

PEMANFAATAN EDUTAINMENT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF PADA RUMAH BELAJAR CERIA DESA PEDADO

Nazori Suhandi¹⁾, Dewi Sartika²⁾, Imelda Saluza³⁾

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

email: dewi.sartika@uigm.ac.id, nazori@uigm.ac.id, imeldasaluza@uigm.ac.id

Abstract

Ceria Learning House (Rumah Belajar Ceria/RBC) is a non-profit educational organization created by people who believe in the value of education. RBC was formed in 2014 by seven young people. RBC is located on Jl. H. Sarkowi. B, Keramasan, Kertapati, Palembang, South Sumatra. RBC presently has around 150 pupils ranging in age from primary school to junior high school. The activities are in the form of non-formal learning activities offered to students once a week by tutors using cooperative approaches, such as arranging students according to their educational level. RBC instructors, on the other hand, utilize traditional learning media. Of course, this is out of step with technology advancements and results in less interaction between instructors and pupils. The notion of mixing learning with enjoyment is known as edutainment. Edutainment may be a pleasant and engaging alternative to traditional learning material. As a result, the implementation team gives guidance and hands-on demonstrations of how edutainment may be used in the learning and teaching process. According to the analysis findings acquired through the pretest and posttest, students' knowledge improved after completing the learning process with edutainment media. Only 14.28 percent of 42 students could correctly answer 10 questions at first, and 16.67 percent still couldn't answer one, but after the exercise, 23.81 percent of 42 students could correctly answer 10 questions. There are no longer any kids that are unable to answer all of the questions.

Keywords: RBC, edutainment, learning media

Abstrak

Rumah belajar Ceria (RBC) merupakan salah satu layanan pendidikan yang didirikan oleh orang-orang yang peduli akan pentingnya pendidikan. RBC didirikan pada tahun 2014 atas inisiatif dari 7 (tujuh) orang pemuda. RBC berlokasi di Jl. H. Sarkowi. B, Keramasan, Kec. Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan. RBC saat ini memiliki lebih dari 150 peserta didik yang merupakan anak-anak, dimulai dari kelas 1 SD sampai dengan SMP. Kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan pembelajaran non formal yang diberikan oleh tutor kepada peserta didik secara berkala seminggu satu kali dengan teknik kooperatif, yaitu mengelompokkan siswa berdasarkan jenjang pendidikannya. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh tutor RBC merupakan media konvensional. Hal ini tentunya belum sejalan dengan perkembangan teknologi serta menyebabkan interaksi antara tutor dan peserta didik kurang terbangun. Edutainment merupakan konsep penggabungan pembelajaran dan hiburan. Edutainment mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, tim pelaksana memberikan penyuluhan serta demo langsung pemanfaatan edutainment dalam proses belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh melalui pra test dan post test diperoleh bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik setelah melakukan proses belajar dengan media edutainment. Semula hanya 14,28% dari 42 peserta didik yang mampu menjawab 10 soal dengan benar dan 16,67% masih belum bisa menjawab 1 soal pun dengan benar, namun setelah kegiatan sebanyak 23,81% dari 42 peserta didik mampu menjawab 10 soal dengan benar dan tidak ada lagi peserta didik yang tidak dapat menjawab semua soal.

Kata kunci : RBC, edutainment, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara, karenanya pendidikan menjadi salah satu sektor yang memerlukan perhatian tersendiri dalam pelaksanaan nasional. Bahkan pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ayat 2 telah mengamanatkan untuk menjamin terselenggaranya wajib belajar minimal pada tingkat pendidikan dasar dan pada ayat 3 lebih ditegaskan lagi bahwa wajib belajar menjadi tanggung jawab negara [1]. Walaupun wajib belajar telah dicanangkan pemerintah dalam jangka waktu yang lama, namun pada kenyataannya penuntasan masih belum tercapai [2]. Sehingga pemerintah bahkan warga negara yang peduli dengan pendidikan telah melakukan berbagai upaya untuk mewujudkan wajib belajar minimal yang telah dicanangkan oleh pemerintah. Untuk kota Palembang data melek huruf pada tahun 2016 sempat mengalami penurunan persentase dari tahun sebelumnya yakni dari 99,36 menjadi 99,21 dan di tahun 2017 kembali mengalami kenaikan persentase menjadi 99,70 persen (BPS Provinsi Sumatera Selatan).

Rumah belajar Ceria (RBC) merupakan salah satu layanan pendidikan yang didirikan oleh orang - orang yang peduli akan pentingnya pendidikan. RBC didirikan pada tahun 2014 atas inisiatif dari 7 (tujuh) orang pemuda. RBC berlokasi di Jl. H. Sarkowi. B, Keramasan, Kec. Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan. RBC saat ini memiliki lebih dari 150 peserta didik yang merupakan anak-anak, dimulai dari kelas 1 SD sampai dengan SMP. Kegiatan belajar mengajar dilakukan satu kali dalam setiap minggunya, yaitu pada hari Minggu.

Pada Desa Pedado hanya terdapat 1 Sekolah Dasar, sehingga jika anak – anak Desa Pedado yang ingin melanjutkan Sekolah yang lebih tinggi harus menempuh jarak yang cukup jauh. Hal tersebut yang menjadi salah satu faktor penyebab anak – anak Desa Pedado hanya menyelesaikan pendidikan sebatas Sekolah Dasar saja. Oleh karena itu RBC terbentuk untuk memberikan selain

pendidikan formal dan non formal, namun juga memberikan motivasi agar anak – anak Desa Pedado memiliki tekad yang kuat dalam mengemban pendidikan yang lebih tinggi.

Anak-anak di Desa Pedado, Kertapati ini biasanya akan diajarkan pelajaran tambahan yang tidak terlalu detail diajarkan di Sekolah, ataupun pelajaran yang tidak mereka mengerti agar mereka dapat lebih paham dan menguasai pelajaran yang didapatkan selama mereka belajar di Rumah Belajar Ceria. Tutor RBC adalah relawan yang berasal dari kalangan akademisi maupun non akademisi yang dirangkul melalui tahapan rekrutment setiap tahunnya. Media yang digunakan oleh tutor RBC dalam proses belajar mengajar adalah media konvensional seperti buku. Hal tersebut tentunya belum sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini serta menyebabkan interaksi antara relawan dan anak didik kurang optimal. Padahal penggunaan media belajar mampu meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar ketika mereka terlibat dengan media digital yang menarik dan menyenangkan [3].

Edutainment merupakan sebuah konsep pembelajaran menjadikan bentuk kegiatannya menarik dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik [4]. Edutainment merupakan media pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran dengan hiburan sehingga proses pembelajaran jauh lebih inovatif. Peserta didik umumnya lebih menyukai media pembelajaran yang inovatif dibandingkan hanya pembelajaran satu arah saja [5]. Pemilihan media pembelajaran alternatif merupakan hal yang penting mengingat media pembelajaran memberikan dampak yang besar terhadap pemahaman dari peserta didik [6][7].

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada kunjungan awal diperoleh identifikasi masalah yaitu proses belajar dan mengajar yang dilakukan selama ini hanya memanfaatkan media konvensional sehingga interaksi yang terjadi kurang optimal. Oleh karena itu dirasa perlu dilakukan pengenalan pemanfaatan

edutainment sebagai media pembelajaran alternatif yang atraktif, interaktif dan mengasikkan sebagai pelengkap media konvensional yang telah digunakan selama ini. Seperti yang diketahui, anak-anak rentang usia 5-12 tahun, lebih suka bermain dari pada belajar. Selain itu, mereka juga sangat cepat bosan saat belajar. sehingga kebanyakan dari anak-anak lebih senang untuk bermain dibandingkan dengan belajar. Diharapkan dengan membuka wawasan dan merasakan sendiri manfaat dari penggunaan media pembelajaran alternatif menjadikan RBC mengimplementasikannya pada kegiatan belajar mengajar secara berkesinambungan dimasa mendatang.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pemberian informasi, pengenalan serta praktek langsung dalam memanfaatkan edutainment sebagai media pembelajaran alternatif. Tahapan yang dilakukan oleh tim pelaksana yaitu :

1. Persiapan materi yang akan disampaikan berkaitan dengan edutainment serta mempersiapkan edutainment yang akan didemonstrasikan. Persiapan alat dan teknis pelaksanaan sebelum kegiatan dimulai.
2. Pelaksanaan kegiatan, dengan tahapan sebagai berikut :
 - a. Pembukaan dan kata sambutan dari ketua RBC dan ketua tim pelaksana kegiatan serta pengenalan anggota tim pelaksana;
 - b. Pra test yang dibagikan kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui pengetahuan awal mereka tentang bangunan bersejarah kota Palembang dan mata uang Negara – Negara Asia sebelum kegiatan diselenggarakan;
 - c. Demo edutainment, diantaranya :
 1. Aplikasi *Augmented Reality (AR) Introducing Cultural Heritage Throught The Snake Game Application*. Edutainment ini berupa permainan ular tangga yang

dilengkapi dengan kartu AR yang harus discan ketika pemain berhenti pada kotak bergambar. Pemain akan bisa melihat bangunan bersejarah kota Palembang secara 3 dimensi sehingga seolah – olah melihat secara langsung. Permainan ini ditujukan untuk mengenalkan 10 bangunan bersejarah kota Palembang.

2. Game *Platformer* Pengenalan Nama Mata Uang Asia. Edutainment ini berupa permainan petualangan dimana pemain harus melewati rintangan dan akan menemukan kotak yang berisikan pertanyaan tentang nama mata uang dari negara – negara di Asia.
 - d. Post test yang dibagikan kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang bangunan bersejarah kota Palembang dan mata uang Negara – Negara Asia setelah kegiatan diselenggarakan;
 - e. Penutupan dan dokumentasi kegiatan;
 - f. Makan siang bersama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan dilaksanakan peserta didik diberikan soal - soal berkaitan bangunan bersejarah kota Palembang dan nama – nama mata uang Asia. Pada kegiatan pra test ini diberikan 10 soal. Adapun hasil dari pemberian tes disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pra Test

Kemampuan Menjawab Soal	Banyak Siswa	Persentase (%)
Benar semua	6	14,28
$5 \leq \text{benar} \leq 9$	29	69,05
$0 \leq \text{benar} \leq 5$	7	16,67
Total	42	100

Pada sesi pra test ini diperoleh hasil bahwa dari total peserta didik sebanyak 42 orang dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 soal terdapat hanya 14,28% yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar lebih dari 5 soal sedangkan 69,05% mampu menjawab dengan benar kurang dari 5 soal dan sisanya tidak satu pun menjawab soal dengan benar. Soal – soal yang dapat dijawab oleh peserta didik berkaitan dengan bangunan bersejarah kota Palembang yang memang pernah mereka kunjungi bersama tutor pada kegiatan jalan – jalan bersama serta soal berkaitan mata uang Indonesia dan Malaysia yang umum mereka dengar melalui televisi.

Setelah serangkaian pra test dilakukan selanjutnya dilaksanakan penyuluhan berupa pemberian informasi tentang edutainment, macam - macam dan manfaatnya. Lalu dilanjutkan dengan demo langsung edutainment oleh tim pelaksana. Kemudian tim pelaksana memilih secara acak dari peserta didik untuk mencoba secara langsung edutainment sembari peserta lain memberikan masukan jawaban. Hal ini dilakukan guna pelaksanaan kegiatan yang interaktif dan menarik. Dokumentasi salah satu peserta didik saat mencoba langsung edutainment dapat dilihat pada Gambar 1 sedangkan respon peserta didik lain saat menjawab pertanyaan – pertanyaan yang muncul pada edutainment dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Peserta Didik Mencoba Edutainment dan Memperhatikan Demo Edutainment



Gambar 2. Antusias Peserta Didik Menjawab Soal

Selanjutnya guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan maka tim pelaksana melakukan serangkaian post test yaitu memberikan sebanyak 10 soal kepada peserta didik. Adapun hasil post test diberikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Post Test

Kemampuan Menjawab Soal	Banyak Siswa	Persentase (%)
Benar semua	10	23,81
$5 \leq \text{benar} \leq 9$	35	83,33
$0 \leq \text{benar} \leq 5$	7	7,14
Total	42	100

Berdasarkan test tersebut diperoleh hasil sebanyak 23,81% mampu menjawab dengan benar, 83,33% dari peserta didik mampu menjawab lebih dari 5 soal yang diberikan dengan benar, sedangkan sisanya mampu menjawab dengan benar kurang dari 5 soal yang diberikan. Dari hasil yang diperoleh terlihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta didik setelah serangkaian kegiatan dilakukan ditunjukkan dengan peningkatan persentase kemampuan siswa dalam menjawab soal.

Selanjutnya aplikasi yang didemonstrasikan diserahkan kepada salah satu perwakilan tutor RBC untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dimasa mendatang guna melengkapi media konvensional yang telah mereka miliki saat ini. Para tutor yakin kedepannya proses

belajar mengajar di RBC dapat ditingkatkan dengan adanya pemanfaatan teknologi, selain itu mampu menjadi salah satu solusi dari permasalahan gagap teknologi di Desa Pedado.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan yang telah diselenggarakan diperoleh bahwa edutainment mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif. Hal tersebut dapat digambarkan melalui kenaikan persentase pemahaman peserta didik (siswa RBC) setelah kegiatan berlangsung. Semula 14,28% peserta didik yang mampu menjawab 10 soal dengan benar dan 16,67% masih belum bisa menjawab 1 soal pun dengan benar, namun setelah kegiatan sebanyak 23,81% peserta didik mampu menjawab 10 soal dengan benar dan tidak ada lagi peserta didik yang tidak dapat menjawab semua soal.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menghaturkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas terselenggaranya kegiatan ini. Terimakasih diucapkan kepada ketua umum RBC Khorim Ahmed Nazer dan rekan – rekan tutor RBC yang telah memberikan sambutan hangat kepada tim pelaksana serta anak didik RBC yang telah dengan antusias mengikuti serangkaian kegiatan. Tak lupa juga terimakasih diucapkan kepada Universitas Indo Global Mandiri sebagai tempat tim pelaksana bernaung atas dukungan yang telah diberikan sehingga kegiatan ini dapat berlangsung sebagaimana mestinya.

7. REFERENSI

[1] N. Ulfatin, A. Mukhadis, and A. Imron, “Profil Wajib Belajar 9 Tahun dan Alternatif Penuntasannya,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 17 (1), no. 1, pp. 36–45,

2016, [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/2618>.

- [2] N. B. VA, “Faktor-faktor yang Terkait dengan Rendahnya Pencapaian Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 17, no. 1, pp. 43–55, 2011.
- [3] D. A. Lieberman, C. H. Bates, and J. So, “Young Children’s Learning With Digital Media,” *Comput. Sch.*, vol. 26, no. 4, pp. 271–283, 2009, doi: 10.1080/07380560903360194.
- [4] M. P. . M Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini : menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. 2016.
- [5] D. F. Murad and W. J. W. Saputra, “Analisis Peningkatan Daya Minat dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Delta Multimedia Edutainment Sebagai Media Penunjang Pembelajaran,” *J. Kilat*, vol. 8, no. 1, pp. 9–16, 2019.
- [6] N. Hasanah, N. Subeki, and A. D. Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Hukum Newton Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 4 Malang,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. APTEKMAS*, vol. 4, no. 1, pp. 15–18, 2021.
- [7] Handayani, A. S., Husni, N. L., Rumiasih, R., Sitompul, C. R., Soim, S., Nurdin, A., ... & Nurhaida, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Simulasi Rangkaian Listrik Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2).