

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN Kemloko Tembarak Temanggung)

SKRIPSI



Oleh :

Nanik Robitoh
13.0305.0109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN Kemloko Tembarak Temanggung)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN Kemloko Tembarak Temanggung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Nanik Robitoh
13.0305.0109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN Kemloko Tembarak Temanggung)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Nanik Robitoh
13.0305.0109

Magelang, 23 Juli 2018

Dosen Pembimbing I

Dra. Indriati, M.Pd
NIP. 19600328 198811 2 001

Dosen Pembimbing II

Tria Mardiana, M.Pd
NIDN. 0603039002

PENGESAHAN

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN Kemloko Tembarak Temanggung)

Oleh :
Nanik Robitoh
13.0305.0109

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Rabu
Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiati, M.Pd. (Ketua/ Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (Anggota)
4. Ahmad Syarif, M.Or. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Nanik Robitoh**
N.P.M : 13.0305.0109
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika (Penelitian pada Siswa Kelas II di SD Negeri Kemloko, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2017/ 2018)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 23 Juli 2018



at pernyataan,

Nanik Robitoh
13.0305.0109

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

(QS. Mujadalah ayat 11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta Bapak Mad Syakir dan Ibu Sri Dawamah, suamiku Adryan, serta sahabat-sahabatku yang telah mendo'akan dan memotivasi saya.
2. Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN Kemloko Tembarak Temanggung)

Nanik Robitoh

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen murni (*True Experimental Designs*) dengan model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian diambil dengan *total sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SD Negeri Kemloko, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung. Sampel sebanyak 40 siswa terdiri dari 20 siswa kelompok eksperimen dan 20 siswa kelompok kontrol. Uji validitas instrumen tes hasil belajar menggunakan rumus *Product Moment Pearson* sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik yaitu Uji *Mann Whitney U-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis Uji *Mann Whitney U-Test* pada kelompok kontrol dengan probabilitasnya nilai sig (2-tailed) $0,192 > 0,05$ dan pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) $0,021 < 0,05$. Berdasarkan pelaksanaan *posttest*, terdapat perbedaan skor rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata kelas kelompok eksperimen sebesar 83, sedangkan kelompok kontrol sebesar 72,99. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Kata kunci : *metode edutainment, hasil belajar matematika*

**THE IMPACT OF *EDUTAINMENT* METHOD TO THE STUDENTS'
LEARNING RESULT OF MATHEMATICS SUBJECT**
(Experimental Research on Second Grade Students of Kemloko Primary School,
Tembarak, Temanggung District)

Nanik Robitoh

ABSTRACT

The research aims to identify the impact of Edutainment method to the students' learning result of mathematics subject of second grade of Kemloko Primary School Tembarak Temanggung.

The research is True Experimental Designs research which has Pretest-Posttest Control Group Design. The subject of the research used total sample. The population of the research is the second grader students of Kemloko Primary School Tembarak Temanggung. The total sample is 40 students which 20 students is experiment group and 20 students is control group. The validity instrument test of learning result used Product Moment Pearson formula then reliability test used Cronbach Alpha assisted by SPSS for Windows version 23.00 program. The analysis data used statistic non parametric technique which is Mann Whitney U-test assisted by SPSS for Windows version 23.00 program.

The result of the research shows that Edutainment method affect significantly to the students' learning result of mathematics subject in the material of addition and subtracted. It can be seen from the result of Mann Whitney U-test of control group with the probability score sig (2-tailed) $0,192 > 0,05$ and of experiment group with the probability score sig (2-tailed) $0,021 < 0,05$. Based on the posttest, there is difference on average score between experiment group and control group. The average of experiment group is 83 then control group is 72,99. The result of the research can be concluded that Edutainment method affect significantly to the students' learning result of mathematics subject in the material of addition and subtracted.

Key words: edutainment method, mathematics' learning result

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, para pengabdian ilmu dan kita sebagai pengikut setia Rasulullah SAW. Skripsi ini berjudul Pengaruh metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika (Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemloko, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung) disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, selaku Kepala Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Indiati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Tria Mardiana, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dengan

penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Dwi Widiyati, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Barokah, S.Pd selaku wali kelas II A dan II B serta siswa-siswi kelas II A dan II B SD Negeri Kemloko, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung yang telah berkenan memberikan ijin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Drs. Arie Supriyatno, M.Pd, selaku Dosen Penguji I dan Ahmad Syarif, M.Pd, selaku Dosen Penguji II yang telah berkenan menguji dengan teliti dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan ujian skripsi ini.
7. Dosen dan TU serta rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD FKIP angkatan 2013, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas peran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut.

Akhirnya penulis mengharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Magelang, 17 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENEGAS | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| ABSTRAK..... | viii |
| ABSTRACT..... | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 7 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah..... | 7 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 10 |
| A. Metode <i>Edutainment</i> | 10 |
| 1. Pengertian Metode <i>Edutainment</i> | 10 |
| 2. Konsep <i>Edutainment</i> | 12 |
| 3. Langkah-langkah Metode <i>Edutainment</i> | 20 |
| 4. <i>Edutainment</i> sebagai Strategi Pembelajaran..... | 22 |
| 5. Macam-macam <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran SD | 23 |
| 6. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Edutainment</i> | 25 |
| B. Hasil Belajar Matematika..... | 27 |
| 1. Pengertian Belajar..... | 27 |
| 2. Ciri-ciri Belajar..... | 28 |
| 3. Prinsip-prinsip Belajar..... | 28 |
| 4. Pengertian Hasil Belajar | 29 |
| 5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 33 |
| 6. Pembelajaran Matematika SD | 35 |
| 7. Konsep-konsep Matematika SD | 37 |

| | Halaman |
|--|---------|
| 8. Landasan Pembelajaran Matematika | 39 |
| 9. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar | 42 |
| C. Pengaruh Metode <i>Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika... | 44 |
| D. Penelitian yang Relevan..... | 46 |
| E. Kerangka Berpikir | 47 |
| F. Hipotesis Penelitian..... | 48 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 49 |
| A. Metode Penelitian..... | 49 |
| B. Desain Penelitian..... | 49 |
| C. Identifikasi Variabel Penelitian..... | 51 |
| 1. Variabel bebas (<i>independent variable</i>)..... | 51 |
| 2. Variabel terikat (<i>dependent variable</i>)..... | 51 |
| D. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... | 51 |
| 1. Variabel bebas (<i>independent variable</i>)..... | 52 |
| 2. Variabel terikat (<i>dependent variable</i>)..... | 52 |
| E. Subjek Penelitian..... | 53 |
| 1. Populasi Penelitian..... | 53 |
| 2. Sampel Penelitian..... | 53 |
| 3. Teknik Sampling..... | 53 |
| F. Metode Pengumpulan Data | 54 |
| G. Instrumen Penelitian..... | 55 |
| H. Metode Analisis Data | 57 |
| 1. Uji Validitas | 57 |
| 2. Uji Reliabilitas | 60 |
| 3. Analisis Taraf Kesukaran..... | 61 |
| 4. Analisis Daya Pembeda..... | 62 |
| 5. Uji Prasyarat Analisis..... | 63 |
| 6. Uji Hipotesis | 63 |
| I. Prosedur Penelitian..... | 65 |
| J. Hasil Uji Coba Instrumen..... | 69 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 74 |
| A. Hasil Penelitian..... | 74 |
| 1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian..... | 74 |
| 2. Deskripsi Data Penelitian..... | 75 |
| 3. Perbandingan Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol..... | 85 |
| 4. Uji Prasyarat Analisis..... | 87 |
| 5. Uji Hipotesis | 88 |
| B. Pembahasan..... | 91 |

| | Halaman |
|--------------------------------|---------|
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 94 |
| A. Simpulan..... | 94 |
| B. Saran..... | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 97 |
| LAMPIRAN..... | 100 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Desain Penelitian..... | 50 |
| 2. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 56 |
| 3. Pedoman untuk Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas..... | 60 |
| 4. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal..... | 61 |
| 5. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda..... | 62 |
| 6. Interpretasi Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> | 63 |
| 7. Jadwal <i>Treatment</i> Kelompok Eksperimen..... | 66 |
| 8. Jadwal <i>Treatment</i> Kelompok Kontrol..... | 67 |
| 9. Hasil Uji Validitas Butir Soal..... | 70 |
| 10. Hasil Uji Reliabilitas..... | 71 |
| 11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal..... | 72 |
| 12. Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal..... | 73 |
| 13. Perolehan Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... | 76 |
| 14. Kriteria Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen | 77 |
| 15. Kriteria Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen | 78 |
| 16. Kriteria Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol..... | 81 |
| 17. Kriteria Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol..... | 83 |
| 18. Rata-rata Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.. | 85 |
| 19. Hasil Uji Normalitas..... | 87 |
| 20. Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i> | 89 |
| 21. Hasil Uji Hipotesis <i>Posttest</i> | 90 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| 1. Kerangka Berfikir..... | 48 |
| 2. Grafik Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.. | 77 |
| 3. Grafik Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen. | 79 |
| 4. Grafik Perbandingan Tahap <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen..... | 80 |
| 5. Grafik Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol..... | 82 |
| 6. Grafik Hasil Belajar Matematika Tahap <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol..... | 83 |
| 7. Grafik Perbandingan Tahap <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol..... | 84 |
| 8. Rata-rata Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol..... | 86 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat Ijin Penelitian..... | 101 |
| 2. Surat Keterangan Penelitian | 102 |
| 3. Surat Bukti Validasi Instrumen..... | 103 |
| 4. Surat Keterangan Validasi Instrumen..... | 104 |
| 5. Media Kartu Soal dan Kartu Jawaban dalam Metode <i>Edutainment</i> | 119 |
| 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 120 |
| 7. Silabus Pembelajaran..... | 197 |
| 8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian..... | 199 |
| 9. Daftar Nama Siswa Kelompok Eksperimen..... | 201 |
| 10. Daftar Nama siswa Kelompok Kontrol..... | 202 |
| 11. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen..... | 203 |
| 12. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol..... | 204 |
| 13. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen | 205 |
| 14. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol..... | 206 |
| 15. Hasil Uji Validitas | 207 |
| 16. Hasil Uji Reliabilitas | 209 |
| 17. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal..... | 210 |
| 18. Hasil Uji Daya Pembeda Soal | 211 |
| 19. Hasil Uji Normalitas..... | 212 |
| 20. Hasil Uji Hipotesis <i>Mann Whitney</i> | 213 |
| 21. Tabel Product Momen..... | 214 |
| 22. Instrumen Penelitian Soal <i>Pretest</i> | 215 |
| 23. Instrumen Penelitian Soal <i>Posttest</i> | 220 |
| 24. Dokumentasi Penelitian..... | 225 |
| 25. Buku Bimbingan Skripsi..... | 228 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sering terarah pada proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran (Budyartati, 2015: 49). Tipe pembelajaran yang seperti ini akan menghambat kreativitas siswa dan proses mengemukakan ide dan gagasan yang dimiliki siswa. Menurut Djamarah (2010: 78) Proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran berpusat pada siswa yang dapat membuat siswa menjadi aktif selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran ini akan membuat siswa menjadi pusat dalam pembelajaran dan guru sebagai fasilitator selama pembelajaran. Siswa akan aktif dalam mengemukakan ide kreatif selama proses pembelajaran.

Guru perlu kreatif dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media, metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa sebagai penerima materi pelajaran menjadi termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Cara ini perlu dilakukan apalagi di kelas rendah sekolah dasar yaitu di kelas 1, 2 dan 3. Siswa di kelas rendah cenderung memerlukan benda-benda nyata (konkret) untuk memudahkan memahami pelajaran. Metode pelajaran yang digunakan guru juga turut berpengaruh terhadap keberhasilannya untuk membuat siswa menjadi paham dengan materi yang disampaikan. Guru perlu kreatif dalam menggunakan

metode pelajaran yang beragam dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan guru perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa. Tidak semua metode pembelajaran sesuai dengan karakter dan gaya belajar siswa. Seharusnya guru memerhatikan gaya belajar dan gaya berpikir siswa yang berbeda-beda. Diperlukan metode yang tepat dalam proses penyampaian materi, agar siswa dapat memahami dan menyerap materi dengan tepat. Seperti yang dijelaskan dalam PP No. 19 tahun 2005 bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memberikan ruang yang cukup untuk bagi pengembangan prakarsa, kreatifitas sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Menurut Hamid (2011: 34) Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang tidak digemari oleh siswa adalah mata pelajaran Matematika. Siswa kurang antusias untuk mengikuti proses belajar Matematika. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membuat siswa yang tidak gemar pelajaran Matematika menjadi senang belajar Matematika.

Proses pembelajaran khususnya Matematika akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa berpartisipasi aktif, dengan cara tidak menunjukkan sikap pasif di dalam kelas maupun di luar kelas. Tetapi sampai saat ini masih

banyak terdengar keluhan bahwa mata pelajaran Matematika membosankan, tidak menarik, memusingkan yang cenderung membuat siswa menjadi kurang merespon saat pelajaran berlangsung. Kenyataan ini adalah suatu persepsi negatif terhadap Matematika. Respon pasif siswa dalam pembelajaran Matematika hampir nampak di semua jenjang pendidikan. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau idenya, walaupun berulang kali guru meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham.

Matematika merupakan sarana berpikir ilmiah untuk menuju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, ini berarti bahwa Matematika merupakan dasar dari ilmu lain. Tetapi ada sebagian siswa yang masih beranggapan bahwa Matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan mata pelajaran yang sulit, sehingga mereka tidak berminat dan cenderung tidak merespon. Sebagai tenaga kependidikan guru harus dapat mengantisipasi keadaan tersebut misalnya dengan memberi hadiah kepada mereka, memberi nilai tidak membunuh, menggunakan alat peraga dan permainan dalam pembelajaran yang bersifat menghibur.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan pemahaman serta penguasaan materi yang diberikan. Makin tinggi tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka makin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran Matematika dapat diukur melalui tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep untuk memecahkan masalah dan pada akhirnya mampu mencapai prestasi yang baik. Hasil belajar antara siswa yang satu dengan

yang lain berbeda-beda. Dalam menyampaikan materi Matematika diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai. Dari berbagai metode pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar Matematika, peneliti tertarik untuk menggunakan metode *edutainment*. Pemilihan metode *edutainment* dikarenakan metode ini jarang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya pelajaran Matematika, selain itu metode ini tepat dan cocok diaplikasikan dalam menyampaikan materi Matematika pada siswa kelas rendah. Metode *edutainment* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar terutama pada mata pelajaran Matematika.

Penggunaan metode *edutainment* dengan efektif diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode *edutainment* atau permainan yang bersifat menghibur akan sangat membantu dalam mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa dalam belajar. Dalam pencapaian tujuan tersebut suatu metode memegang peranan penting, yaitu dengan digunakannya metode *edutainment* di dalam pembelajaran Matematika, materi yang disampaikan dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Prihadhi (2010: 153) metode yang dikemas secara *edutainment* ini merupakan gabungan antara *education* dan *entertainment* yang didalamnya terdapat games, musik, film, gerak, dan relaksasi sehingga siswa akan *enjoy*, *happy*, dan nyaman selama proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Pembelajaran Matematika dengan metode *edutainment* dapat merangsang siswa untuk lebih merespon dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya metode *edutainment* dalam

pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa belajar Matematika juga akan meningkat. Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk meneliti metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II, terdapat permasalahan yang didapat di SD Negeri Kemloko, yaitu siswa kurang berminat dan kurang tertarik pada mata pelajaran Matematika, hal ini dibuktikan siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengerjakan, terdapat juga siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran Matematika sangat menyeramkan. Siswa juga sering mengeluh dan tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi akibatnya siswa kurang memahami isi dari materi yang disampaikan guru. Permasalahan yang lain juga terjadi pada guru. Guru kurang memperhatikan variasi gaya mengajar. Terutama dalam metode pembelajaran yang digunakan. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton, guru belum mengaplikasikan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga membuat guru kurang kreatif dan variatif dalam mengemas materi pelajaran dalam penggunaan metode yang bervariasi.

Hal ini dibuktikan terutama pada mata pelajaran Matematika, siswa masih sering mendapat nilai di bawah rata-rata. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Sulitnya siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru disebabkan karena penggunaan

metode pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan variatif, cara guru mengajar kurang kreatif dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Sehingga mengakibatkan siswa kurang berminat dalam belajar. Pembelajaran sering kali kurang kondusif karena ada beberapa siswa tidak serius dalam memperhatikan pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan yaitu siswa kurang tekun, kurang berantusias, dan mengakibatkan peran aktif siswa dalam menerima pelajaran rendah.

Kemampuan siswa yang kurang akan mempengaruhi hasil belajar siswa lainnya. Pada saat guru menanyakan kepada siswa tentang materi apa yang belum dipahami, siswa cenderung diam bahkan ada yang tidak memperhatikan pertanyaan yang ditanyakan guru. Ada juga siswa yang sering bermain sendiri tanpa menghiraukan guru yang sedang memberikan materi pelajaran. Pada mata pelajaran Matematika kurang sesuai apabila guru hanya mengajar dalam posisi duduk santai di depan kelas yang kurang memperhatikan masing-masing siswanya, guru seharusnya lebih banyak mengadakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar agar siswa tertarik mengikuti pelajaran. Tidak dapat dipungkiri rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa pun rendah di bawah nilai rata-rata KKM.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton
2. Guru belum mengaplikasikan metode pembelajaran yang bervariasi
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif, kreatif dan variatif
4. Rendahnya peran aktif siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran
5. Siswa kesulitan dalam menerima dan memahami pengetahuan khususnya mata pelajaran Matematika
6. Hasil belajar siswa kelas II belum maksimal, mayoritas siswa memiliki hasil belajar yang masih berada pada kategori rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini dibatasi berdasarkan identifikasi pada masalah poin 3 dan 6

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang ada pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu “Adakah pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari kegiatan penelitian ini adalah dapat memberikan informasi dan wawasan serta dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan terutama mengenai metode *edutainment* pada mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Membantu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, dan memperbaiki kinerja guru

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas guru dan mengembangkan keprofesionalisme guru dengan memberikan sumber informasi tentang metode *edutainment* dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa serta dapat membentuk karakter dan kepribadian siswa yang baik untuk dapat menangani dan menyelesaikan berbagai masalah

d. Bagi Sekolah Dasar Negeri Kemloko

Dapat meningkatkan mutu pendidikan dan reputasi sekolah, serta dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pengembangan sekolah setelah mengetahui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman, dan informasi tentang metode pembelajaran yang bervariasi serta cara membuat skripsi dan melakukan penelitian yang akan berguna pada saat bekerja nantinya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Metode *Edutainment*

1. Pengertian Metode *Edutainment*

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjuk pada suatu perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Edutainment adalah akronim dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Istilah *edutainment* memiliki arti bahwa adanya unsur hiburan dalam proses pembelajaran tanpa menghilangkan unsur edukasi. Pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan atau menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut, sehingga diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran. Terlebih lagi bagi siswa Sekolah Dasar, karena hal ini sesuai dengan salah satu bentuk karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD) yaitu bahwa siswa pada usia ini masih senang bermain, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan lebih diharapkan dapat menambah rasa

senang belajar pada diri siswa, oleh karena itu metode pembelajaran *edutainment* ini dianggap sesuai untuk anak usia Sekolah Dasar.

Kata *edutainment* terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational* (Hamruni, 2009: 50). Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Juga bisa diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*. Sedangkan secara epistemologis *edutainment* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.

Menurut Ratna (2014: 60), *Edutainment* adalah akronim dari “*education plus entertainment*”. Dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga setiap siswa hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai-nilai (value) setiap individu.

Metode *edutainment* merupakan metode sebagai senjata paling ampuh dalam mendidik anak. Anak tidak mau mengikuti pembelajaran

yang serius, membosankan, dan mengerutkan dahi. Pelan, namun efektif dan efisien. Guru dituntut untuk mampu menciptakan *fun education*, pendidikan yang menyenangkan, bukan menyeramkan dan menyakitkan. Metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas, minat, perhatian serta motivasi belajar siswa. Metode *edutainment* dilaksanakan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang dan gembira.

Demikian dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* adalah suatu pembelajaran berbasis kompetensi yang aktif dan efisien yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan. *Edutainment* dirancang dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan.

2. Konsep *Edutainment*

Menurut Hamruni (2009: 50) secara lughawi, “konsep” mengandung makna pengertian, pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Konsep disini adalah sejumlah gagasan, pandangan, ide-ide, pemikiran tentang *edutainment* yang terdapat dalam teori-teori belajar era quantum. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, dan bukan

lagi menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Sehingga kemasan pembelajaran yang menarik pastilah akan mendapat perhatian yang serius dari para siswa. Dalam hal ini *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Sebab konsep ini menawarkan sebuah perpaduan dua aktivitas yaitu “pendidikan” dan “hiburan” (Ratna, 2014: 59-62).

Menurut Hamruni (dalam Ratna, 2014: 70) terdapat teori-teori pembelajaran yang mendukung konsep *edutainment*, yaitu :

a. *Edutainment* dalam *Active Learning*

Edutainment jika dikaitkan dengan *active learning* merupakan dua unsur yang memiliki unsur keterkaitan dan keterikatan. *Edutainment* sendiri memiliki artikulasi pembelajaran yang menyenangkan, sementara pembelajaran yang menyenangkan itu banyak ditemukan dalam proses pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan terlibat langsung di dalamnya.

Ada beberapa cakupan *edutainment* dalam *active learning* yang diantaranya :

1) Mengatur Tata Ruang Kelas

Pengaturan kelas yang baik dan dengan pola yang berbeda-beda akan mampu menjadikan siswa lebih semangat, memperhatikan tata ruang akan menghadirkan suasana yang baru dan nantinya akan berefek menjadikan siswa senang dengan semangat yang tumbuh kembali.

2) Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya apabila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Jadi pengelolaan kelas yaitu kegiatan-kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar.

3) Strategi Pembelajaran

Kemampuan melakukan improvisasi pada strategi pembelajaran akan membantu menjadi penyemangat dengan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran. Memberikan variasi stimulasi merupakan suatu kegiatan guru dalam mengenal konteks interaksi belajar mengajar yang ditunjukkan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, senang, serta penuh dengan partisipasi.

b. *Edutainment dalam Accelerated Learning (AL)*

Accelerated Learning (AL) adalah sebuah pendekatan komprehensif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan seluruh komponen dalam pembelajaran, seperti suasana sekolah, keunikan siswa dan proses pembelajarannya. Di antara metode yang digunakan dalam AL adalah *mind map* (peta konsep), *multiple*

intelligence (kecerdasan jamak), penggunaan musik, dan NLP (*Neuro Linguistik Programming*).

Konsep dasar dari model pembelajaran AL ada tiga. *Pertama*, kita mempunyai kemampuan mental yang jarang digunakan dalam keadaan normal (belum maksimal). *Kedua*, respon terhadap stimulus sebenarnya sangat kompleks (berbeda-beda). *Ketiga*, semakin kita bisa mengorkestrasi (dikelola dengan baik) faktor-faktor lingkungan dalam pembelajaran semakin besar kesempatan untuk melakukan terobosan dalam menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Meier (dalam Ratna, 2014: 9-10), ada tujuh prinsip yang harus ada dalam model pembelajaran AL, yaitu:

- 1) *Learning involves the whole mind and body* (belajar harus melibatkan seluruh pikiran dan tubuh).
- 2) *Learning is creation, not consumption* (belajar adalah sebuah proses kreasi atau mencipta, membentuk bukan mengonsumsi atau menikmati).
- 3) *Collaboration aids learning* (kolaborasi membantu kegiatan belajar)
- 4) *Learning take place on many levels simultaneously* (belajar berlangsung pada semua tingkat secara simultan/serentak).
- 5) *Learning comes from doing the work itself/with feedback* (proses belajar muncul dari kegiatan mengerjakan pekerjaan itu sendiri).

c. *Edutainment* dalam *Quantum Learning* (QL)

Menurut Ratna (2014: 78) *Quantum Learning* adalah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu untuk melakukan eksperimen yang disebut sebagai *suggestology* atau *suggestopedia* atau istilah lain dikenal dengan *accelerated learning* yang menyenangkan dan bermanfaat.

Quantum Learning bisa jadi merupakan teori pembelajaran yang paling handal pada saat ini. Penggabungan dari beberapa model pengajaran dan pembelajaran seperti *accelerated learning*, *multiple intelligencies*, *brain research*, *neurolinguistic programming*, *learning modalities*, *experiential learning* dan *cooperative learning* terpadu dalam suatu pengetahuan tunggal yang menghasilkan suatu pembelajaran yang sangat berenergi. Seperti halnya orchestra dalam simfoni musik, berbagai elemen ini diorkestra secara hati-hati untuk menciptakan suatu pengalaman belajar yang lebih lengkap dan menyenangkan, membantu para siswa menjadi responsif dan bergairah dalam menghadapi tantangan dan perubahan realitas.

Menurut DePorter (dalam Ratna, 2014: 80-85) Terdapat beberapa interaksi *quantum* antara lain :

1) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri

Yang termasuk dalam interaksi *quantum* ini adalah membangun kekuatan pikiran melalui pendekatan sugesti, menumbuhkan

motivasi belajar mandiri melalui **AMBAK** (Apa Manfaatnya Bagi Ku) dan memupuk sikap juara dan mengelola sikap tubuh dan emosi positif yang akan mempercepat pembelajaran.

2) Mengelola dan Meningkatkan Keterampilan Belajar

Interaksi *quantum* yang termasuk dalam keterampilan belajar ini adalah *learn how to learn* (bagaimana cara belajar), *global learning* (cara efektif untuk mempelajari sesuatu)

3) Memahami Cara Kerja Otak

Pemahaman yang benar tentang cara kerja otak akan memudahkan interaksi dan komunikasi yang menyenangkan dalam lingkungan belajar adalah teori otak triune (tiga otak dalam satu kepala), teori otak kanan-otak kiri dan mengorkestra lingkungan yang kondusif dan optimal.

d. *Edutainment* dalam Pendidikan Islam

Konsep *edutainment* sangat relevan untuk diaplikasikan dalam penanaman pendidikan islam. Nilai-nilai pendidikan islam terhadap siswa harus ditanamkan sejak dini agar mengakar kuat dalam jiwa mereka. Proses internalisasi nilai-nilai islam hendaknya dilaksanakan dalam suasana kondusif, relaks, dilengkapi dengan hiburan yang mendidik dan media pembelajaran yang memadai. Proses demikianlah yang dikenal dengan *edutainment*.

Menurut Hamruni (2009: 244) terdapat enam upaya untuk mengimplementasikan konsep *edutainment* dalam pendidikan Islam, yaitu:

1) Menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar

Anne Forester dan Margaret reinhard dalam Hamruni (2009: 199) menyatakan akan pentingnya menciptakan sebuah iklim yang menyenangkan disetiap ruang kelas. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam upaya menciptakan iklim yang menyenangkan di ruang kelas. Variasi model belajar, permainan, hiburan, kejutan, imajinasi, dan tantangan tentu sangat disukai oleh anak.

2) Menumbuhkan minat belajar yang tinggi

Pembelajaran yang menyenangkan yang disajikan guru akan menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar dengan semangat. Siswa diajak untuk mengetahui sendiri manfaat apa yang dipelajari bagi dirinya. Dalam belajar siswa diberi kesempatan untuk memilih sesuai dengan minat dalam belajar, Minat belajar akan menjadi motivasi intrinsik bagi siswa.

3) Mengenali gaya belajar siswa

Agar guru sukses dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment*, seorang guru harus mengenali model belajar setiap siswa. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kemampuan belajar disekolah. Ada teori model belajar yang

dinamakan V-A-K singkatan dari visual, auditorial, dan kinestetik. Pelajar tipe visual menyerap pengetahuan melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan (Hamruni, 2009: 247).

4) Menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas

Proses belajar pada siswa hendaknya lebih banyak menitikberatkan pada usaha belajar dengan aktivitas “*learning by doing*” daripada menggunakan otak (sadar, rasional, dan verbal). Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu bermain.

5) Menerapkan pembelajaran kolaboratif

Pembelajaran yang dikemas dengan model kolaboratif dapat menumbuhkan rasa emosional dan sosial antar teman. Rasa saling membutuhkan, saling memberi dan saling menguatkan akan terasa dalam proses kegiatan belajar.

6) Menggunakan pendekatan *inquiry-discovery*

Menurut Suprijono (2009: 86), Pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* adalah pembelajaran penemuan sendiri oleh siswa. Belajar penemuan suatu kegiatan belajar yang melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan sendiri hasil dari apa yang dipelajari.

Berdasarkan uraian dari beberapa teori yang mendukung konsep *edutainment* diatas peneliti tertarik menggunakan teori pada konsep *edutainment* dalam Pendidikan Islam. Konsep tersebut sesuai untuk diaplikasikan dalam proses kegiatan pembelajaran pada anak usia sekolah dasar.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode *Edutainment*

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran *edutainment* adalah dengan permainan Tebak Benar Salah (TBS) dan permainan Tebak Cepat Tepat (TCT). Permainan ini adalah salah satu strategi permainan dalam pembelajaran *edutainment* yang sangat menarik untuk diberikan kepada siswa. Karena sangat menyenangkan, edukatif dan menantang siswa agar lebih antusias dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *edutainment* dalam kegiatan pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Kelas didesain sesuai dengan aspek yang akan dikembangkan dalam pembelajaran agar siswa merasa nyaman.
- b. Guru membuka pelajaran, *pre-test* dan melakukan apersepsi.
- c. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran
- d. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi yang akan disajikan yaitu penjumlahan dan pengurangan dengan Power Point.

- e. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan dengan metode *edutainment* yaitu dengan permainan tebak benar salah (TBS) dan tebak cepat tepat (TCT)
- f. Siswa berdiri berpasangan di depan kelas mengambil kartu soal di kantong unyu-unyu yang akan dibacakan pada pasangannya.
- g. Siswa yang membawa kartu soal membacakan angka-angka yang tertulis di dalamnya, pasangannya mulai menghitung, setelah selesai siswa tersebut menebak hasil jawaban dalam kartu soal. Kemudian mencari hasil jawaban didalam kartu jawaban pada kantong unyu-unyu. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu jawaban.
- h. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis pada kartu), maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan, boleh mengarahkan dengan angka-angka lain..
- i. Kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai semua siswa mendapatkan kesempatan melakukan permainan ini.
- j. Selanjutnya, guru menjelaskan dan mempresentasikan materi sampai materi selesai, kemudian siswa diajak kembali pada akhir materi dengan menggunakan permainan tebak cepat tepat (TCT).
- k. Dengan bimbingan dan arahan guru siswa dituntut untuk berkompetisi dengan kelompok lain untuk memenangkan permainan.
- l. Setelah permainan menghasilkan nilai masing-masing kelompok, guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menang.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas, minat, perhatian serta motivasi belajar siswa. Metode *edutainment* dilaksanakan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang dan gembira.

4. *Edutainment* sebagai Strategi Pembelajaran

Menurut Hamruni (2009: 2), Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, strategi pembelajaran sangat penting digunakan oleh para guru di dalam mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat memadukan antara komponen-komponen yang ada dari strategi pembelajaran. Adapun komponen dari strategi pembelajaran adalah guru, siswa, tujuan, bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, alat, sumber belajar, evaluasi, situasi atau lingkungan.

Untuk memutuskan fenomena kejenuhan belajar pada siswa, guru dituntut untuk meninggalkan model, metode dan strategi pembelajaran konvensional dan menggantinya dengan model, metode dan strategi yang progresif, revolusioner, dan tentu saja menyenangkan. Bukankah Peter Kline pernah berkata, “ *Learning is most effective when it’s fun*”

(belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam situasi yang menyenangkan).

Sesuai dengan pengertiannya *edutainment* dirancang khusus dengan tujuan mempermudah penguasaan materi terhadap siswa dengan cara yang menghibur dan menyenangkan.

5. Macam-macam *Edutainment* dalam Pembelajaran Anak usia Sekolah Dasar

Menurut Ratna (2014: 24), Ada berbagai macam bentuk strategi *edutainment* dalam pendidikan, adapun bentuk-bentuk ragam *edutainment* diantaranya :

a. Bermain

Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu sendiri.

b. Karya Wisata

Menurut Moeslichatoen (dalam Ratna, 2014: 68), karya wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada dengan secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-

tumbuhan dan benda-benda lainnya, dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya.

c. Bercakap-cakap

Bercakap-cakap mengandung arti belajar mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif, anak akan mengembangkan bermacam kosakata dalam berbagai tema yang akan mengacu pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

d. Demonstrasi

Metode demonstrasi dan eksperimen adalah suatu upaya atau praktik dengan menggunakan peragaan yang ditujukan pada siswa yang tujuannya adalah agar semua siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktikkan dari apa yang telah diperolehnya dan dapat mengatasi suatu permasalahan apabila terdapat perbedaan.

e. Bercerita

Metode bercerita merupakan pemberian pengalaman belajar bagi siswa dengan membawakan cerita kepada siswa secara lisan, cerita yang dibawakan guru harus menarik, mengundang perhatian siswa dan tidak lepas dari tujuan pendidikan.

f. Pemanfaatan Komputer

Komputer kini tengah menjadi salah satu trend media pembelajaran alternatif untuk siswa. Saat ini kian berkembangnya *software-software* dengan program tertentu dalam bentuk CD interaktif untuk

membantu pembelajaran siswa. Mulai dari pengenalan huruf alfabet, angka-angka, warna, bentuk geometri dan lain-lain. Metode yang ditampilkan oleh CD interaktif pun bermacam-macam, ada yang menggunakan metode bernyanyi, bercerita, permainan atau bahkan kombinasi dari beberapa metode dan tentunya dikemas secara interaktif sehingga terdapat keterlibatan terhadap diri siswa. Pembelajaran melalui CD interaktif yang diterapkan pada siswa kelas rendah tentunya dapat menstimulasi beberapa kecerdasan. Misalnya, kecerdasan kognitif dan kecerdasan bahasa. Hal lain yang dapat dikembangkan dari pembelajaran melalui komputer bagi siswa adalah stimulasi bagi perkembangan antara koordinasi mata dengan ketepatan gerak tayangan. Secara tidak langsung pembelajaran melalui komputer juga menstimulasi bagi perkembangan motorik halus siswa.

Berdasarkan uraian dari beberapa macam *edutainment* dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar diatas peneliti tertarik untuk menerapkan metode bermain, metode demonstrasi, metode bercerita, bercakap-cakap, dan pemanfaatan komputer. Metode pembelajaran tersebut sangat sesuai untuk diaplikasikan dalam proses kegiatan pembelajaran pada anak usia sekolah dasar.

6. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Edutainment*

Menurut Hamruni (dalam Ratna, 2014: 85) kelebihan dan kelemahan dari metode *edutainment* antara lain adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Metode *Edutainment*

- 1) Meningkatkan gairah dan aktivitas belajar siswa
- 2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan
- 3) Memberikan rasa nyaman, karena pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan
- 4) Memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, karena pelajaran dipadukan dengan kehidupan nyata
- 5) Memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapat serta pertanyaan
- 6) Membuat proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa dapat belajar dengan baik

b. Kelemahan Metode *Edutainment*

- 1) Proses belajar cenderung menekankan aspek "*fun*" sehingga siswa belajar bila terhibur
- 2) Cenderung mengabaikan perbedaan proses belajar dengan *game* dan hiburan, belajar identik dengan main dan hiburan
- 3) Lebih mengembangkan budaya visual daripada tulis
- 4) Dapat mengakibatkan kecanduan bila porsi aspek *game* lebih besar daripada informasi dan pendidikan
- 5) Dari aspek perlengkapan *edutainment* yang berbasis komputer dan internet belum bisa digunakan di daerah-daerah pelosok dengan infrastruktur listrik dan jaringan internet buruk.

B. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Belajar

Menurut Hilgard yang dikutip dalam bukunya Suyono dan Hariyanto (2012: 12), belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbaharui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan dan pembelajaran sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang. Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto, (2012: 9) “belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”.

Witherington (Purwanto, 2002: 84), belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Cornbach (Suprijono, 2009: 2), “*Learning is shown by a change in behavior as result of experience* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).”

Berdasarkan uraian dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi

aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Ciri-ciri Belajar

Menurut Burhanuddin dan Esa Nur Wahyuni (2008: 15-16), ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- b. Perubahan perilaku relatif permanen
- c. Perubahan perilaku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan perilaku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku akibat dari hasil latihan dan pengalaman.

3. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2009: 4-5), prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal. Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari,
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup,
- d. Positif atau berakumulasi

- e. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Witting, belajar sebagai *“any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience”*.
- g. Bertujuan dan terarah
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. William Burton mengemukakan *“A good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction wirh a rich varied and propocative environtment”*. (Suprijono, 2009: 5).

4. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Thobroni (2016: 138), hasil belajar adalah cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan,

minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Yaumi (2013: 45) yang menyatakan bahwa “ hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”.

Menurut Suprijono (2009: 5-6) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sika-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut :

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan Intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.

- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2002: 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Domain Kognitif mencakup :

- 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
- 3) *Application* (menerapkan)
- 4) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
- 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
- 6) *Evaluating* (menilai)

- b. Domain Afektif mencakup :

- 1) *Receiving* (sikap menerima)
- 2) *Responding* (memberi respons)
- 3) *Valuing* (nilai)
- 4) *Organization* (organisasi)
- 5) *Characterization* (karakterisasi)

c. Domain Psikomotorik mencakup :

- 1) *Initiatory*
- 2) *Pre-routine*
- 3) *Routinized*
- 4) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual

Menurut Bloom dalam Suprijono (2016: 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan tersebut antara lain:

- a. Kemampuan berfikir (*cognitif*) terdiri dari mengingat (C-1), mengerti (C-2), memahami (C-3), menganalisa (C-4), menilai (C-5), dan mencipta (C-6).
- b. Kemampuan mengadopsi suatu nilai dan sikap (*affective*), terdiri dari menerima (A-1), menanggapi (A-2), menghargai (A-3), mengorganisasi (A-4), dan mengamal/menjadikan pola hidup (A-5).
- c. Kemampuan gerakan otot (*psychomotor*), terdiri dari meniru (P-1), menerapkan (P-2), menetapkan (P-3), merangkai/artikulasi (P-4), dan naturalisasi (P-5).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sujiono (2010: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan sebagai hasil proses dapat ditunjukkan dalam

berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Djamarah, dkk (2010: 105) hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajarannya dapat tercapai.

Berdasarkan uraian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Thobroni (2016: 126), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegensi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan

belajar, ketekunan, keterampilan, faktor fisik dan psikis. Suyono dan Hariyanto (2012: 115) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor diluar diri siswa dan faktor pada diri siswa. Faktor dari diri siswa diantaranya faktor emosi dan mood. Siswa yang memiliki hambatan pemenuhan kebutuhan emosi, maka ia dapat mengalami “kecemasan” sebagai gejala utama yang dirasakan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (dalam Suprijono, 2009: 24) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu :

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, keterampilan, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis berupa kondisi fisik meliputi keadaan jasmani sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, motif, kognitif dan daya nalar siswa. Faktor eksternal diantaranya faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan sosial. Sedangkan faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

6. Pembelajaran Matematika SD

Menurut Ruseffendi (dalam Heruman, 2007: 1), Matematika adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil. Sedangkan menurut Soedjadi yang dikutip oleh Heruman (2013: 1) mengatakan bahwa Matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.

Dalam Matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Heruman, 2013: 2). Jadi dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu universal yang harus dipelajari karena merupakan ilmu yang mendasari ilmu-ilmu pengetahuan lain dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika di SD bukan diajarkan oleh guru tetapi dipelajari oleh siswa itu sendiri. Guru dalam pembelajaran bertugas sebagai fasilitator yang membantu keaktifan siswa dalam pembentukan pengetahuannya dan menciptakan lingkungan maupun suasana pembelajaran yang kondusif. Sedangkan peranan siswa dalam pembelajaran adalah berperan aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya. Siswa sendiri yang akan bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan semakin bermakna dan siswa akan lebih memahami materi matematika yang dipelajari. Tujuan akhir pembelajaran Matematika di SD adalah agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari (Heruman, 2013: 2).

Berdasarkan berbagai pendapat dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika adalah suatu proses mencari ilmu yang terjadi pada diri seseorang untuk menjadi lebih baik melalui latihan pembelajaran, sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan

dan perubahan sikap. Pembelajaran Matematika mempunyai tujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep Matematika. Selain itu, Matematika bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari.

7. Konsep-Konsep Matematika SD

Menurut Heruman (2013: 2), konsep-konsep pada kurikulum Matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Menyang tujuan akhir pembelajaran Matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah yang benar dan sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Berikut ini adalah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep Matematika menurut Heruman (2013: 2)

- a. Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep), pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru Matematika yang abstrak.
- b. Pemahaman Konsep yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep Matematika.

c. Pembinaan Keterampilan yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep Matematika.

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2008: 26). Mata pelajaran Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk dan struktur yang abstrak dan hubungan diantara hal-hal itu (Karso, 2008: 10). Mata pelajaran di sekolah dasar berisi bahan pelajaran yang menekankan agar siswa mengenal, memahami, serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktik kehidupan sehari-hari (Hermawan, 2008: 28).

Siswa SD berada pada tahap operasional kongkret, pada tahap ini siswa mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual artinya siswa mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkret, dan mampu melakukan konservasi, bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri,

dimana dalam proses berfikirnya mereka belum dapat dipisahkan dari dunia konkret atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikologis anak SD masih berpijak pada prinsip yang sama dimana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan.

8. Landasan Pembelajaran Matematika

Guru Matematika yang profesional dan kompeten mempunyai wawasan landasan yang dapat dipakai dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran Matematika. Wawasan itu berupa dasar-dasar teori belajar yang dapat diterapkan untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran Matematika (Muhsetyo, 2009: 18) sebagai berikut:

a. Teori Thorndike

Teori Thorndike disebut teori penyerapan, yaitu teori yang memandang peserta didik sebagai selembar kertas putih, penerima pengetahuan yang siap menerima pengetahuan secara pasif. Pandangan belajar semacam ini mempunyai dampak terhadap pandangan mengajar. Mengajar dipandang sebagai perencanaan dari urutan bahan pelajaran yang disusun secara cermat, mengkomunikasikan bahan kepada peserta didik, dan membawa mereka untuk praktik menggunakan konsep atau prosedur baru. Konsep dan prosedur baru itu akan semakin mantap jika makin banyak praktik (latihan) dilakukan.

b. Teori Ausubel

Teori makna (*meaning theory*) dari Ausubel (Brownell dan Chazal) mengemukakan pentingnya pembelajaran bermakna dalam mengajar Matematika. Kebermaknaan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih bermanfaat, dan lebih menantang, sehingga konsep dan prosedur Matematika akan lebih mudah dipahami dan lebih tahan lama diingat oleh peserta didik. Kebermaknaan yang dimaksud dapat berupa struktur Matematika yang lebih ditonjolkan untuk memudahkan pemahaman.

c. Teori Jean Piaget

Menyatakan bahwa kemampuan intelektual anak berkembang secara bertingkat atau bertahap, yaitu sensori motor (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional (± 11 tahun). Teori ini merekomendasikan perlunya mengamati tingkatan perkembangan intelektual anak sebelum suatu bahan Matematika diberikan, terutama untuk menyesuaikan “keabstrakan” bahan Matematika dengan kemampuan berfikir abstrak anak pada saat itu. Teori piaget juga menyatakan bahwa setiap makhluk hidup mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi belajar atau lingkungan. Keadaan ini memberi petunjuk bahwa orang selalu belajar untuk mencari tahu dan memperoleh pengetahuan, dan setiap orang berusaha untuk membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya.

d. Teori Vygotsky

Teori Vygotsky berusaha mengembangkan model konstruktivistik belajar mandiri dari piaget menjadi belajar kelompok. Dalam membangun sendiri pengetahuannya, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang beranekaragam dengan guru sebagai fasilitator. Kegiatan itu dapat berupa diskusi kelompok kecil, diskusi kelas, mengerjakan tugas kelompok. Dengan kegiatan yang beragam, peserta didik akan membangun pengetahuannya sendiri melalui membaca, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, pengamatan, pencatatan, pengerjaan dan presensi.

e. Teori Jerome Bruner

Teori Teori ini berkaitan dengan perkembangan mental, yaitu kemampuan mental anak berkembang secara bertahap mulai dari sederhana ke yang rumit, mulai dari yang mudah ke yang sulit, dan mulai dari yang nyata konkret ke yang abstrak. Urutan tersebut dapat membantu peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.

Dari berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika yang tepat bagi siswa sekolah dasar adalah dengan pengenalan hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang bersifat abstrak atau dari sederhana menuju yang lebih sulit. Pembelajaran matematika dilakukan dengan merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga proses belajar siswa lebih bermakna.

9. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya (Sardiman, 2007: 120). Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun (Heruman, 2013: 1). Di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas), peserta didik didefinisikan sebagai setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu (Sudarwan Danim, 2014: 2). Masa sekolah dasar merupakan masa kanak-kanak akhir. Menurut piaget dalam Rita Eka Izzaty, (2008: 105), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret.

Menurut Heruman (2013: 1-2), dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Menurut Rita Eka Izzaty, (2008: 116) masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase, yaitu :

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun - 9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, yang berlangsung antara usia 9/10 tahun – 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar.

Setiap individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan (*heredity*) dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik anak diusia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Ciri-ciri anak kelas rendah sekolah dasar menurut Rita Eka Izzaty, (2008: 116) adalah sebagai berikut :

- a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah,
- b. Suka memuji diri sendiri,
- c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting,
- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya,
- e. Suka meremehkan orang lain.

Dari beberapa pendapat tentang karakteristik siswa dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar adalah senang bergerak dan senang bermain. Selain itu, siswa SD kelas rendah masih belum mampu berpikir secara abstrak sehingga mereka cenderung suka belajar dengan memperagakan secara langsung, dengan bantuan alat peraga dan praktek secara langsung akan membuat siswa lebih cepat menangkap dan memahami materi yang disampaikan guru.

C. Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Setelah mengetahui beberapa uraian di atas mengenai metode pembelajaran *edutainment* dan hasil belajar matematika, pada bagian ini akan dibahas tentang analisa penerapan metode pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar matematika. Hal ini diharapkan dapat ditemukan pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan dengan cara konvensional yang membuat siswa tanpaberani untuk mengembangkan kreatifitas dan kecerdasannya. Pada hakekatnya anak memiliki kemampuan yang kreatif. Untuk itulah diperlukan metode pembelajaran *edutainment*. Sehingga bisa mengakomodasi kebutuhan anak. Melalui metode ini, diyakini akan muncul pengalaman yang dipelajari di sekolah. Metode pembelajaran ini menekankan keterlibatan anak secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mereka akan termotivasi untuk mengembangkan kemampuannya sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Dalam pembelajaran *edutainment*, dapat mengajak siswa untuk belajar sambil bersenang-senang dan bermain dengan kreatifitas yang tinggi. Apalagi saat ini banyak tersedia aplikasi *edutainment* (edukasi dan hiburan) yang khusus disediakan untuk anak-anak, bahkan sejak usia dini. Belajar dengan aplikasi ini sangat menyenangkan dengan kemasan menghibur, tak salah kalau siswa akan merasa *enjoy* dalam belajar, tema-tema yang dipilih adalah tema-tema yang mudah dijumpai atau dekat dengan dunia siswa, tema yang meyakinkan dan menarik serta menyenangkan bagi siswa, akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa pada materi pelajaran tersebut tinggi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa atau objek sangat bergantung pada pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Masing-masing siswa selalu membangun sendiri pemahaman terhadap konsep atau pengetahuan baru. Karena materi yang disajikan saling terkait satu sama lain. Pembelajaran dengan metode *edutainment* memberikan peluang kepada siswa untuk membangun sinergi kemampuan sehingga tujuan utuh pendidikan (mandiri, peka, dan tanggung jawab) dapat dicapai, kemampuan yang diperoleh dari tema-tema pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran.

D. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang peneliti temukan dalam bentuk skripsi dan penelitian yang relevan dengan judul skripsi dan permasalahan yang hampir sama dengan yang peneliti ajukan.

Pengaruh metode *edutainment* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teknik-teknik dasar memasak di SMK Negeri 2 Godean tahun ajaran 2012/2013, penelitian yang disusun oleh Lina Mufidah. Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen quasi* dengan desain penelitian kuantitatif *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pretest* rata-rata (*mean*)= 14, sedangkan nilai *posttest* memiliki rata-rata = 24,3 sedangkan nilai t_{hitung} *pre-test* sebesar 9.771 sedangkan t_{hitung} *post-test* sebesar 4.838 dan lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (2,402) dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

Pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus XV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2013/2014, penelitian yang disusun oleh Md. Tia Parastika dkk. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Dengan rancangan penelitian *post-test only control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh menggunakan metode *edutainment* yaitu 23,00 lebih tinggi dari pada model pembelajaran konvensional yaitu 13,53 berada pada kategori cukup. Besarnya t_{hitung} adalah 8,77 sedangkan t_{tabel} dengan $db=60$

pada taraf signifikan 5 % adalah 2,00. Hal itu berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian metode *edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa SD kelas V semester I di Gugus XV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2013/2014.

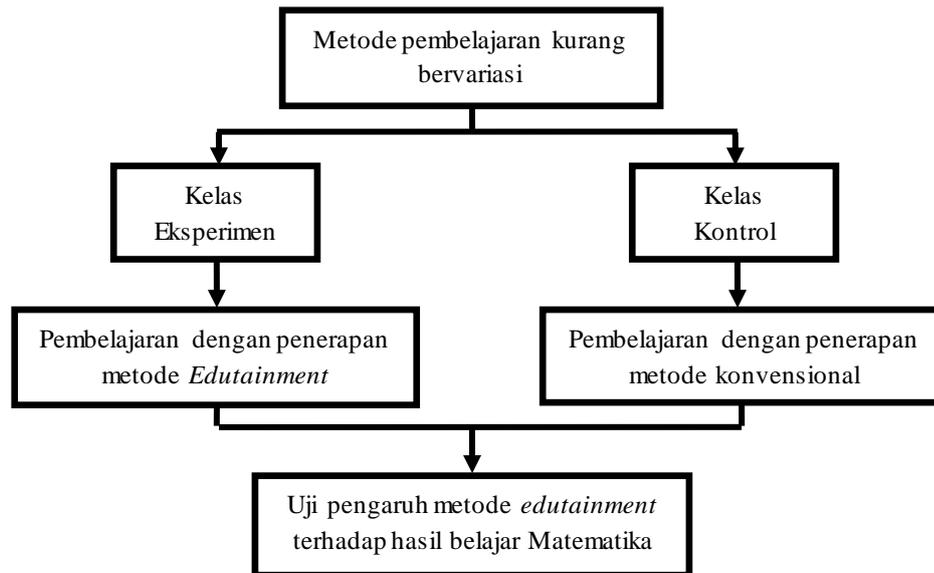
E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran yang bervariasi memang sangat diperlukan dalam proses kegiatan pembelajaran. Khususnya pada kelas rendah, metode ini sangat penting guna untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan kebosanan siswa. Permasalahan disini terkait penggunaan metode pembelajaran konvensional, guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Hal ini berakibat terhadap hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dan jarang digunakan guru. Metode pembelajaran tersebut adalah metode *edutainment*. Metode *edutainment* akan dibuat secara kreatif dan menarik yang akan melibatkan siswa, sehingga siswa dapat bergerak aktif, kreatif dan berpikir secara konkrit dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang jarang digunakan di kelas akan menjadi daya tarik tersendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari matematika. Antusias siswa yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tinggi dan meningkat dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian penggunaan

metode *edutainment* diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika.

Secara skematis, kerangka berpikir dalam penelitian ini akan digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Abdullah (2015: 206) Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir, maka dirumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Juliansyah (2014: 42) penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Metode eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2012:72). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Menurut Sugiyono (2012: 7) penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan data yang diperoleh berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *True Experimental Designs* atau eksperimen murni. Desain ini memiliki perlakuan (*treatments*) dan pengukuran-pengukuran (*measures*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara *random*. Peneliti biasanya memilih dua kelas yang menurutnya sebanding dan semirip mungkin namun hal tersebut tidak bisa dipastikan kebenarannya karena sampel tidak diambil secara acak. Jadi, kemungkinan yang sering terjadi adalah kelompok-kelompok yang dipilih adalah setara.

Pada rancangan ini ada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti memberikan perlakuan dengan metode *Edutainment* kepada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol dengan metode *konvensional* atau ceramah. Kedua kelompok diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberikan *posttest*.

Pretest dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Edutainment* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Kemloko.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

| Group | Pretest | Variabel Terikat | Posttest | Hasil |
|-------------------------|----------------------|-------------------------|----------------------|----------------------|
| Kelas Eksperimen | O₁ | X | O₂ | O₃ |
| Kelas Kontrol | O₆ | - | O₄ | O₅ |

Keterangan :

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen

O₆ : *Pretest* kelompok kontrol

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan metode *edutainment*

- : Tanpa perlakuan dengan metode *edutainment*

Skema tabel diatas dapat diketahui bahwa efektivitas perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara ($O_1 - O_2$) pada kelompok eksperimen dengan ($O_6 - O_4$) pada kelompok kontrol.

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik suatu penelitian dalam eksperimen. Variabel-variabel harus dirinci secara jelas agar pembaca dapat melihat dengan jelas kelompok-kelompok apa saja yang akan dieksperimentasi dan *outcome-outcome* apa saja yang ingin dilihat. pada penelitian ini terdapat dua macam variabel :

1. Variabel bebas atau *Independent Variable* (X)

Menurut Siregar (2014: 10) variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah variabel lain (variabel terikat). Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah metode *edutainment*.

2. Variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y)

Menurut Siregar (2014: 10) variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel lain (variabel bebas). Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar Matematika.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Abdullah (2015: 174) variabel adalah karakteristik individu atau objek yang dapat mempunyai nilai, skor, ukuran yang berbeda untuk

individu atau objek yang berbeda. Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, bebas, atau *independent variable* (X), sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas, variabel tergantung, variabel terikat, atau *dependent variable* (Y). Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (*independent variable*) penelitian ini adalah metode *edutainment*. Metode *edutainment* adalah metode yang menggunakan perpaduan beberapa metode pembelajaran aktif yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan yang berjalan seiring dengan media seperti (permainan, CD interaktif, dan gambar) yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan dan menghasilkan output berupa kemudahan siswa dalam belajar, suasana lingkungan menjadi lebih kondusif, menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut, melibatkan emosi dalam belajar, melibatkan pula semua indera dan pikiran siswa sekaligus menambah pengalaman dan rasa senang.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (*dependent variable*) penelitian ini adalah hasil belajar Matematika. Hasil belajar Matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, kemampuan tersebut mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar Matematika dapat dilihat melalui latihan pembelajaran dan kegiatan evaluasi dengan menggunakan metode *edutainment* yang bertujuan untuk

mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

E. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117). Berdasarkan pengertian populasi tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013: 62). Berdasarkan pengertian sampel tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung. Siswa kelas IIA berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IIB berjumlah 20 sebagai kelas kontrol.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Non Probability Sampling* yaitu pengambilan sampel jenuh atau *total sampling*. Teknik *total sampling* atau sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

Hal ini dilakukan karena jumlah populasinya kecil atau terjangkau oleh peneliti.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2016: 100). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Menurut Abdullah (2015: 245) data kuantitatif adalah data yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes berupa tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan soal tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar Matematika.

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk soal tes dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*multiple choice test*) merupakan tes yang terdiri dari suatu keterangan dan pemberitahuan tentang sesuatu pengertian yang lengkap. *Pretest* merupakan tes diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum diberi *treatment*. Tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar siswa menguasai materi. *Posttest* merupakan tes yang diberikan setelah dilakukan *treatment*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hasil *posttest* digunakan untuk

membandingkan hasil belajar kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dengan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode *edutainment*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Instrumen digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes.

Jenis Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes yaitu soal *pretest* dan *post test* yang berupa pilihan ganda sebanyak 50 butir soal. Soal pilihan ganda dalam penelitian ini terdapat tiga alternatif jawaban berupa a, b, dan c. Soal ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan awal sebelum diberi *treatment* dan kemampuan akhir siswa setelah diberi *treatment*. Sebelum soal digunakan untuk *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya dengan cara soal diberikan langsung kepada subjek penelitian. Indikator soal *pretest* dan *posttest* dikembangkan dari SK dan KD dari materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Dibawah ini terdapat kisi-kisi instrumen soal tes. Kisi-kisi tes tersebut adalah sebagai berikut :

Standar Kompetensi :

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500

Kompetensi Dasar :

- 1.4 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500

Tabel 2
Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

| Indikator | Penilaian | | Ranah Kognitif | Butir Soal |
|---|--------------|---------------|----------------|-------------------|
| | Jenis | Bentuk | | |
| a. Siswa mampu membaca symbol +, -, = dalam menghitung bilangan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C1 | 1,3,5 |
| b. Siswa mampu menggunakan symbol +, -, = dalam menghitung bilangan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C3 | 2,4,6,7,8 |
| c. Siswa mampu mengubah kalimat pengurangan ke bentuk penjumlahan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 9,10,11,12 |
| d. Siswa mampu menjumlah bilangan tanpa teknik menyimpan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 13,14,15,16,17,18 |
| e. Siswa mampu menjumlah bilangan dengan satu kali teknik menyimpan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 19,20,21,22,23 |
| f. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan penjumlahan bilangan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 24,25,26,27 |
| g. Siswa mampu mengurangkan bilangan tanpa teknik meminjam | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 28,29,30,31 |
| h. Siswa mampu mengurangkan bilangan dengan menggunakan satu kali teknik meminjam | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 32,33,34,35,36,37 |
| i. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan pengurangan bilangan | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 38,39,40,41 |
| j. Siswa mampu menyelesaikan soal hitung campuran | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 42,43,44,45,46 |
| k. Siswa mampu menyelesaikan soal hitung campuran dalam bentuk cerita | Tes tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 47,48,49,50 |
| Jumlah Soal | | | | 50 |

H. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan alat bantu yang disebut statistik. Statistik adalah kumpulan data dalam bentuk angka yang disusun dalam bentuk tabel dan atau diagram yang berkaitan dengan masalah tertentu (Abdullah, 2015: 280). Analisis data adalah proses mencari data dan menyimpulkan secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tes, dan sebagainya. Analisis data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes. Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen. Instrumen tersebut diujicobakan pada siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri Kemloko yang sudah mendapatkan materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan. Instrumen tersebut setelah diujicobakan, kemudian diolah, dan selanjutnya dianalisis. Tujuan dari pengujian instrumen itu untuk mengetahui kelayakan atau gambaran kualitas instrumen yang telah dibuat. Berikut dipaparkan analisis-analisis yang digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen tes dalam penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it succesfully measure the phenomenon*) (Siregar, 2014: 46). Suatu instrumen yang sudah dinyatakan valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah valid. Pengujian validitas

instrumen dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas empiris.

Instrumen berbentuk tes diuji dengan validitas isi. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan kesesuaian antara tujuan dan bahan yang diajarkan, yang dapat ditunjukkan dengan adanya kesesuaian antara indikator materi pelajaran, kompetensi dasar, dan standar kompetensi dengan kisi-kisi soal.

Validitas isi dalam penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan lampiran materi ajar, kisi-kisi materi ajar, kisi-kisi soal tes, soal tes, kunci jawaban, teknik penilaian dan LKS.

Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi apa yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Pengambilan keputusan sah atau tidaknya instrumen tersebut berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan dan disetujui oleh dosen ahli atau *expert judgement*.

Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini adalah dosen ahli yaitu Bapak Ari Suryawan, M.Pd, selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan sendiri. Pembuatan instrumen meliputi

tahap perencanaan, penyusunan atau penulisan butir soal, penyuntingan, pengujian, analisis hasil, dan proses revisi.

Seluruh proses perhitungan validasi instrumen soal dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS 23.0 for Windows*. Untuk mengukur kevalidan butir soal, dalam penelitian ini menggunakan validitas butir dengan korelasi *Product Moment Pearson*, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal tersebut dikatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Harga r_{tabel} dapat diperoleh dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasannya dengan menggunakan rumus $df = n - 1$ pada taraf signifikansi 5%. Adapun rumus *Product Moment Pearson* dinyatakan sebagai berikut (Arikunto, 2006: 71):

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi yang menyatakan validitas

n : Jumlah responden

X : Skor variabel (jawaban responden)

Y : Skor total dari variabel (jawaban responden)

$\sum XY$: Jumlah perkalian antara variabel X dan variabel Y

X^2 : Hasil kuadrat dari skor variabel

Y^2 : Hasil kuadrat dari skor total variabel

$(\sum X)^2$: Hasil kuadrat dari total jumlah skor variabel

$(\sum Y)^2$: Hasil kuadrat dari total jumlah skor total variabel

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2014: 55). Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat keajegan dalam hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk memperoleh gambaran keajegan suatu instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data. Suatu instrumen yang reliabel akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama walaupun digunakan dalam waktu yang berbeda.

Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS 23.0 for windows*.

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas kemudian dikonsultasikan dengan harga kategori nilai r_{ii} dari Sugiyono (2016: 257) yaitu :

Tabel 3
Pedoman untuk Interpretasi Koefisien Korelasi

| Koefisien Nilai r | Interpretasi |
|-------------------------|---------------|
| $0,80 < r_{ii} < 1,000$ | Sangat tinggi |
| $0,60 < r_{ii} < 0,799$ | Tinggi |
| $0,40 < r_{ii} < 0,599$ | Cukup |
| $0,20 < r_{ii} < 0,399$ | Rendah |
| $0,00 < r_{ii} < 0,199$ | Sangat Rendah |

Tingkat reabilitas dengan metode ini diukur berdasarkan skala 0 sampai 100, jika nilai *alpha conbach* diatas 70 % maka dikatakan reliabel. Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS 23.0 for Windows* keandalan teknik *Alpha Cronbach*.

Selanjutnya untuk setiap butir soal harga r_i dibandingkan dengan r_{tabel} . Apabila $r_i > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan reliabel. Dan sebaliknya apabila $r_i < r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak reliabel.

3. Analisis Taraf Kesukaran Soal

Uji taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran tiap butir soal apakah soal tersebut tergolong sukar, sedang, atau mudah. Arikunto (2011: 207) menambahkan soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Uji taraf kesukaran soal dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 23.00 for windows*. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal pada adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2011: 208):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : indeks kesukaran soal

B : banyaknya siswa yang menjawab benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks ini dapat diklasifikasikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 4
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

| Indeks Kesukaran (P) | Klasifikasi |
|----------------------|-------------|
| 0,00 – 0,30 | Soal Sukar |
| 0,31 – 0,70 | Soal Sedang |
| 0,71 – 1,00 | Soal Mudah |

4. Analisis Daya Pembeda (*Discriminating Power*)

Arikunto (2011: 211) menyatakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut dengan indeks diskriminasi (D). Uji daya pembeda pada penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 23.00 for windows*. Untuk mencari daya pembeda (D) menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2011: 217):

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

J_A : Banyaknya peserta tes kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta tes kelompok bawah

Adapun kriteria indeks daya pembeda adalah pada tabel sebagai berikut (Arikunto, 2011: 218):

Tabel 5
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

| Indeks Daya Pembeda | Kualifikasi |
|---------------------|----------------------------------|
| 0,00 – 0,20 | Jelek (<i>poor</i>) |
| 0,21 – 0,40 | Cukup (<i>satisfactory</i>) |
| 0,41 – 0,70 | Baik (<i>good</i>) |
| 0,71 – 1,00 | Baik Sekali (<i>excellent</i>) |
| Negatif | Tidak baik harus dibuang |

Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,41 sampai 0,7 (Arikunto, 2011:2018).

5. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang dianalisis atau diselidiki berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program SPSS 23.0 for windows menggunakan analisis uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengolah data dan berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik untuk mengolahnya. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata data dua sampel. Uji yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney U-Test*. Uji *Mann Whitney* adalah bagian dari metode statistik non parametrik. Peneliti menggunakan uji *Mann Whitney* karena sampel diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*. Maka uji yang digunakan adalah non parametrik *Mann Whitney*. Kelebihan dari metode non parametrik adalah tidak adanya sebuah syarat bahwa data penelitian harus berdistribusi normal dan homogen. Proses perhitungan

dimana ada dua kelas dengan perlakuan berbeda, kemudian menguji perbedaan skor perolehannya. Proses perhitungan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows*. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Metode *Edutainment* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Kemloko, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung.

H_a : Metode *Edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Kemloko, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung.

Menurut Ali (2013: 118) perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (Probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. (*2-tailed*), dengan aturan keputusan, jika nilai sig. $>0,05$ maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai sig. $<0,05$ maka H_0 ditolak. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima dengan taraf kesalahan 5% dan nilai derajat bebas $df = N-1$. Interpretasi hasil Uji Mann Whitney adalah sebagai berikut:

Tabel 6
Interpretasi Hasil Uji *Mann Whitney*

| Nilai p | Kriteria |
|--|-------------------|
| Jika p value $\leq 0,01$ | Sangat signifikan |
| Jika p value $> 0,01$ tetapi $\leq 0,05$ | Signifikan |
| Jika p value $> 0,05$ | Tidak Signifikan |

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengobservasi proses pembelajaran pada kelas II di SD Negeri Kemloko untuk memperoleh data-data
 - b. Menyusun proposal penelitian
 - c. Mengajukan permohonan ijin penelitian pada pelayan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan diajukan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Kemloko Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung
 - d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, antara lain mempersiapkan materi yang akan diajarkan, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, membuat soal, kisi-kisi soal, kunci jawaban, LKS dan pedoman penilaian.
 - e. Mengajukan uji kelayakan instrumen kepada dosen ahli yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang Bapak Ari Suryawan, M.Pd.
 - f. Melakukan uji validasi soal penelitian kepada responden di SD Negeri 2 Wonokerso, Kecamatan Tembarak, Kabupaten Temanggung

- g. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas untuk mengetahui instrumen baik atau tidak untuk digunakan pada saat penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan pemberian *pretest* (tahap awal)

Menentukan sampel penelitian sebanyak 20 siswa kelas II A dan 20 siswa kelas II B, membagikan instrumen soal *pretest* pada 40 siswa kelas II, mengumpulkan instrumen yang sudah dikerjakan siswa untuk kemudian diteliti dan diberikan skor pada jawaban yang dikerjakan responden dan memberikan nilai kemudian dimasukkan kedalam tabel.

b. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan

Pelaksanaan *treatment* dengan menggunakan metode *Edutainment* dilakukan sebanyak 5 kali. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Penelitian dilaksanakan selama 10 kali pertemuan dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel 7
Jadwal Treatment Kelompok Eksperimen

| No | Waktu | Pelaksanaan <i>Treatment</i> |
|----|--------------------|------------------------------|
| 1 | Senin, 14 Mei 2018 | <i>Treatment 1</i> |
| 2 | Rabu, 16 Mei 2018 | <i>Treatment 2</i> |
| 3 | Senin, 21 Mei 2018 | <i>Treatment 3</i> |
| 4 | Rabu, 23 Mei 2018 | <i>Treatment 4</i> |
| 5 | Senin, 28 Mei 2018 | <i>Treatment 5</i> |

Tabel 8
Jadwal Treatment Kelompok Kontrol

| No | Waktu | Pelaksanaan <i>Treatment</i> |
|----|---------------------|------------------------------|
| 1 | Selasa, 15 Mei 2018 | <i>Treatment 1</i> |
| 2 | Kamis, 17 Mei 2018 | <i>Treatment 2</i> |
| 3 | Selasa, 22 Mei 2018 | <i>Treatment 3</i> |
| 4 | Kamis, 24 Mei 2018 | <i>Treatment 4</i> |
| 5 | Rabu, 30 Mei 2018 | <i>Treatment 5</i> |

Pelaksanaan *treatment* dilakukan pada seluruh kelas II SD Negeri Kemloko dengan ketentuan 5 pertemuan untuk masing-masing kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* dengan metode *Edutainment* dan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional. Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan *treatment* pertama, yaitu pada hari Senin tanggal 14 Mei 2018. Peneliti memulai pembelajaran pada pukul 08.00 WIB.

Tahap awal, peneliti bertindak sebagai guru. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam, berdoa, absensi kehadiran siswa. Guru memberikan soal *pretest*, siswa diberikan waktu selama 30 menit untuk mengerjakan soal tersebut. Setelah itu hasil kerja siswa dikumpulkan. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dan memotivasi siswa agar bersemangat dalam belajar, tidak takut untuk mengemukakan ide serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kemudian peneliti menyampaikan apersepsi berupa tanya jawab kepada siswa mengenai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yaitu peneliti menggunakan metode *Edutainment*. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Edutainment* yang dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu peneliti menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan penyajian materi. Materi diperoleh dari buku paket maupun dari teks yang diberikan oleh peneliti. Di dalam penyajian materi sesekali Peneliti memberikan *ice breaking* untuk membuat siswa fokus belajar dan tidak jenuh dalam menerima pembelajaran.

Peneliti mengarahkan siswa untuk duduk berpasangan, kemudian siswa bermain menggunakan metode *Edutainment* bersama pasangannya. Peneliti memberikan waktu 30 menit untuk siswa melakukan permainan dalam metode tersebut. Setelah permainan selesai, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum mereka pahami. Jika ada siswa yang belum paham terhadap materi, guru mengulangi lagi materi tersebut.

Peneliti memberikan pesan moral agar siswa selanjutnya lebih giat dalam belajar dan berani untuk mengungkapkan pendapatnya tentang materi maupun hal-hal yang belum mereka pahami. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama dan mengucapkan salam. Siswa menjawabnya dengan serempak.

c. Pemberian *posttest* (pengukuran tahap akhir)

Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*, kemudian membagikan soal kepada responden untuk dikerjakan. Setelah selesai mengerjakan soal *posttest* dikumpulkan. Peneliti mengoreksi hasil *posttest* untuk menentukan tindak lanjut. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui nilai atau hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika setelah diberikan perlakuan.

J. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian pada siswa yang berbeda dengan siswa yang digunakan untuk penelitian. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui analisis validitas butir soal, analisis reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal.

Berikut ini adalah hasil analisis instrumen uji coba yang meliputi analisis validitas butir soal, analisis reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal.

1. Validitas Butir Soal

Validitas tiap butir soal uji coba diperoleh dengan mengkorelasikan skor tiap siswa terhadap skor total dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Kriteria butir soal yang valid adalah butir soal dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 18$ dimana r_{tabel} dari 18 sebesar 0,468. Hasil perhitungan uji validitas butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 9
Hasil Uji Validitas Butir Soal

| No | r hitung | r tabel | Keterangan | No | r hitung | r tabel | Keterangan |
|----|-------------|------------|-------------|----|-------------|------------|-------------|
| 1 | 0,554 | 0,468 | Valid | 26 | -0,165 | 0,468 | Tidak Valid |
| 2 | 0,254 | 0,468 | Tidak Valid | 27 | 0,565 | 0,468 | Valid |
| 3 | 0,559 | 0,468 | Valid | 28 | -0,014 | 0,468 | Tidak Valid |
| 4 | 0,629 | 0,468 | Valid | 29 | 0,787 | 0,468 | Valid |
| 5 | 0,642 | 0,468 | Valid | 30 | -0,199 | 0,468 | Tidak Valid |
| 6 | 0,545 | 0,468 | Valid | 31 | 0,494 | 0,468 | Valid |
| 7 | 0,384 | 0,468 | Tidak Valid | 32 | 0,104 | 0,468 | Tidak Valid |
| 8 | 0,600 | 0,468 | Valid | 33 | 0,532 | 0,468 | Valid |
| 9 | -0,333 | 0,468 | Tidak Valid | 34 | 0,244 | 0,468 | Tidak Valid |
| 10 | 0,526 | 0,468 | Valid | 35 | -0,201 | 0,468 | Tidak Valid |
| 11 | 0,629 | 0,468 | Valid | 36 | 0,604 | 0,468 | Valid |
| 12 | 0,292 | 0,468 | Tidak Valid | 37 | -0,056 | 0,468 | Tidak Valid |
| 13 | 0,641 | 0,468 | Valid | 38 | 0,604 | 0,468 | Valid |
| 14 | 0,267 | 0,468 | Tidak Valid | 39 | 0,541 | 0,468 | Valid |
| 15 | 0,600 | 0,468 | Valid | 40 | 0,532 | 0,468 | Valid |
| 16 | -0,069 | 0,468 | Tidak Valid | 41 | 0,566 | 0,468 | Valid |
| 17 | 0,777 | 0,468 | Valid | 42 | -0,001 | 0,468 | Tidak Valid |
| 18 | 0,575 | 0,468 | Valid | 43 | 0,110 | 0,468 | Tidak Valid |
| 19 | 0,164 | 0,468 | Tidak Valid | 44 | 0,541 | 0,468 | Valid |
| 20 | 0,716 | 0,468 | Valid | 45 | 0,579 | 0,468 | Valid |
| 21 | 0,028 | 0,468 | Tidak Valid | 46 | 0,054 | 0,468 | Tidak Valid |
| 22 | 0,205 | 0,468 | Tidak Valid | 47 | 0,136 | 0,468 | Tidak Valid |
| 23 | 0,579 | 0,468 | Valid | 48 | 0,586 | 0,468 | Valid |
| 24 | 0,604 | 0,468 | Valid | 49 | 0,505 | 0,468 | Valid |
| 25 | 0,661 | 0,468 | Valid | 50 | 0,707 | 0,468 | Valid |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 butir soal, diperoleh 30 butir soal (60%) yang valid dengan perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu no. item 1, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 23, 24, 25, 27, 29, 31, 33, 36, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 48, 49, dan 50 serta terdapat 20 butir soal (40%) yang tidak valid dengan perbandingan $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu no. item 2, 7, 9, 12, 14, 16, 19, 21, 22, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 37, 42, 43, 46, dan 47.

Semua item yang valid digunakan sebagai alat ukur penelitian dan yang tidak valid dihilangkan.

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes diperoleh dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Instrumen penelitian dikatakan reliabel berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih besar daripada r_{tabel} pada taraf signifikan 5 % dengan $N= 18$ siswa. Berikut adalah tabel uji reabilitas dengan bantuan SPSS 23.00 for windows.

Tabel 10
Hasil Uji Reliabilitas

| r tabel | r hitung | N of items | Kesimpulan |
|----------------|-----------------|-------------------|---------------------|
| 0,468 | 0,730 | 51 | Reliabilitas Tinggi |

Berdasarkan data di atas diperoleh koefisien korelasinya yaitu 0,730 hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi kriteria yang telah ditentukan. Soal pilihan ganda dikatakan reliabel jika nilai koefisien $\alpha > r_{tabel}$. Hasil koefisien alpha pada soal pilihan ganda adalah $0,730 > 0,468$. Sehingga item soal dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat sugiyono (2016: 257) yaitu apabila koefisien reliabelnya antara 0,60 sampai 0,79 maka diperoleh kriteria reliabilitas tes tersebut adalah tinggi.

3. Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dengan membandingkan banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar terhadap jumlah seluruh peserta tes. Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

| No | Mean | Keterangan | No | Mean | Keterangan |
|----|-------|-------------|----|-------|-------------|
| 1 | 0,611 | Soal sedang | 16 | 0,555 | Soal sedang |
| 2 | 0,722 | Soal mudah | 17 | 0,667 | Soal sedang |
| 3 | 0,667 | Soal sedang | 18 | 0,500 | Soal sedang |
| 4 | 0,667 | Soal sedang | 19 | 0,500 | Soal sedang |
| 5 | 0,722 | Soal mudah | 20 | 0,722 | Soal mudah |
| 6 | 0,555 | Soal sedang | 21 | 0,500 | Soal sedang |
| 7 | 0,667 | Soal sedang | 22 | 0,667 | Soal sedang |
| 8 | 0,611 | Soal sedang | 23 | 0,611 | Soal sedang |
| 9 | 0,611 | Soal sedang | 24 | 0,722 | Soal mudah |
| 10 | 0,555 | Soal sedang | 25 | 0,611 | Soal sedang |
| 11 | 0,722 | Soal mudah | 26 | 0,611 | Soal sedang |
| 12 | 0,555 | Soal sedang | 27 | 0,611 | Soal sedang |
| 13 | 0,611 | Soal sedang | 28 | 0,722 | Soal mudah |
| 14 | 0,611 | Soal sedang | 29 | 0,778 | Soal mudah |
| 15 | 0,611 | Soal sedang | 30 | 0,667 | Soal sedang |

Berdasarkan tabel di atas terdapat 7 butir soal (23,33%) yang memiliki taraf kesukaran soal dengan kriteria mudah yaitu no. item 2, 5, 11, 20, 24, 28, dan 29. Terdapat 23 butir soal (76,67%) yang memiliki taraf kesulitan soal dengan kriteria sedang yaitu no. item 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 27, dan 30. Tidak terdapat butir soal yang memiliki taraf kesukaran soal dengan kriteria sukar.

4. Daya Pembeda Butir Soal

Hasil analisa daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Analisa Daya Pembeda Butir Soal

| No | Daya Pembeda | Keterangan | No | Daya Pembeda | Keterangan |
|-----------|--------------|------------------|-----------|--------------|------------------|
| 1 | 0,554 | Soal baik | 16 | 0,661 | Soal baik |
| 2 | 0,559 | Soal baik | 17 | 0,565 | Soal baik |
| 3 | 0,629 | Soal baik | 18 | 0,787 | Soal baik sekali |
| 4 | 0,642 | Soal baik | 19 | 0,494 | Soal baik |
| 5 | 0,545 | Soal baik | 20 | 0,532 | Soal baik |
| 6 | 0,600 | Soal baik | 21 | 0,604 | Soal baik |
| 7 | 0,526 | Soal baik | 22 | 0,604 | Soal baik |
| 8 | 0,629 | Soal baik | 23 | 0,541 | Soal baik |
| 9 | 0,641 | Soal baik | 24 | 0,532 | Soal baik |
| 10 | 0,600 | Soal baik | 25 | 0,566 | Soal baik |
| 11 | 0,777 | Soal baik sekali | 26 | 0,541 | Soal baik |
| 12 | 0,575 | Soal baik | 27 | 0,579 | Soal baik |
| 13 | 0,716 | Soal baik sekali | 28 | 0,586 | Soal baik |
| 14 | 0,579 | Soal baik | 29 | 0,505 | Soal baik |
| 15 | 0,604 | Soal baik | 30 | 0,707 | Soal baik sekali |

Berdasarkan tabel di atas terdapat 4 butir soal (13,33%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria baik sekali yaitu no. item 11, 13, 18, dan 30. Terdapat 26 butir soal (86,67%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria baik yaitu no. item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, dan 29. Tidak terdapat butir soal yang memiliki daya pembeda dengan kriteria cukup baik, kriteria buruk, kriteria tidak baik dan soal yang harus dibuang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teoritis

a. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar Matematika adalah suatu proses mencari ilmu yang terjadi pada diri seseorang untuk menjadi lebih baik melalui latihan pembelajaran, sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap. Tujuannya untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami dan menggunakan konsep Matematika serta meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari.

b. Metode *Edutainment*

Metode *Edutainment* adalah suatu pembelajaran berbasis kompetensi yang aktif dan efisien yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang dirancang dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Metode *edutainment* ini menggunakan media kartu soal yang berpasangan dengan kartu jawaban yang berada di kantong unyu-unyu.

c. Pengaruh Metode *Edutainment*

Metode *Edutainment* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Matematika

2. Simpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah metode *Edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis Uji *Mann Whitney U-test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) $0,021 < 0,05$. Berdasarkan analisis pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen sebesar 83 dan kelompok kontrol sebesar 72,99. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya memberikan informasi mengenai metode *Edutainment* sebagai faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar Matematika. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengungkapkan faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Matematika.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya mendukung guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

3. Bagi Guru

Metode *Edutainment* hendaknya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar Matematika meningkat.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap dan representatif agar guru yang memberikan pembelajaran siswa dengan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif tidak mengalami kendala, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik dan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Gunawan, Muhammad. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan; Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, Jihad dan Suyanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional : Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2015. *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Baharuddin. 2005. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Budyartati, Sri. 2015. *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Burhanuddin dan Esa, Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Djamarah, SB dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamid, Moh Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.

- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- . 2009. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hermawan, Asep Herry. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- . 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ismet, Basuki & Hariyanto. 2015. *Assesment Pembelajaran*. Bandung: PT Rineka Rosdakarya.
- Izzaty, Rita, Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Juliansyah, Noor. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Karso. 2008. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lina Mufida. 2013. "Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean Tahun Ajaran 2012/2013." *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prihadhi, Endra K. 2010. *The Secrets Of Pawang Manusia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ratna, Pangastuti. 2014. *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: Penerbit Quantum Teaching.
- Sardiman, AM. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siti, Rohmawati. 2009. "Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri Malangjiwan 01 Colomadu." *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudarwan Danim. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.CV.
- 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani, Nurani dan Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2009. *Permainan Eduktif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA).
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran:Teori dan Praktik*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.