

**PENERAPAN PENDEKATAN *EDUTAINMENT*
(*EDUCATION ENTERTAINMENT*) PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI SDN KARANGBONG I SIDOARJO**

S K R I P S I



**Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Ilmu Tarbiyah**

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2010 271 PAI	No. REG : T-2010/PAI/271 ASAL BUKU : TANGGAL :

Oleh :

**NUKHA AMIDANA KHIKMAH
NIM. DO4206048**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
AGUSTUS 2010**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh

Nama : Nukha Amidana Khikmah

NIM : D04206048

Judul : PENERAPAN PENDEKATAN EDUTAIMENT (EDUCATION ENTERTAINMENT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR DI SDN KARANGBONG I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 17 Agustus 2010

Pembimbing



Abdulloh Jaelani, M.Pd, MSi

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Nukha Amidana Khikmah** ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi
Surabaya, 25 Agustus 2010
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Dr. H. Nur Hammim, M.Ag.
NIP.196203121991031002

Ketua,

Drs. A. Saepul Hamdani, M. Pd
NIP. 1965073129000031002

Sekretaris,

Sutini, M. Si
NIP.197701032009122001

Penguji I,

Lisanul Uswah Sadieda, S. Si
NIP.198309262006042002

Penguji II,

Yuni Arrifadah, M. Pd
NIP.197306052007010248



PENERAPAN PENDEKATAN *EDUTAINMENT* (*EDUCATION ENTERTAINMENT*) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN KARANGBONG I SIDOARJO

Oleh: Nukha Amidana Khikmah

ABSTRAK

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 BAB II, menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan matematika yang merupakan banyak masalah yang tidak mampu kita tebak dengan kasat mata dan yang akan timbul dimasa depan. Mengacu pada sifat alamiah anak, yaitu bermain. Pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut

Penelitian yang dilakukan dengan mengetahui bagaimana proses penerapan pendekatan *edutainment* terhadap Respon belajar siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*, hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran *edutainment* dengan menggunakan media yang sedikit terbatas pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Karangbong I Sidoarjo. Penelitian ini mengacu pada rancangan penelitian menggunakan “*one shot case study*” dengan dua kali pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, metode tes untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, dan metode angket untuk mengetahui respon siswa.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama pembelajaran, dapat disimpulkan, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran termasuk dalam kategori baik, respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* kategori positif, ketuntasan belajar siswa secara klasikal berada dalam kategori tuntas.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DALAM.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SEKRIPSI.....	ii
PENGESAH TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional, Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	7
1. Definisi Operasional.....	7
2. Asumsi.....	9
3. Pembatasan Penelitian.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Pembelajaran <i>Edutainment</i>	11
B. Pentingnya Pembelajaran <i>Edutainment</i>.....	14
C. Pembelajaran <i>Edutainment</i>	19
D. Kelemahan Dan Kelebihan	22
E. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	22
F. Respon Siswa	25
G. Ketuntasan Hasil Belajar	26
H. Hasil Belajar	29
I. Penerapan Pendekatan <i>Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar	35
J. Materi Penelitian.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Subyek Penelitian.....	41
D. Rancangan Penelitian	42
E. Prosedur Penelitian.....	43
F. Metode Pengumpulan Data.....	45
G. Perangkat Pembelajaran.....	46
H. Instrumen Penelitian.....	47
I. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian.....	51
1. Pengamatan Kesesuaian Pembelajaran Dengan RPP Yang Dibuat Guru.....	51
2. Respon Belajar Siswa.....	54
3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	56
B. Analisis Data hasil Penelitian.....	58
1. Analisis Proses Pembelajaran	62
2. Analisis Respon Belajar Siswa	66
3. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	

BAB V DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Pengamatan kesesuaian pembelajaran	69
B. Respon Siswa	70
C. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	71
D. Kelemahan Penelitian	72

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA.....	76
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Data Hasil Pengamatan Pengamatan kesesuaian pembelajaran.....	51
4.2 Data Respon Belajar Siswa	54
4.3 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	57
4.4 Hasil Analisis Data Proses Pembelajaran.....	59
4.5 Hasil Analisis Data Respon Belajar Siswa.....	63
4.6 Analisis Data Hasil Belajar Siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pemberian Contoh Pembelajaran <i>Edutainment</i>	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rancangan Perencanaan Pembelajaran
2. Lembar Kegiatan Siswa
3. Lembar Pengamatan Kesesuaian Pembelajaran Dengan Rpp Yang Dibuat Guru
4. Lembar Angket Respon Siswa
5. Soal Tes Hasil Belajar
6. Surat Izin Penelitian
7. Surat Keterangan Penelitian
8. Surat Tugas
9. Kartu Konsultasi Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 BAB II, menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab”.

Namun, pada kenyataannya sistem pendidikan yang ada di Indonesia belum mampu menunjukkan sistem pendidikan yang sesuai dengan UU. Sistem pembelajaran selama ini masih sebatas pengajaran atau perpindahan ilmu (*Transfer Of Knowledge*) saja, yang didominasi guru, sedangkan siswa hanya datang, dengar, duduk, catat, dan hafalan (D3CH), serta kurangnya praktek langsung ke objek pembelajaran ini masih sering kita jumpai dalam pendidikan di Indonesia. Keadaan seperti ini memberikan dampak buruk bagi siswa, salah satunya adalah siswa hanya menguasai teori pelajaran tanpa mengetahui manfaat dan cara mengaplikasikan ilmu atau peajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Jika sistem pembelajaran seperti

ini masih sering berlangsung, ada beberapa kemungkinan buruk yang akan terjadi, antara lain siswa kurang tertarik pada pelajaran, kemudian timbullah kejenuhan, rasa bosan, bersikap pasif terhadap dan kemungkinan terburuknya adalah siswa tidak mau atau enggan untuk pergi kesekolah.¹

Pendidikan matematika yang merupakan banyak masalah yang tidak mampu kita tebak dengan kasat mata dan yang akan timbul dimasa depan. Dunia memang cepat sekali berubah, pada saat ini kita banyak menyaksikan perkembangan yang sangat cepat di segala bidang (teknologi, ekonomi, sosial, pendidikan dan sebagainya). Masalah-masalah yang kita hadapi sekarang sangat berbeda dengan masalah-masalah yang kita hadapi 10 sampai 20 tahun yang lalu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal tersebut diatas dapat di ingat dalam pendidikan matematika, guru perlu membekali siswa dengan pengeetahuan, ketrampilan dalam menyelesaikan masalah dan mengembangkan kemampuan berfikir aktif siswa pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* yang proses pembelajarannya bermanfaat demi menjawab tantangan masa depan.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut. Sehingga diharapkan pembelajaran seperti dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran. Dalam bukunya Subinarto² yang berjudul “Intelegensi anak” Seorang pakar bermain, *Brian Sutton*

¹ [Http://www.google.com](http://www.google.com). 2010 *Pendidikan bukan pengajaran*

² Subinarto, “*Intelegensi Anak Juru Jitu Menengah Otak si Kecil*”.(Bandung : Nexx Media, 2005)

Smith berpendapat bahwa potensi anak dapat berkembang baik bila mendapat rangsangan. Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Dengan bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. 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.³

Dari dunia anak yang khas dan karakteristiknya seperti ini menuntut guru sebagai pendidik harus mampu menggali kreatifitasnya untuk mewujudkan inovasi-inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Bila tidak maka siswa dapat mengalami kejenuhan dalam lingkungan pembelajaran, tegang, takut berbuat salah yang mengakibatkan siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya, serta daya kreatifitasnya tidak berkembang dengan optimal dikarenakan suasana belajar yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu guru harus dapat mengintegrasikan dengan lingkungan kehidupan anak yang banyak menghadapi dengan pengalaman langsung. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting dalam proses pembelajaran untuk menarik minat dan respon siswa.⁴

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* ini berupaya mengajak siswa untuk menyenangi semua mata pelajaran. Salah satunya adalah pelajaran matematika. Kurikulum matematika disempunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika secara nasional. Pengembangan kurikulum

³ Ibid

⁴ Ulfa Mariana, "*penerapan media mabimubi pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan*" sekripsi (Surabaya: IAIN, 2009),h.3 - 4.t.d.

matematika dilakukan untuk meningkatkan relevansi program pembelajaran dengan keadaan dan kebutuhan setempat, dan diharapkan dapat berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pengembangan kemampuan siswa dalam bidang matematika merupakan salah satu kunci keberhasilan peningkatan kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan dalam memasuki era globalisasi dan teknologi informasi.⁵

Kegiatan pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti pengamatan, pengujian/penelitian, diskusi, penggalan informasi

mandiri melalui tugas baca, wawancara narasumber, simulasi/bermain peran,

nyayian, demonstrasi/peragaan model yang dikaitkan dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat. Penelitian hasil belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran. Penilaian matematika dapat dilakukan selama Analisis kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil penelitian dapat diwujudkan dalam bentuk nilai dengan ukuran kuantitatif ataupun dalam bentuk komentar deskriptif kuantitatif ataupun dalam bentuk komentar deskriptif kualitatif.⁶

Dari sekian banyak banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari bermain, SDN Karangbong I menggunakan *edutainment* sebagai metode pelajaran. Pelajaran yang dikemas dalam suasana bermain dan berekspresikan sehingga proses

⁵ Departemen Pendidikan Nasional. *Standart kompetensi Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta.

⁶Ibid.

belajar tidak membosankan, tetapi justru merupakan karena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi anak (*indoor*) serta didukung dengan pembelajaran di luar kelas (*outdoor*) secara belaka sesuai dengan tema.⁷

Kurikulum yang digunakan di SDN Karangbong I mengacu pada kurikulum nasional dan kurikulum pendidikan dasar SDN Karangbong I yang telah disesuaikan sehingga tidak memberatkan siswa. Selain kurikulum tersebut Sekolah Kreatif juga membekali materi yang disebut *transforable knowledge* dan *life skill*, yaitu kemampuan menggali informasi, mengolah dan menganalisa informasi, mengambil keputusan, bekerjasama dan berkomunikasi dengan pihak lain. Semua mata pelajaran ini diaplikasikan secara integral sehingga pelajaran tidak berjalan terpisah melainkan saling mengisi.⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka ***edutainment*** cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya materi hitung bilangan dengan demikian, kiranya tepat untuk dilakukan penelitian dengan judul “**penerapan pendekatan *edutainment* (*education entertainment*) pada pembelajaran matematika di SDN Karangbong I Sidoarjo**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

⁷ Dokumentasi SD Kreatif Muhammadiyah 16 Surabaya.

⁸ Ibid

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN Karangbong I?
2. Bagaimana respon siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN Karangbong I?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN Karangbong I?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN Karangbong I.
2. Mengetahui respon siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN Karangbong I.

3. Mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN Karangbong I.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Menambah wawasan pengetahuan tentang penerapan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN Karangbong I.
2. Sebagai salah satu alternatif pemilihan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan informasi serta untuk menambah cakrawala berpikir bagi semua pihak yang terlibat langsung dalam dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional, Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.

1. Definisi Operasional.

Untuk menghindari salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka terdapat istilah-istilah yang perlu dijelaskan, diantaranya adalah:

- a. Pendekatan adalah jalan atau arah yang di tempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran di lihat bagaimana materi itu disajikan.

- b. Pendekatan *edutainment* adalah kegiatan pembelajaran yang diselingi dengan hiburan atau bermain.
- c. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan.
- d. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah penguasaan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru diamati dengan menggunakan lembar observasi kemampuan guru dalam mengajar.
- e. Respon siswa adalah tanggapan/pendapat siswa tentang pembelajaran *edutainment*.
- f. Ketuntasan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar dan dapat diamati dari skor total yang diperoleh siswa dari tes hasil belajar yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran.
- g. Perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku siswa, Lembar Kegiatan Kreatif (LKK) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

2. Asumsi.

Adanya berbagai hal yang perlu diasumsikan dalam penelitian ini karena tidak mudah mengontrol hal-hal tersebut. Asumsi-asumsi tersebut di antaranya:

a. Dalam menjalankan pembelajaran, siswa melaksanakan secara jujur dan sportif, karena peneliti dan guru mengawasi siswa secara intensif. Selain itu pada saat pembelajaran, guru selalu menekankan kepada siswa agar berlaku sportif dalam melakukan segala sesuatu.

b. Siswa mengisi angket respon sesuai pendapatnya dan tidak dipengaruhi oleh orang lain karena guru sebelumnya memberitahukan bahwa angketnya tidak diberi nama dan hasil pengisian angket tidak mempengaruhi nilai mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh sebab itu hasil angket mencerminkan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada pengajaran matematika materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan, pengajaran matematika yang sebenarnya.

c. Hasil tes mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya, karena siswa serius dan jujur dalam mengerjakan soal. Hal tersebut dikarenakan pada saat tes dilaksanakan, peneliti dan guru mengawasi siswa secara intensif. Mereka tidak boleh bertanya ataupun mencontek hasil pekerjaan temannya.

3. Pembatasan Penelitian

Karena terbatasnya waktu dan jumlah pengamat, maka perlu diberikan batasan pada penelitian ini. Adapun batasan tersebut adalah:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III semester I SDN Karangbong I tahun ajaran 2010 - 2011
- b. Materi pembelajaran hanya terbatas pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.
- c. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas pada RPP, LKK dan LKS. Uji coba kelas terbatas di kelas III SDN Karangbong I

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Pemberlajaran *Edutainment*

Istilah *edutainment* sebenarnya adalah kependekan dari *education entertainment*. *Education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan. Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan sedikit hiburan untuk masuk ke dunia pendidikan.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah sebuah proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan terkombinasi dengan harmonis. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain.⁹

Pembahasan mengenai pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran matematika ini, maka perlu mengenal beberapa istilah yang kadang-kadang mempunyai pengertian yang hampir sama, dan dalam penggunaannya kadang-kadang rancu, yaitu penggunaan istilah strategi, metode, teknik serta pendekatan

⁹ Dokumentasi SD kreatif Muhammadiyah 16 Surabaya

dalam pembelajaran. Ruseffendi mencoba memberikan klarifikasi tentang keempat masalah diatas, yang menurutnya¹⁰:

1. *Metode mengajar* adalah cara mengajar secara umum yang dapat ditetapkan semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan sebagainya.
2. *Strategi mengajar* adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah terkait dengan faktor yang menentukan warna dari strategi pembelajaran tersebut:
 - a. Pemilihan materi pembelajaran (guru dan murid)
 - b. Penyaji materi pembelajaran tersebut(perorangan, atau belajar mandiri)
 - c. Cara materi pelajaran disajikan (Induktif atau deduktif, analisis atau sintesis formal atau non formal)
 - d. Sasaran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen)
3. *Teknik mengajar* adalah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa, sebagai misal teknik mengajarkan

¹⁰ . Ruseffendi, *media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003)h.25

4. *Pendekatan* adalah jalan atau arah yang di tempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran di lihat bagaimana materi itu disajikan. Misalnya memahami satu konsep dengan pendekatan deduktif atau induktif, atau mempelajari operasi perkalian dengan pendekatan hasil kali cartesius, demikian juga bagaimana siswa memperoleh, mengorganisasi dan mengkomunikasikan lewat pendekatan keterampilan Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada (*process skill*).

Menurut Zulkardi dalam Sadiman “media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk pemahaman suatu konsep yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Bentuknya beragam mulai gerakan tubuh seperti jari tangan, sketsa gambar, foto, alat peraga, radio, televisi, multimedia komputer sampai teknologi internet.”¹¹

Heinich dan kawan-kawan menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesn-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.¹² ”Media pendidikan adalah alat, metode dan teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran di sekolah.”¹³

¹¹ Arif Sadiman, et al., *media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.6-7.

¹² Oemar Hamalik, *Kurikulum Pembelajaran*, (Jakarta: bumi aksara,2007), h.8.

¹³ Ibid.

Pesan yang disampaikan berupa isi ajaran dalam kurikulum yang dituangkan oleh guru dalam bentuk komunikasi baik verbal maupun non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan menafsirkan sumber-sumber komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan atau informasi yang sesuai harapan.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah sebuah proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan terkombinasi dengan harmonis. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya bermain. Dalam buku “*Intelegensi anak*”, Subinarto menambahkan bahwa bermain merupakan wahana dimana anak mengenal dan memahami dunianya dan dunia orang lain serta berbagai hal yang ada disekelilingnya. Berikut akan dijelaskan hakekat bermain, dan delapan aspek kecerdasan yang dapat ditingkatkan dengan bermain.¹⁴

B. Pentingnya Pembelajaran *Edutainment*

Semakin pesatnya perkembangan teknologi mengakibatkan pembelajaran yang ada saat ini sangat bervariasi mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks atau yang biasa disebut dengan multimedia. Meskipun penyampaian informasi dapat disajikan oleh media pembelajaran, namun peranan guru sebagai pembimbing tidaklah dapat digantikan.¹⁵

¹⁴ Subinarto “*Intelegensi Anak Jurus Jitu Mengasah Otak Si Kecil.*” (Nexx Media. Bandung. 2005)

¹⁵ Sri Poedjiastoeti, *media pembelajaran*, (Surabaya: UNESA Pres, 1999)

Gerlach & Ely dalam Wina Sanjaya mengemukakan fungsi dan peran pembelajaran *edutainment*, adalah untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- b. Manipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
- c. Menambah gairah dan respon siswa¹⁶

Dari beberapa fungsi diatas, maka media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut: (1)pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. (2)pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan ajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta.

Dalam buku “Intelegensi anak ” pendapat subinarto ¹⁷ menambahkan bahwa bermain anak merupakan wahana dimana anak mengenal dan memahami dunianya dan dunia orang lain serta berbagai hal yang ada disekelilingnya. Berikut ini akan dijelaskan hakekat bermain, manfaat bermain, dan delapan aspek kecerdasan yang dapat ditingkatkan dengan bermain.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: kencana), h.169-171.

¹⁷ Subinarto “ *Intelegensi Anak Jitu Mengasah Otak Si Kecil.*” (Nexx Media. Bandung. 2005)

a. Hakekat bermain

Menurut *Frank* dan *Theresa Caplan*, terdapat sedikitnya 16 hakekat bermain, yaitu:

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela
- 3) Bermain memberikan kebebasan pada anak untuk bertindak
- 4) Bermain memberikan dunia khayal yang disukai anak
- 5) Bermain mempunyai unsur berpetualangan didalamnya
- 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
- 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
- 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
- 10) Bermain merupakan cara anak menyelidiki sesuatu
- 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
- 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
- 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak
- 14) Bermain dapat distruktur secara akademis
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup

16) Bermain merupakan sesuatu yang essensial bagi kelestarian hidup manusia¹⁸

b. Manfaat bermain

1) Meningkatkan kemampuan motorik dan moralitas

Sebuah artikel dalam *Amerikan psychological association* monitor, menyebutkan melalui bermain, seorang anak belajar membentuk kelompok, belajar mengenali dan memahami perilaku mana yang bisa diterima dan mana yang tidak bisa diterima, belajar bagaimana berinteraksi serta belajar mengenali dan memahami mana yang baik dan mana yang buruk.

2) Sarana proses pembelajaran

Seorang pakar bermain, *Brian Sutton Smith* menyatakan bahwa melalui bermain anak melakukan pembelajaran. Selain itu melalui bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan pengetahuan tertentu saja akan tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemrcahan masah dalam bentuk gagasan dan perilaku.

¹⁸ Ibid hal 105

3) **Memupukpenguasaan diri**

Sebuah kajian oleh Anthony Pellergrinidari Uneversitas Minessota, Amerika Serikat menunjukkan bahwa anak yang diberi kesempatan bermainpada saat jam sekolah ternyata kemampuan kognitifnya mengalami peningkatan. Disisi lain, penguasan diri mereka juga berkembang dengan baik.¹⁹

c. **Delapan aspek kecerdasan yang dapat ditingkatkan dengan bermain**

1) **Kecerdasan liguistic, diartikan sebagai kemampuan menggunakan sistem**

bahasa untuk berkomunikasi atau kemampuan berfikir dalam bentuk kata-kata sekaligus menggunakan bahasa untuk mengepresikan gagasan dan pikiran. Kecerdasan ini dapat dikembangkan dengan menulis, membaca puisi, bercerita, berdebat, menulis cerita atau meniru kata-kata.

2) **Kecerdasan logika matematika, contohnya kemampuan menghitung, mengukur, berpikir logis serta menyelesaikan masalah-masalah matematika.**

3) **Kecerdasan spasial, berkaitan dengan kepandaian yang dimiliki seseorang dalam hal memahamiapa-apa yang di lihat. Contohnya, membaca peta, grafik, tabel dan diagram, menggambar, melihat foto atau film, membuat sketsa dan lain-lain.**

¹⁹ Ibid hal 99

- 4) Kecerdasan kinestik tubuh, merupakan kemampuan seseorang untuk menggerakkan anggota tubuh sesuai dengan fungsinya. Contohnya menari, olah raga, kerajinan tangan seperti menyulam, mengukir, memahat, menjahit dan lain-lain.
- 5) Kecerdasan *musical*, contohnya bernyanyi, mendengarkan lagu dan musik dan memainkannya.
- 6) Kecerdasan interpersonal, berkaitan dengan bagaimana seseorang memahami perasaan, suasana hati, keinginan, karakter orang lain. Contohnya, ketrampilan berkelompok.
- 7) Kecerdasan intrapersonal, berkaitan dengan kemampuan melihat, pemikiran dan perasaan sendiri. Contohnya, kebebasan dalam mengekspresikan pikiran dan gagasan seperti mewngkerjakan pekerjaan rumah sendiri tanpa bantuan orang lain.
- 8) Kecerdasan natralis, berkaitan dengan kecintaan terhadap lingkungan beserta isinya. Contohnya, bercocok tanam, mengoleksi tanaman atau hewan, melakukan perjalanan terbuka dan lain-lain.²⁰

C. Pembelajaran *Edutainment*

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah sebuah proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan

²⁰ Ibid hal 73

dan hiburan terkombinasi dengan harmonis. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain.

Pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* dilakukan dengan pendekatan SAVI (*somatic, auditory, visual, intelektual*), yaitu:

1) *Somatic*, berarti belajar dengan bergerak dan berbuat (*learning by moving and doing*)

2) *Auditory*, adalah belajar dengan berbicara dan mendengarkan (*learning by talking and learning*)

3) *Visual*, adalah belajar dengan mengamati dan menggambarkan (*learning by observing and picturing*)

4) *Intellectual*, adalah belajar dengan pemecahan masalah (*learning by problem reflecting*)²¹.

Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* antara lain:

- i. Belajar melalui bermain, seperti mengajak siswa untuk menggunting atau melipat, membentuk dan memberi warna pada selembar kertas kerja sehingga terbentuk dan memberi warna pada selembar kertas kerja sehingga terbentuk gambar atau model kesukaanya sesuai dengan topik/tema yang tengah dibahas saat itu.

²¹ Dokumentasi SD Kreatif Muhammadiyah Surabaya

- ii. Setelah emosi siswa teraspirasikan melalui kegiatan tersebut, kemudian siswa diajak mengerjakan materi pelajaran sesuai dengan tema atau pokok masalah yang dibahas.
- iii. Mengenal benda dan objek secara konkret, sehingga pembelajaran diluar kelas menjadi bagian yang sangat penting.
- iv. Memberikan ruang gerak yang cukup dan mendorong berkembangnya daya nalar kreatifitas anak.
- v. Pembelajaran disusun secara integrated yang diikat melalui tema-tema tertentu. Tema tersebut dipecah-pecah lagi menjadi beberapa sub tema, satu sub tema diterapkan untuk Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada belajar selama satu minggu. Contoh pada tema Rumahku terdapat sub tema Keluargaku, Kebutuhanku, dan Kegiatanku. Lebih jelasnya terlampir.
- vi. Lembar kerja kreatif (LKK) dibuat bervariasi dan kreatif jangan memanfaatkan banyak kertas. Hasil pekerjaan siswa dipajang di dinding kelas selama 2-3 minggu, kemudian disimpan di file kledalam folder masing-masing siswa. Setelah diperiksa dan diberi komentar oleh guru, kumpulan siswa tersebut ditunjukkan kepada wali murid sekurang-kurangnya setiap bulan.
- vii. Sekolah kreatif tidak menggunakan buku paket tertentu. Penyeagaman dan pembatasan literatur dihindari sehingga siswa dapat memperoleh bahan

pelajaran dari sumber apa saja yang tang bisa digunakan atau relevan, seperti buku, perpustakaan, majalah, jurnal, siaran TV, praktisi hingga internet

- viii. Setiap kelas menyediakan perpustakaan mini, komputer dan rak folder siswa.²²

D. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah siswa lebih aktif, berkreasi, dan berekspresi dalam meluangkan pelajaran yang khususnya pelajaran matematika.

Kelemahan dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* adalah siswa cenderung sedikit aktif dalm segala hal, jika orang tidak pernah tahu akan pembelajaran edutainment anak tersebut akan sedikit dianggap anak hiper aktif.²³

E. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas. Untuk keperluan analitis tugas guru adalah sebagai pengajar, maka kemampuan guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses pembelajaran dapat di guguskan ke dalam empat kemampuan yaitu:

²² Ibid.

²³ Wawancara dengan guru kelas III di SD Kreatif Muhammadiyah 16 Surabaya

- a. Merencanakan program belajar mengajar
- b. Melaksanakan dan memimpin/mengelola proses belajar mengajar
- c. Menilai kemajuan proses belajar mengajar
- d. Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya/dibinanya

Keempat kemampuan guru di atas merupakan kemampuan yang sepenuhnya harus dikuasai guru yang bertaraf professional.

Dalam proses belajar-mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai aktivitas guru dalam pembelajaran sebagai suatu proses dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa.

Secara lebih rinci tugas guru berpusat pada:

- 1) Mendidik siswa dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- 2) Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai
- 3) Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.

Sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan, guru disamping memahami hal-hal yang bersifat filosofis dan konseptual, juga harus mengetahui dan melaksanakan hal-hal yang bersifat teknis. Hal-hal yang bersifat teknis ini, terutama kegiatan mengelola dan melaksanakan proses belajar-mengajar. Dalam melaksanakan proses belajar-mengajar, aktivitas yang harus dilakukan guru diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi dan pelajaran
- 2) Melontarkan pertanyaan yang merangsang siswa untuk berpikir, mendidik dan mengenai sasaran
- 3) Memberi kesempatan atau menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa
- 4) Memberikan variasi dalam pemberian materi dan kegiatan
- 5) Memperhatikan reaksi atau tanggapan siswa baik verbal maupun non-verbal
- 6) Memberikan pujian atau penghargaan

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran aktif (active learning) dengan strategi synergetic teaching pada penelitian ini adalah penguasaan guru dalam pelaksanaan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

F. Respon Siswa

Sebelum menjelaskan tentang konsep respon siswa, penulis mengulas terlebih dahulu tentang apa yang dimaksud dengan respon. Menurut kamus ilmiah populer, respon diartikan sebagai reaksi, jawaban, reaksi balik.²⁴ Hamalik dalam bukunya menjelaskan bahwa respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar²⁵.

Penulis menyimpulkan bahwa respon adalah reaksi atau tanggapan yang timbul akibat adanya rangsangan yang terdapat dalam lingkungan sekitar. Sehingga respon siswa adalah reaksi atau tanggapan yang ditunjukkan siswa dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada belajar. Bimo menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu adalah dengan menggunakan angket, karena angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden (orang yang ingin diselidiki) untuk mengetahui fakta-fakta atau opini-opini.²⁶

Sedangkan Rosita²⁷ (dalam Sulistyani Eni) juga mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar dalam suatu kelas akan ditemukan suatu reaksi yang berbeda terhadap berbagai tugas dan materi pelajaran yang diberikan. Siswa

²⁴ Pius A Partanto, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 1994), h.674

²⁵ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h.73

²⁶ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada, 1986), h.65

²⁷ Sulistyani Eni, *Implementasi Pembelajaran Kuantum pada Materi Pokok Limit Fungsi di kelas XI IPS SMAN 1 Plaosan Magetan*, (Surabaya: UNESA, skripsi tidak dipublikasikan, 2008), h. 28

akan memberikan respon yang berbeda-beda terhadap kegiatan dan materi yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran ada berbagai faktor yang mempengaruhi terjadinya respon siswa, antara lain: guru, materi, metode pembelajaran, waktu, tempat dan fasilitas.²⁸

G. Ketuntasan Hasil Belajar

Belajar secara tuntas adalah suatu upaya belajar dimana siswa dituntut menguasai hampir seluruh bahan ajar. Karena menguasai 100% bahan ajar sangat sukar, maka yang dijadikan ukuran biasanya minimal menguasai 85% tujuan yang harus dicapai.²⁹

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya³⁰. Diawali dengan siswa mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar, dan menggunakan hasil belajar, yang semua itu mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikurel

²⁸ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual Di Kelas*, (Surabaya: Cerdas Pustaka, 2008), cet. Ke-1, h.173

²⁹ Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), cet. Ke-3, h.190.

³⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Roesdakarya, 1989), 22

maupun tujuan instuksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secar garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (intelektual), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotoris (keterampilan dan kemampuan dalam bertindak). Berikut adalah penjelasan tentang masing-masing ranah tersebut:

- (1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk aspek tingkat tinggi.
- (2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yag terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- (3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Untuk itu, di dalam pembelajaran diharapkan setiap siswa dapat mencapai ketuntasan dalam setiap materi yang diajarkan. Biasanya ketuntasan belajar siswa diukur dengan cara memberikan tes akhir hasil belajar. Tes hasil belajar ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Data tes hasil belajar tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti dalam angka rapor, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, yang merupakan transfer belajar.³¹

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah proses belajar baik berupa tingkah laku, pengetahuan, dan sikap. Dalam lembaga pendidikan sekolah, hasil belajar dikumpulkan dalam bentuk rapor, ijazah, dan atau lainnya.

Terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar, yaitu:³²

- 1) Penilaian Acuan Norma (*Norm-Referenced Assesment*), adalah penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa terhadap hasil belajar siswa lain di kelompoknya.

³¹ Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Rineka Cipta, 2002), h.3-4

³² Ign Masidjo. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. (Yogyakarta: Kanisisus, 1995), h.160

- 2) **Penilaian Acuan Patokan (*Criterion-Referenced Assesment*)**, adalah penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya, suatu hasil yang harus dicapai oleh siswa yang dituntut oleh guru.

Penilaian hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP) dimana siswa harus mencapai standar ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar dalam penelitian ini adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai siswa terhadap sub materi pokok persegi panjang dan persegi. Ketuntasan belajar dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah mitra. Sekolah mitra menetapkan bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila mencapai tujuan pembelajaran dengan skor $\geq 70\%$. Sedangkan dikatakan tuntas secara klasikal apabila di kelas tersebut telah terdapat $\geq 70\%$ siswa yang tuntas belajar.

H. Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah dia menerima pengalaman belajar.³³ Dalam bukunya dijelaskan juga bahwa, system pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari *Benyamin Bloom* yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

³³ Sudjana, et. al., *media pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1991), h.22.

1. **Ranah Kognitif (intelektual)**, adalah berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:
 - a. **Pengetahuan** atau ingatan termasuk kedalam pengetahuanfaktual dan pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh dan nama-nama kota.
 - b. **Pemahaman** misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri suatu yang dibaca atau yang didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.
 - c. **Aplikasi** adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus berupa ide, teori atau petunjuk teknis.
 - d. **Analisis** adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya.
 - e. **Sintesis** merupakan penyatuan unsure-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif.
 - f. **Evaluasi** adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, material danlain-lain.
2. **Ranah Afektif (sikap)** berkenaan dengan sikap siswa yang terdiri dari lima aspek yaitu:

- a. *Revising/attending* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b. *Respon ding* yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. *Organisasi* yakni pengembangan diri nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Seperti konsep tentang nilai, organisasi system nilai dan lain-lain.
- e. *Karakteristik nilai atau internalisasi nilai* yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya

3. Ranah Psikomotor (Keterampilan dan Kemampuan dalam bertindak)

Sedangkan ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu:

- a. gerakan refleks
- b. keterampilan gerakan dasar
- c. kemampuan perceptual (termasuk membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain)
- d. kemampuan dibidang fisik (misalnya keharmonisan atau ketepatan)
- e. gerakan-gerakan *skill* (mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks)
- f. dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non decursive seperti gerakan akspresif dan interpretatife.³⁴

Menurut Nurkancana dan Sumartana fungsi penilaian dalam pendidikan dan pengajaran adalah:³⁵

- a. mengetahui taraf kesiapan anak dalam menempuh suatu pendidikan tertentu.
- b. mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pendidikan yang telah dilaksanakan.

³⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada Belajar Menagajar* , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004) h.23-31

³⁵ Nurkancana dan Sumartana., *Evaluasi Pendidikan.*, (Surabaya: Usaha Nasional 1986) h.21

- Ditinjau dari tujuannya, ada 4 macam tes yang banyak digunakan dilembaga pendidikan, yaitu:

- digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- b. Tes diagnostik, 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 Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran pada mata pelajaran tertentu.
- c. Tes formatif bertujuan untuk memperoleh masukan tentang tingkat keberhasilan pelaksanaan Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran. Masukan ini berguna untuk memperbaiki strategi mengajar.
- d. Tes sumatif, diberikan diakhir pelajaran atau akhir semester. Hasilnya untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Tingkat keberhasilan ini dinyatakan dengan skor atau nilai, pemberian sertifikat dan sejenisnya.

Dalam penelitian ini, orientasi hasil belajar siswa yang dinilai hanya pada ranah kognitif, karena penulis ingin mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Berdasarkan ketentuan SDN Karangbong I Sidoarjo, tercapainya hasil belajar siswa dapat dilihat jika skor total yang diperoleh telah mencapai nilai 70, dan dikatakan tuntas secara klasikal jika banyak siswa yang tuntas secara individual lebih dari atau sama dengan 70 %.³⁶

³⁶ Suwisti, Guru Bidang Studi Matematika Kelas III SDN Karangbong I, wawancara pribadi Sidoarjo, 5 Agustus 2010

I. Penerapan Pendekatan *Edutainment* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar

Setelah dipaparkan mengenai pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* beserta, hasil belajar. Dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran, pendidik (guru) tidak hanya mentrasfer ilmu pengetahuan pada siswa dengan cara konvensional. siswa hanya mendengar dan menerima ilmu pengetahuan dari gurunya, tanpa berani untuk mengembangkan kreatifitas, kecerdasan dan kebutuhannya. Sistem intruksional sekarang menghendaki dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada belajar mengajar yang di pentingkan adalah student needed/kebutuhan siswa.³⁷

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Disamping sistem intruksional yang menghendaki adanya perhatian terhadap kebutuhan siswa, masyarakatpun menuntut bahwa desain kurikulum itu di tunjukkan pada siswa baik mengenai kegiatan fisik, maupuiun 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 di maksudkan untuk mencapai tujuan sosial sekolah.³⁸

Anak didik adalah mahluk yang sedang berada dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada perkembangan dan pertumbuhan

³⁷ M. Agus Sholihuddin "*penerapan model pembelajaran interaktif pada pokok bahasan segitiga di kelas I SMP PGRI*" Skripsi, (Surabaya:UMS, 2002), h.85.t.d.

³⁸ Muzakir, Ahmad dan joko Sutrisno "*Psikologi Pendidikan*" (Bandung : CV. Pustaka Setia 1997) h.20

menurut fitrah masing-masing. Mereka memerlukan bimbingan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya. Disamping menjadi objek atau sasaran pendidikan, anak didik (siswa) juga harus diperlakukan sebagai subyek pendidikan, dengan cara melibatkan mereka secara aktif dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran. Anak didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, akan memperoleh manfaat dan merasakan pembelajaran yang penuh makna. karena mereka dapat merefleksikan Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada belajar mereka sendiri.³⁹

Karena pada hakekatnya anak memiliki kemampuan yang kreatif. untuk digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id itulah diperlukan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*. Sehingga bisa mengakomodasi kebutuhan anak. Lewat pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*, diyakini akan muncul pengalaman yang dipelajari disekolah.

Pendekatan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* menekan keterlibatan anak dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran mereka memberikan respon positif untuk mengembangkan kemampuannya (kecerdasannya) sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi.

³⁹ Arifin “*Ilmu Pendidikan Islam*” (Jakarta : Bumi Aksara Jakarta 1991)h.144

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* dapat mengajak anak untuk belajar sambil bermain (edukasi & hiburan) yang khusus disediakan untuk anak-anak bahkan sejak usia dini.⁴⁰

Belajar dengan aplikasi ini sangat menyenangkan dengan kemasan menghibur. Tidak salah kalau anak merasa enjoy dan belajar tema-tema yang di pilih dan tema-tema yang mudah dijumpai atau dekat dengan dunia anak dalam kehidupan sehari-hari. Tema tersebut masih di pilah-pilah kedalam sub tema yang akan diajarkan dalam seminggu dengan tema yang menyakinkan dan menarik serta menyenangkan bagi siswa akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa pada materi pelajaran tersebut dengan demikian hasil belajar siswa dapat meningkat proses pemahaman terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa atau objek sangat bergantung pada pengetahuan yang sudah dimiliki anak sebelumnya masing-masing anak selalu membangun sendiri pemahaman terhadap konsep / pengetahuan baru karena materi yang disajikan saling terkait satu sama lain.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* memberi peluang siswa untuk membanggakan tiga ranah sarana pendidikan secara bersamaan ketiga sarana itu meliputi ranah kognitif ranah efektif dan ranah psikomotorik.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* memberi peluang siswa untuk membangun sinergi kemampuan sehingga tujuan pendidikan

⁴⁰ <http://www.sahabatnestle.co.id> di download pada tanggal 3 juni 2010

utuh (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.

J. Materi Penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah simetri lipat dan simetri putar. Berdasarkan kurikulum 2006 (KTSP) materi ini diberikan di kelas III semester I tahun ajaran 2010/2011.

Sub Materi Pokok : Bilangan

Standar Kompetensi : Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kompetensi Dasar : Melakukan penjumlahan dan pengurangan tiga angka

Indikator :

- a. Siswa dapat menuliskan bilangan secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan)
- b. Siswa dapat melakukan operasi penjumlahan tanpa menyimpan
- c. Siswa dapat melakukan operasi penjumlahan dengan menyimpan
- d. Siswa dapat melakukan operasi pengurangan tanpa meminjam

- e. Siswa dapat melakukan operasi pengurangan dengan meminjam

Materi yang digunakan pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* dalam penelitian ini adalah⁴¹:

1. Mengetahui Bilangan

- a. Membaca Dan Menulis Lambang Bilangan : membaca lambang bilangan “1998” dibaca seribu sembilan ratus sembilan puluh delapan, “2010” dibaca dua ribu sepuluh dan seterusnya

- b. Menulis lambang bilangan : cara menulis lambang bilangan adalah sebagai berikut, contoh “seribu empat ratus lima puluh” ditulis “1450” “tiga ribu dua belas” ditulis “3012” dan seterusnya.

c.



Jika aku dibaca berapakah aku?

Jika setelah mengerjakan siswa dan lembar kerja kreatif (LKK) sudah di nilai siswa disuruh mewarnai dengan warna yang mereka sukai atau kreasi mereka sendiri.

2. Mengurutkan Bilangan Tiga Angka

⁴¹ Matematika kelas III

Mengurutkan bilangan dari bilangan terkecil sampai bilangan terbesar. Jika perintah urutkan bilangan terkecil sampai bilangan terbesar, maka mulai bilangan terkecil terlebih dahulu yang dicari sampai bilangan terbesar yang ditentukan. Jika mengurutkan bilangan terbesar sampai bilangan terkecil, maka bilangan terbesar yang dicari terlebih dahulu sampai bilangan terkecil yang ditentukan.

3. Penjumlahan Bilangan

- a. Menjumlahkan bilangan tanpa menyimpan, contoh:

$$123 + 32 = \dots\dots$$

- b. Menjumlahkan dua bilangan dengan menyimpan, contoh:

$$146 + 175 = \dots\dots$$

4. Pengurangan Bilangan

- a. mengurangi bilangan tanpa meminjam, contoh:

$$345 - 123 = \dots\dots$$

- b. mengurangi bilangan dengan meminjam, contoh:

$$524 - 298 = \dots\dots$$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif karena penelitian ini berusaha mendeskripsikan kemampuan guru dalam pembelajaran matematika, ketuntasan belajar, dan respon siswa suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi sekarang ini.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangbong I. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3-5 Agustus 2010, sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2010, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 agustus 2010.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III tahun ajaran 2010 - 2011 Semester gasal SDN Karangbong I.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dengan desain “*one shot case study*” yaitu penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap subyek penelitian, kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengukuran terhadap variabel tergantung.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = *Treatment* atau perlakuan, yaitu penerapan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi bilangan.

O = Hasil perlakuan berupa ketuntasan hasil belajar siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan hasil respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *edutainment*.

Setelah diperoleh data, kemudian dilakukan pendeskripsian terhadap proses belajar matematika dengan pendekatan *edutainment*, respon siswa, hasil belajar siswa dan efektifitas media.⁴²

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan.

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- a. menentukan sekolah tempat penelitian
- b. meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah yang dituju
- c. mengurus surat ijin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dituju
- d. menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Lembar Kerja Kreatif (LKK)
- 3) Lembar Kerja Siswa (LKS)

- e. Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:

⁴² Suharsimi Arikunto, *dasar-dasar evaluasi pembelajaran*, op.cit.,h.85

- 1). Lembar pengamatan Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran.
- 2). Lembar angket respon siswa.
- 3). Soal tes hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Beberapa kegiatan pada tahap pelaksanaan antara lain:

- a. melaksanakan kegiatan pembelajaran di SDN Karangbong I. Proses pembelajaran dengan pendekatan *edutainment*, dilakukan sesuai RPP yang telah dirancang dan diamati oleh dua orang pengamat
 - b. memberikan angket respon siswa pada pertemuan terakhir. Angket diberikan setelah semua siswa selesai mengerjakan soal tes hasil belajar.
3. Analisis Data Penelitian. Kegiatan pada tahap ini adalah menganalisis data yang telah diperoleh dari tahap pelaksanaan.
 4. Tahap Penulisan Laporan. Kegiatan pada tahap ini adalah menyusun / menulis laporan penelitian.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Metode pengamatan

Lembar pengamatan ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan pembelajaran *edutainment*. Lembar pengamatan Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran ini disusun oleh peneliti guru bidang studi.

2. Metode Angket

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Metode angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon

siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran *edutainment*. Dalam pengambilan data ini siswa diminta untuk menjawab setiap pertanyaan sesuai dengan apa yang mereka rasakan dan pengisian angket tersebut tidak mempengaruhi nilai mereka.

3. Metode Tes

Metode Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran *edutainment*. Adapun soal tes yang digunakan berupa soal tes essay.

G. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan panduan dalam mengajar yang memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, kelengkapan dan langkah-langkah pembelajaran. RPP disusun berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum KTSP (2006).

RPP ini disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan dengan guru bidang studi.

2. Lembar Kerja Kreatif (LKK)

Penyusun Lembar Kerja Kreatif (LKK) yaitu:

LKK digunakan dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* sepenuhnya untuk membantu siswa mencapai indikator, LKK disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan guru bidang study SD Kreatif Muhammadiyah 16 Surabaya dan guru bidang study SDN Karangbong I Sidoarjo.

H. Instrumen Penelitian

1. Lembar pengamatan kemampuan guru

Lembar pengamatan digunakan untuk mengamati Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran yang berlangsung dengan pembelajaran *edutainment*. Yang bertindak sebagai pengamat adalah guru bidang study matematika kelas III SD Karangbong I Sidoarjo dan satu mahasiswa matematika IAIN.

2. Lembar angket

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Lembar angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon

siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*. Cara mengisi lembar angket respon siswa terhadap penggunaan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* ini adalah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.

3. Soal Tes Hasil Belajar

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*. Tes hasil belajar ini disusun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar siswa dan kisi-kisi soal tes. Soal tes dibuat oleh penulis dengan dikonsultasikan

kepada dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh guru sekolah. Selanjutnya soal tes direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*

Untuk menganalisis data hasil pengamatan kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* digunakan rumus sebagai berikut:⁴³

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$Di = \frac{A1i + A2i}{2}$$

Dengan Di = penilaian analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* yang diberikan oleh dua pengamat,

$A1i$ = hasil penilaian pengamat 1 pada aspek ke- i ,

$A2i$ = hasil penilaian pengamat 2 pada aspek ke- i .

Kriteria pencapaian kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan

⁴³ Ibid, h.3

edutainment ini didasarkan pada data rata-rata nilai indikator setiap tahap pembelajaran untuk dua kali pertemuan yang diberikan oleh dua orang pengamat. Kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika jika rata-rata hasil penilaian oleh dua pengamat adalah BAIK, atau diperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 2,60 untuk setiap tahap.

2. Analisis Data Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran pada penelitian ini meliputi respon positif dan negatif. Data respon siswa diperoleh dari lembar angket respon siswa yang kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung banyaknya siswa yang menjawab setiap pilihan jawaban.
- b. Menghitung persentase siswa yang menjawab setiap pilihan jawaban

Kriteria untuk menyatakan bahwa respon siswa baik adalah⁴⁴:

- i) Sangat baik jika $\geq 85\%$ respon siswa positif
- ii) Baik jika respon siswa positif antara 70% dan 85%
- iii) Kurang baik jika respon siswa positif antara 50% dan 70%
- iv) Tidak baik jika respon siswa positif kurang dari 50%

⁴⁴ Siti Khabibah, *pengembangan model pembelajaran matematika dengan soal terbuka untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar*, Sekripsi, (Surabaya: UNESA, 2006), h.97.t.d.

Respon siswa positif jika nilai rata-rata siswa $\geq 2,60$. Dan dinyatakan tercapai jika angket respon siswa menyatakan *Baik*, atau diperoleh respon siswa positif lebih dari atau sama dengan 70%.

3. Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa

Data tes hasil belajar siswa dianalisis dengan ketentuan yang telah ditetapkan SDN Karangbong I yaitu siswa dikatakan tuntas secara individu jika ia telah mencapai skor ≥ 70 . Untuk ketuntasan klasikal yaitu jika banyak siswa yang tuntas secara individu lebih dari atau sama dengan 70 %.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh data berupa data numerik dan data deskriptif. Data nuemerik berupa data nilai hasil tes belajar siswa. Sedangkan untuk data deskriptif berupa data hasil Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran, dan data respon siswa.

1. Data analisis dan data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Berikut ini adalah data hasil kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* yang ditunjukkan pada

Tabel 4.1

Tabel 4.1

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan
pendekatan *edutainment*

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan ke-1 (3 Agustus 2010)				Pertemuan ke-2 (5 Agustus 2010)			
		A1i	A2i	Dí	kriteria	A1i	A2i	Dí	kriteria
1	A. Pendahuluan Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa								

	a) Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
	b) Memotivasi/membangkitkan minat siswa	4	3	3,5	Baik	3	3	3	Baik
	c) Menggali pengetahuan siswa atau Menghubungkan pelajaran sekarang dengan pelajaran pada pertemuan sebelumnya	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
2	B. Kegiatan inti/pelaksanaan Mendemonstrasikan pengetahuan								
	a) Menjelaskan materi yang akan dipelajari	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
	b) Memperkenalkan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> dan hubungan dengan materi yang akan dipelajari serta aturan-aturannya	4	4	4	Sangat baik	3	4	3,5	Baik
	c) Mendemonstrasikan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	4	4	4	Sangat baik	4	4	4	Sangat baik
3	Membimbing siswa pelatihan dalam permainan								
	a) Membagian siswa dalam kelompok	3	3	3	Baik	4	4	3	Sangat baik
	b) Membimbing siswa dalam pembelajaran <i>edutainment</i>	4	4	4	Sangat baik	4	3	3,5	Baik
	c) Mendorong keterlibatan dan keikut sertaan siswa	3	3	3	Baik	4	3	3,5	Baik

	dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>								
	d) Membimbing siswa menganalisis hasil pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> atau menggiring pemahaman siswa	3	3	3	Baik	3	4	3,5	Baik
	e) Menanggapi pertanyaan siswa	3	3	3	Baik	3	4	3,5	Baik
4	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik								
	a) Mengecek pemahaman siswa	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
	b) Memberikan umpan balik	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
5	Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan								
	Memberikan tugas mengerjakan LKS	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
6	A. Penutup Membimbing siswa menyimpulkan materi	3	3	3	Baik	3	3	3	Baik
7	Pengamatan suasana kelas 1. Siswa antusias 2. Guru antusias 3. Siswa melakukan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> dalam kelompok 4. Siswa mengerjakan tugas	4 4 4 4	4 4 4 4	4 4 4 4	Sangat baik	4 4 4 4	4 4 3 3	4 4 3,5 3,5	Sangat baik baik baik

2. Respon Siswa dengan Menggunakan Permainan *Edutainment*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil angket respon yang di isi oleh siswa, maka data hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Data Respon Siswa

No	Pernyataan Respon	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1	Saya sangat senang dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	22	7		
2	Saya ingin mendalami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan jika dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan	14	13	2	

	<i>edutainment</i> pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>				
3	Saya sering belajar dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> walaupun diluar jam pelajaran	9	2	13	5
4	Saya selalu memperhatikan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	17	9	3	
5	Saya sangat senang dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	16	9	2	2
6	Saya menyukai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> karena mudah dimengerti	22	6	1	
7	Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> secara baik	25	3		1
8	Jika saya mendengar kata “matematika menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> saya merasa semangat	16	11	2	
9	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru bukan karena takut mendapatkan	13	10	6	

	hukuman				
10	Saya berusaha memahami materi yang diajarkan dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> agar dapat mengerjakan soal ulangan nantinya	20	4	3	2
11	Kemenangan pada pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> dapat menambah semangat belajar saya	17	10	2	
12	Saya cepat memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan setelah pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	18	10	1	
13	saya merasa terbantu dengan cara belajar menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	19	8	2	
14	Saya belajar dengan santai dan enjoy karena dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i>	21	7	1	

3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar siswa yang telah dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan selama dua kali pertemuan, diperoleh data seperti terlihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3
Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No Absen	Skor soal nomor										Skor total	keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	10	10	10	10	0	0	10	0	10	10	70	Tuntas
2	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80	Tuntas
3	10	10	10	10	0	0	10	0	10	10	70	Tuntas
4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas
5	10	10	10	10	0	0	10	0	0	0	50	Tidak Tuntas
6	10	10	10	10	0	10	10	0	0	10	70	Tuntas
7	10	10	0	10	10	10	10	0	10	0	70	Tuntas
8	10	10	10	10	0	0	10	10	0	10	70	Tuntas
9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas
10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	Tuntas
11	10	10	10	10	0	0	10	0	0	0	50	Tidak Tuntas
12	10	10	10	10	10	0	10	0	10	10	80	Tuntas
13	10	10	10	10	0	0	10	0	10	10	70	Tuntas
14	10	10	10	10	0	0	10	0	10	10	70	Tuntas
15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas
16	10	10	10	10	0	0	10	10	10	0	70	Tuntas
17	10	10	10	10	0	0	10	10	10	10	80	Tuntas
18	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas

19	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90	Tuntas
20	10	10	10	0	0	0	0	0	10	10	50	Tidak Tuntas
21	10	10	10	10	0	0	10	10	0	10	70	Tuntas
22	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80	Tuntas
23	0	10	10	10	0	0	0	0	0	10	40	Tidak Tuntas
24	10	10	10	10	0	10	10	10	0	0	70	Tuntas
25	10	10	10	10	10	0	10	0	0	10	70	Tuntas
26	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80	Tuntas
27	0	10	10	10	0	10	10	0	10	10	70	Tuntas
28	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas
29	10	10	10	10	0	10	0	0	10	10	70	Tuntas

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru

Berdasarkan data Tabel 4.1 maka dapat dibuat tabel yang dikelompokkan secara kategori, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.4:

Tabel 4.4

Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*

No	Aspek yang diamati	Penilaian pertemuan			Rata-rata kategori
		D1	D2	Rata-rata aspek	
1	A. Pendahuluan				
	1. Menyampaikan tujuan dan persiapan siswa	3	3		
	a) Menyampaikan tujuan pembelajaran	3,5	3	3	
	b) Merespon /membangkitkan minat siswa	3	3	3,25	3,08
	c) Menggali pengetahuan siswa atau Menghubungkan pelajaran			3	
2	B. Kegiatan inti/pelaksanaan				
	2. Mendemonstrasikan pengetahuan	3	3	3	
	a) Menjelaskan materi yang akan dipelajari	4	3,5	3,75	
	b) Memperkenalkan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> hubungan dengan materi yang akan dipelajari serta aturan-aturannya	4	4	4	3,58
	c) Mendemonstrasikan cara pembelajaran <i>edutainment</i>				
	3. Membimbing siswa pelatihan dalam permainan				

	a) Pembagian siswa dalam kelompok	3	4	3,5	3,4
	b) Membimbing siswa dalam permainan	4	3,5	3,75	
		3	3,5	3,25	
	c) Mendorong keterlibatan dan keikutsertaan siswa dalam permainan	3	3,5	3,25	
	d) Membimbing siswa menganalisis hasil permainan atau menggiring pemahaman siswa pada sifat asosiatif	3	3,5	3,25	
	e) Menanggapi pertanyaan siswa				
	4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik				
		3	3	3	
	a) Mengecek pemahaman siswa	3	3	3	3
	b) Memberikan umpan balik				
	5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan				
	Memberikan tugas mengerjakan LKS	3	3	3	3
3	C. Penutup				
	Membimbing siswa menyimpulkan materi	3	3	3	3
4	Pengamatan suasana kelas				

1.	Siswa antusias	4	4	4	3,87
2.	Guru antusias	4	4	4	
3.	Siswa melakukan permainan dalam kelompok	4	3,5	3,75	
		4	3,5	3,75	
4.	Siswa mengerjakan tugas				
Rata-rata		3,39	3,39	3,39	3,27
Kriteria		Baik	Baik	Baik	Baik

Berdasarkan pada Tabel 4.4, dapat dilihat bahwa skor rata-rata pada pertemuan pertama yang diperoleh adalah sebesar 3,39. Hal tersebut menunjukkan bahwa analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada pertemuan pertama tergolong baik. Begitu juga pada pertemuan kedua tergolong baik, hal ini dapat dilihat pada pertemuan kedua yaitu 3,39 ini menunjukkan bahwa analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan terlaksana dengan baik dengan kata lain aspek-aspek dalam pembelajaran terlaksana dengan baik. Mulai pendahuluan sampai penutup, maupun suasana dikelasnya.

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pelaksanaan sebesar 3,58, 3,4 dan 3 yang dapat dimasukkan dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan analisis

kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada tiap-tiap tahapannya sebagian besar telah terlaksana baik. Walaupun masih terdapat beberapa kendala yang dialami siswa pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa dari mereka yang masih bingung arah menjalankan pembelajaran tersebut, ini dikarenakan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* masih belum terlalu dikenal oleh siswa di sekolah dasar. Akan tetapi, karena pada tahap mendemonstrasikan pengetahuan guru telah menjelaskan cara pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* sehingga siswa-siswa yang lain dapat membantu guru menerangkan kepada temannya yang belum mengerti. Sehingga dapat membantu meringankan tugas guru dan mengefisienkan waktu permainan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tiap kategori juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk setiap tahap analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran masing-masing sebesar 3,08, 3,58, 3,4, dan 3. Nilai ini mencapai efektifitas karena telah memenuhi syarat yang ditentukan sebagai mana diuraikan pada BAB III. Dengan demikian analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan efektif.

2. Analisis Respon Siswa

Dari data pada Tabel 4.2 dapat dibuat analisis seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5

Hasil Analisis Data Respon Siswa Dengan Menggunakan Permainan
edutainment

No	Pernyataan Respon	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Kriteria (SS+S)
1	Saya sangat senang dengan pembelajaran <i>edutainment</i>	75,8%	24,2%	-	-	Sangat Baik
2	Saya ingin mendalami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan jika dengan menggunakan pembelajaran <i>edutainment</i>	48,3%	44,8%	6,9%	-	Sangat baik
3	Saya sering belajar dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> walaupun diluar jam pelajaran	31%	6,9%	44,8%	17,2%	Tidak baik
4	Saya selalu memperhatikan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran <i>edutainment</i>	58,6%	31%	10,4%	-	Sangat baik
5	Saya sangat senang dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran <i>edutainment</i>	55,2%	31%	6,9%	6,9%	Sangat baik
6	Saya menyukai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> karena mudah dimengerti	75,8%	20,7%	3,5%	-	Sangat Baik

7	Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> secara baik	86,2%	10,3%	-	3,5%	Sangat baik
8	Jika saya mendengar kata “matematika menggunakan pembelajaran <i>edutainment</i> ” saya merasa semangat	55,2%	38%	6,8%	-	sangat baik
9	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru bukan karena takut mendapatkan hukuman	44,8%	34,5%	20,7%	-	Baik
10	Saya berusaha memahami materi yang diajarkan dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> agar dapat mengerjakan soal ulangan nantinya	69%	13,7%	10,4%	6,9%	Baik
11	Kemenangan pada pembelajaran matematika dengan pendekatan <i>edutainment</i> dapat menambah semangat belajar saya	58,6%	34,5%	6,9%	-	Sangat baik
12	Saya cepat memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan setelah pembelajaran <i>edutainment</i>	62%	34,5%	3,5%	-	Sangat baik
13	saya merasa terbantu dengan cara belajar menggunakan pembelajaran <i>edutainment</i>	65,5%	27,6%	6,9%	-	Sangat baik
14	Saya belajar dengan santai dan enjoy karena belajar dengan pembelajaran <i>edutainment</i>	72,4%	24,1%	3,5%	-	Sangat baik

Dari hasil analisis pada Tabel 4.5 sebagian siswa berpendapat bahwa mereka memberikan respon positif ketika pembelajaran menggunakan pembelajaran *edutainment*. Pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* ini karena dalam penerapannya berbentuk pembelajaran yang diselangi dengan hiburan sehingga dapat memberikan suatu dimensi kegembiraan dalam proses pembelajaran apalagi ditambah dengan adanya penghargaan bagi siswa yang dapat mencapai finis paling awal. Hal tersebut ditunjukkan hasil angket nomer 11 sebesar 58,6% menyatakan sangat setuju dan 34,5 % yang menyatakan setuju atau 93,1% siswa merespon positif. Selain itu semangat belajar mereka juga menunjukkan hasil yang baik dilihat dari keinginan siswa mendalami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan jika dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* ditunjukan pada pernyataan nomer 2 sebesar 48,3% menyatakan sangat setuju dan 44,8% menyatakan setuju atau 93,1% merespon positif. Ini dikarenakan siswa yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik karena mudah dimengerti, hal ini ditunjukkan pada pernyataan angket respon nomer 6 sebesar 75% siswa menyatakan sangat setuju dan 20,7% menyatakan setuju atau 95,7% siswa memberikan respon positif.

Seperti yang dikemukakan Sardiman mengatakan bahwa respon adalah factor psikis non-intelektual dan berperan dalam penumbuhan gairah, rasa senang dan semangat belajar dimana dari data yang diperoleh menunjukan bahwa

pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* dapat menumbuhkan gairah semangat belajar siswa sesuai dengan pernyataan angket respon nomer 6.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa rata-rata persentase yang terbesar berada dalam kategori SS (Sangat setuju) dan S (Setuju), menunjukkan lebih mendominasi walaupun masih terdapat satu kriteria tidak baik. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif pada pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *edutainment*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa adalah positif.

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari data pada Tabel 4.3 dapat dibuat hasil analisis hasil belajar siswa seperti yang ditunjunkkan pada Tabel 4.6

Tabel 4.6
Analisis Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Siswa (%)	No Absen Siswa	Banyak
1	0 – 25	0 %		-
2	26 – 50	13,8 %		4 Siswa
3	51 – 75	44,83 %		13 Siswa
4	76 - 100	41,37 %		12 Siswa

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 maka dapat diperoleh hasil bahwa dari 29 siswa kelas III SDN Karangbong I yang mengikuti tes setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi

penjumlahan dan pengurangan bilangan, banyak siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 adalah sebanyak 25 siswa, atau sebesar 86,2%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 adalah sebanyak 4 siswa atau sebesar 13,8%. Hal tersebut didasarkan pada ketetapan III SDN Karangbong I yang menyatakan bahwa siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai nilai ≥ 70 dan dikatakan tuntas secara klasikal adalah jika banyaknya siswa yang tuntas secara klasikal jika banyaknya siswa yang tuntas dalam kelas tersebut $\geq 70\%$. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa telah tercapai ketuntasan secara klasikal di kelas III pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Meskipun secara klasikal siswa kelas III di katakan tuntas, akan tetapi masih ada beberapa kelemahan yaitu dalam ketercapaian indikator menyelesaikan soal pengurangan bilangan dengan meminjam. Banyak siswa yang memperoleh nilai nol pada soal ini. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak terbiasa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment*.

Untuk indikator penyelesaian soal penjumlahan bilangan dengan menggunakan menyimpan sebagian yang memperoleh nilai nol dikarenakan kurangnya ketelitian siswa dalam menghitung. Sedangkan untuk indikator membaca dan menuliskan serta menjumlahkan bilangan dengan tidak menyimpan, sebagian besar siswa sudah dapat mencapainya dengan cukup baik, walaupun masih ada beberapa siswa yang memperoleh hasil kurang maksimal

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada BAB IV, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas III SDN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karangbong I dikategorikan baik dengan skor rata-rata tiap kategori yang diperoleh adalah 3,18

2. Respon siswa menunjukkan sangat positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.

3. Ketuntasan hasil belajar siswa secara individu menunjukkan 25 siswa tuntas dalam belajarnya atau sebesar 86,22% dari 29 siswa yang mengikuti tes dan terdapat 4 siswa yang tidak tuntas atau sebesar 13,8% dari 29 siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kelas III SDN Karangbong I secara klasikal adalah telah tuntas belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang penerapan pendekatan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* (*education entertainment*) pada pembelajaran matematika di SDN Karangbong I, penulis dapat menyarankan:

1. Pendekatan *edutainment* pada pembelajaran matematika sebaiknya digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi guru yang akan menerapkan Pendekatan *edutainment* ini sebaiknya memperhatikan/mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, khususnya persiapan untuk peralatan media tersebut karena sangat dimungkinkan akan menyita banyak waktu jika tidak benar-benar di persiapkan dengan baik. Guru juga hendaknya benar-benar menguasai materi, bisa mengelola kelas dengan baik, dan mampu bertindak cepat untuk bisa mensiasati kondisi diluar kegiatan yang sudah direncanakan.

3. Sebaiknya dalam menggunakan pembelajaran matematika dengan pendekatan *edutainment* guru harus lebih komunikatif lagi dengan siswa agar tanggapan siswa terhadap pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim, 2004. *Selayang pandang sekolah kreatif*. SD Muhammadiyah 1 Surabaya.

Surabaya

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada Edisi Revisi V*. Rineka cipta .Jakarta

Arifin. 1991. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran*

Matematika .Jakarta

Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004, *Pola Induk Pengembangan Sistem Penilaian*

Golo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar* .PT Grasindo. Jakarta

[Http://www.google.com](http://www.google.com).2006. *Pendidikan Bukan Pengajaran*

[Http://En.Wikipedia.Org/wiki/Matematika](http://En.Wikipedia.Org/wiki/Matematika)

<http://www.sahabatnestle.co.id>

Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum Pembelajaran*, Jakarta: bumi aksara.

Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Sekripsi. Surabaya: UNESA

Khisbiawati, Ema. 2006. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Pada Sub Materi Pokok Persegi Panjang dan Persegi Dikelas VII A SMPN Bungah 01 Gresik*”, skripsi. Surabaya: UNESA

Muzakir, Ahmad dan joko Sutrisno.1997. *psikologi pendidikan*.CV Pustaka Setia. Bandung

Muhadjir, Noeng.1987. *ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial*. Reka Sarasin. Yogyakarta

Sudjana, Nana. 1989. *CBSA Dalam Analisis kesesuaian pembelajaran dengan RPP yang dibuat guru pada Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru)

Sudjana, Naana. 2002. *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito)

Natts, Abuddin.2001.*Filsafat Pendidikan Islam*. Wacana Ilmu. Jakarta

Nur muhammad dan Suparman Kardi.2000. *pengajaran Langsung*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya

Nur Muhammad. 2000. *Strategi Strategi Belajar*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya

Nurkancana dan Sumartana.1986. *Evaluasi Pendidikan*. Usaha Nasional. Surabaya

Notoadmodjo, Soekidjo. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. PT Rieneka Cipta.

Jakarta

Purwanto.1990. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung

Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Jakarta

Soedjono. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Karunika. Jakarta

Subinarto. 2005. *Intelegensi Anak Jurus Jitu Mengasah Otak Si Kecil*. Nexx Media.

Bandung
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suherman, Erwan. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*.

Universitas Pendidikan Indonesia

Suwisti. Guru Bidang Studi Matematika Kelas III SDN Karangbong I Gedangan.

wawancara pribadi. Sidoarjo. 5 Agustus 2010.