

## Bimbingan belajar berbasis *science edutainment* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada masa pandemi

Kiki Riska Ayu Kurniawati<sup>1</sup>, Habib Ratu Perwira Negara<sup>2</sup>  
Farah Heniati Santiosa<sup>3</sup> Habibi Ratu Perwira Negara<sup>4</sup>

<sup>1,4</sup>Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Mataram

<sup>2</sup>Program Ilmu Komputer, Universitas Bumigora Mataram

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nabdlatul Wathan Mataram

### Abstrak

Menjamin minat belajar agar tetap baik selama masa pandemic menjadi hal penting untuk dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan metode *science edutainment*. Tahapan dalam melaksanakan kegiatan berupa: Observasi, wawancara, mengidentifikasi masalah, mencari solusi, sosialisasi, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *science edutainment*. Hasil kegiatan menunjukkan minat belajar matematika siswa pada masa pandemic dengan memberikan bimbingan belajar menggunakan metode *science edutainment* meningkat 45% dari yang sebelumnya.

*Guaranteeing interest in learning so that it remains good during the pandemic is an important thing to do. The purpose of this research is to increase students' interest in learning mathematics using the science edutainment method. The stages in carrying out activities are in the form of: Observation, interviews, identifying problems, finding solutions, outreach, and carrying out learning activities using the science edutainment method. The results of the activity showed that students' interest in learning mathematics during the pandemic by providing tutoring using the science edutainment method increased by 45% from the previous one.*

**Keywords:** *Science, Edutainment, Minat Belajar*

---

<sup>1</sup> Corresponding to the author: Kiki Riska Ayu Kurniawati, Program Studi Tadris Matematika, FTK UIN Mataram, Jl. Gajah Mada No. 100 Jempong Baru, Mataram. email: [kikirak27@uinmataram.ac.id](mailto:kikirak27@uinmataram.ac.id)

**How to Cite:** Kurniawati, K. R. A., Negara, H. R. P., Santosa, F. H., & Negara, H. R. P. (2023). Bimbingan Belajar Berbasis Science Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Masa Pandemi. *Participative Journal: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1). 52-59, <https://doi.org/10.55099/participative.v3i1.80>

## PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika tentu menjadi tantangan tersendiri bagi kepala sekolah, guru dan orang tua siswa, Menurut Collate & Chiappetta minat sebagai rasa keingintahuan atau daya tarik pada suatu pemikiran atau kejadian yang melibatkan perhatian (Aedi, 2018). Untuk itu perlu dilakukan observasi langsung untuk menangani kasus tersebut. Sebab, mahasiswa tidak hanya memahami materi tentang matematika tetapi harus paham bagaimana manajemen pendidikan di sekolah. Manajemen merupakan ilmu dan seni dalam mengatur, mengendalikan, berkomunikasi, dan memanfaatkan sumber daya yang ada dalam organisasi dengan memanfaatkan fungsi-fungsi manajemen (*planning, organizing, actuating, dan controlling*) agar organisasi dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Patras et al., 2019). Sedangkan, Manajemen pendidikan adalah suatu proses pengelolaan sumberdaya pendidikan baik personal maupun material secara matematis dan kontinuitas sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan dengan cara efektif dan efisien (Pendidikan, 2015)..

Berdasarkan pengertian tersebut, pada kegiatan yang dilakukan oleh tim abdimas ini merupakan tantangan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada masa pandemi covid-19. Pada situasi pandemik covid ini mengharuskan kegiatan belajar mengajar dari rumah atau secara daring, dalam pembelajaran daring ini ditemukannya berbagai kendala yang menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik, salah satunya yaitu: 1). Peserta didik belum bisa memiliki inisiatif untuk belajar sendiri, 2). Peserta didik belum terbiasa melaksanakan kebutuhan belajar online dirumah, 3). Tujuan atau target belajar online peserta didik terhadap pelajaran matematika masih terbatas pada perolehan nilai yang memuaskan, 4). Sebagian dari peserta didik masih belum bisa memonitor, mengatur dan mengontrol belajar online dirumah, 5). Masih ada peserta didik yang menyerah mengerjakan tugas matematika melalui daring ketika terdapat kesulitan dan kesalahan yang paling banyak dilakukan peserta didik adalah peserta didik jarang melakukan evaluasi terhadap hasil belajarnya (Utami et al., 2020), selain itu, ada berbagai kendala yang dialami wali murid, yaitu: 1). Keterbatasannya pengetahuan sehingga tidak bisa membimbing anaknya belajar, 2). Sulit mengajak anak untuk belajar, karena mereka lebih suka

bermain dengan teman sebayanya, 3). Tidak bisa memenuhi kebutuhan belajar daring, karena keterbatasan ekonomi dan lain sebagainya.

Kegiatan ini merupakan suatu acuan dalam mengembangkan ilmu pendidikan yang telah di peroleh di perguruan tinggi. Dengan kerjasama yang baik antara wali peserta didik dan peserta didik itu sendiri, maka untuk meningkatkan minat belajar matematika pada masa pandemik ini tim abdimas akan membimbing pembelajaran dari rumah dengan menggunakan metode *Science Edutainment*.

*Science edutainment* merupakan salah satu metode yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang atau *joyful learning*. *Science edutainment* berasal dari *science*, *education*, dan *entertainment*. *Science* artinya ilmu alam, *education* artinya pendidikan, dan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, *science edutainment* merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan *science* dan hiburan secara harmonis sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan menghibur (Ipa et al., 2014).

Konsep *edutainment* mampu menciptakan pembelajaran aktif yang menyenangkan, yang bebas tekanan, dan ancaman bagi siswa serta merangsang keingintahuan terhadap materi lebih banyak. Sementara itu, dari segi terminologi, *science edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu bentuk pembelajaran *science edutainment* adalah melalui permainan edukatif, menurut Muldayanti (2013) pembelajaran dengan teknik permainan akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi siswa dan salah satu faktor dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat siswa dalam mempelajari materi.

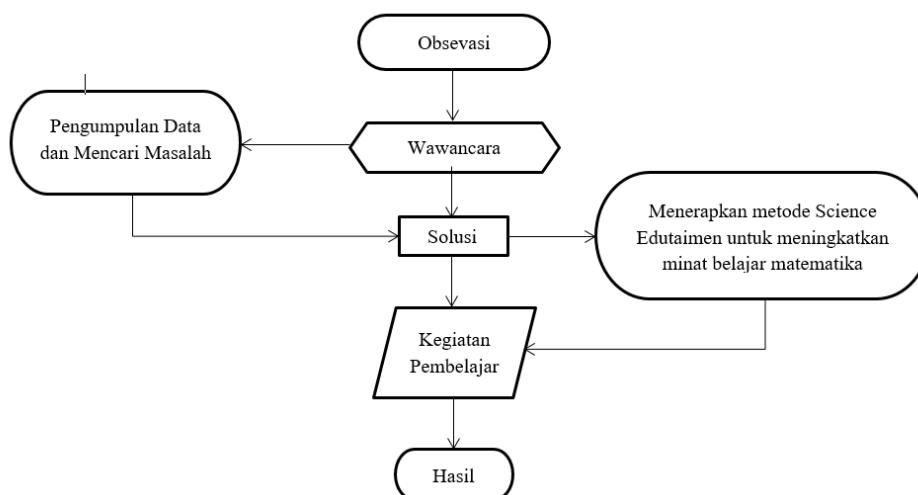
*Edutainment* merupakan strategi pengajaran yang efektif baik di dalam dan di luar sekolah. Pembelajaran berbasis *science edutainment* dapat diterapkan dimana saja, dan dapat dipadukan dengan metode seperti diskusi, pembelajaran ruang kelas, eksperimen, permainan edukatif, bermain peran, dan model pembelajaran lain. Pembelajaran berbasis *science edutainment* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sehingga diharapkan peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Menyenangkan dalam hal ini berarti dapat memunculkan minat siswa untuk mempelajari materi sehingga menimbulkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pengukuran penerapan pembelajaran berbasis *science edutainment* adalah ketika siswa merasa senang, memenuhi indikator pembelajaran, dan hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Dengan penggunaan pembelajaran berbasis *science edutainment* diharapkan

terjadi pembelajaran menyenangkan, sehingga minat belajar meningkat yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan pembelajaran yang dikembangkan ini juga diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif.

## METODE

Layanan ini menggunakan teknik Participatory Action Research (PAR). Participatory Action Research (PAR) adalah paradigma penelitian yang melibatkan partisipasi semua pemangku kepentingan yang relevan untuk menyelidiki tindakan saat ini dan melakukan perbaikan. Tujuan dari Participatory Action Research (PAR) adalah untuk mencapai transformasi yang diinginkan. Partisipasi, penelitian, dan aksi merupakan tiga pilar dari penelitian Participatory Action Research (PAR) ini. Semua penelitian ini saling berhubungan, dan ketiganya harus dipraktekkan. Ketiga standar ini berinteraksi untuk mengubah atau menyempurnakan standar sebelumnya (Afandi, 2015). Secara detail proses pengabdian yang dilakukan mengikuti Gambar 1 sebagai panduan dalam melakukan aksi agar sesuai dengan tujuan telah ditentukan.



Gambar 1. Bagan Alur Indentifikasi dan Pelaksanaan Aksi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Upaya awal yang dilakukan tim pengabdian adalah melakukan observasi. Tahap ini sebagai upaya mengidentifikasi keadaan demografi di Dusun Tenaru, Desa Darek, Kec. Praya Barat Daya, Kab. Lombok Tengah, NTB. Hasil observasi menemukan bahwa pekerjaan dari wali

murid sebagian besar adalah petani, dan pendidikan terakhir dari wali murid ini ada yang belum lulus SD, ada yang sampai MT's dan bahkan ada yang tidak pernah sekolah sama sekali. Selain itu, hasil observasi di tiap-tiap rumah mitra, dengan melakukan wawancara terkait apa saja masalah atau kendala yang di alami wali murid dan murid itu sendiri terhadap pembelajaran online yang dilakukan. Diperoleh bahwa secara umum wali murid menagalami kesulitan dalam mendamping anak-anaknya belajar secara online.

Selanjutnya, tim mengidentifikasi peserta didik yang mengikuti bimbingan belajar. Temuan yang diperoleh siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan belajar berjumlah 7 orang yang terdiri dari tingkat SD dengan kelas yang berbeda-beda. Namun, tim pengabdian memfokuskan bimbingan belajar ini untuk kelas 5 SD.

Setelah menentukan solusi, peneliti melakukan sosialisasi kepda wali murid terkait solusi dari permasalahan yang di alami. Pada sosialisasi ini peneliti menawarkan sosusi bimbingan belajar berbasis *science edutainment* (pembelajaran dalam bentuk menghibur) untuk meningkatkan minat belajar anak, terutama dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya tim pengabdian melaksanakan bimbingan belajar kepada peserta didik, bimbingan belajar ini dilaksanakan 3 kali seminggu yaitu : hari senin, selasa, dan rabu. Adapun peserta didik disini teridiri dari tingkat SD. Berikut adalah kegiatan bimbingan yang telah dilakukan.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Belajar

## Diskusi

Hasil kegiatan dari minat belajar matematika pada masa pandemi dengan memberikan bimbingan belajar *science edutainment*. Langkah awal sebelum melaksanakan kegiatan adalah bertemu dengan pihak wali murid dan murid itu sendiri dirumah masing-masing mitra. Sesampai disana peneliti menyampaikan maksud kedatangan untuk melakukan observasi kemudian peneliti melakukan sosialisasi terkait solusi dari permasalahan dalam pembelajaran

online, selanjutnya peneliti meminta izin untuk memberikan bimbingan belajar pada anaknya dengan menggunakan metode *science edutainment*.

Observasi ini dilakukan berdasarkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran daring berlangsung. Hasil pengamatan awal peserta didik belum baik dalam mengikuti proses belajar online / daring. Kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru pada masa pandemic ini kebanyakan memberikan tugas ke pada peserta didik, pemberian tugas terlalu banyak dapat menghilangkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Dari sini tim abdimas menawarkan pemberian bimbingan belajar dengan menggunakan metode *science edutainment*, metode *science edutainment* ini adalah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan *science* dan hiburan secara harmonis sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan menghibur (Ipa et al., 2014).

Setelah menerapkan metode tersebut, ternyata peserta didik yang mengikuti pembelajaran ini menjadi lebih bersemangat dalam belajar, selain menghibur peneliti juga menggunakan alat peraga dalam proses pembelajarannya terutama dalam belajar matematika.

Pada penerapan model pembelajaran berbasis *science edutainment* ini ada berbagai tahap yang dilakukan, yaitu: Tahap pertama, pada tahap ini tim abdimas memberikan beberapa soal matematika SD kelas 5 yang sudah peserta didik pelajari, dari jawaban dari soal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman terhadap materi yang diberikan oleh gurunya kurang dapat dipahami oleh peserta didik tersebut, sebab pada masa pandemi ini guru hanya menjelaskan secara singkat kemudian memberikan tugas kepada peserta didik. Itu yang menyebabkan pemahaman peserta didik berkurang.

Tahap kedua, pada tahap ini tim abdimas memberikan materi tentang pecahan, yang mana dalam pemberian materi ini peneliti menggunakan alat peraga seperti: roti dan bunga. Disini peneliti menjelaskan maksud dari pecahan, dengan memberikan penjelasan secara langsung maka peserta didik akan mudah untuk mengerti.

Tahap ketiga, karena peserta didik tidak terlalu menghafal perkalian maka disini peneliti mengajak peserta didik untuk menghafal sambil bernyanyi. Perkalian ini sangat penting dalam matri pecahan maka peserta didik harus menguasai pecahan terlebih dahulu. Tahap keempat, pada tahap ini menjelaskan materi selanjutnya dengan menggunakan alat peraga lainnya guna untuk mengembalikan semangat belajar dan minat belajar peserta didik.

Tahap kelima, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan, hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat 45% dari

yang sebelumnya. Maka, kegiatan ini terbukti bahwa dengan menggunakan metode science edutainment dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada masa pandemic ini.

## **KESIMPULAN**

Minat belajar merupakan modal awal siswa untuk belajar. Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa secara psikis untuk mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan, sehingga siswa dapat secara aktif dan senang untuk melakukannya. Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran. science edutainment merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan science dan hiburan secara harmonis sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan menghibur.

Pada penerapan model pembelajaran berbasis science edutainment ini ada berbagai tahap yang dilakukan, yaitu: pemberian soal, memberikan materi, menghafal, melaksanakan metode science edutainment dgn menggunakan alat peraga, evaluasi. Hasil dari kegiatan yang telah diperoleh, diketahui bahwa dalam melakukan upaya meningkatkan minat belajar matematika pada masa pandemic dengan memberikan bimbingan belajar menggunakan metode science edutainment, diperoleh hasil dari pembelajaran tersebut meningkat 45% dari yang sebelumnya. Maka science edutainment ini sangat cocok dijadikan sebagai metode pembelajaran

## **BIBLIOGRAPHY**

Aedi, W. G. (2018). *UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN OPEN-ENDED*. *September*, 41–46.

Afandi, A. (2015). *Modul Participatory action research (PAR) untuk pengorganisasian masyarakat community organizing*. Surabaya: Dwiputra Pustaka Jaya.

Ipa, J. P., Matematika, F., Ilmu, D. A. N., & Alam, P. (2014). *BERBASIS SCIENCE*

*EDUTAINMENT.*

Patras, Y. E., Hidayat, R., Lian, B., Fitria, H., & Apriana, D. (2019). *(Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)* P-ISSN: 2548-7094 E-ISSN 2614-8021. 4(1).

Pendidikan, L. (2015). *Lembaga pendidikan 2015.*

Utami, Y. P., Alan, D., Cahyono, D., & Indonesia, U. T. (2020). *STUDY AT HOME : ANALISIS KESULITAN BELAJAR.* 1(1), 20–26.