

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MENGUNAKAN PENDEKATAN *EDUTAINMENT* SISWA KELAS VIII-3 SMP NEGERI 254 JAKARTA

Dwi Nur Oktaviani  
Slamet Soro  
Benny Hendriana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
dwinuroktaviani94@gmail.com - 085770591745

**Abstract.** This classroom action research aims to improve students' mathematics learning outcomes on the building materials of flat sides through learning based on the Edutainment approach. This research was conducted in SMP Negeri 254 Jakarta in the academic year 2016-2017 in May 2017. The subjects of the study were students of class VIII-3 SMP Negeri 254 Jakarta, which consisted of 36 students, consisting of 20 male students and 16 female students. The method used in this study is Classroom Action Research (PTK) with Kurt Lewin model through four stages of planning, implementation, observation and reflection consisting of three cycles. Based on the results of research that has been done can be concluded that the average value of student learning outcomes before action is 59.33 with the percentage of KKM achievement of 22.22%. The average of students' mathematics learning outcomes in cycle I was 70.22 with the percentage of KKM achievement of 69.44%. The average ability of student learning outcomes in cycle II amounted to 75.81 with a percentage of KKM achievement of 75%. The average ability of student learning outcomes in the third cycle of 81.61 with the percentage of achievement of KKM of 89.89%. Thus it can be concluded that learning based on Edutainment approach can improve student learning outcomes of grade VIII-3 SMP Negeri 254 Jakarta.

**Keywords:** *Learning Based on Edutainment Approach, Classroom Action Research (PTK), Mathematics Learning Outcomes.*

How to cite: Oktaviani, D.N., Soro, S., & Hendriana, B. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan pendekatan *edutainment* siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 254 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, Vol. 2, 431-435. Jakarta: LPPM Universitas Indraprasta PGRI.  
<http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.112>

### PENDAHULUAN

Negara maju adalah negara yang sangat memperhatikan segala aspek kehidupan masyarakatnya. Indonesia merupakan negara yang sedang berproses dari negara berkembang menjadi negara maju. Pendidikan merupakan aktivitas atau usaha untuk mencapai tujuan nasional diantaranya mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan adalah proses belajar menuju kehidupan yang lebih dari hal yang terkecil hingga terbesar. Pendidikan akan mengubah cara berpikir seseorang, karena dengan pendidikan mengubah orang yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang sudah tahu menjadi lebih tahu. Selain

itu, pendidikan juga berguna untuk mengembangkan potensi-potensi diri yang dimiliki oleh setiap manusia. Menurut Slameto belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto.2010). Belajar pada saat pertama kali adalah mengenal lingkungan sekitar, memahami karakter ataupun sifat dari seseorang, Makna konkret belajar berarti mendapat pengetahuan dari pengalaman yang lalu dan akan memandu perilaku pada masa yang akan datang (Suyatno, 2009).

Ilmu pengetahuan memanglah sangat dibutuhkan untuk manusia, begitupun ilmu pengetahuan matematika juga sangat penting bagi manusia, di mana dalam kehidupan sehari-hari manusia tanpa sadar menggunakan ilmu matematika dalam kegiatannya, dengan ini maka kata Matematika berasal dari kata *Mathema* yang artinya pengetahuan dan *mathenein* yang artinya berpikir dan belajar (Ali Hamzaah, 2014). Matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang didapat melalui proses berpikir seseorang. Pendapat tersebut sepadan dengan pendapat Berdasarkan Tinggi, matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar (Erman, 2003). Dengan mempelajari matematika siswa dapat mengasah berbagai kemampuan yang dibutuhkannya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan dalam kesehariannya (Hapsari, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru matematika kelas VIII-3 SMP Negeri 254 Jakarta nilai ulangan tengah semester matematika kelas VIII-3 masih kurang karena banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 72 dengan jumlah siswa kelas VIII-3 adalah 36 siswa. Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester di semester genap tahun pelajaran 2016-2017 yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 8 orang, dengan nilai rata-rata 59,33. Hal ini seperti dikatakan kurang optimal karena hanya 22,22% saja siswa yang sudah mencapai KKM dan 78,78 % masih belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan hasil belajar matematika siswa rendah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kolaborator, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika karena siswa tidak berperan aktif, siswa hanya memperlihatkan dan mencatat apa yang dijelaskan guru, bahkan sikap acuh siswa terhadap pelajaran matematika, tidak adanya interaksi siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Kesulitan guru dalam memilih media yang tepat membuat guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah ketika mengajar (Ariyawan, 2016).

Dengan keadaan ini, siswa tidak bisa mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam pembelajaran matematika. Ada pula faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika siswa di kelas VIII-3 yaitu kurangnya motivasi dari guru dan pembelajaran yang dilakukan monoton dengan metode ceramah. Siswa cenderung menjadi pasif dan tidak termotivasi dalam pembelajaran. Kadang mereka tidak tertarik dengan pelajaran matematika.

Antisipasi yang baik untuk mencegah rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah model pembelajaran di dalam kelas yang dibuat semenarik mungkin oleh guru, sehingga siswa dapat terpancing untuk ikut berperan aktif dalam materi bangun ruang sisi datar yang diberikan dengan Pendekatan *Edutainment*. Permainan yang menarik dan sesuai dengan materi akan membuat anak-anak antusias untuk belajar (Heru, 2016). Sehingga, guru dapat memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut, sehingga diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran, sehingga pada evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

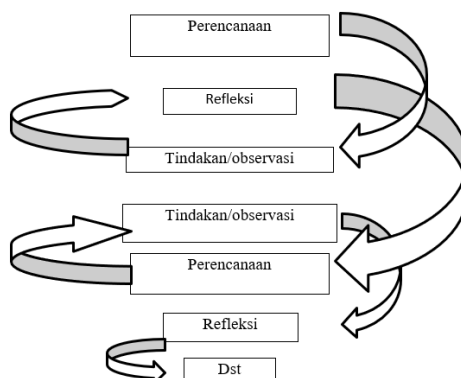
*Edutainment* adalah sebuah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Hamruni, 2008). Pembelajaran *Edutainment* ini berupaya mengajak siswa untuk menyenangi semua mata pelajaran. Salah satunya adalah pelajaran matematika.

Kurikulum matematika disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika secara Nasional. Dari sekian banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari bermain, maka pendekatan *Edutainment* perlu digunakan sebagai metode pembelajaran. Pelajaran dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga proses belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi anak.

Dari uraian di atas, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Menggunakan Pendekatan Edutainment Siswa Kelas VIII-3 SMP Negeri 254 Jakarta Tahun Pelajaran 2016-2017*”.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 254 Jakarta. Yang beralamat di Jl. Gandaria V, Kelurahan Jagakarsa, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, refleksi, dan selanjutnya diulang kembali dengan perencanaan tindakan berikutnya.



Gambar 1. Alur Dalam Penelitian Tindakan

Perlakuan yang diberikan adalah Pendekatan *Edutainment* yang dilaksanakan selama empat minggu kepada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 254 Jakarta yang terdiri dari 36 siswa. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan tes tertulis berbentuk uraian sebanyak 7 soal. Metode tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII-3. Analisis yang digunakan, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas untuk mendapatkan soal yang dipercaya, sehingga dapat mengukur hasil belajar matematika siswa. Soal yang diberikan sesuai dengan indikator hasil belajar matematika siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan tes Siklus I didapat data bahwa persentase pencapaian KKM telah meningkat dari hasil pra siklus sebesar 0% menjadi 69,44%. pada pra siklus hanya ada 8 siswa yang mencapai

KKM, setelah dilakukan tindakan pada tes Siklus I meningkat menjadi 25 siswa yang mencapai KKM. Adapun pencapaian KKM pada Siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Pencapaian KKM Tes Siklus 1

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
1	Belum mencapai KKM	11	30,56%	70,22
2	Sudah Mencapai KKM	25	69,44%	

Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan oleh *Observer* melalui pengisian lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata persentase aktivitas siswa pada Siklus I sebesar 69,85%. Sedangkan rata-rata persentase aktivitas guru pada Siklus I sebesar 78,68%. Rata-rata tersebut didapat melalui hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua pada Siklus I.

Berdasarkan tes Siklus II didapat data bahwa persentase pencapaian KKM telah meningkat dari hasil tes siklus I sebesar 69,44% menjadi 75%. Pada tes siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa, setelah dilakukan tindakan Siklus II, pada tes Siklus II meningkat menjadi 27 siswa yang mencapai KKM.

Tabel 2. Persentase Pencapaian KKM Tes Siklus 2

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
1	Belum mencapai KKM	9	25%	75,81
2	Sudah Mencapai KKM	27	75%	

Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan oleh *Observer* melalui pengisian lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata persentase aktivitas siswa pada Siklus II sebesar 86,03%. Sedangkan rata-rata persentase aktivitas guru pada Siklus II sebesar 88,24%. Rata-rata tersebut didapat melalui hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua pada Siklus II. Berdasarkan tes yang dilaksanakan pada Siklus III didapat data bahwa presentase pencapaian KKM telah meningkat dari hasil tes Siklus II sebesar 75% menjadi 88,89%. Nilai rata-rata meningkat dari 75,81 menjadi 81,61. pada tes Siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 27 siswa, setelah dilakukan tindakan Siklus III, pada tes Siklus III meningkat menjadi 32 siswa yang mencapai KKM.

Tabel 3. Persentase Pencapaian KKM Tes Siklus 3

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
1	Belum mencapai KKM	4	11,11%	81,61
2	Sudah Mencapai KKM	32	88,89%	

Berdasarkan hasil observasi, rata-rata persentase aktivitas siswa pada Siklus III sebesar 89,71%. Sedangkan rata-rata persentase aktivitas guru pada Siklus III sebesar 91,95%. Rata-rata tersebut didapat melalui hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua Siklus III.

## Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dimulai dengan melakukan analisis awal siswa dengan observasi sebelum melakukan tindakan. Data awal berupa hasil belajar matematika pada nilai ulangan tengah semester (UTS) semester genap di kelas VIII-3. Hasil belajar dan hasil pengamatan pada nilai ulangan tersebut menjadi bahan awal observasi dan refleksi bagi peneliti yang bekerja sama dengan kolaborator pada penelitian tindakan kelas ini.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan tiga siklus, pada siklus pertama diadakan dua kali pertemuan kemudian tes siklus I dan dua kali pada siklus kedua setelah itu tes siklus II dan siklus ketiga diadakan dua pertemuan kemudian tes siklus III. Siklus dari pelaksanaan penelitian terdiri dari empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, nilai rata-rata kemampuan hasil belajar matematika siswa pada sebelum tindakan sebesar 59,33, Siklus I sebesar 70,22, Siklus II sebesar 75,81 dan Siklus III sebesar 81,61. Persentase pencapaian KKM pada pra siklus sebesar 0%, Siklus I sebesar 69,44%, Siklus II sebesar 75% dan Siklus III sebesar 88,89%.

Rata-rata aktivitas guru pada Siklus I sebesar 78,68%, Siklus II sebesar 88,24% dan Siklus III sebesar 91,95%, sehingga keterlaksanaan aktivitas guru pada Siklus I sampai dengan Siklus III sebesar 86,29%. Rata-rata aktivitas siswa pada Siklus I sebesar 69,85%, Siklus II sebesar 86,03% dan Siklus III sebesar 89,71%, sehingga keterlaksanaan aktivitas siswa pada Siklus I sampai dengan Siklus III sebesar 81,86%. Hasil analisis angket respon siswa keterkaitannya dengan indikator penalaran, pemahaman, ketertarikan dan motivasi siswa juga memiliki kualifikasi yang tinggi. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui, bahwa pendekatan *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## PENUTUP

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-3 di SMP Negeri 254 Jakarta dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* materi bangun ruang sisi datar. Dari hasil penelitian tersebut, pendekatan *Edutainment* dapat diterapkan oleh guru matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, Bayu. 2016. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Edutainment Materi Program Linier Di SMK-PP N Kupang*. Vol. 1, No 2.
- Suherman, Erman 2003. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Hamzah, Ali dkk. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali pers.
- Kurniawan, Heru. 2016. *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Pertiwi, Hapsari Ika. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Berbasis Joyful Learning Materi Peluang Untuk Siswa Kelas XI SMA*. Volume : 2.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyatno. 2009. *Model Pembelajaran Membaca dan kemampuan Penalaran Terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca*. Jakarta : UHAMKA Press.