

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, pola pikir dan potensi seseorang akan meningkat. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing untuk mengembangkan segala potensi seseorang agar mencapai kualitas diri yang lebih baik.¹ Allah berfirman pada Q.S. Ar-Ra'd ayat 11, sebagai berikut.

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا
بِأَنفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنِّ وَّالٍ (11)

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menyeru manusia agar berusaha untuk mengubah suatu keadaan yang ada dengan memanfaatkan potensi dan akal agar dapat keluar dari suatu yang buruk menuju situasi yang lebih baik. Sehingga salah satu caranya yaitu dengan pendidikan. Seperti yang tercantum dalam BAB II pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa:

¹ Anas Salahudin, *Filsafat Pendidikan*, (Bandung: Pusaka Setia, 2011), h. 19.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta kehidupan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika akan menjadi bekal bagi siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.³

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia sehari-hari. Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.⁴ Matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide.

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada setiap siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.

² UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Visimedia, 2007), h. 5.

³ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2.

⁴ Mulyono Abdurraman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 252.

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁵

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi matematis memiliki peran penting untuk mewujudkan siswa yang berkualitas. Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Dalam hal ini siswa menjadi pihak yang belajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengajar. Proses tersebut menghubungkan guru dan siswa sehingga terjadi komunikasi yang memiliki tujuan pembelajaran.

Kemampuan komunikasi matematis (*communication*) adalah kemampuan menyampaikan gagasan/ide matematis, baik secara lisan maupun tulisan serta kemampuan memahami dan menerima gagasan/ide matematis orang lain secara cermat, analitis, kritis, dan evaluatif untuk mempertajam pemahaman.⁶

Komunikasi matematis menjadi dua, yaitu komunikasi matematis lisan dan komunikasi matematis tulisan. Komunikasi matematis lisan diartikan sebagai suatu peristiwa saling interaksi (dialog) yang terjadi dalam suatu lingkungan kelas atau kelompok kecil, terjadi pengalihan pesan berisi tentang materi dalam

⁵Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2006, *Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Permendiknas, 2006), h. 346.

⁶ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), h. 83.

matematika yang sedang dipelajari baik antar guru dengan siswa ataupun antar siswa itu sendiri. Sedangkan komunikasi matematis tulisan adalah kemampuan atau keterampilan siswa dalam menggunakan kosa katanya, notasi, dan stuktur matematis baik dalam bentuk penalaran, koneksi, maupun pemecahan masalah.

Akan tetapi kenyataanya di lapangan kemampuan komunikasi matematis siswa masih rendah. Hal ini, berdasarkan observasi awal di SMPN 2 Kertak Hanyar, diperoleh keterangan bahwa di antara kelas yang tingkat komunikasi matematisnya belum optimal dan banyak siswa yang tidak dapat berkomunikasi matematis dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban *pretest* siswa pada materi pola bilangan yang menyatakan kemampuan komunikasi matematis siswa masih rendah pada lampiran XXXXVII. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung bersifat pasif, dikarenakan siswa lebih banyak mendengar daripada beraktifitas maupun berdiskusi dalam mengkomunikasikan apa yang harus dikerjakan oleh mereka. Akibatnya banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami dan menyampaikan ide-ide yang dimiliki dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Afrina Ruaida, S.Pd selaku guru matematika SMPN 2 Kertak Hanyar bahwa siswa mengalami kesulitan dalam hal mengkomunikasikan apa yang dikerjakan, masih kurang atau belum mampu menentukan tanpa melihat contoh, dan siswa masih belum mampu menjelaskan suatu soal yang berupa gambar dengan kata-katanya sendiri kedalam tulisan. Selain itu, siswa juga kurang aktif mengenai pelajaran yang diajarkan, kurang berkreativitas, siswa juga sering lupa saat guru mengulang

materi mengenai materi yang telah diajarkan. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa berdasarkan hasil wawancara tersebut berkaitan erat dengan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Mayoritas guru matematika pada umumnya masih kurang memperhatikan kemampuan komunikasi matematis siswa, proses pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal.

Kesulitan siswa dalam belajar matematika disebabkan pola pembelajaran yang sering digunakan yaitu pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran konvensional seperti ini yang mendominasi adalah guru dalam pembelajaran, sedangkan siswa sebagai pendengar, sehingga interaksi antara siswa dan guru kurang. Pola pembelajaran seperti ini yang bisa membuat siswa merasa bosan, jenuh, tidak semangat, serta tidak adanya ketertarikan untuk memperdalam pembelajaran matematika karena pola pembelajaran yang monoton, inilah salah satu yang menyebabkan penurunan hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan di SMPN 2 Kertak Hanyar, karena disekolah ini pembelajaran *education entertainment* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Peneliti mendapatkan informasi bahwa guru disana sering menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, melihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan salah satu dari guru matematika di SMPN 2 Kertak Hanyar, model pembelajaran yang sering digunakan *Discovery Based Learning* dan metode demonstrasi. Hal ini dikarenakan kondisi siswa yang tidak memungkinkan dan keterbatasan

kemampuan guru dalam menerapkan berbagai macam metode dan model pembelajaran serta penyediaan alat peraga. Sehingga, siswa disana mengaku kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan matematika.

Berdasarkan hal tersebut perlu menerapkan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan idenya dengan guru ataupun teman sekelas dan guru haruslah memberikan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif. Sehingga konsep *edutainment* antara pendidikan *entertainment* (sesuatu yang menyenangkan dan menghibur) perlu dicoba.

Edutainment merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan, yang menjadi populer bersamaan dengan perkembangan industri dan program hiburan pada akhir abad ke-19. Dalam hal ini, John Dewey dan para teoretikus lain mencoba menggabungkan psikologi kognitif kedalam teori-teori pendidikan. Mereka menekankan pentingnya inisiatif dan kesenangan diri saat menjalani pembelajaran dan menekankan pembelajaran sebagai sebuah aktivitas sepanjang hayat yang fundamental bagi keberadaan diri sendiri.⁷ Sehingga, penggunaan pembelajaran *education entertainment* dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis.

Sebagaimana hasil dari penelitian terdahulu dari Siti Rohmawati menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *education entertainment* dapat meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran matematika.⁸ Begitu juga hasil

⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), h. 29.

⁸ Siti Rohmawati, *Penerapan Metode Edutainment untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (PTK pada Siswa Kelas V SD Negeri Malangjiwan 01 Colomadu)*. Skripsi thesis, (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2009), h. 2.

penelitian terdahulu dari Lina Mufidah bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode *edutainment*.⁹ Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Dewi Andraini bahwa dengan menggunakan metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kualifikasi sangat tinggi dan 80% siswa memperoleh nilai sesuai dengan KKM.¹⁰

Pembelajaran *education entertainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. pembelajaran *education entertainment* ini dapat diterapkan dalam beberapa strategi pembelajaran antara lain adalah *picture and picture*, *numbered head together*, *cooperative script*, kepala bernomor struktur, *jigsaw*, *course review horray* dan ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan dalam metode *edutainment* yaitu permainan *think, pair, and share*, permainan artikulasi, permainan *mind mapping*, permainan mencari pasangan, permainan bertukar pasangan, permainan melempar bola salju, permainan tebak kata, dan permainan kelompok.¹¹ Namun, yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *picture and*

⁹ Lina Mufidah, *Pengaruh metode edutainment terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teknik-teknik dasar memasak di SMK Negeri 2 Godean*. Skripsi, (Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), h. 97.

¹⁰ Fitri Dewi Andraini, *Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Metode Edutainment Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan Dikelas VII MTsS Babussalam Kumai*. Skripsi, (Banjarmasin: Perpustakaan Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, 2016), h. 75.

¹¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), h. 17.

picture, dan *numbered head together*. Model pembelajaran kooperatif ini yang diterapkan di dalam pembelajaran *education entertainment*.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Pembelajaran *Education Entertainment* Pada Materi Pola Bilangan Dilihat Dari Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

B. Definisi Operasional

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan terukur berdasarkan apa yang diteliti untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah berikut:

1. Implementasi dapat diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai penerapan atau pelaksanaan.¹² Artinya yang dilaksanakan dan yang diterapkan adalah kurikulum yang telah dirancang atau didesain untuk dijalankan sepenuhnya. Sehingga yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu implementasi pembelajaran *education entertainment* dilihat dari kemampuan komunikasi matematis.
2. Pembelajaran *education entertainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan serta harmonis untuk

¹² Adytia Bagus Pratama, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Media, 2012), h. 235.

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.¹³ Jadi, maksud dari pembelajaran ini adalah dapat mendidik siswa dengan cara yang menyenangkan, seperti adanya permainan dalam pembelajaran.

3. Pola bilangan merupakan materi kelas VIII Semester ganjil dalam penelitian ini yang dibatasi dengan sub materi yaitu menentukan pola bilangan persegi panjang, pola bilangan segitiga, dan pola bilangan persegi.
4. Dilihat dapat diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang menggunakan mata untuk memandang (memperhatikan).¹⁴
5. Kemampuan komunikasi matematis merupakan kemampuan menyampaikan gagasan/ide matematis, baik secara lisan maupun tulisan serta kemampuan memahami dan menerima gagasan/ide matematis orang lain secara cermat, analitis, kritis, dan evaluatif untuk mempertajam pemahaman dan indikator yang digunakan dalam kemampuan komunikasi matematis, yaitu:
 - a. Menjelaskan ide atau situasi dari suatu gambar atau grafik yang diberikan dengan kata-kata sendiri dalam bentuk tulisan.
 - b. Menyatakan suatu situasi ke dalam model matematika.
 - c. Menyatakan suatu situasi dengan gambar atau grafik.¹⁵

¹³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), h. 17.

¹⁴ Bambang Marhijanto, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surabaya: Terbit Terang, 2012), h. 227.

¹⁵ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), h. 83.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Bagaimana komunikasi matematis siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar tahun pelajaran 2019/2020 pada materi pola bilangan setelah diajar dengan pembelajaran *education entertainment*?
2. Bagaimana komunikasi matematis siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar tahun pelajaran 2019/2020 pada materi pola bilangan setelah diajar dengan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara implementasi pembelajaran *education entertainment* dengan pembelajaran konvensional terhadap komunikasi matematis siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar pada materi pola bilangan?
4. Bagaimana respon siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar terhadap implementasi pembelajaran *education entertainment* dalam pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui komunikasi matematis siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar tahun pelajaran 2019/2020 pada materi pola bilangan setelah diajar dengan pembelajaran *education entertainment*.

2. Mengetahui komunikasi matematis siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar tahun pelajaran 2019/2020 pada materi pola bilangan setelah diajar dengan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui perbedaan signifikan antara implementasi pembelajaran *education entertainment* dengan pembelajaran konvensional terhadap komunikasi matematis siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar pada materi pola bilangan.
4. Mengetahui respon siswa kelas VIII SMPN 2 Kertak Hanyar terhadap implementasi pembelajaran *education entertainment* dalam pembelajaran.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa alasan yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas, yaitu:

1. Mengingat pembelajaran matematika sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Banyak siswa yang kurang menyukai dengan pelajaran matematika dikarenakan sulit dipahami dalam belajar matematika.
3. Pentingnya kemampuan komunikasi matematis bagi siswa, dan banyak siswa yang bermasalah dengan kemampuan komunikasi matematisnya.
4. Dalam usaha meningkatkan prestasi siswa dibidang matematika perlu diketahui bagaimana kemampuan komunikasi matematis siswa yang

menggunakan pembelajaran *education entertainment* pada materi pola bilangan.

5. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran *education entertainment* dilihat dari kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi pola bilangan.

F. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan berikut ini:

1. Bagi siswa dapat membantu memahami materi, mengoptimalkan kemampuan komunikasi matematis siswa terhadap materi pembelajaran serta memberikan sumbangan ilmu dalam hal memotivasi siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan informasi dalam memilih model serta metode atau teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa sesuai dengan materi yang diajarkan agar memperoleh hasil yang maksimal.
3. Bagi sekolah yang diteliti, agar dapat menjadikan bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam menggunakan pembelajaran *education entertainment* untuk menciptakan solusi yang tepat.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat intelektual dan usia yang relative sama.
- c. Pembelajaran *education entertainment* dalam pembelajaran akan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, lebih menyenangkan dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran.
- d. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara komunikasi matematis siswa yang diajar dengan pembelajaran *education entertainment* dengan pembelajaran konvensional pada materi pola bilangan dikelas VIII SMPN 2 Kertak Hayar tahun 2019/2020.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan antara komunikasi matematis siswa yang diajar dengan pembelajaran *education entertainment* dengan pembelajaran konvensional pada materi pola bilangan dikelas VIII SMPN 2 Kertak Hayar tahun 2019/2020.

H. Penelitian Terdahulu

1. Rohmawati, Siti. 2009. **“Penerapan Metode *Edutainment* untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (PTK pada Siswa Kelas V SD Negeri Malangjiwan 01 Colomadu)”**. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan respon siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan sifat-sifat bangun ruang. Hal ini dapat dilihat dari : 1) kemampuan siswa mengerjakan soal matematika sebelum diadakan tindakan sebesar 11,66 % dan sesudah tindakan mencapai 56,86 %, 2) kemampuan siswa memberikan tanggapan sebelum adanya tindakan sebesar 19,33 % dan sesudah tindakan mencapai 62,74 %, 3) kemampuan siswa dalam mengajukan ide/tanggapan sebelum tindakan sebesar 20,33 % dan sesudah tindakan mencapai 68,63 %. 4) kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan materi sebelum tindakan sebesar 23,33 % dan sesudah tindakan mencapai 80,39 %. 5) kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada sebelum tindakan sebesar 15 % dan sesudah tindakan mencapai 72,54 %. Kesimpulan dalam Penelitian ini adalah penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan respon belajar matematika siswa.
2. Andraini, Fitri Dewi. 2016. **“Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Metode *Edutainment* Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan di kelas VII MTsS Babussalam Kumai”**. Skripsi.

Banjarmasin: Perpustakaan Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode *edutainment* pada materi operasi bilangan pecahan pada tes akhir di kelas VII A berada pada kualifikasi sangat tinggi dan tinggi yaitu 80% siswa telah memperoleh nilai sesuai dengan KKM ≥ 70 .

3. Mufidah, Lina. 2013. **“Pengaruh metode *edutainment* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teknik-teknik dasar memasak di SMK Negeri 2 Godean”**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean masuk dalam kategori cenderung tinggi yaitu 69%. (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, hal ini ditunjukkan dengan memiliki nilai *pretest* rata-rata (mean)= 14, sedangkan nilai *posttest* memiliki rata-rata = 24,3 sedangkan nilai *t* hitung *pre-test* sebesar 9.771 sedangkan *t* hitung *post-test* sebesar 4.838 dan lebih besar dari *t* tabel pada taraf signifikansi 5% (2,402) dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

4. Maghfiroh, Siti, 2018. **“Pengaruh metode *edutainment* terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo”**. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan metode *edutainment* dengan rumus *product moment*, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan metode *edutainment* di SMAN 2 Sidoarjo tergolong baik dengan hasil 71% dari rentangan 65% - 100%. (2) Keterampilan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo tergolong baik dengan hasil 91,6% dari rentangan 65% - 100%. (3) Metode *edutainment* memiliki pengaruh terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Hal ini terbukti dengan diterimanya H_a dan ditolaknya H_0 dengan t hitung sebesar 2,2837 lebih besar dari t tabel.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang berisi tentang pengertian pembelajaran matematika, metode pembelajaran, pembelajaran *education entertainment*, pembelajaran konvensional, kemampuan komunikasi matematis, respon siswa dan materi pola bilangan.

BAB III Metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data dan analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan Hasil Penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, analisis kemampuan awal siswa, deskripsi data kemampuan komunikasi matematis, analisis kemampuan komunikasi matematis siswa, kemampuan komunikasi matematis perindikator pada kelas eksperimen dan kontrol, respon siswa terhadap pembelajaran melalui pembelajaran *education entertainment* dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup berisi simpulan dan saran-saran.