

PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT HUMANIZING THE CLASSROOM* DALAM BENTUK *MOVING CLASS* TERHADAP HASIL BELAJAR

Eriza Nur Hidayanti *) dan Djumali **)

*) Alumnus Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS

***) Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS

Email: djumali.ums@gmail.com

ABSTRACT

The study aimed to 1) explore the background the “Edutainment Humanizing the Classroom in the shape of moving class” implementation on the economic lesson in SMA (Senior High School) Muhammadiyah 2, 2) explore the implementation of “Edutainment Humanizing the Classroom in the shape of moving class” implementation on the economic lesson in SMA (Senior High School) Muhammadiyah 2, 3) to explore the students achievement after implementation of “Edutainment Humanizing the Classroom in the shape of moving class” implementation on the economic lesson in SMA (Senior High School) Muhammadiyah 2, 4) explore the barriers in the implementation of “Edutainment Humanizing the Classroom in the shape of moving class” implementation on the economic lesson in SMA (Senior High School) Muhammadiyah 2.

The study used qualitative approach. Data collective techniques were documentation, observation, and interview. The resources persons were principal, academic vice principal, economics teachers and the students.

The conclusions of this research were: 1) The effectiveness of using classroom and the characteristics students learning types were the background of the implementation that method. 2) The implementation of moving class in SMA Muhammadiyah 2 Surakarta was successful especially in economic lesson with mini laboratory namely “Galileo Mini”. 3) The student’s achievement increased after using moving class method. 4) The problems of the moving class were the limitation of learning media and students lost much time because of moving every lesson change.

Keywords: *Edutainment Moving Class, Student’s Achievement*

PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangat penting dalam membantu perkembangan peserta didik. Pendidikan diharapkan memberikan mutu yang baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dan diterapkan dengan baik. Jika pendidikan sejak dini dilakukan dengan benar maka akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkarakter. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005), Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang prosesnya berlangsung seumur hidup.

Dunia pendidikan sangat erat kaitannya dengan prestasi belajar. Prestasi merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan *output* dari proses belajar.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang terdiri dari antara lain siswa dan guru sebagai pendidik. Siswa mendapatkan pengalaman belajar dari pelajaran yang diterima di sekolah dan mendapatkan penilaian hasil belajar dalam bentuk rapor atau laporan hasil belajar yang dinyatakan dalam huruf atau angka. Orang yang belajar tentu akan mencapai tujuan belajar. Belajar merupakan suatu

proses seseorang dalam mencari ilmu melalui latihan, proses pembelajaran dan sebagainya sehingga terjadi perubahan. Tujuan utama belajar adalah mengarahkan perkembangan tingkah laku sebagai cerminan dari hasil belajar yang dicapai seseorang. Menurut Sudjana (2009), Belajar bukan menghafal dan bukan mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Slameto (2010) menyebutkan bahwa, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi di lingkungannya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Sudjana (2010), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Gagne (dalam Sumarno, 2011), hasil belajar merupakan kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang melakukan sesuatu. Jenkins dan Uwin (Uno 2011) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan tertentu. Dick dan reiser (dalam Sumarno, 2011) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat jenis, yaitu: (1) pengetahuan, (2) ketrampilan intelektual, (3) ketrampilan motor dan (4) sikap. (<http://himitsuqalbu.wordpress.com>). Sudijono (2008) menyatakan bahwa hasil belajar erat kaitannya dengan 3 ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Munadi (Rusman, 2012), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang sangat strategis mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Gurulah yang akan memberikan warna kegiatan belajar-mengajar, sebab gurulah yang akan memilih dan menetapkan dalam pemilihan metode pembelajaran. Keberhasilannya diukur dari seberapa besar daya serap siswa terhadap bahan ajar yang diberikan oleh guru (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002).

Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut agar siswa mampu menguasai segala materi pelajaran yang disampaikan, sehingga diharapkan siswa mampu mencapai hasil yang maksimal. Hal ini sulit dilakukan mengingat kemampuan berfikir siswa berbeda-beda. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru diharapkan mampu untuk memilih dan menerapkan metode yang tepat digunakan saat proses belajar mengajar di sekolah.

Salah satu metode yang bisa digunakan guna meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *edutainment*. *Edutainment* merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan.

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan. Menurut Sutrisno (2005), *edutainment* adalah pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Menurut *New World Encyclopedia* (Hamid, 2011), *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk

mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video game, film, musik, website, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Disamping itu *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur. Sedangkan Roestiyah (2008) mengatakan “*edutainment* adalah akronim dari *education plus entertainment* yang berarti sebagai program pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai setiap individu.

Tujuan dari metode ini agar siswa bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Bentuk-bentuk metode *edutainment* antara lain *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching* dan sebagainya. Ada beberapa prinsip *edutainment* yang dapat mempengaruhi pembelajaran (Sumantri dan Permana 2001): 1) Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya, 2) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar), 3) Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti, 3) Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajarinya sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

Hamruni (2008) dalam bukunya *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* ada beberapa hal yang menjadi karakteristik dalam metode *edutainment*. Pertama, konsep pendekatan *edutainment* adalah salah satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan

antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya. Kedua, konsep dasar pendekatan *edutainment* seperti halnya konsep belajar akselerasi, yaitu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ketiga, pendekatan *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien. Meliputi anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Pendekatan *edutainment* menempatkan anak didik sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas, yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar. Agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka. Keempat, dalam pendekatan *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam proses interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai, maka

belajar akan terasa sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal.

Konsep *humanizing the classroom* awalnya dicetuskan oleh John P. Miller (Hamid, 2011) yang menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiaikan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif. Dalam kosa kata Indonesia sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. Pendapatnya ini bertumpu pada dorongan siswa untuk menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang, mencari konsep dan identitas diri serta memadukan kesadaran hati dan pikiran.

Pendidikan afektif atau pendidikan nilai inilah yang akan membuat siswa menjadi senang dalam menjalani sebuah pendidikan. Inti dari *humanizing the classroom* adalah bagaimana siswa menjadi manusia yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada atasan bawahan dan tidak ada yang diperintah maupun memerintah. Semua belajar bersama guna menumbuhkembangkan potensi siswa, sehingga bisa menjadi sesuatu yang bisa bermanfaat untuk kehidupannya kelak. Tiga faktor yang sangat berpengaruh dan bertanggung jawab dalam mengarahkan siswa ke dalam konsep *humanizing the classroom* Yamin (Hamid, 2011) : 1) Keluarga, 2) Sekolah, 3) Masyarakat.

Karakteristik Teori Humanistik menurut Suprayogi (2005) adalah sebagai berikut: 1) Mementingkan manusia secara pribadi, 2) Mementingkan kebulatan pribadi, 3) Mementingkan peranan kognitif dan afektif, 4) Mengutamakan terjadinya aktualisasi diri dan *self concept*, 5) Mementingkan persepsi subjektif yang dimiliki tiap individu, 6) Mementingkan kemampuan menentukan bentuk tingkah laku sendiri, 7) Mengutamakan *insight* (pengetahuan/pemahaman).

(<http://whendikz.blogspot.com>).

Moving class menurut Echols dan Shadily (1992) terdiri dari dua kata yaitu *moving* yang memiliki arti “bergerak”, sedangkan *class* yang berarti “kelas”, dari dua pengertian tersebut, istilah *moving class* bisa diartikan sebagai kelas bergerak. *Moving class* merupakan

sistem belajar mengajar yang bercirikan siswa yang mendatangi guru di kelas. Konsep *moving class* mengacu pada pembelajaran kelas yang berpusat pada anak untuk memberikan lingkungan yang dinamis sesuai dengan bidang yang dipelajarinya. *Moving class* menurut Hadi (2009) adalah sistem pembelajaran yang bercirikan siswa mendatangi guru di kelas, bukan sebaliknya sehingga terdapat penamaan kelas berdasarkan bidang studi. Bandono (2008), melalui penerapan model *moving class* diharapkan motivasi peserta didik dapat ditingkatkan.

Sistem *moving class* diciptakan untuk mengoptimalkan fungsi kelas. Kelas merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan dan memiliki peran dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kelas harus dikelola dengan baik agar dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik. Uzer Usman (2002) mengatakan, bahwa tujuan pengelolaan kelas adalah menyediakan dan menggunakan fasilitas kelas untuk bermacam-macam kegiatan belajar dan mengajar agar mencapai hasil yang baik. Sedangkan tujuan khususnya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat-alat belajar serta membantu peserta didik mencapai hasil yang diharapkan.

Melalui sistem *moving class* ini peserta didik belajar di dalam kelas yang variatif sesuai dengan bidang studi yang dipelajarinya. Adapun tujuan penerapan *moving class* menurut Anim Hadi (<http://animhadi.wordpress.com>) adalah: 1) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran, 2) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu pembelajaran guru mata pelajaran tetap berada di ruang kelas, sehingga waktu guru mengajar tidak terganggu dengan hal-hal lain, 3) Meningkatkan disiplin peserta didik dan guru, 4) Meningkatkan keterampilan guru dalam memvariasikan metode dan media pembelajaran yang diaplikasikan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, 5) Meningkatkan keberanian peserta didik untuk bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan bersikap terbuka pada setiap mata pelajaran, 6) Meningkatkan motivasi dan

hasil belajar peserta didik, 7) Memfasilitasi peserta didik yang memiliki beraneka macam gaya belajar baik visual, auditori, dan khususnya kinestetik untuk mengembangkan dirinya, 8) Menyediakan sumber belajar, alat peraga, dan sarana belajar yang sesuai dengan karakter bidang studi, 9) Melatih kemandirian, kerjasama, dan kepedulian sosial peserta didik, 10) Merangsang seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan peserta didik (multiple intelligent)

(<http://animhadi.wordpress.com>). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan *moving class* menurut Maskur (<http://eprints.walisongo.ac.id>) adalah: 1) Kurikulum, 2) Bangunan dan Sarana Kelas, 3) Guru, 4) Peserta Didik, 5) Dinamika Kelas.

Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui hal yang melatar belakangi diterapkannya metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, 2) mengetahui pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, 3) mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. 4) Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif survey. Menurut Sugiyono (2012) metode survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Data yang diambil berupa hasil wawancara serta dokumen atau laporan hasil belajar guna mendukung tercapainya tujuan penelitian ini. Adapun sumber data dalam

penelitian ini yaitu Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru Mata Pelajaran Ekonomi, Siswa SMA Muhammadiyah 2 Surakarta serta dokumen atau laporan hasil belajar.

Kehadiran Peneliti adalah hal yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian kualitatif. Kehadiran peneliti yaitu sebagai : 1) pewawancara untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, 2) perencana, artinya peneliti berfungsi sebagai perencana sebelum pengambilan data, saat pengumpulan data sekaligus memberi kesimpulan terhadap hasil data yang diperoleh, kemudian di laporkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: Wawancara, Observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber yaitu peneliti melakukan wawancara dengan berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Triangulasi sumber bertujuan sebagai penguat bagi peneliti dalam menyeleksi data, karena semakin banyak sumber penelitian yang didapat akan mengakibatkan semakin banyak data dan varian yang akan ditemukan peneliti, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam perolehan data. Menurut Patton (dalam Moleong, 1989) triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif dan analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh. Miles and Huberman dalam Sugiyono (2012) menyatakan bahwa terdapat empat langkah dalam melakukan analisis data, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

1. Metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* bahwa dapat mengatasi bentuk belajar berdiam diri di satu kelas berlama-lama yang akan menimbulkan kejenuhan, lebih-lebih kondisi siswa yang sifatnya

- kinestetis. Di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta setiap kelas mempunyai Galileo mini (museum mini) yang bertema. Misalnya dari sebelah ruang kelas geografi dengan tema *go green*, efek rumah kaca dan sebagainya. Pada saat guru menerangkan terjadinya hujan siswa tidak hanya membayangkan, jadi langsung tau dan praktek dengan alat-alat peraga. Ada juga lapisan-lapisan kulit bumi. Di ruang bahasa jawa ada kelas bertema ringgit purwo jadi di kelas tesebut ada wayang dari kulit asli, kostum jawa, beskap, sanggul, kebaya, dan sebagainya. Saat pelajaran busana kostum jawa, siswa diterangkan dengan slide di lcd dan siswa betul-betul mempraktekkan menggunakan kostum jawa. Di kelas ekonomi dengan tema pasar bebas dan di Galileo mini di kelas ekonomi ada alat untuk mendeteksi tentang uang, perangkat administrasi di bank, ada juga mata uang asing. Untuk kelas sejarah dengan tema manusia purba dengan penataan background belakang gambar manusia purba dengan 33 fosil tulang asli, dari Dr. Hari Widianto direktur sangiran dan fosil asli tersebut dihibahkan ke SMA ini. Jadi semua kelas di SMA ini bertema, sehingga anak betul-betul mempelajari dan tau.
2. Sarana prasarana yang ada di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta sangat lengkap sekali, dan siswa SMA Muhammadiyah 2 memiliki tipe belajar kinestetis. Artinya tidak bisa diam dalam waktu yang cukup lama. Jadi dengan adanya perpindahan kelas dengan *Moving Class* maka siswa bisa bergerak dan kembali ke kelas selanjutnya dalam keadaan fresh.
 3. Metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class*, kelas menjadi milik guru mata pelajaran dan setiap kelas menjadi tanggung jawab guru. Jadi siswa yang berpindah kelas ke kelas mata pelajaran masing-masing sesuai jadwal pelajarannya.
 4. Menurut guru ekonomi sendiri penerapan metode ini pada mata pelajaran ekonomi lebih efektif dari pada metode sebelumnya. Kaitannya dengan materi, misalnya untuk mendekteksi keaslian uang, ada alat yang sudah disediakan berupa sinar Ultraviolet yang ada di lemari penyimpanan alat yang bisa digunakan lalu dikembalikan ke tempat semula. Ada semacam laboratorium kecil untuk melakukan eksperimen secara langsung.
 5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi secara garis besar bagus dan diatas KKM. Penerapan metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *Moving Class* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terutama pada mata pelajaran ekonomi.
 6. Masih adanya kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu berkenaan dengan waktu, peralatan, dan siswa

PEMBAHASAN

1. Latar belakang diterapkannya metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta

Penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta berawal dari ketersediaan sarana gedung sekolah yang cukup banyak namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Dalam hal ini tindakan dari sekolah memaksimalkan sumber daya yang tersedia sehingga gedung sekolah tidak terbengkalai dan rusak.

Karakteristik belajar siswa di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta lebih bersifat kinestetis sehingga akan sangat relevan jika diiringi dengan penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class*. Dengan ciri kelas berpindah, siswa akan selalu menemukan hal-hal baru yang berbeda pada setiap mata pelajaran sehingga tidak membosankan. Tujuannya agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang baik

dan berdampak baik pula pada hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta

Metode *edutainment humanizing* yaitu metode yang digunakan untuk pembelajaran dimana pembelajaran yang menyenangkan, penerapan metode *edutainment* yang karakteristiknya mengedepankan kombinasi harmonis antara muatan pendidikan dan hiburan. Artinya siswa diberikan kesempatan untuk menyerap mata pelajaran yang diberikan guru sesuai keadaan yang sebenarnya atau nyata.

Pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta sudah berjalan selama empat tahun mulai dari 2012 hingga sekarang. Pelaksanaan pada umumnya sudah sesuai dengan teori yang ada sebagaimana yang dinyatakan oleh Hadi (2009), dimana *Moving Class* adalah sistem pembelajaran yang bercirikan siswa mendatangi guru di kelas, bukan sebaliknya sehingga terdapat penamaan kelas berdasarkan bidang studi, misalnya, kelas Bahasa, kelas Fisika, dan kelas Produktif, dan lain-lain. Dalam pelaksanaan metode ini baik guru maupun siswa dituntut untuk dapat mematuhi segala peraturan yang telah dibuat demi kelancaran proses belajar mengajar, misalnya waktu perpindahan kelas dimana siswa diberi kesempatan maksimal 5 menit untuk berpindah dari satu kelas ke kelas yang lain.

Khususnya pada mata pelajaran ekonomi, sekolah menerapkan tema pasar bebas dan galileo mini dimana siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dari proses belajar mengajar. Diamping itu, pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta pada mata pelajaran ekonomi sudah berjalan dengan baik karena sebagian besar peralatan yang

dibutuhkan dalam pembelajaran sudah tersedia di kelas salah satunya alat pendeteksi uang.

3. Hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta

Hasil belajar siswa sebagai refleksi dari penerapan metode *moving class* dimana siswa menjadi lebih paham dan menguasai materi yang disampaikan guru karena siswa melihat secara langsung dan mempraktekkan sendiri materi pelajaran ekonomi yang dijelaskan guru. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa dimana terjadi peningkatan nilai siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jenkins dan Uwin (dalam Uno 2011) yang mengatakan bahwa “hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan tertentu”.

Tujuan akhir dari penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002) yang menyatakan bahwa “indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap”.

Penerapan suatu metode pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari kendala-kendala yang harus dihadapi. Sekolah dituntut untuk mampu mengatasi kendala tersebut dan menciptakan solusi-solusi kreatif dalam usaha mencapai tujuan pendidikan. Adapun kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta yaitu ketersediaan media pembelajaran yang masih harus ditambah

sehingga perlu adanya dana yang besar dalam memenuhi atau melengkapai semua peralatan yang dibutuhkan pada setiap mata pelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi.

Kendala lain dalam penerapan metode ini dimana siswa harus berpindah kelas setiap ganti mata pelajaran yang berdampak pada waktu pembelajaran yang tersita sekitar 5-10 menit. Pada awalnya masih ada siswa yang terlambat masuk ke kelas dan beberapa siswa kurang merespon secara positif dengan adanya perpindahan kelas karena lebih senang dengan sistem kelas menetap terutama pada siswa kelas bawah yang belum terbiasa dengan kelas berpindah. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa sesuai dengan pendapat Munadi (dalam Rusman, 2012) yang menyatakan bahwa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor psikologis dimana setiap peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Namun seiring berjalannya waktu kendala ini dapat diatasi dengan selalu menegakkan peraturan yang telah dibuat sehingga peserta didik mulai terbiasa dan mampu mengikuti metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka didapat kesimpulan bahwa latar belakang diterapkannya metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta adalah pemanfaatan ruang kelas yang tersedia secara maksimal serta karakteristik belajar siswa yang bersifat kinestetis, 2) Pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta sudah berjalan dengan baik khususnya pelaksanaan pada mata pelajaran ekonomi telah menerapkan tema pasar bebas dan tersedianya laboratorium kecil yang diberi nama galileo mini, 3) Kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta yaitu jenis media pembelajaran yang perlu penambahan serta waktu belajar yang tersita saat berpindah kelas, 4) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta karena siswa menjadi lebih paham tentang materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandono. 2008. *SMA Negeri 7 Yogyakarta Mencoba Terapkan Moving class*. <http://www.movingclass.com>. Diakses tanggal 25 Desember 2014
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain A. 2002. *Evaluasi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta
- Echolas, John M. dan Shadily, Hasan. 1992. *Kamus Inggris-Indonesia An. English-Indonesian dictionary*. Jakarta: PT. Gramedia
- Hadi, Anim. 2009. *Mengapa Harus Menggunakan Moving Class*. (<http://animhadi.wordpress.com>). Diakses pada 4 Desember 2014
- Hamid, Moh. Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sukses Offset

- <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>.
Diakses pada 10 Desember 2014
- <http://whendikz.blogspot.com/2013/11/resume-teori-belajar-humanistik.html>. Akses 10 Juli 2014.
- Moleong, Dr. Lexy. J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Remaja Karya
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta; Rineka Cipta
- Sofyan, Herminarto & Hamzah B. Uno. 2003. *Teori Motivasi dan Aplikasinya dalam Penelitian*. Gorontalo: Nurul Jannah
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana
- Sumarno, Alim. 2011. *Pengertian Hasil Belajar*. (<http://elearning.unesa.ac.id/tag/teori-hasil-belajar-gagne-dan-driscoll-dalam-buku-apa>)
- Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: AR Ruzz Media
- Usman, Moh Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.