

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pembelajaran Matematika**

Belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman. Sedangkan pembelajaran pada dasarnya membahas pertanyaan “Apa” berkaitan dengan isi atau materi pembelajaran. Pertanyaan “siapa” berkaitan dengan guru dan peserta didik sebagai subyek dari kegiatan pembelajaran. Bagaimana kualifikasi, kompetensi dan perilaku seorang guru yang lebih baik. Bagaimana cara memotivasi peserta didik untuk belajar. Bagaimana guru membangkitkan partisipasi peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi individunya secara optimal. Pertanyaan “mengapa” berkaitan dengan penyebab atau alasan dilakukannya proses pembelajaran. Pertanyaan “Bagaimana” berkaitan dengan proses pembelajaran yang lebih baik. Bagaimana guru menciptakan proses pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik di masa kini dan di masa mendatang. Bagaimana strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih baik.<sup>16</sup> Apalagi dalam pembelajaran matematika guru seharusnya bisa menciptakan suasana belajar di dalam kelas tidak menjenuhkan.

Matematika , sejak peradapan manusia bermula, memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus,

---

<sup>16</sup> Dra. Sumiati dan Asra, M.Ed.,”*Metode Pembelajaran*”,(Bandung:CV Wacana Prima)2007, hal. 1

teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya. Maka, tidak heran jika peradapan manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam pendidikan di seluruh Dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting. Di Indonesia sejak bangku SD sampai Perguruan Tinggi, bahkan mungkin sejak play grup atau sebelumnya (baby school), syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan. Untuk dapat menjalani pendidikan selama di bangku sekolah sampai kuliah dengan baik, maka peserta didik dituntut untuk dapat menguasai matematika dengan baik.<sup>17</sup>

Istilah Matematika berasal dari kata Yunani “Mathein” atau “Mathenein”, yang artinya “mempelajari”. Mungkin juga kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta “medha” atau “widya” yang artina y kepandaian atai intelensi. Dalam buku *Landasan Matematika*, Andi Hakim Nasution tidak menggun akan” ilmu pasti” dalam menyebut istilah ini. Kata “ilmu pasti” merupakan terjemahan dari bahasa Belanda “Wiskunde”. Kemungkinan besar bahwa kata “wis” ini ditafsirkan sebagai “pasti”. Tetapi “wis” di sini lebih dekat

---

<sup>17</sup> Moch. Masykur Ag., Abdul Halim Fathani, ” *Mathematical Intelligence*”(Jogjakarta:AR-RUZZ)hal. 41

artinya dengan “wisdom” dan “wissenscaft”, yang erat hubungannya dengan “widya”. Oleh karena itu “wiskunde” sebenarnya harus diterjemahkan sebagai “ilmu tentang belajar” yang sesuai dengan arti “mathein” pada matematika.<sup>18</sup>

Dengan demikian istilah matematika lebih tepat digunakan daripada ilmu pasti. Karena dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya sekaligus belajar menambah kepandaiannya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Dalam proses belajar matematika juga terjadi proses berpikir, sebab orang dikatakan berpikir apabila orang itu melakukan kegiatan mental dan orang yang belajar matematika mesti melakukan kegiatan mental.

Definisi matematika tersebut, bisa dijadikan landasan awal untuk belajar dan mengajar matematika dalam proses pembelajaran matematika. Diharapkan proses pembelajaran matematika juga manusiawi dan menyenangkan. Sehingga matematika tidak lagi dijadikan sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan bagi peserta didik. Sepintas anggapan ini dibenarkan, sebab peserta didik belum memahami hakikat matematika secara utuh dan informasi yang mereka peroleh hanya parsial.<sup>19</sup> Menyelenggarakan proses pembelajaran matematika yang lebih baik dan bermutu di sekolah adalah suatu keharusan yang tidak dapat ditawar lagi sudah bukan zamannya lagi matematika menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik di sekolah.

---

<sup>18</sup> Moch. Masykur Ag., Abdul Halim Fathani, ” *Mathematical Intelligence*” ..... hal.42

<sup>19</sup> Ibid... hal.43

Dari uraian diatas maka pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang matematika. Berikut adalah beberapa tujuan dari pembelajaran matematika :

1. Mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif
2. Mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan
3. Menambah dan mengembangkan ketrampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari
4. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah<sup>20</sup>

Selain tujuan ada fungsi pembelajaran matematika, fungsi dari pembelajarana matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Muhsetyo dan Gatot, " *Pembelajaran matematika SD*" (Jakarta:Universitas Terbuka, 2007)

<sup>21</sup> *Ibid...*

## B. Pembelajaran *Edutainment*

### 1. Pengertian

Setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan ( *inherent komponent of ability* ) yang berbeda – beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan.<sup>22</sup>

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana pembelajaran perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa, sehingga siswa mendapat kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.<sup>23</sup> Pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut.

*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara, itu dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan(game), bermain peran (role play), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Prof.Dr. Comy semiawan. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008) hal 13

<sup>23</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment...*, hal. 130

<sup>24</sup> Moh.Sholeh Hamid, “*Metode edutainment*”, ..... hal. 17

Menurut Dr. H. Hamruni dalam bukunya “Konsep *Edutainment* dalam pendidikan Islam” konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium.<sup>25</sup> Pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simmons dan Bobbi DePorter berinisiatif untuk menciptakan program sepuluh hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengombinasikan penumbuhan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada awalnya muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini, sebagian besar dari peserta didik itu merasa enggan, curiga, dan tidak mau bekerja sama. Tetapi setelah beberapa saat berjalan, mulai terlihat terobosan-terobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut berhasil bahkan melebihi dari yang diharapkan, dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para peserta didik yang mengikutinya.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana pembelajaran perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa, sehingga peserta didik mendapat kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.<sup>26</sup>

## **2. Teori dan bentuk terapan *Edutainment***

Pada dasarnya, *edutainment* dapat diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk antara lain :

---

<sup>25</sup> Hamruni., “konsep *edutainment* dalam pendidikan islam”.... hal.2

<sup>26</sup> Ibid..... hal. 130

*a. Humanizing The Classroom*

*Humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain. Oleh karena itu, pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Biarkanlah peserta didik menjadi manusia di ruang kelasnya dengan tidak berperilaku angkuh, otoriter, dan tidak setara dihadapannya. Itulah yang menjadi inti dari *humanizing the classroom*, yakni bagaimana peserta didik menjadi manusia yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada atasan bawahan dan tidak ada yang diperintah atau memerintah. Semuanya belajar bersama, guna menumbuhkembangkan potensinya, sehingga menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk kehidupannya kelak.<sup>27</sup>

*b. Active Learning*

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para peserta didik mampu

---

<sup>27</sup> Moh. Sholeh Hamid, "*Metode edutainment*", .....hal.37

menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri ataupun lingkungannya.<sup>28</sup>

*c. The accelerated learning*

*Accelerated* artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi, *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan. *Accelerated learning* berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated learning* adalah cara belajar alamiah yang akarnya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktikkan oleh setiap anak yang dilahirkan.<sup>29</sup>

*d. Quantum learning*

Kata *quantum* sebenarnya merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya.<sup>30</sup> Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk

---

<sup>28</sup>Moh.Sholeh Hamid, “*Metode edutainment*”, .....hal.47

<sup>29</sup> Ibid.....hal. 59

<sup>30</sup> Ibid... hal.,65



belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi, hubungan, dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.<sup>31</sup>

*e. Quantum Teaching*

*Quantum Teaching* merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas. *Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur –unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas.<sup>32</sup> Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan peserta didik.

Dalam *quantum teaching*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi peserta didik menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral. Dalam praktiknya, *quantum teaching* bersandar pada asas utama, yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Maksudnya, bila

---

<sup>31</sup> Moh.Sholeh Hamid, “*Metode edutainment*”, .....hal., 70

<sup>32</sup> Ibid...hal.98

kita membaca asas tersebut, akan mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia para peserta didik sebagai langkah pertama.<sup>33</sup>

### 3. Karakteristik *Edutainment* dalam Pembelajaran

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment* adalah:

- a. konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.
- b. konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
- d. dalam konsep *edutainment*, proses pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.<sup>34</sup>

Demikianlah empat karakteristik *edutainment* yang melandasi berbagai praktek pembelajaran dalam teori pembelajaran *quantum*. Secara ringkas karakteristik *edutainment* itu adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan; materi pelajaran yang relevan dan bermakna; memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi; pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerja sama diantara peserta didik); hakikat belajar adalah memahami dan

---

<sup>33</sup> M.Sholeh Hamid., "*metode edutainment*" ..... hal.99

<sup>34</sup> Hamruni, *konsep edutainment*.....hal. 199-201

menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari; menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar; belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus; serta isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.<sup>35</sup>

#### **4. Aplikasi Pendekatan *Edutainment***

Pembelajaran *edutainment* dilakukan dengan pendekatan SAVI. Unsur-unsur pendekatan SAVI adalah belajar Somatis, belajar Auditori, belajar Visual, dan belajar Intelektual. Jika keempat unsur SAVI ada dalam setiap pembelajaran, maka peserta didik dapat belajar secara optimal.

##### **a. Belajar Somatis.**

Belajar somatis berarti belajar dengan bergerak dan berbuat.<sup>36</sup> Menurut penelitian, tubuh dan pikiran bukan merupakan dua entitas yang terpisah. Keduanya adalah satu. Intinya, tubuh adalah pikiran dan pikiran adalah tubuh. Menghalangi fungsi tubuh dalam belajar berarti kita menghalangi fungsi pikiran sepenuhnya.

Untuk merangsang hubungan pikiran dan tubuh dalam pembelajaran matematika, maka perlu diciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Misalnya dalam belajar somatis ini, peserta didik diminta oleh guru untuk menyelesaikan masalah/soal dengan alat peraga.

---

<sup>35</sup>Hamruni, *Konsep Edutainment.*, hal. 202

<sup>36</sup>Ibid.....hal.168

#### b. Belajar Auditori

Belajar auditori berarti belajar dengan berbicara dan mendengar. Ketika telinga menangkap dan menyimpan informasi auditori, beberapa area penting di otak menjadi aktif.

Dengan merancang pembelajaran matematika yang menarik saluran auditori, guru dapat melakukan tindakan seperti mengajak siswa membicarakan materi apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru. Dalam hal ini peserta didik diberi pertanyaan oleh guru tentang materi yang telah diajarkan.<sup>37</sup>

#### c. Belajar Visual

Belajar visual adalah belajar dengan melibatkan kemampuan visual (penglihatan), dengan alasan bahwa didalam otak terdapat lebih banyak perangkat memproses informasi visual daripada indera yang lain. Dalam merancang pembelajaran matematika yang menarik kemampuan visual, guru dapat melakukan tindakan seperti meminta siswa menerangkan kembali materi yang telah diajarkan dengan menggunakan alat peraga.<sup>38</sup>

#### d. Belajar Intelektual

Belajar intelektual berarti menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Belajar intelektual adalah bagian untuk merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna. Dalam proses belajar

---

<sup>37</sup> Hamruni, *konsep edutainment* .....hal.168

<sup>38</sup> Ibid ..... hal.169

Intelektual, siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru.<sup>39</sup>

Aplikasi pembelajaran *edutainment* antara lain belajar melalui bermain. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiyah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Dengan bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa, bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap seorang anak. Saat bermain, anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku. Bermain merupakan wahana dimana anak mengenal dan memahami tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Belajar sambil bermain bagi anak umur kurang lebih 4-7 tahun adalah suatu *conditio sine qua non*, bila mau tumbuh sehat secara mental, bahkan sampai dengan umur 13 atau 14 tahun bermain adalah penting bagi anak.<sup>40</sup>

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis di antara anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya.<sup>41</sup> Mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

Permainan muncul karena adanya fitrah dan naluri setiap manusia untuk memperoleh hiburan, kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan

---

<sup>39</sup> *ibid* ..., hal. 169

<sup>40</sup> Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Indeks, 2009) hal 145.

<sup>41</sup> Drs. Slamet Suyanto, M.Ed. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005 ) hal 118

kebahagiaan hidup.<sup>42</sup> Menurut Filsafat Yunani, dalam permainan terkandung 2 unsur utama yaitu *Eros* atau rasa senang, gembira, bahagia ( *fun* dan *pleasure* ) dalam bahasa Inggris dan *Agon* atau perjuangan, semangat ( *struggle* dan *effort* ).<sup>43</sup>

### C. Hasil Belajar

Soedijarto mendefinisikan hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Senada dengan definisi tersebut, Munadir mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia selama periode waktu tertentu yang disebabkan oleh proses perubahan, dan perubahan itu dapat diamati dalam bentuk perubahan tingkah laku yang dapat bertahan selama beberapa periode waktu tertentu.<sup>44</sup> Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.<sup>45</sup>

Menurut Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah dalam <http://alyaty.multiply.com/item/reply-to-message/alyaty:journal:2>, terdapat 4 istilah yang sering digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik, yaitu pengukuran, pengujian, penilaian dan evaluasi.

1. Pengukuran adalah proses penetapan angka terhadap suatu gejala menurut aturan tertentu. Pengukuran dapat menggunakan tes dan non tes. Tes adalah

---

<sup>42</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Diva Press, 2012) hal 3

<sup>43</sup> *Ibid*,...hal 4

<sup>44</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1999), hal. 36

<sup>45</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22

seperangkat pertanyaan yang memiliki jawaban benar atau salah. Non tes berisi pertanyaan atau pernyataan yang tidak memiliki jawaban benar atau salah.

2. Pengujian, merupakan bagian dari pengukuran yang dilanjutkan dengan kegiatan penilaian.
3. Penilaian adalah suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu. Penilaian dapat berupa tes tertulis, tes lisan, lembar pengamatan, pedoman wawancara, tugas rumah dan lain-lain. Penilaian dapat dilakukan secara kuantitatif (angka-angka di rapor) dan kualitatif (dalam bentuk narasi). Penilaian diartikan juga sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran.
4. Evaluasi adalah penilaian yang sistematis tentang manfaat atau kegunaan suatu objek. Dalam evaluasi ada kegiatan pengukuran dan penilaian.<sup>46</sup>

Menurut Nurkencana dan Sumartana, fungsi penilaian dalam pendidikan dan pengajaran adalah:

1. Mengetahui taraf kesiapan anak dalam menempuh suatu pendidikan tertentu.
2. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pendidikan yang telah dilaksanakan.
3. Mengetahui apakah suatu mata pelajaran yang kita ajarkan dapat kita lanjutkan dengan bahan yang baru ataukah harus mengulang kembali bahan pelajaran yang telah lampau.

---

<sup>46</sup><http://alyaty.multiply.com/item/reply-to-message/alyaty:journal:2>, diakses 15 Oktober 2015

4. Mendapatkan bahan informasi dalam memberikan bimbingan tentang jenis pendidikan atau jenis jabatan yang cocok untuk anak tersebut.
5. Mendapatkan bahan informasi untuk menentukan apakah seorang anak dapat dinaikkan ke dalam kelas yang lebih tinggi atautkah harus mengulang di kelas semula.
6. Membandingkan apakah prestasi yang dicapai oleh anak tersebut sudah sesuai dengan kapasitas atau belum.
7. Menafsirkan apakah seorang anak telah cukup matang untuk melanjutkan ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.
8. Mengadakan seleksi.
9. Mengetahui taraf efisiensi metode yang dipergunakan dalam pendidikan.<sup>47</sup>

Ditinjau dari tujuannya, ada 4 macam tes yang banyak digunakan di lembaga pendidikan, yaitu:

1. Tes penempatan, dilaksanakan pada awal pelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan yang telah dimiliki peserta didik.
2. Tes diagnostic, berguna untuk mengetahui kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik, termasuk kesalahan pemahaman konsep. Tes ini dilakukan apabila diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik gagal dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu.
3. Tes formatif, bertujuan untuk memperoleh masukan tentang tingkat keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Masukan ini berguna untuk memperbaiki strategi mengajar.

---

<sup>47</sup>Nurkencana dan Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1986), hal. 2



4. Tes sumatif, diberikan diakhir suatu pelajaran atau akhir semester. Hasilnya untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Tingkat keberhasilan ini dinyatakan dengan skor atau nilai, pemberian sertifikat dan sejenisnya.<sup>48</sup>

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penilaian secara kuantitatif, yaitu penilaian yang diambil berdasarkan nilai tes yang dikerjakan pada sub-sub tema, karena nilai tes merupakan hasil belajar yang sudah distandarisasi oleh para guru di sekolah.

#### **D. Penerapan pembelajaran *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar**

Setelah dipaparkan mengenai pendekatan pembelajaran *edutainment* beserta aplikasi pembelajaran *edutainment*, dan hasil belajar. Pada bagian ini akan dibahas tentang analisa penerapan pendekatan pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar. Dengan demikian diharapkan dapat ditemukan pengaruh pendekatan pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, pendidik (guru) tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan pada siswa dengan cara konvensional. Peserta didik hanya mendengar dan menerima ilmu pengetahuan dari gurunya, tanpa berani untuk mengembangkan kreatifitas, kecerdasan dan kebutuhannya.

Sistem instruksional sekarang menghendaki dalam proses belajar mengajar yang di pentingkan adalah student needed/kebutuhan siswa. Disamping sistem instruksional yang menghendaki adanya perhatian terhadap kebutuhan siswa, masyarakatpun menuntut bahwa desain kurikulum itu di tunjukkan pada siswa

---

<sup>48</sup><http://alyaty.multiply.com/item/reply-to-message/alyaty:journal:2>, diakses 15 Oktober 2015

baik mengenai kegiatan fisik, maupun kegiatan psikis, agar dalam menerima pelajaran anak siap menerima untuk belajar. Masyarakat menghendaki agar pengajaran memperhatikan hasil belajar, kebutuhan, dan kesiapan anak didik untuk belajar. Serta dimaksudkan untuk mencapai tujuan sosial sekolah.<sup>49</sup>

Anak didik adalah makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan menurut fitrah masing-masing. Mereka memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya.<sup>50</sup>

Disamping menjadi objek atau sasaran pendidikan, anak didik ( siswa ) juga harus diperlakukan sebagai subyek pendidikan, dengan cara melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Anak didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, akan memperoleh manfaat dan merasakan pembelajaran yang penuh makna. Karena mereka dapat merefleksikan proses belajar mereka sendiri.<sup>51</sup>

Karena pada hakekatnya anak memiliki kemampuan yang kreatif. Untuk itulah diperlukan pendekatan pembelajaran *edutainment*. Sehingga bisa mengakomodasi kebutuhan anak. Melalui pendekatan ini, diyakini akan muncul pengalaman yang dipelajari di sekolah. Pendekatan pembelajaran ini menekankan keterlibatan anak dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mereka

---

<sup>49</sup>Ahmad Muzakir dan Joko Sutrisno, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hal. 20

<sup>50</sup>H.M.Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal. 144

<sup>51</sup>Abuddin Natta, *Filsafat Pendidikan Islam*. (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), hal. 79

akan termotivasi untuk mengembangkan kemampuannya ( kecerdasannya ) sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Berbeda dengan pembelajaran dengan metode ceramah, yang sering menempuh proses pembelajaran dengan penataan klasikal, rapi, anak diberi tugas dan guru mengajar secara monolog, sehingga cenderung membosankan dan menghambat perkembangan aktivitas murid itu sendiri. Lebih lanjut, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan bermain dengan kreatifitas yang tinggi. Dalam pembelajaran *edutainment*, dapat mengajak anak untuk belajar sambil bersenang-senang. Apalagi saat ini banyak tersedia aplikasi *edutainment* ( edukasi dan hiburan ) yang khusus disediakan untuk anak-anak, bahkan sejak usia dini.<sup>52</sup>

Belajar dengan aplikasi ini sangat menyenangkan. Dengan kemasan menghibur, tak salah kalau anak akan merasa enjoy dalam belajar, tema-tema yang dipilih adalah tema-tema yang mudah dijumpai atau dekat dengan dunia anak. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka tidak pernah melihat mata pelajaran berdiri sendiri. Mereka biasanya melihat objek yang didalamnya memuat konsep atau materi beberapa pelajaran. Dengan tema yang meyakinkan dan menarik serta menyenangkan bagi peserta didik, akan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik pada materi pelajaran tersebut. Dengan demikian hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa atau objek sangat bergantung pada pengetahuan yang sudah dimiliki anak sebelumnya. Masing-masing anak selalu membangun sendiri pemahaman

---

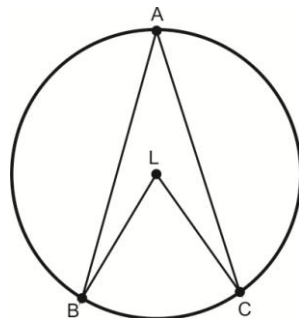
<sup>52</sup><http://www.sahabatnestle.co.id>, diakses 20 februari 2016

terhadap konsep/pengetahuan baru. Karena materi yang di sajikan saling terkait satu sama lain.

Pembelajaran *edutainment* memberi peluang peserta didik 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.

### **E. Materi Lingkaran (Hubungan sudut pusat, sudut keliling panjang busur dan luas juring)**

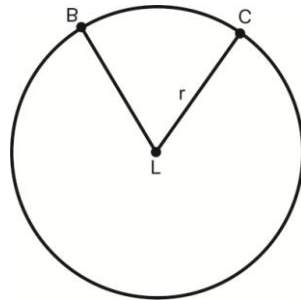
#### 1. Menentukan sudut pusat dan sudut keliling



**Gambar 2.1**

Titik L adalah pusat lingkaran. Sudut BLC dinamakan sudut pusat lingkaran karena titik sudutnya terletak pada pusat lingkaran. Sedangkan sudut BAC disebut sudut keliling lingkaran. Perhatikan gambar diatas, sudut BAC dan sudut BLC menghadap busur BC, maka : sudut BAC =  $\frac{1}{2}$  sudut BLC. Maka pada setiap lingkaran besar sudut pusat sama dengan dua kali besar sudut kelilingnya jika keduanya menghadap busur yang sama. (sudut pusat = 2x sudut keliling)

2. Menghitung panjang busur :



**Gambar 2.2**

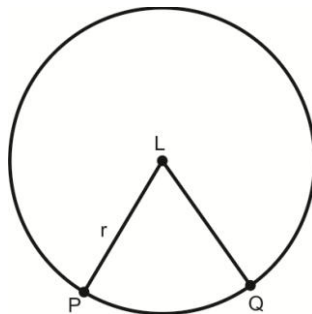
Misalnya pada lingkaran yang berpusat pada L yang berjari-jari  $r$  terdapat sudut pusat  $BLC = \alpha$  yang menghadap busur BC maka :

$$\frac{\text{panjang busur BC}}{\text{keliling lingkaran}} = \frac{\text{sudut pusat BLC}}{\text{sudut satu putaran}}$$

$$\frac{\text{panjang busur BC}}{2\pi r} = \frac{\alpha}{360^\circ}$$

$$\text{panjang busur BC} = \frac{\alpha}{360^\circ} 2\pi r$$

3. Menghitung luas juring



**Gambar 2.3**

Misalnya lingkaran yang berpusat dititik L dan berjari-jari di  $r$  seperti gambar. Di dalam lingkaran terdapat juring yang terbentuk oleh sudut pusat PLQ maka :

$$\frac{\text{luas juring PLQ}}{\text{luas lingkaran}} = \frac{\text{sudut PLQ}}{\text{sudut satu putaran}}$$

$$\frac{\text{luas juring PLQ}}{\pi r^2} = \frac{\alpha}{360^\circ}$$

$$\text{luas juring PLQ} = \frac{\alpha}{360^\circ} \pi r^2$$

4. Menentukan panjang busur menggunakan perbandingan

Perbandingan besar sudut pusat kedua juring = perbandingan panjang busur kedua juring = perbandingan daerah kedua juring. Jika besar sudut AOB =  $\alpha^\circ$  dan sudut pusat COD =  $b^\circ$ , maka :

$$\frac{\alpha^\circ}{b^\circ} = \frac{\text{panjang busur AB}}{\text{panjang busur CD}} = \frac{\text{luas juring AOB}}{\text{luas juring COD}}$$

#### **F. Langkah-Langkah Pembelajaran Lingkaran dengan *Edutainment***

Kemahiran menyelesaikan soal seringkali gagal dimiliki peserta didik dan ini sering mengurangi motivasi belajar matematika. Mereka menjadi tidak percaya diri dan akibatnya hasil belajar matematikanya juga semakin rendah. Karena itu, guru harus pandai-pandai mensiasati keadaan agar proses belajar mengajar bisa berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan meningkatkan kemahiran menyelesaikan soal-soal matematika. Pembelajaran lingkaran dapat di sajikan dengan media pembelajaran seperti power point, video pembelajaran dan berbagai permainan, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan, memotivasi belajar, serta meningkatkan kemahiran operasional peserta didik.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat massal, manfaat video sangat nyata. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Disamping itu,

video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada peserta didik, disamping suara yang menyertainya. Dengan demikian peserta didik akan merasa terhibur dan suasana kelas pun akan menyenangkan. Seperti yang sudah diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) peserta didik terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika perolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.<sup>53</sup>

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran *edutainment* adalah dengan permainan melempar bola salju. Permainan ini adalah salah satu strategi permainan dalam pembelajaran yang sangat menarik untuk diberikan kepada peserta didik. Karena sangat menyenangkan dan menantang selain menghibur permainan ini juga mewajibkan pesertanya untuk menjawab pertanyaan. Adapun langkah-langkah dalam permainan melempar bola salju adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
2. Guru membentuk kelompok- kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Selanjutnya, masing-masing kelompok diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan / soal (apa saja) menyangkut materi hubungan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring oleh ketua kelompok.

---

<sup>53</sup> Daryanto., "*Media pembelajaran*" (Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hal.,86

5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik kepeserta didik yang lain
6. Setelah peserta didik mendapat satu bola (satu pertanyaan), guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
7. Begitu seterusnya, hingga semua selesai mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan tersebut. Lalu guru membahas bersama peserta didik tentang materi yang telah dibahas tersebut.<sup>54</sup>

### **G. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Edutainment***

Adapun kelebihan dalam menggunakan metode pembelajaran *edutainment* antara lain :

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

---

<sup>54</sup> Shinta Ayu., “*Segudang game Edukatif Mengajar*”(Jogjakarta:Diva Press, 2014)hal., 192



Kelemahan dalam menggunakan metode pembelajaran edutainment antara lain :

1. Proses belajar cenderung menekankan aspek “*fun*” sehingga peserta didik belajar bila terhibur
2. Cenderung mengabaikan perbedaan proses belajar dengan game dan hiburan, belajar identik dengan main dan hiburan
3. Lebih mengembangkan budaya visual ketimbang 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.

#### **H. Penelitian Terdahulu**

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu tentang pengaruh Pendekatan *edutainment*, diantaranya.

Penelitian dilaksanakan oleh Uswatun Hasanah “Pengaruh Pendekatan Edutainment Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Simetri Pada Bangun Datar Siswa Kelas IV SDI Al Munawwar Pondok Pesantren Panggung Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012”. Populasi penelitian seluruh siswa Kelas IV SDI Al Munawwar Pondok Pesantren Panggung Tulungagung. Yang berjumlah sebanyak 44 siswa. Dalam penelitian ini sampelnya adalah kelas IV A jumlahnya 22 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dimana dalam pembelajarannya di ajar menggunakan pendekatan *edutainment* dan IV B sebagai kelompok kontrol jumlahnya 22 peserta didik dimana dalam pembelajarannya

diajar menggunakan metode konvensional. Hasil uji t data post test menunjukkan bahwa rata-rata hasil post test kelompok eksperimen lebih baik dibanding kelompok kontrol selain dari rata-rata nilai hasil belajar adanya pengaruh juga ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai  $Asym.sig < 0,05$  dengan pengaruh positif terhadap hasil belajar sebesar 14,28%.<sup>55</sup>

Penelitian juga dilaksanakan oleh Supartini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *edutainment* dengan Pendekatan Savi untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Matematika di SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan”. Tolok ukur keberhasilan yaitu jika hasil belajar meningkat dengan indikator daya serap lebih dari 70% dan nilai ketuntasan 7,5. Dari hasil pengamatan tersebut tindakan pembelajaran pada siswa SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan, hasil belajar yang dicapai sebagai berikut. Siklus I ketuntasan individual 65% dan ketuntasan kelas 60%, nilai rata-rata 6,8. Siklus II ketuntasan individual 70% dan ketuntasan kelas 72%, nilai rata-rata 7,2. Siklus III ketuntasan individual 79% dan ketuntasan kelas 72%, nilai rata-rata 8,4 dan rata-rata keaktifan siswa siklus I 2,25, Siklus II 3,0, siklus III 3,2 dan rata-rata skor kegiatan guru siklus I, 2,8, siklus II 3,0, siklus III 3,2. Kesimpulan yang diperoleh setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan model Pembelajaran *edutainment* dengan Pendekatan Savi dapat meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Matematika di SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan.

---

<sup>55</sup> Uswatun Hasanah “Pengaruh Pendekatan *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Simetri Pada Bangun Datar Siswa Kelas IV SDI Al Munawwar Pondok Pesantren Panggung Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012” (IAIN Tulungagung: Skripsi.,2012)

Berdasarkan hasil-hasil penelitian seperti yang telah dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa Pendekatan *edutainment* memberikan kontribusi positif pada setiap kegiatan pembelajaran salah satunya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini dapat membawa peserta didik aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan berharap dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, Pendekatan *Edutainment* dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran.

### **I. Kerangka Berfikir Penelitian**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah dengan jumlah jam pelajaran yang lebih banyak jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Sampai saat ini banyak yang beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit, sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika. Pada dasarnya belajar matematika itu adalah belajar konsep. Oleh karena itu kita perlu berhati-hati dalam menanamkan konsep-konsep matematika kepada peserta didik. Dengan demikian seorang guru semestinya tidak keliru dalam mengajarkan konsep-konsep matematika kepada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa matematika bersifat abstrak, yaitu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak dan penalarannya deduktif.

Konsep matematika abstrak yang baru dipahami peserta didik perlu segera diberi penguatan agar tersimpan dan bertahan lama dalam memori peserta didik, sehingga akan selalu diingat dalam pola pikir dan pola tindakanya. Untuk

keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dan menyenangkan, bukan hanya hanya sekedar hafalan atau mengingat saja, karena hal ini akan mudah dilupakan oleh peserta didik.

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah metode pembelajaran *edutainment*. Di dalam metode pembelajaran *edutainment* pertama-tama yang dilakukan seorang guru adalah menjelaskan materi (konsep, pengertian, sifat) sebagai pengantar terlebih dahulu dengan bantuan media presentasi power point dan video pembelajaran. Setelah peserta didik mendapatkan penjelasan materi (konsep, pengertian, sifat) dari guru, barulah kemudian guru membentuk kelompok untuk diberikan suatu permainan. Selama proses kerja keelompok berlangsung peserta didik yang mengalami kesulitan bisa menanyakan langsung kesulitannya kepada guru. Selanjutnya untuk evaluasi siswa diberikan soal post-tes secara individu.

**Gambar 2.4 Kerangka Berfikir Penelitian**