rendah 2 siswa (6,9%) siklus I 0 siswa (0,0%) siklus II (Akhir) 0 siswa (0,0%). Dari perolehan hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis *edutainment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.
- Atok, M. S., Romdanih, R., & Wulan, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Jual Beli menggunakan Model Contextual Teaching Learning. *Prosiding*
- Badriyah, N., Sukamto, S., & Subekti, E. E. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Pecahan Kelas III SDN Lamper Tengah 02: Analysis of Student Learning Difficulty in Solving Mathematics Stories in Grade III Solution Materials SDN Lamper Central 02. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 10–15.
- Dartini, N. P. D. S., Atmadja, A. T., Suastra, I. W., & Tika, I. N. (2025). Analisis Filsafat Pendidikan dalam Pembangunan Sumber Daya Manusia: Sebuah Studi Literatur: Analysis of Educational Philosophy in Human Resource Development: A Literature Study. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 8(2), 190-197. <https://doi.org/10.23887/jfi.v8i2.87175>
- Fadlillah, M. (2017). Model kurikulum pendidikan multikultural di taman kanak-kanak. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v5i1.13286>
- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal on Education*, 2(1), 191–198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>
- Furqon, M. (2024). Minat Belajar. In Mu. Furqon (Ed.), *Minat Belajar*. 2024. <https://repository.um.ac.id/5615/1/fullteks.pdf>
- Majid, A., & Amaliah, F. R. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI* (M. Qadar (ed.)). Tahta Media Group.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2024). Problem-based learning dalam pembelajaran

- matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), -125. <https://scholarhub.uny.ac.id/pythagoras/vol14/iss2/1/>
- Maftuh, H. (2017). Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Inspirasi*, 1(1), 120–137.
- Mbagho, H. M., & Tupen, S. N. (2020). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>
- Meslita, R. (2018). Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction) untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kerinci. *JEMST (Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology)*, 1(1), 9-15. <https://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/jemst/index>
- Putrawangsa, S., & Dkk, siti N. (2019). Buku Strategi Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta* (Issue April, pp. 1–107). 2019. [https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku Strategi Pembelajaran lengkap.pdf](https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku%20Strategi%20Pembelajaran%20lengkap.pdf)