

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SD**

Clara Elena Indiyanti¹, Sekar Dwi Ardianti², Siti Masfuah³

Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus

claraelenaindiyanti@gmail.com, sekardwiardianti@ymail.com,
siti.masfuah@umk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the edutainment-based problem-based learning model on increasing students' conceptual understanding in grade IV. This research was conducted at SD N 2 Telawah, with a quantitative research type using the pretest posttest method. The sampling technique in this study was saturated sampling with a population of 23 students in grade IV consisting of 8 male students and 15 female students. The pretest average of students' understanding of concepts is 45, while the average posttest of students' understanding of concepts is 76.1. The normality test results for the pretest posttest scores obtained a significant result of 0.200 ($0.200 > 0.05$) so that H_0 was accepted and H_a was rejected. The posttest value obtained a significant result of 0.200 ($0.200 > 0.05$) so that H_0 was accepted and H_a was rejected. The N-Gain test from the difference in pretest and posttest values obtained 0.56 which lies between 0.30 to 0.70 with the criteria of moderate improvement. So it can be concluded that there is an increase in students' conceptual understanding through the use of edutainment-based problem-based learning models.

Keywords: *Problem Based Learning, Edutainment, Understanding Concepts*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbasis *edutainment* terhadap peningkatan pemahaman konsep siswakesel IV. Penelitian ini dilakukan di SD N 2 Telawah, dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *pretest posttest*. Teknik pengambilan sampling pada penelitian ini yaitu sampling jenuh dengan populasi siswa kelas IV 23 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Rata-rata *pretest* pemahaman konsep siswa 45, sedangkan rata-rata *posttest* pemahaman konsep siswa 76,1. Hasil uji normalitas nilai pretest posttest memperoleh hasil signifikan sebesar 0,200 ($0,200 > 0,05$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Nilai *posttest* diperoleh hasil signifikan sebesar 0,200 ($0,200 > 0,05$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Uji N-Gain dari selisih nilai pretest dan posttest diperoleh 0,56 yang terletak antara 0,30 sampai 0,70 dengan kriteria peningkatan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *edutainment*.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Edutainment, Pemahaman Konsep*

A. Pendahuluan

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, yaitu peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, pikiran, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan pemerintah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap, kreatif, beriman, dan berakhlak mulia. Hal ini juga tertuang dalam tujuan pendidikan nasional yang berharap pendidikan dapat mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang bertakwa, berbudi luhur, berilmu, cerdas, kreatif, melek teknologi dan berakhlak mulia.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan memahami konsep siswa. Pemahaman konsep sebagai salah satu kemampuan yang dibutuhkan siswa untuk lebih mudah memahami suatu materi. Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengartikan, menterjemahkan, menterjemahkan

atau mengungkapkan sesuatu dengan caranya sendiri tentang ilmu yang telah diterimanya Uno dan Mohamad (2014:57). Menurut Sadiqin et al. (2017), pemahaman konsep adalah kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak yang ditunjukkan oleh siswa dalam memahami definisi, pengertian ciri khusus, hakikat, inti/isi dan kemampuan dalam memilih prosedur tepat dalam menyelesaikan masalah. Pemahaman konsep sains merupakan langkah penting bagi siswa untuk mengkonstruksi pemahamannya lebih dalam (Masfiah 2017).

Pada pembelajaran IPA, siswa dituntut untuk memahami konsep pembelajaran secara individu dan bekerjasama, sehingga dapat menjadi bekal menghadapi era globalisasi abad 21. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri konsepnya, akan memberikan pengalaman langsung untuk mengeksplorasi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA dengan memberikan pengalaman langsung dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kognitif (*cognitive thinking skill*), keterampilan psikomotor (*psychomotor skill*) dan

keterampilan sosial (*social skill*) (Prabowo, 2015). Dengan demikian diperlukan metode penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi kemampuan akademik maupun sosial, dapat memecahkan masalah dengan sifat terbuka dan pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, sehingga tujuan pendidikan dengan jenjang satuan pendidikan kurikulum dapat tercapai. Hasil belajar yang baik salah satunya didukung oleh penggunaan metode yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah yang peneliti lakukan pada hari Jum'at 9 Desember 2022 di SD N 2 Telawah dengan wali kelas kelas IV menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan model ceramah membuat siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini menyebabkan tidak seimbang kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Sebagian besar siswa juga tidak mampu menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan atau digunakan. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif

dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih untuk membiasakan diri meningkatkan kemampuan memahami konsep dalam merumuskan masalah, berhipotesis, menginterpretasikan pernyataan, memberikan alasan dan solusi yang tepat terhadap suatu masalah sehingga tidak tercipta suasana belajar yang dinamis dan efektif.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan sebagai upaya karena mampu mengembangkan beberapa kemampuan, seperti kemampuan menganalisis, mencipta dan mengevaluasi sehingga mampu memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran PBL ini diciptakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah dan membutuhkan interaksi dan keterlibatan antar siswa, mampu merangsang siswa untuk berpikir, mampu mengembangkan kemandirian dan belajar bekerja sama dalam kelompok (Fitriyani et al., 2019). Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Destha Ramadanty juga dijelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based*

Learning merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran berdasarkan prinsip konstruktivis, prinsip tersebut memiliki karakteristik yang dapat diterapkan untuk suatu pendekatan dan memacu siswa menjadi pembelajar yang aktif. dapat belajar secara mandiri, kontekstual dan kolaboratif (Prasutri et al., 2019).

Selain itu, pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriyani dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Model PBL diterapkan sebagai solusi karena mampu mengembangkan beberapa kemampuan mulai dari kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah siswa dapat membantu siswa untuk mengembangkan pemikiran dan kemampuannya dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, memahami konsep pembelajaran dengan mengalami langsung melalui situasi nyata atau menggunakan simulasi,

dan siswa mampu belajar secara mandiri maupun kelompok.

Edutainment sebagai pembelajaran dengan cara pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui kegiatan, media, atau bahan ajar yang digunakan tanpa melupakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Taufiq (2014) berpendapat bahwa pembelajaran dengan pendekatan *science edutainment* mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan edukatif sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan. Melalui pembelajaran yang bernuansa *entertainment* diharapkan siswa dapat menerapkan pembelajaran secara langsung dalam suasana pembelajaran tanpa tekanan. Proses pembelajaran tanpa tekanan diharapkan mampu memberikan kenyamanan bagi siswa dalam belajar dan dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Karena sifat alami yang dimiliki oleh anak salah satunya adalah bermain.

Penerapan model *problem based learning* berbasis *edutainment* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah

dasar. Tujuan dalam penelitian ini adalah menguji pengaruh model *problem based learning* berbasis *edutainment* terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono (2012) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan eksperimen desain *Pre Eksperimental Desigen* dengan tipe *one grup pretest posttest*. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model *problem based learning* berbasis *edutainment*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 2 Telawah dengan jumlah keseluruhan 23 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2019) sampel

jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua populasi dijadikan sampel. Sampel yang terpilih tidak didasarkan pada keinginan peneliti, sehingga setiap anggota sampel memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 2 Telawah dengan jumlah 23 siswa.

Sebelum diterapkannya model *problem based learning* berbasis *edutainment* dilakukan tes pemahaman konsep terlebih dahulu sebagai *pretest*. Kemudian diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis *edutainment* sebanyak 3 kali pembelajaran. Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbasis *edutainment* baru dilakukan tes pemahaman konsep siswa sebagai *posttest*. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji Normalitas dan Uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 5 kali

pertemuan. Sebelumnya diberi perlakuan siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian pada pertemuan kedua sampai keempat siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problm Based Learning* berbasis *Edutainment*. Setelah diberikan perlakuan pada pertemuan kelima siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur pemahaman konsep siswa setelah dilakukan diberi pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Edutainment*. Soal *pretest* dan

posttest yang diberikan kepada siswa merupakan alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Edutainment*. Hasil kemampuan pemahaman konsep siswa diambil dari skor *retest* dan *posttest* materi listrik statis dan listrik dinamis elas IV SD N 2 Telawah. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* materi listrik statis dan listrik dinamis kelas IV seperti tabel berikut

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas IV

Ukuran Data	Pretest	Posttest
Jumlah Data	23	23
Jumlah Nilai	1037	1752
Rata-Rata	45	76,1
Nilai Terendah	35	66
Nilai Tertinggi	60	90

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui rata-rata nilai *pretest* pemahaman konsep siswa adalah 45 dan rata-rata nilai *posttest* pemahaman konsep siswa adalah 76,1. Dapat disimpulkan nilai rata-rata *posttesr* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*.

Sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan soal *pretest* pemahaman konsep siswa. *Posttest* pemahaman konsep siswa dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis *edutainment*. Sumantri (2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model

pembelajaran yang memberikan stimulus kepada siswa berupa masalah yang digunakan untuk mempelajari beberapa pengetahuan baru sebelum mereka memecahkan masalah tersebut. Setiawan, (2010) edutainment secara epistemologis dapat diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang santai, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.

Data selanjutnya akan diuji menggunakan uji normalitas. Data yang digunakan adalah data nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep siswa siswa kelas IV SD N 2 Tealwah. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorov-smirnov pada program komputer SPSS 26. Adapun pengujian menggunakan kolmogorov-smirnov sebagai berikut.

Tabel 2 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRETEST	.133	23	.200*	.932	23	.119
POSTTEST	.129	23	.200*	.942	23	.195
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel uji normalitas nilai *pretest* pemahaman konsep di atas diperoleh hasil bahwa nilai signifikan sebesar 0,200 ($0,200 > 0,05$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Data dari nilai *pretest* pemahaman konsep siswa kelas VI SD N 2 Telawah berdistribusi normal. Nilai *posttest* pemahaman konsep diperoleh hasil bahwa nilai signifikan sebesar 0,200

($0,200 > 0,05$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa data dari nilai *posttest* pemahaman konsep siswa kelas VI SD N 2 Telawah berdistribusi normal.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji *n-gain*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat

peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya model *problem based learning* berbasis *edutainment* pada siswa kelas IV SD

N 2 telawah. Uji ini lakukan dengan bantuan uji komputer microsoft Exel 2021. Adapun analisis uji n-gain sebagai berikut

Tabel 3 Hasil Analisis Uji N-Gain

Sumber Data	Hasil N-Gain	Kriteria N-Gain
Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	0,56	Sedang

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.5 hasil analisis uji n-gain dari selisih nilai pretest dan posttest diperoleh 0,56 yang terletak antara 0,30 sampai 0,70 dengan kriteria peningkatan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *edutainment*.

Berdasarkan perbandingan sebelum dan sesudah penerapan model *problem base learning* berbasis *edutainment* terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem base learning* berbasis *edutainment* secara tidak langsung meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi yang telah disampaikan. Siswa diberi masalah untuk dipecahkan baik individu maupun kelompok. Hal ini

sependapat dengan Rahmadani (2017) siswa yang menggunakan model *pembelajaran Problem Based Learning* hasil belajarnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan siswa yang memperoleh metode ceramah. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan Eismawati (2019) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas 4 SDN Ngasinan 01 Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. dengan demikian penelitian saya sesuai dengan apa yang dijelaskan ahli sebelumnya. Setelah menggunakan model *problem based learning* berbasis *edutainment* terdapat peningkatan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa yang

dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest*.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa sesudah menggunakan model *problem based learning* berbasis *edutainment*. Hasil analisis uji *n-gain* dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh 0,56 yang terletak antara 0,30 sampai 0,70 dengan kriteria peningkatan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A, & Kanzunudin, M (2017). Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 7(2), 145–150.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., Radia, E. H., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 3(2), 71–78.
- Fitriyani, D., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(3), 77–87.
- Masfuah, S., & Fahriyah, F. (2017). Developing The Understanding Of Scientific Concept Based On The Aspect Of Science Literacy For Students Of Elementary School Education Program Through The Application Of Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*. e-ISSN 252-6232.
- Masruroh, L., & Arif, S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Melalui Pendekatan Science Education for Sustainability dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. 1(2), 179–188.
- Prasutri, D., Muzaqi, A., Purwati, A., Nisa, N., & Susilo, H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Keterampilan Kolaboratif Siswa SMA pada Pembelajaran Biologi.
- Rahmadani, H., & Acesa. A. (2017) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal urnal Sekolah Dasar*. 2526-2883
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Melalui Pembelajaran Problem Solving pada Topik Perubahan Benda-Benda di Sekitar Kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 52–62.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). Memahami

- Penelitian Kualitatif". Bandung : ALFABETA.
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(1), 61–68.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno dan Mohamad. 2014. Belajar dengan Pendekatan Paikem. Jakarta: PT. Rosdakarya.
- Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan ScienceEdutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2): 123- 129.