JURNAL

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 8 SEMESTER 1 PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS

THE EFFECT OF EDUTAINMENT LEARNING METHOD TO THE STUDENT'S INTEREST AN MATH TO THE 8 GRADE STUDENTS AT FIRST SEMESTER ON EQUATION IN A STRAIGHT LINE MATERIAL

Oleh:

LAILATUL QODRIYAH

12.1.01.05.0187

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Darsono, M.Kom.**
2. **Ratna Yulis Tyaningsih, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Lailatul Qodriyah
NPM	: 12.1.01.05.0187
Telepun/HP	: 08563662620
Alamat Surel (Email)	: laila.laqod@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 8 Semester 1 Pada Materi Persamaan Garis Lurus
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Kec. Mojoroto Kota Kediri Telp: (0354) 771576

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 01 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Darsono, M.Kom. NIDN. 0710016401	Ratna Yulis Tyaningsih, M.Pd. NIDN. 0709079001	Lailatul Qodriyah NPM. 12.1.01.05.0187

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 8 SEMESTER 1 PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS

Lailatul Qodriyah
12.1.01.05.1087
FKIP – Pendidikan Matematika
laila.laqod@gmail.com
Drs. Darsono, M.Kom. dan Ratna Yulis Tyaningsih, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran matematika masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, suasana kelas monoton, pasif, dan kurang menarik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat belajar matematika siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah minat belajar matematika siswa sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*? (2) Bagaimanakah minat belajar matematika siswa sesudah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*? (3) Apakah metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa?.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar sebelum dan sesudah diberi pembelajaran dengan metode *edutainment* serta terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak metode *edutainment* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Berdasarkan hipotesis maka digunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Minat belajar matematika siswa sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* diperoleh rata – rata ketercapaian indikator minat siswa sebesar 59,62% dengan kategori cukup. (2) Minat belajar matematika siswa sesudah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* diperoleh rata – rata ketercapaian indikator minat siswa sebesar 66,88% dengan kategori tinggi. (3) Metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa.

KATA KUNCI : Minat Belajar, Metode *Edutainment*.

I. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia. Dalam filsafat matematika, matematika lahir dari permasalahan kehidupan manusia. Semua ilmu yang diturunkan oleh matematika adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan manusia. Untuk itu pendidikan matematika sangatlah penting untuk dikenalkan dan ditanamkan sejak dini karena matematika adalah ilmu yang berhubungan langsung dan sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia.

Ada banyak alasan tentang perlunya belajar matematika. Menurut Cockroft yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan ketrampilan matematiika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi daam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang (Abdurrahman, 1999: 253).

Mengingat pentingnya ilmu matematika, maka pada pendidikan formal matematika telah diajarkan mulai dari Sekolah Dasar. Tapi sayangnya, para siswa di sekolah tidak menyadari betapa pentingnya matematika tersebut. Mereka malah tidak menyukai matematika dan menganggap matematika sebagai ilmu yang membosankan dan sangat sulit untuk dipahami. Kurangnya minat terhadap matematika ini sangat terlihat pada siswa – siswa sekolah menengah pertama.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di UPTD SMP N 1 Mojo, hasil belajar beberapa pada materi persamaan garis lurus kurang memuaskan dibuktikan dengan nilai yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Persentase hasil belajar siswa yang memenuhi KKM atau di atas KKM sebesar 22,5%. Persentase ini tentunya masih perlu ditingkatkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Nana Sudjana (1989:39) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik. Salah satu faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik) yang turut menentukan keberhasilan belajar siswa adalah minat. Faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa salah satunya adalah metode pembelajaran, misalnya metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan menjadi rendah (Slameto, 2003: 65).

Minat sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Jika bahan yang dipelajari tidak sesuai

dengan minat seseorang, tentunya dia tidak akan bersemangat dalam belajar (Shoimatul, 2013: 20). Dengan kata lain minat merupakan penyebab seseorang mengerjakan sesuatu yang diinginkannya. Minat belajar dapat kita definisikan sebagai ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal yang dipelajari.

Dengan demikian dapat diungkapkan bahwa guru menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika guru mempunyai dua kompetensi utama yaitu kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran dan kompetensi metodologi pembelajaran (Shoimatul, 2013: 64). Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Melalui model pembelajaran konvensional dan metode ceramah siswa akan lebih banyak pengetahuan, namun pengetahuan itu hanya diterima dari informasi guru akibat pembelajaran menjadi kurang bermakna karena ilmu pengetahuan yang didapat oleh siswa mudah terlupakan.

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu, guru harus menguasai teknik – teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan metode yang tepat, karena dengan metode belajar yang berbeda akan mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran, terutama pelajaran matematika.

Salah satu metode pembelajaran yang diprediksi dapat membangkitkan minat belajar matematika adalah metode *edutainment*.Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Roudlotul Fitria dan Arif Widiyatmoko(2015) "Pengembangan Media *Science Circuit* Berbasis *Edutainment*Pada Pembelajaran IPA Tema Optik", mampu membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *edutainment*memberikan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa.

Pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dapam melakukan proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal (Rusman, 2012: 326).

Permainan selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga mempunyai fungsi untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yaag menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat (Sutikno, 2013: 101).

Latar belakang di atas menunjukkan bahwa perlu dikembangkan metode pembeajaran *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP N 1 Mojo di Kabupaten Kediri pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Populasi daripenelitian ini adalah seluruh siswa kelas 8 di UPTD SMP Negeri 1 Mojo Kediri. Sampel yang digunakan untuk subjek penelitian diambil 1 kelas secara acak dari 10 kelas yaitu kelas 8F sebagai kelas eksperimen.

Pelaksanaan eksperimentasinya yaitu kepada kelompok yang diteliti sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*, terlebih dahulu diketahui kondisi awal minat belajar siswa dengan memberi angket respon siswa. Setelah itu diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* selama 4x pembelajaran dan 1x ulangan harian. Kemudian pada akhir eksperimen akan diberikan angket respon siswa untuk mengetahui minat belajar setelah diberi

pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*.

Variabel yang diteliti adalah metode *edutainment* dan minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penilitian ini berupa angket untuk mendapatkan respon minat belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi. Analisis penelitian ini adalah analisis deskriptif yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel sebagaimana adanya.

Jumlah skor untuk setiap indikator angket minat belajar matematika dihitung persentase setiap indikator minat belajar dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P_i = \left(\frac{T_i}{S \times N_i \times M} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P_i : Persentase setiap indikator angket minat belajar matematika

T_i : Jumlah skor total setiap indikator minat belajar matematika

S : Banyaknya siswa

N_i : Banyaknya butir pernyataan angket untuk setiap indikator minat belajar matematika

M : Skor maksimal tiap butir pernyataan angket minat belajar matematika

Sedangkan pengujian hipotesis dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test*. Untuk kriteria keputusan uji hipotesis adalah H_0 ditolak apabila niai Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel}. adapun rumus Z dalam pengujiannya adalah:

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Dimana :

T = jumlah jenjang / rangking yang kecil.

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Minat belajar matematika pada materi persamaan garis lurus diukur dengan menggunakan angket minat belajar. Sebelum diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen diberikan angket awal untuk mengetahui minat awal belajar siswa. Setelah diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen diberikan angket lagi untuk mengetahui minat belajar siswa.

Variabel minat belajar dalam penelitian ini diukur dengan empat indikator yaitu perasaan senang dalam kegiatan belajar mengajar, ketertarikan siswa dalam belajar, perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil angket sebelum pembelajaran dengan Metode *Edutainment* diketahui: *mean* adalah 47,775, skor minimum adalah 30, skor maksimum adalah 71 dan jumlah hasil angket keseluruhan adalah 1911. Sedangkan persentase ketercapaian tiap indikator minat belajar matematika adalah ketercapaian indikator minat belajar matematika ke-1 sebanyak 56,25% memiliki kriteria sedang, indikator minat belajar k-2 sebanyak 58,75% memiliki kriteria sedang, indikator minat belajar k-3 sebanyak 62,28% memiliki kriteria tinggi dan indikator minat belajar k-4 sebanyak 60,21%memiliki kriteria sedang.

Dari hasil angket sesudah pembelajaran dengan Metode *Edutainment* diketahui: *mean* adalah 53,375, skor minimum adalah 41, skor maksimum adalah 70 dan jumlah hasil angket keseluruhan adalah 2135. Sedangkan persentase ketercapaian tiap indikator minat belajar matematika siswa adalah ketercapaian indikator minat belajar matematika ke-1 sebanyak 65,20%, indikator minat belajar k-2 sebanyak 65,90%, indikator minat belajar k-3 sebanyak 70,50% dan indikator minat belajar k-4 sebanyak 65,90% dengan keseluruhan memiliki kriteria tinggi.

Analisis uji *Wilcoxon Match Pairs Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari metode pembelajaran *edutainment* terhadap minat belajar matematika siswa pada materi persamaan garis lurus.

Berdasarkan hasil pengujian analisis data maka dihasilkan perubahan nilai yang positif sebanyak 35, perubahan nilai yang negatif sebanyak 3, dan yang tidak mengalami perubahan nilai sebanyak 2. Sedangkan jumlah jenjang yang bertanda positif adalah 720 dan jumlah jenjang yang bertanda negatif adalah 21.

Berdasarkan analisis uji *Wilcoxon Match Pairs Test* didapat nilai Z_{hitung} sebesar 5,0688 lebih besar dari Z_{tabel} sebesar 1,96 sehingga H_0 ditolak. Artinya bahwa penggunaa metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh secara signifikan

terhadap minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: (1) Minat belajar siswa sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada materi persamaan garis lurus melalui angket menunjukkan bahwa rata – rata ketercapaian indikator siswa sebesar 59,62% dengan kategori cukup, (2) Minat belajar siswa setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada materi persamaan garis lurus melalui hasil angket menunjukkan bahwa rata – rata ketercapaian indikator siswa sebesar 66,88% dengan kategori tinggi. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan, (3) Berdasarkan perhitungan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* pada hasil angket minat belajar matematika siswa didapat nilai Z_{hitung} sebesar 5,0688 lebih besar dari Z_{tabel} sebesar 1,96. Artinya bahwa metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas 8 semester 1 pada materi persamaan garis lurus.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*.Jakarta: Rineka Cipta.

Djarwanto. 2007. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Rusman. 2012. *Model – model Pembelajaran Mengembangkan ProfesionalismeGuru* (Edisi 2). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Sugiyono. 1999. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil*. Lombok: Holistica.

Ula, S. Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.