# PENGARUH PEMBELAJARAN *EDUTAIMENT* BERBANTUAN MEDIA *MATCH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung)

**SKRIPSI**

Oleh:
Puput Ajeng Rizqi Hervian
16.0305.0014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**
**2021**

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditendtukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Selain itu pendidikan merupakan wadah yang dapat di pandang sebagai pembentuk sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Salah satu tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan sangat diperlukan agar tercapainya manusia yang cerdas dan dapat bersaing didalam arus globalisasi masa kini.

Belajar merupakan suatu bentuk perubahan yang permanen dari perilaku atau potensi siswa yang dapat diperkuat melalui sebuah pengalaman (Sukmadinata, 2013:15). Belajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan kinestetik, yang daoat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta dapat menimbulkan beberapa perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman siswa. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik antar keduanya, yang diharapkan agar siswa dapat menjadi lebih baik dari adanya timbal balik tersebut (Ahmad, 2012:4). Proses pembelajaran yang ideal

adalah proses pembelajaran berpusat pada siswa yang membuat siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran (Djamarah, 2010:78). Selain itu, pembelajarn ini akan membuat siswa menjadi pusat dalam 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 termotifasi dan semangat dalam mengikut pembelajaran. Siswa Sekolah Dasar (SD) cenderung memerlukan benda-benda nyata (konkret) untuk mempermudah memahami materi pelajaran. Metode pelajaran yang diguankan guru juga turut berpengaruh terhadap keberhasilannya untuk membuat siswa menjadi paham dengan materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran Matematika akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa berpartisipasi aktif, dengan cara tidak menunjukan sikap pasif didalam atupun di luar kelas. Tetapi sampai saat ini masih banyak terdengar keluhan bahwa pelajaran Matematika membosankan, tidak menarik, memusingkan yang cenderung membuat siswa kurang merespon saat pelajarn berlangsung. Kenyataan ini adalah suatu presepsi negatif terhadap Matematika. Respon pasif siswa dalam pelajaran Matematika hampir nampak disemua jenjang pendidikan.

Matematika merupakan sarana berfikir ilmiah untuk menuju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, ini berarti bahwa Matematika

merupakan dasar dari ilmu lain. Tapi ada sebagian siswa yang masih beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan mata pelajaran yang paling sulit, sehingga mereka tidak berminat dan cenderung tidak merespon. Sehingga tenaga pendidikan guru harus dapat mengantisipasi keadaan tersebut misalnya dengan 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 penugasan materi yang diberikan. Makin tinggi tingkat pemahaman dan penugasan materi, maka makin tinggi pula pada tingkat keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran Matematika dapat diukur melalui tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep untuk memecahan 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 menggunakan metode *Edutaiment.* Pemilihan metode *Edutaiment* dikarenakan metode pembelajaran ini jarang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya pelajaran Matematika. Metode ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar terutama pada mata pelajaran Matematika.

Metode pembelajaran *Edutaiment* atau permaiann yang berdifat menghibur akan sangat membantu dan mengatasi kejenuhan serta kepasifan siswa dalam belajar. Penggunaan metode *Edutaiment* akan mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode *Edutaiment* merupakan gabungan antara *education* dan *entertaiment* yang didalamnya terdapat games, musik film, gerak dan relaksasi sehingga siswa akan *enjoy*, *happy*, dan nyamanselama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Prihadi, 2010:153). Pelajaran Matematika menggunakan metode *eduatiment* dapat merangsang siswa untuk lebih merespon dalam proses pembelajarn.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas IV, terdapat permasalahan di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung, 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 menyaramkan. Siswa juga sering mengeluh dan tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi akibatnya siswa kurang memahami isi 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 menggunaka metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton, guru belum mengaplikasikan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode yang digunakan guru adalah metode

ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga membuat guru kurang kreatif dan variatif dalam mengemas materi pelajaran.

Hal ini dibuktikan pada mata pelajaran Matematika, siswa 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 di sampaikan guru disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif dan variatif. Sehingga mengakibatkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran Matematika. Pembelajara sering kali tidak kondusif karena ada beberapa siswa yang tidak serius dalam memperhatikan pelajaran.

Kemampuan siswa yang kurang akan mempengaruhi hasil belajar siswa lainnya. Pada saat guru menanyakan kepada siswa tenatng materi apa yang belum dipahami, siswa cenderung diam bahkan ada siswa yang tidak memperhatikan pertanyaan yang ditanyakan guru. Ada juga siswa yang sering bermain sendiri tanpa menghiraukan guru yang sedang memberikan materi pelajran. Tidak dapat dipungkiri rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa pun rendah dibawah rata-rata KKM.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitin dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Edutaiment* Berbantuan *Match Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang termovasi dalam belajar matematika.
2. Siswa masih kebingungan dengan materi angka bangun datar.
3. Kurangnya inovasi penggunaan model dan media pembelajaran untuk membantu proses belajar angka bangun datar.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah pada penelitian ini dibatasi pada "Pengaruh Pembelajaran *Edutaiment* Berbantuan *Match Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung"

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalh diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Pembelajaran *Edutaiment* Berbantuan *Match Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung"

## E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *Edutaiment* berbantuan Media *Match Card* terhadap hasil

belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung .

## F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika kelas IV Sekolah Dasar. Setelah itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan metode *Edutaiment*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan bagi :

a. Bagi guru
    1) Guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik.
    2) Dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa.
    3) Guru dapat lebih kreatif dengan menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa
    1) Meningkatkan semangat dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

2) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan.
3) Mengatasi masalah siswa dalam materi angka bangun datar.

c. Bagi peneliti
1) Memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran.
2) Dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
3) Dapat menjadi bahan informasi dan pengalaman dalam penyusunan desain pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Edutaiment.*

d. Bagi peneliti lain
1) Menjadi rujukan atau sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan alam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
2) Memberikan motivasi pada peneliti lain agar lebih baik dalam merancang desain pebelajaran dengan menggunakan model dan media yang inovatif.

# BAB II
# KAJIAN PUSTAKA

## A. Kajian Pustaka

### 1. Hakikat Belajar

Menurut Jamil (2016: 15) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Thobroni (2016: 15) belajar merupakan aktivitas manusia sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Belajar merupakan proses yang bersifat internal yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Proses ini terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar.

Menurut Mustofa (2015: 127) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Sementara Menurut Sumantri (2015: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihsilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

Menurut Baharuddin (2015: 18) belajar adalah suatu proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Sementara menurut Slameto (2013: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan yang dilakukan seseoang manusia kearah yang lebih baik menyangkut tingkah laku sebagai bentuk pengalaman bagi setiap individu, dimana antara individu satu dengan yang lain pasti berbeda-beda.

**2. Hasil Belajar**

Pembelajaran sebagai suatu proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Hal yang ditekankan dalam pembelajaran, bagaimana cara peserta didik belajar sehingga menghasilakn perubahan perilaku yang bersifat relatif konsisten. Perubahan perilaku pada peserta didik akan terjadi selama diterapkan secara konsisten oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar oleh pendidik yaitu perlunya menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berfikir maupun berbuat. Kedua aktivitas tersebut harus saling menunjang agar diperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil belajjar merupakan tolak ukur untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Menurut Kunandar (2015: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang dicapai ataupun dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar

mengajar. Sementara menurut Prawira (2016: 241) hasil belajar adalah suatu yang sudah pasti bahwa dari proses belajar mengajar akan diperoleh suatu hasil, seberapapun kecilnya hasil itu.

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar adalah semua kegiatan belajar yang menyangkut kompetensi kognitif, psikomotor dan afektif dari proses belajar mengajar guna memperoleh hasil yang maksimal. Hasil yang diperoleh merupakan dari adanya proses pembelajaran yang berlangsung yaitu mencapai tujuan pembelajaran, tujuan dilakuakn bersama proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, maka situasi belajar akan menjadi lebih aktif dan kondusif.

Penelitian ini hanya membatasi hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berfikir peserta didik. Tolak ukur keberhasilan belajar bagi peserta didik dapat diketahui di akhir proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Prawira (2016: 242) menyatakan bahwa klasifikasi ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan, komprehensi atau pemahaman, penerapan atau aplikasi, sintesa, analisis, dan evaluasi.

Kegiatan belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika melalui media *Match Card* bangun datar meliputi: kesiapan peserta didik menerima materi pembelajaran, menanggapi apresiasi yang disampaikan pendidik, memperhatikan dan mencatat informasi yang disampaikan pendidik melalui media *Match Card* bangun datar, kerja sama antar

peserta didik dalam bermain kartu, menyimak pendidik dalam menyampaikan materi bangun datar melalui media kartu, bersemangat mengerjakan tugas baik kelompok maupun individu. Kegiatan belajar yang dirancang tersebut diharapakan terdapat perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut menyangkut dalam hal pengetahuan, keterampilan, serta perubahan menyangkut nilai dan sikap. Diakhir kegiatan pembelajaran peserta didik akan mengetahui hasil belajarya dengan diadakan evaluasi oleh pendidik dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yag direncanakan. Hasil belajar pada penelitian ini adalah adanya pengaruh pembelajaran *Edutaiment* dengan media *Match Card* bangun datar.

**3. Metode Pembelajaran *Edutaiment***

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 menunjukan pada suatu perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi (Soleh Hamid, 2014:3).

*Edutaiment* adalah akronim dari kata *education* dan *entertaiment* .*Edutaiment* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Istilah *Edutaiment* memiliki arti bahwa adanya unsur hiburan dalam proses pembelajaran tanpa menghilangkan edukasi. Pembelajaran *Edutaiment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan atau menyenangkan

tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut, sehingga diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Terlebih lagi bagi siswa Sekolah Dasar (SD) yaitu siswa pada usia ini masih senang bermain, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan diharapakan dapat menambah rasa senang belajar pada diri siswa, oleh karena itu metode pembelajaran *Edutaiment* ini dianggap sesuai untuk anak usia Sekolah Dasar.

Kata *Edutaiment* terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertaiment. Education* artinya pendidikan, dan *entertaimen* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *Edutaiment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangan dari segi *terminology, Edutaiment as a from of entertaiment that is designed to be educational* (Hamruni, 2016: 50). Jadi, *Edutaiment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan ememadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Juga bisa diartikan bahwa *Edutaiment* allows *chilidren to learn through play.*Sedangkan secara epistemologis *Edutaiment* bisa dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk melihat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun perilaku.

Menurut Ratna (2014: 60), *Edutaiment* adalah akronim dari *"education plus entertaiment".* 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 setiap individu.

Menurut Jamal (2015: 204), Metode *Edutaiment* merupakan metode sebagai senjata paling ampuh dalam mendidik anak. Anak – anak cenderung tidak mau mengikuti pembelajaran yang serius, membosankan dan mengerutkan dahi. Guru dituntut untuk mampu menciptakan *fun education,* pendidikan yang menyenangkan bukan membosankan ataupun menakutkan. Metode *Edutaiment* merupakan metode pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memvariasikan beberapa macam metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas, minat, perhatian, serta motivasi belajar siswa. Metode *Edutaiment* dilaksanakan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang senang dan gembira.

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

**4. Konsep *Edutaiment***

Menurut Hamid Sholeh (2014: 29) konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadiberlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu :

a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran,sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasatidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisamenghentikannya sama sekali. Dan upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan, yakni pendidikan dan hiburan atau belajar dan bermain.
b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya jitu,maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda, halini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang menggembirakan bagi kalangan pendidik.
c. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar maksimal dan optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu siswa untukbisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka, sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Peserta didik akan diperkenalkan dengan caradan proses belajar yang benar, sehingga

mereka akan belajar secara benarsesuai gaya belajar mereka masing-masing.

Teori-teori belajar yang bernuansa *edutainment* banyak dibahas padaberbagai macam literatur, dan beberapa teori yang sesuai dengan konsep *edutainment*. Menurut Hamruni (2014: 70) terdapat teori-teori pembelajaran yang mendukung konsep *edutaiment*,yaitu :

a. Teori pembelajaran Aktif

Teori ini meyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multi indera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan aktivitas belajar, baik dalam mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalahdan menerapkan apa yang mereka pelajari. Filosofisnya adalah "beajar dengan mendengarkan akan mudah melupakan, belajar dengan mendengardan melihat akan ingat sedikit, belajar dengan mendengar, melihat danberdiskusi akan mulai memahami, belajar dengan mendengar, melihat,diskusi, dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan,dan cara terbaik dalam menguasai pelajaran adalah dengan mengajarkan".

b. Teori belajar Akselerasi

Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran itu harus dirancang agar berlangsung secara tepat, menyenangkan, dan memuaskan. Hal ini memberikan tuntutan kepada guru untuk menggunakan konsep

belajar berbasis aktifitas, yakni pembelajaran dengan melibatkan adanya pergerakan fisik secara aktif ketika belajar, memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Ada 4 (empat) model belajar yang saling terkait dengan modalitas belajar yaitu :

1) Somatic : *learning by moving and doing*

2) Auditori : *learning by talking and hearing*

3) Visual : *learning by observing and picturing*

4) Intelektual : *learning by probem solving and reflecting*

c. Teori Revolusi Belajar

Pada teori ini, lebih menekankan pada suasana yang kondusif, yakni suasana refleks, tidak tegang, dan bebas dari tekanan. Hal ini disebut juga dengan lingkungan belajar bebas resiko(Ratna, 2014: 72). Jadi, suasana belajar yangmenyenangkan merupakan kunci utama bagi individu untuk memaksimalkan hasil yang akan diperoleh dalam proses belajar. Lain dari pada itu terdapat 6 prinsip kunci yang jika dikelola dandilakukan dengan baik maka siswa akan dapat belajar lebih cepat, singkat dan udah. Keenam prinsip itu adalah menciptakan kondisi terbaik untuk belajar, memahami kunci prestasi yang sukses, memaksimalkan kerja memori, mengekspresikan hasil belajar, mempraktikkan, meninjau ulang, mengevaluasi, dan merayakan.

d. Teori belajar Quantum

Teori Quantum berawal dari sebuah teori fisika yang berarti proses perubahan energi menjadi cahaya atau sebuah energi yang berubah menjadi cahaya sehingga memiliki kecepatan yang sangat tinggi (Ratna, 2014: 78). Demikian halnya dengan proses pembelajaran yang diyakini akan mampu melejitkan prestasi siswa dengan prestasi yang tak terduga sebelumya. Tentuya dengan menggunakan proses pembelajaran yang tepat dan bermakna. Penekanan teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan dan berfikiran positif sebelum belajar. Atau dengan kata lain perhatian proses pada keterlibatan emosi siswa. Prinsip ini dibangun dari konsep triune, yang menjelaskan bahwa setiap informasi yang memasuki otak menuju keotak tengah yang berfungsi sebagai pengarah, sehingga jika informasi tersebut diputuskan penting akan dialihkan kepada otak berfikir. Jadi, informasi yang disampaikan pada saat yang menyenangkan (emosipositif), maka seorang dapat belajar dan mengingat dengan baik.

e. Teori belajar Kooperatif

Teori ini berdasar pada konsep pembelajaran yang berdasarkanpada penggunaan kelompok-kelompok kecil siswa, sehigga mereka dapatmenjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Dalam suasana kooperatif terdapatsaling ketergantungan positif antar siswa

untuk mencapai tujuan. Siswamenyadari bahwa ia akan berhasil mencapai tujuan bila rekan siswa yang lain juga berhasil mencapai tujuan. Kerja sama diantara pelajar akan melibatkan keseluruhan daya otak, sehingga akan meningkatkan kualitasdan kuantitas belajar. Dengan demikian pembelajaran kooperatif akan terdapat lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan, yaitu : saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, kegiatan tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

f. Teori Kecerdasan Majemuk

Teori ini dikemukakan oleh Howard Gardner (2014: 40), yag menyatakan bahwa ada keberagaman kecerdasan otak yang meliputi kecerdasan verbal/linguistik, musikal/ritmis, logis/matematis, visual/spasial, jasmaniah/kinestetik, intrapersonal/interpersonal, dan naturalis. Jadi dengan keberagaman kecerdasan manusia, menuntut guru untuk merancang berbagai aktivitas yang menggabungkan sebanyak mungkin jenis kecerdasan. Dan guru akan membantu siswa dalam mendapatkan lebih banyak makna dan rangsangan otak dalam proses belajarnya, sekaligus memberinya lebih banyak variasi dan kesenangan, serta mengembangkan kecerdasan diri mereka.

Berdasarkan enam konsep (teori) belajar tersebut, maka bisa ditemukan beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutainment*, yaitu :

a. Konsep Edutainment adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
b. Konsep dasar *Edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasanayang kondusif dan menyenangkan.
c. Konsep Edutainment menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru,proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang "menakutkan", tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Berdasarkan empat karakteristik Edutainment yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan, maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan itu antara lain : Adanya lingkungan belajar nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dannilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dariproses belajar .

**5. Prinsip *Edutaiment***

Menurut Purwanto (2014: 15) ada 4 (empat) prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutaiment* dalam pelajaran antara lain:

a. Menjembatani proses belajar dan proses mengajar.
b. Pembelajaran *Edutaiment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi, yaitu:
    1) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti; terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.
    2) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
    3) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dapat mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan.
c. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.
d. Pembelajaran yang lebih humoris.

Sedangkan menurut Thoyibah, dkk (2015: 41) beberapa prinsip menjadi karakteristik dari konsep *Edutaiment, yaitu:*

a. Konsep *Edutaiment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjebatani jurang yang memisahkan antara

proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

b. Konsep dasar *Edutaiment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
c. Konsep *Edutaiment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humoris dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Prinsip *Edutaiment* pada dasarnya menjebatani proses belajar mengajar dengan menempatkan siswa sebagai pusat sekaligus subyek dengan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

**6. Langkah – langkah Pembelajaran *Edutaiment***

Kemahiran menyelesaikan soal seringkali gagal dimiliki siswa dan ketidakpercayaan diri yang mengakibatkan hasil belajar Matematika rendah. Karena itu, guru harus pandai –pandai mensiasati keadaan agar proses belajar mengajar bisa berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, menyebabkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan kemahiran menyelesaikan soal – soal Matematika. Pembelajaran Matematika dapat disajikan dengan media pembelajaran seperti Power Point, Vidio pembelajaran, dan berbagai permainan sehingga suasana

pembelajaran lebih menyenangkan, edukatif, memotifasi belajar, serta meningkatkan kemahiran operasional siswa.

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran *Edutaiment* adalah dengan permainan Tebak Benar Salah (TBS) dan permainan Tebak Cepat Tepat (TCT). Permainan ini adalah salah satu strategi permainan dalam permbelajaran *Edutaiment* 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.

Menurut Wahyudin D (2018: 24) adapun langkah – langkah pelaksanaan metode *Edutaiment* dalam kegiatan pembelajaran diantarannya 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 apresiasi tentang materi Bangun Datar.
c. Guru memutarkan *video* rumus – rumus keliling dan luas bangun datar serta memberikan penjelasan.
d. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi yang akan disajikan yaitu keliling dan luas bangun datar.
e. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan dengan pembelajaran *Edutaiment* yaitu dengan permainan tebak benar salah (TBS) dan tebak cepat tepat (TCT).

f. Guru meminta siswa berdiri secara berpasangan didepan kelas.

g. Seorang siswa mengambil kartu dimana didalam kartu terdapat suatu bentuk bangun datar berukuran 5 x 5 cm dikantong yang akan dibacakan pada pasangannya. Kemudian pasangannya harus mengambil kartu jawaban yang ada di kantong lain dan menempelkan kartu tersebut pada pohon pintar.

h. Apabila kartu yang diambil pasangnnya tepat maka mereka boleh kembali duduk. Jika belum tepat maka mereka harus mencari kartu yang tepat untuk bangun datar yang telah dipilih.

i. Dengan bimbingan guru melakukan permainan ini maka siswa dituntut untuk berkompetisi dengan kelompok lain untuk memenangkan permainan.

j. Setelah selesai permainan setiap kelompok akan mendapatkan nilai, kemudian guru akan memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenangnya.

**7. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Edutaiment***

Menurut Hamruni (2014: 85) kelebihan dan kekurangan pembelajaran *edutaiment* antara lain adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Pembelajaran *Edutaiment*

1) Meningkatkan gairah dan aktivitas belajar siswa
2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasikan
3) Memberi rasa nyaman, karena pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan

4) Memudahkan siswa dalam menangkap 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 Pembelajaran *Edutaiment*

1) Proses pembelajaran 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 lebh besar daripada informasi dan pendidikan.

**8. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium,* yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Menurut *Webster Dictionary* dalam Anitah (2012:5*),* media atau *medium* adalah segala sesuatu yang terletak di tengah danbentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal.

Gerlach & Ely *dalam* Arsyad (2016:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.Pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

**9. Fungsi Media Pembelajaran**

Suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah model pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu model mengajar yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa dikuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk katakeristik siswa (*dalam* Arsyad, 2016: 78) . Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental manapun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

**10. Media Pembelajaran *MATCH CARD***

*Match card* adalah media cocok kartu yang terdiri dari dua kartu bangun datar dan kartu rumus yang di gantungkan ke pohon pintar. Media*match card* ini terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang berukuran 5 x 5 cm yang ditempelkan pada papan yang berbentuk pohon pintar berukuran 80 x 40 cm. Kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak. Permainan *match card* ini termotivasi dari permainan *puzzle*, dimana ada papan kartu sebagai media tempel kartu bangun datar dan kartu rumus tersebut. Kartu ini juga efektif untuk menyelesaikan persoalan terkait keliling dan luas bangun datar .

Sejauh ini guru belum menggunakan media khusus untuk materi bangun datar yang materinya sulit untuk dikaitkan dengan media pembelajaran. Oleh karena itu media *match card* ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan lebih mudah untuk memahami materi bangun datar.

**11. Pengaruh Pembelajaran *Edutaiment* Berbantuan Media *Match Card* Terhadap Hasil Belajar Matematika**

Model Pembelajaran *Edutaiment* merupakan variasi pembelajaran yang mengedepankan aktivitas diskusi yang nantinya guru akan memanggil nomor siswa secara acak untuk mewakili kelompoknya. Cara ini akan melibatkan seluruh siswa untuk aktif dan upaya meningkatkan tanggung jawab dalam kelompok, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berbantuan media *match card* yang mendukung pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah terkait keliling dan luas bangun datar. Media ini

juga dapat digunakan langsung oleh siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan psikomoriknya.

## B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Pratiwi (2018) yang termuat dalam Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Edutaiment* di SD N Nomporejo". Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas IV SD N Nomporejo yaitu 5 siswa laki laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan menggunakan dua siklus yang setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pada tahap pra siklus, ketuntasan hasil belajar matematika kelas IV SDN Nomporejo masih rendah, yaitu persentase siswatuntas hanya sebesar 20% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 80%. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat, yaitu persentase siswa tuntas sebesar 53,34% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 46,66%. dengan hasil tersebut, persentase ketuntasan hasil belajar siswa masih di bawah indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan adalah sembilan puluh persen 90% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 72, maka dilakukan siklus II. Hasil penelitian pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu persentase siswa yang tuntas sebesar 100%, hal tersebut menunjukkan bahwa 15

siswa atau seluruh siswa kelas IV mengalami peningkatan dari prasiklus, siklusI dan siklus II.

2. Acuan penelitian yang kedua berjudul "Penggunaan Media kartu rumus pada Pembelajaran Matematika" oleh Yuberti (2012). Penelitian ini menggunakanmedia kartu bilangan dalam pembelajaaran matematika Kelas II SDN 05 Temu. Secara umum tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran Matematika dengan penggunaan media kartu bilangan di kelas II SDN 05 Temu Bengkayang. Metode penelitian yang digunakan adalah teknik observasi langsung dan teknik komunikasi langsung. Berdasarkan hasil observasi dari rata-rata hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 38,75% dan 48,75% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 54,00 dan setelah tindakan menjadi 64,00 pada siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 60. Hal ini berarti bahwa dengan penggunaan media kartu bilangan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika kelas II SDN 05 Temu Bengkayang,

   Berdasarkan penelitian relevan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Edutaiment* Berbantuan Media *Match Card* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada 12 siswa kelas IV di Desa Jurang, Temanggung. Penelitian ini menggunakan model pembelajatan *edutaiment* yang

merupakan pembelajaran yang mempengaruhi pola interaksi siswa dalam kegiatan berkelompok yang akan saling berdiskusi. Model pembelajaran ini akan menuntut siswa untuk lebih aktif dan terbuka terhadap siswa lainnya.

Pembelajaran menggunakan model *Edutaiment* diharapkan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan semangat kerja sama ditambah dengan media pembelajaran *match card* yang mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi bangun datar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

## C. Kerangka Pemikiran

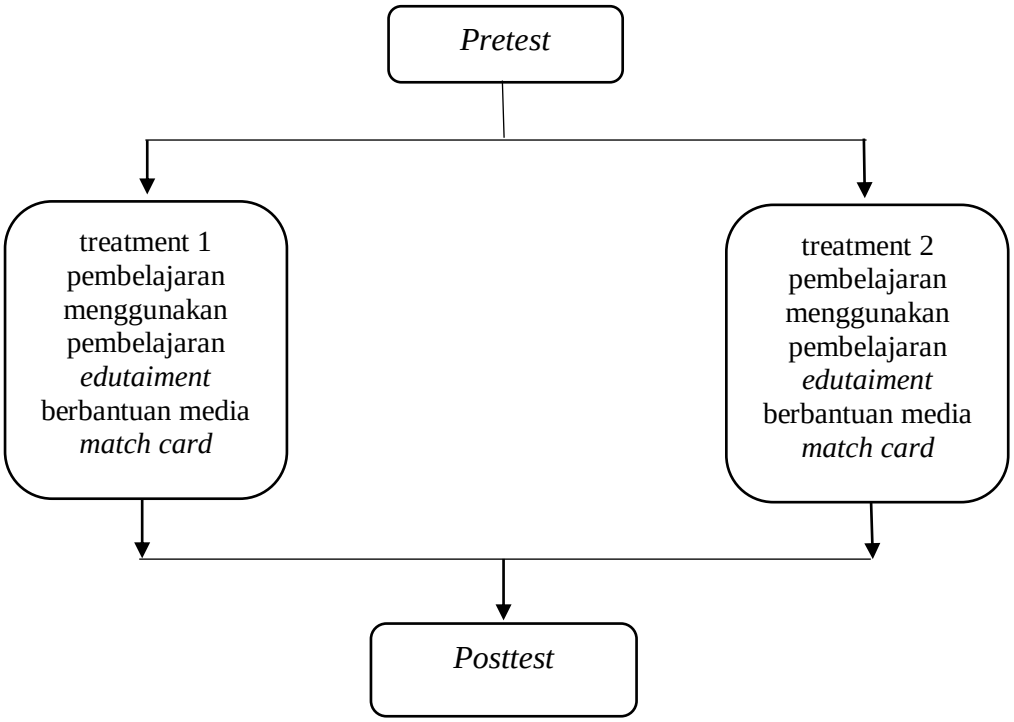
Metode pembelajaran yang bervariasi memang sangat diperlukan didalam kegiatan pembelajaran. Khususnya pada siswa sekolah dasar, metode ini sangat penting guna untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan kebosanan. Tujuan yaitu untuk mempermudah pemahaman dan pengetahuan siswa serta meningkatkan antusias dan hasil belajar siswa. Permasalahan disini yaitu terkait penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih monoton, guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode yang digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pada pembelajaran menggunakan metode tersebut siswa dituntut untuk menyimak penjelasan guru dengan seksama. Metode konvensional merupakan bentuk pendekatan yang berpusat pada guru sehingga saat proses pembelajaran guru mendominasi dan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan

pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara verbal dengan tujuan agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Hal ini berakibat terhadap hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika sangat diperukan dalam proses pembelajaran karena mampu untuk membantu memecahkan persoalan. Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang harus dikuasai oleh siswa terutama materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD. Siswa masih kebingungan untuk membedakan rumus keliling dan luas bangun datar.

Alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dan jarang digunakan dalam metode *edutaiment.* Metode *edutaiment* dipilih karena metode tersebut jarang digunakan dalam penyampaian materi matematika. Metode *edutaiment* yang dilaksanakan akan dibuat secara kreatif dan menarik dan melibatkan semua siswa, sehingga semua siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berpedoman pada pelaksanaan metode *edutaiment* yang bermanfaat untuk membuat siswa aktif bergerak, kreatif, dan berfikir secara kongkret sehingga sesuai dengan karakter siswa. Selain itu, penggunaan metode yang jarang dikelas akan menjadi daya tarik tersendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mempelajarai matematika terutama pada materi bangun datar yang disampaikan. Antusias siswa yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tinggi dan meningkat dalam mengikuti proses belajar.

Dengan demikian penggunaan metode *edutaiment* diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika.

Secara skematis, kerangka berfikir pada penelitian ini akan digambarkan sebagai berikut :




**Gambar 1**
**Kerangka Berfikir**

## D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir di atas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah Pembelajaran *Edutaiment* berbantuan Media *Match Card* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung.

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 1) penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. sedangkan menurut Arikunto (2016: 7) penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang dimaksudkan untuk mengembangkan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori – teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Menurut Juliansyah (2014: 42) penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 72) Metode eksperimen dirtikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang dikendalikan.

## B. Desain Penelitian

Metode penelitian menurut Almack (dalam Siregar, 2014:8) adalah cara-cara menerapkan prinsip prinsip logis terhadap penemuan, pengesahan, dan penjelasan kebenaran atau cara yang ilmiah untuk mencapai kebenaran ilmu guna memecahkan masalah.

Penelitian ini menggunakan bentuk eksperimen murni, karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Sampel yang digunakan ada satu kelas yaitu kelas

eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group *Pre test-Postest Control Group Design.* Penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau *pre-test* untuk mengukur kondisi awal ($O_1$). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *post-test* ($O_2$).

**Tabel 1**
**Desain Penelitian**

| Kelompok | *Pre-test* | Perlakuan | *Post-test* |
|---|---|---|---|
| Kelas Eksperimen | $O_1$ | X | $O_2$ |

Keterangan :
$O_1$ : Pemberian tes belajar siswa sebelum diberi perlakuan.
X : Perlakuan dengan metode *Edutaiment*
$O_2$ : Pemberian tes belajar setelah diberi perlakuan

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

## C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik suatu penelitian dalam eksperimen. 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 adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah variabel lain (variabel terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah metode *edutaiment* berbantuan media *Match Card.*

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

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

## D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran *edutaiment* berbantuan media *Match Card* merupakan pembelajaran yang mempunyai karakteristik belajar sambil bermain dengan mengoptimalkan media *match card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *edutaiment* berbantuan media *match card* ini diterapkan pada siswa kelas IV di desa Telaga Mukti sebagai kelas eksperimen berjumlah 12 siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat soal pilihan ganda berjumlah 30 soal yang diujicobakan. Hasil dari uji coba soal yang diujikan sebagai soal *pre test* dan *posttest.*
2. Pembelajaran *edutaiment* dalam penelitian ini terdapat beberapa sintak atau tahapan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Sintak atau tahapan pembelajaran *edutaiment*, yaitu: 1) Menyiapkan kelas yang didesain sesuai aspek yang akan dikembangkan dalam pembelajaran agar

siswa merasa nyaman. 2) Guru membuka pelajaran, *pre-test*, dan melakukan apresiasi tentang materi bangun datar. 3) Guru memutarkan *video* rumus – rumus keliling dan luas bangun datar serta memberikan penjelasan. 4) guru menyamaiakn dan menjelaskan materi yang akan disajikan. 5) Guru memberikan treatment permainan tebak benar salah dan tebak cepat tepat menggunakan media *match card*. 6) Guru meminta siswa berdiri berpasangan didepan. 7) Seorang siswa mengambil kartu, dimana didalam kartu terdapat suatu bentuk bangun datar. Kemudian pasangannya harus mengambil kartu jawaban yang ada di kantong lain dan menempelkan kartu tersebut pada pohon pintar. 8) Apabila kartu yang diambil pasangannya tepat maka boleh kembali duduk. Jika belum tepat mereka harus mencari kartu yang tepat untuk bangun dapat yang telah dipilih. 9) dengan bimbingan guru melakukan permainan ini maka siswa dituntut untuk berkompetisi dengan kelompok lain untuk memenangkan permainan. 10) Setelah selesai permainan setiap kelompok akan mendapatkan nilai, kemudian guru akan memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenangnya.

3. Hasil belajar Matematika merupakan kemampuan yang diperoleh siswa berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah siswa tersebut mengikuti kegiatan proses belajar pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Pembelajaran dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan bentuk bangun datar, rumus keliling dan luas bangun datar, serta cara menghitung keliling dan luas bangun datar. Hasil belajar Matematika

ranah kognitif akan diukur melalui tes pada matei bangun datar. Penilaian dari hasil belajar kognitif dihasilkan melalui *pre test* dan *posttest.*

## 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 yang kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian populasi tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah 12 siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Berdasarkan pengertian sampel tersebut, maka sampel dan penelitian ini adalah 12 siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung.

### 3. Teknik sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik samplinh yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Non Probability sampling* yaitu pengambilan sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2015: 124) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

## F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Metode

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan untuk mngukur hasil belajar peserta didik. Tes yang digunakan oleh peneliti berupa *pre test*dan *posttest*. Tes berupa *pre test* diberikan pada awal pembelajran sebelum materi diberikan., sedangkan tes berupa *postest* dilakukan setelah adanya perlakuan oleh peneliti, yaitu peserta didik memperoleh materi dengan berbantuan metode *edutaiment* dengan media *match card.*

## G. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah salah satu tekn ik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan khususnya kognitif. Tes dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan dilaksanakan serta keadaan akhir setelah perlakuan dilaksanakan. Jenis tes yang diguankan dalam penelitian ini adalah tes tertulis.

Berikut kisi-kisi pedoman penilaian sebelum kepada subjek penelitian siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung.

**Standar Kompetensi :**

1. Menghitung keliling dan luas bangun datar.

**Kompetensi Dasar :**

3.9 Menjelaskan dan memilih keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar dan luas bangun datar termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua.

**Tabel 2**
**Kisi-Kisi Soal *Pre test* dan *Post test.***

| Indikator | Penilaian | | Ranah Kognitif | Butir Soal |
|---|---|---|---|---|
| | Jenis | Bentuk | | |
| a. Siswa mampu memahami cara menghitung keliling bangun datar | Tes Tertulis | Pilihan Ganda | C1 | 1,3,4,5,7,10 |
| b. Siswa mampu memahami cara menghitung luas bangun datar | Tes Tertulis | Pilihan Ganda | C1 | 2, 6,8,9,11,13 |
| c. Siswa mampu menghitung keliling bangun datar | Tes Tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 12,14,15,18,20 |
| d. Siswa mampu menghitung luas bangun datar | Tes Tertulis | Pilihan Ganda | C2 | 16,17,19,21,22 |
| e. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang keliling bangun datar | Tes Tertulis | Pilihan Ganda | C3 | 20,23,24,25 |
| f. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang luas bangun datar | Tes Tertulis | Pilihan Ganda | C3 | 26,27,28,29,30 |
| **Jumlah Soal** | | | | **30** |

## H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Menurut Siregar (2014:46) Validitas atau kesahihan adalah menunjukan sejauh mana suatu alat ukur mampu menukur apa yang ingin

diukur. Suatu instrumen yang sudah dinyatakan valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah valid. Validitas instrumen yang akan digunakan dalan penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstrak.

a. Validitas Ahli

Validasi ahli adalah validasi yang dilakukn dengan bantuan ahli, dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh Bapak Ari Suryawan, M.Pd selaku dosen ahli.

Validator melakukan penilaian terhadap 1 instrumen dan 6 perangkat pembelajaran, yakni silabus, materi ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, penilaian kognitif *pre test-posttest* dan media pembelajaran dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 3**
**Hasil Validasi Ahli**

| No | Perangkat Pembelajaran | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Silabus | Valid (sedikit revisi) |
| 2 | Materi Ajar | Kurang valid (banyak revisi) |
| 3 | RPP | Kurang valid (banyak revisi) |
| 4 | LKS | Valid (sedikit revisi) |
| 5 | *Pre test-post test* | Kurang valid (banyak revisi) |
| 6 | Media pembelajaran | Valid (sedikit revisi) |

Dari hasil penilaian validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua instrument layak untuk digunakan sebagai penelitian.

b. Validitas Empiris

Validasi butir soal dilakukan dengan cara menguji cobakan butir-butir soal tes hasil belajar. Uji coba butir soal dilakukan pada siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung. Yang berbeda dari tempat penelitian.

Jumlah butir soal yang diuji cobakan sebanyak 40 butir soal, dengan jumlah sampel 15 siswa. Hasil uji coba butir soal diperoleh 21 butir soal yang valid dan 19 butir soal yang dinyatakan tidak valid.

**Tabel 4**
**Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes Uji Coba**

| No. Item | R Hitung | R tabel 5% | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1 | 0, 514 | -0,361 | Tidak Valid |
| 2 | 0, 514 | 0,669 | Valid |
| 3 | 0, 514 | 0,620 | Valid |
| 4 | 0, 514 | 0,596 | Valid |
| 5 | 0, 514 | 0,546 | Valid |
| 6 | 0, 514 | 0,828 | Valid |
| 7 | 0, 514 | 0,515 | Valid |
| 8 | 0, 514 | 0,688 | Valid |
| 9 | 0, 514 | 0,620 | Valid |
| 10 | 0, 514 | 0,244 | Tidak Valid |
| 11 | 0, 514 | 0,361 | Tidak Valid |
| 12 | 0, 514 | 0,652 | Valid |
| 13 | 0, 514 | 0,820 | Valid |
| 14 | 0, 514 | 0,440 | Tidak Valid |
| 15 | 0, 514 | 0,193 | Tidak Valid |
| 16 | 0, 514 | 0,552 | Valid |
| 17 | 0, 514 | 0,440 | Tidak Valid |
| 18 | 0, 514 | 0,458 | Tidak Valid |
| 19 | 0, 514 | 0,357 | Tidak Valid |
| 20 | 0, 514 | 0,528 | Valid |
| 21 | 0, 514 | 0,704 | Valid |
| 22 | 0, 514 | 0,502 | Tidak Valid |
| 23 | 0, 514 | 0,636 | Valid |
| 24 | 0, 514 | 0,669 | Valid |

| No. Item | R Hitung | R tabel 5% | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 25 | 0, 514 | 0,532 | Valid |
| 26 | 0, 514 | -0,230 | Tidak Valid |
| 28 | 0, 514 | 0,180 | Tidak Valid |
| 39 | 0, 514 | 0,336 | Tidak Valid |
| 30 | 0, 514 | 0,047 | Tidak Valid |
| 31 | 0, 514 | 0,620 | Valid |
| 32 | 0, 514 | 0,829 | Valid |
| 33 | 0, 514 | 0,652 | Valid |
| 34 | 0, 514 | 0,704 | Valid |
| 35 | 0, 514 | 0,652 | Valid |
| 36 | 0, 514 | -0,095 | Tidak Valid |
| 37 | 0, 514 | -0,246 | Tidak Valid |
| 38 | 0, 514 | 0,220 | Tidak Valid |
| 39 | 0, 514 | 0,502 | Tidak Valid |
| 40 | 0, 514 | 0,142 | Tidak Valid |

**2. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran 2 kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2014: 55).

Reliabilitas Instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbachs Alpha* dengan bantuan program SPSS 21.0 *for windows.*

Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Siregar (2013: 57) yaitu suatu instrumen penelitian dikatakan reliable apabila koefisien reliabilitas ($r_{11}$) > 0,6.

**Tabel 5**
**Hasil Uji Reabilitas**

| **Reliability Statistics** | |
|---|---|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .938 | 21 |

Berdasarkan tabel uji reabilitas diatas, dapat dikatakan bahwa diperoleh sebesar 0,938 dengan $r^{tabel}$ 0,05. Artinya $\alpha > r^{tabel}$ karena nilai α sebesar 0,938 maka dapat dikatakan bahwa soal pilihan ganda tersebut memiliki reabilitas tinggi.

## I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan arahan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Persiapan penelitian

a. Studi Pendahuluan

Sebelum peneliti menentukan judul skripsi peneliti melakukan observasi di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah di desa untuk dijadikan judul skripsi. Saat observasi peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV SD di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung. Dari wawancara tersebut peneliti menemukan berbagai permasalahan di kelas IV yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional.

b. Identifikasi Permasalahan

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung. Permasalahan yang

peneliti peroleh, peneliti memfokuskan pada permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konfensional.

c. Pengajuan Judul dan Proposal Penelitian

Peneliti mengajukan judul penelitian dalam bentuk proposal ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, selanjutnya Fakultas menentukan dosen pembimbing bagi peneliti yang disesuaikan dengan judul penelitian yang diajukan. Setelah mendapatkan dosen pembimbing peneliti mengkonsultasikan kembali judul yang telah diajukan untuk mendapatkan judul tang tepat.

d. Perjanjian Penelitian

Peneliti meminta surat pengantar dari Fakultas untuk melakukan penelitian yang diajukan kepada pihak sekolah di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung.

e. Penyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini meliputi RPP, penelitian yang mencakup tes tertulis dan observasi. Tes berupa soal *posttest* dan *pre test.* Penyusunan RPP yaitu berupa pengembangan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *Edutaiment.* Setelah instrumen penelitian dibuat peneliti melakukan validitas oleh *expert judgement* untuk menguji kelayakan instrumen terhadap apa yang akan diukur.

**2. Pelaksanaan Penelitian**

a. Persiapan alat, media, bahan, dan sumber belajar.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti mempersiapkan perlengkapan yang akan digunakan dalam penelitian. Pelengkapan mengajar seperti ATK, lembar penelitian, lembar soal dan lain-lain. Sedangkan media yang digunakan adalah LCD, laptop dan speaker. Sumber belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku paket Matematika kelas IV dan internet. Materi pembelajaran yang disiapkan yaitu keliling luas dan bangun datar.

b. Pelaksanaan *pre test*

Sebelum melakukan perlakuan peneliti memberikan soal *pre test* kepada kelas eksperiment dan kontrol. Soal *pre test* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum pembelajaran dimulai.

c. Proses perlakuan

1) Perlakuan

Peneliti melakukan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran yang menerapkan metode *edutaiment* pada kelompok A sebagai kelas eksperiment dan kelompok B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasa digunakan guru.

d. Pelakasaan *posttest*

1) Tujuan

*Post test* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan oleh peneliti.

2) Sasaran penggunakan

*Post test* ini digunakan pada kelas eksperiment dan kelas kontrol setelah responden diberi perlakuan.

e. Analisis hasil

Peneliti menganilisis hasil *post test* dan memberikan hasil interpretasi kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah diberi perlakuan apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

3. Penyusunan hasil penelitian dan Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan serangkaian kegiatan penelitian, peneliti menyusun hasil penelitian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian diukur dari hasil *pre test dan post test* yang telah dikerjakan oleh responden. Kemudian ditarik kesimpulan dari hasil penelitian dengan bantuan program SPSS 21.0 *for windows*.

## J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan alat bantu yang disebut statistik. Statistik adalah kumpulan data dalam bentuk angka yang disusun yang bentuk tabel dan atau diagram yang berkaitan dengan masalah tertentu (Abdullah, 2015: 280). Penelitian ini menggunakan statistik

*infrensial* yang bertujuan mendeskripsikan keadaan gejala sosial yang tampak dan melihat hubungan-hubungan kausalitas antara gejala gejala tersebut. Analisis yang digunakan dengan bantuan program komputer yaitu SPSS 21.0 *for windows.*

1. Uji Persyaratan Analisis
   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal (Sugiyono, 2013: 171). Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program komputer SPSS 21.0 *for windows.* Uji normalitas pada penelitan ini menggunakan *kolmogrov-Smirnov.* Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai koefisien sig pada *output kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-wilk* lebih besar daripada nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil uji normalitas pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

   b. Uji homogenitas

      Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan (Arifin, 2011: 286).

      Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS *21 for windows.* Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *levenestest*. Data dikatan homogen apabila koefisien

sig pada *output Levene statistik* lebih besar daripada nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data hasil uji homogentitas pengukuran awal dan pengukuran akhir.

# BAB V

# SIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Edutaiment* berbantuan Media *Match Card* pada 6 siswa kelas IV di Desa Telaga Mukti, Jurang, Temanggung. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test Asymp. Sig* (2 tailed) menunjukkan hasil sebesar 0,004. Nilai signifikansi 0,004<0,05 yang berarti model pembelajaran *Edutaiment* berbantuan Media *Match Card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Guru hendaknya menerapkan pembelajaran *Edutaiment* berbantuan Media *Match Card* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.

a. Bagi Peneliti

Bagi keterbatasan penelitian yang dialami bagi para peneliti lain dapat melakukan dan mengembangkan penelitian lanjutan dengan meninjau aspek atau bagian lain yang belum dikaji dalam penelitian ini dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.

# DAFTAR PUSTAKA


Anitah, S. 2012 . *Media Pembelajaran.* Surakarta: Yuma Pustaka.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Asmani, Jamal Ma'mur. 2015. *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD.* Yogyakarta: DIVA Press.

Baharudin. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* YOGYAKARTA: Ar-Ruzz Media.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah BS dan Zain Azwan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Renika Cipta.

Hamid, Sholeh. 2014. *Metode Edutaiment menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Yogyakata: DIVA Press.

Hamruni. 2016. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan.* Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Hamruni. 2009.*Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum.*Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Hermawan, Asep Herry. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta: Universitas Terbuka.

Karso, dkk. 2008. *Pendidikan Matematika.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Prihadi, Endra K. 2011. *The Secrets of Pawang Manusia.* Jakarta: PT. Alex Media Kompitudo.

Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-prinsi dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Siregar, Sofyan. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan Perhitungan Manual & SPSS.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sudarwan Danim. 2014. *Pengembangan Peserta Didik.* Bandung: Alfabeta.

Sudjono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Statistik untuk Penelitian.* Bandung. Alfabeta. CV.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung. Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suyono dan Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik.* Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

Wahyudin, D. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.