

**“E-G-L” (ENKLEK GAME LEARNING) MEDIA EDUKATIF DAN
INOVATIF SEBAGAI MEDIA MASA ORIENTASI SISWA (MOS) DALAM
PEMETAAN KEMAMPUAN DASAR SISWA
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Abdul Rozak¹⁾, Muji Rahayu²⁾

Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA IKIP PGRI Madiun

Email : rozak01101994@gmail.com, rahayu_muji@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game learning* inovatif dan edukatif yang dapat menumbuhkan dan melestarikan budaya Indonesia, serta memetakan kemampuan dasar siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, dengan model pengembangan *ADDIE*, yang terbagi dalam 5 fase, yaitu : 1) Fase Analisis (*analysis*), 2) Fase Desain (*Design*), 3) Fase Pengembangan (*Development*), 4) Fase Penerapan (*Implementation*), 5) Fase Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA dengan penerapan kurikulum K13 di sekolah. Produk penelitian ini adalah media E-G-L berbasis budaya Indonesia. Penelitian berlangsung dalam tiga tahap, yaitu: 1) kajian teori dan analisis kebutuhan; 2) pembuatan media E-G-L dan instrumen soal; 3) uji coba perangkat dan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes kemampuan dasar siswa dengan menggunakan media E-G-L menunjukkan hasil yang positif, yang ditunjukkan oleh adanya hasil respon guru dan siswa melalui wawancara dan angket serta dengan nilai rerata tes 81,33. Jadi secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian bahwa media E-G-L dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat masa orientasi siswa (MOS) dan guru dapat mengukur kemampuan dasar siswa lebih awal.

Kata Kunci : Budaya Indonesia, *E-G-L*, Media, Kemampuan Dasar

ABSTRACT

This research aims to develop an innovative media and educational learning game that can foster and preserve the culture of Indonesia, as well as mapping the basic abilities of students. The Type of this research is *Research and Development*, with the development model is *ADDIE*'s model is used in this development, which is divided into five phases, that is : 1) Phase of Analysis, 2) Phase of Design, 3) Phase of Development, 4) Phase of application, 5) Phase of Evaluation . The subject of this research is a grade 10th Senior High School with K13's curriculum that implementation in schools. The products of this research is media E-G-L with Indonesian culture. This research takes in three stages, they are : 1) the study of theory and analysis needs.; 2) Making the media E-G-L and instruments matter.; 3) Testing devices and experiments. The results showed that test the basic ability of students that used media E-G-L show positive results, demonstrated by the results of responses of teachers and students through interviews and questionnaires as well as with a mean value of 81.33 test. So overall , based on the results of research that media E-G-L can increase student's

motivation at the time of the student orientation (MOS) and teachers can measure the basic ability of students early.

Keywords: Culture Indonesia, E-G-L, Media, Basic Ability

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan didukung dengan kualitas individunya merupakan beberapa faktor penentu kemajuan suatu negara. Pada saat ini kualitas pendidikan di Indonesia belum bisa dikatakan baik. Hal tersebut didasarkan dari hasil pemetaan *The Learning Curve-pearson* untuk akses dan mutu pendidikan pada Januari 2014 bahwa Indonesia menempati posisi ke-40 dari 40 negara (Pearson plc: 2015). Hal tersebut dapat dijadikan sebagai suatu tolok ukur agar sistem pendidikan nasional mengalami perombakan sehingga kualitas pendidikan pun meningkat.

Faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah sistem pendidikan yang belum maksimal. Salah satunya yaitu pemetaan kemampuan dasar siswa yang belum tepat. Pada tahun terakhir, pemetaan kemampuan siswa pada jenjang SMP dan SMA menggunakan danem. Namun pemetaan berdasarkan nilai danem belum efektif. Sedangkan pemetaan kemampuan dasar siswa sejak awal memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Melalui pemetaan ini dapat membantu guru dalam menentukan strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat sehingga hasil pembelajaran menjadi maksimal.

Sesuai dengan Permendikbud No. 18 tahun 2016 tentang pengenalan lingkungan sekolah bagi siswa baru pasal (2) ayat (1) yang berbunyi “Pengenalan lingkungan sekolah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bertujuan untuk (a) mengenali potensi diri siswa baru”. Maka dari itu

dalam upaya menerapkan Permendikbud No. 18 pemetaan kemampuan siswa tepat diterapkan pada saat pengenalan lingkungan sekolah atau yang sering disebut Masa Orientasi Siswa (MOS).

Mahanta (2012) berpendapat sebagai berikut.

The study of mathematics is considered to be very important in each and every country of the world. Students are required to learn mathematics which is considered as a basic education, since the skill of mathematics computation is essential in every walk of life.

Belajar matematika dianggap sangat penting bagi setiap negara di dunia. Siswa diminta untuk belajar matematika yang dianggap sebagai pendidikan dasar, karena keterampilan perhitungan matematika sangat penting dalam setiap langkah kehidupan. Selain itu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh disetiap jenjang pendidikan. Matematika juga berkaitan dengan kemampuan kognitif siswa. Namun, pada saat ini pengajaran matematika masih monoton. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah model pembelajaran dan media pembelajaran yang edukatif dan inovatif untuk menarik minat siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Swasti Maharani (2015) bahwa model pembelajaran yang diperlukan adalah model pembelajaran yang dapat membuat matematika menjadi lebih menarik bagi siswa.

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (dalam Santrock, 2007: 440) bahwa prinsip dasar dan standar untuk matematika pada level *grade* yang berbeda. Grade 9 sampai 12, NCTM (2000) merekomendasikan agar semua siswa harus mempelajari matematika disepanjang masa SMA. Karena minat siswa mungkin berubah selama dan sesudah SMA, mereka mungkin akan mendapat manfaat dari pelajaran matematika. Mereka harus mengalami kemampuan aljabar, geometri, statistika, probabilitas, dan matematika diskrit (termasuk matematika komputer). Mereka harus pandai dalam mem-visualisasikan, dan menganalisis situasi dalam term matematis. Mereka juga harus bisa menjustifikasi dan membuktikan ide- ide berbasis matematika.

Pelaksanaan pemetaan kemampuan dasar siswa membutuhkan suatu media. Media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan media berbasis permainan sebagai perantara menentukan kemampuan dasar siswa agar pengajaran sangat efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Umi Nur Widayati (2015) bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif digunakan sebagai *learning exercise* bagi siswa. Permainan dalam pemetaan kemampuan dasar ini tentunya bukan permainan yang asal-asalan melainkan haruslah permainan edukatif dan inovatif. Manfaat dari permainan adalah memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa.

Media tersebut dimaksudkan untuk menentukan kemampuan dasar siswa serta untuk melestarikan budaya Indonesia yang mulai punah karena masuknya budaya asing ke Indonesia. Adapun permainan engklek atau yang selanjutnya disebut E-G- L (*Engklek Game Learning*) ini adalah media pemetaan kemampuan dasar yang dibuat

oleh penulis sendiri. Hal tersebut sejalan dengan Rahmawati (2009: 9) bahwa permainan engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan. Sesuai dengan pemaparan tersebut peneliti memilih mengembangkan media pemetaan kemampuan dasar siswa dengan memodifikasi permainan engklek menjadi permainan bermuatan materi matematika dan dipadukan dengan batik yang menjadi budaya khas Indonesia, sehingga siswa dapat bermain dan mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki. Selain itu penelitian menurut Abi Suwito dan Dinawati Trapsilasiwi (2016) bahwa media pembelajaran berbasis budaya Jawa dan Madura (*etnomatematika*) menunjukkan hasil yang sangat positif.

Pengembangan media ini diharapkan dapat membuat pemetaan kemampuan dasar siswa menjadi tepat dan bermanfaat untuk guru sehingga hasil pembelajaran menjadi maksimal, dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan kualitas individu di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah guru matematika dan siswa kelas X dari sekolah di kabupaten Magetan. Data penelitian ini terbagi atas dua kategori, yakni data verbal dan data berupa skor atau nilai siswa. Data verbal berupa informasi tentang tanggapan guru dan siswa mengenai keefektifan media yang diperoleh dari hasil wawancara dan data angket untuk memperkuat data wawancara tersebut. Sementara itu, data skor atau nilai siswa diperoleh dalam kegiatan pengerjaan instrumen soal yang telah dibuat.

Prosedur Penelitian

Tempat penelitian adalah sekolah menengah atas di kabupaten Magetan

yang menerapkan kurikulum K13. Instrumen pengumpul data pada penelitian ini terdiri atas instrumen soal dan angket. Instrumen soal yang dibuat adalah instrumen soal yang berpedoman pada skala standar NCTM dan di sesuaikan dengan kurikulum K13. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket analisis kebutuhan dan angket respon guru dan siswa.

Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang sering disebut penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game educative*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiono (2014) yang menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu model dalam mendesain suatu perangkat pendidikan yang terbagi dalam 5 fase, yaitu: 1) Fase Analisis (*analysis*), 2) Fase Desain (*Design*), 3) Fase Pengembangan (*Development*), 4) Fase Penerapan (*Implementation*), 5) Fase Evaluasi (*Evaluation*).

Pengembangan media E-G-L ini meliputi kegiatan pembuatan *prototype* media E-G-L menggunakan Corel Draw X4, pembuatan instrumen soal, *review* (ahli dan praktisi), revisi, uji coba, dan revisi akhir. *Review* dilakukan oleh tiga orang yang terdiri atas 2 orang dosen dan 1 orang guru. *Reviewer* dalam penelitian ini adalah orang yang memiliki kompetensi di bidang matematika dan paham mengenai kurikulum K13. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh validitas media E-G-L dan instrumen soal diujicobakan. Uji coba dilakukan

pada siswa kelas X SMA di Kabupaten Magetan.

Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu : 1) Uji coba kelompok kecil; uji coba kecil termasuk validasi empirik produk. Uji coba ini dilakukan kepada 6 orang siswa kelas X di kabupaten Magetan yang memiliki kemampuan ber- variasi (tinggi, sedang, dan rendah) ; 2) uji coba lapangan; uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas X SMA sekolah di kabupaten Magetan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis (*Analysis*)

a) Analisis aspek-aspek media E-G-L yang akan dikembangkan.

Analisis aspek-aspek media E-G-L pembelajaran yang akan dikembangkan dilakukan untuk memperoleh aspek bahan dan alat yang di perlukan dalam pembuatan media game, tujuan dari pembuatan game, serta manfaat yang diperoleh setelah media diterapkan. Berdasarkan hasil diskusi tim, dipilihlah satu media *game*, yaitu engklek yang dipadukan dengan batik sebagai *background*. Tujuan dari penerapan media ini adalah: (1) sebagai sarana rekreatif bagi siswa baru yang masuk ke Sekolah Menengah Atas (SMA); (2) sebagai media *game educative* pada saat proses Masa Orientasi Siswa (MOS) sekaligus untuk melakukan pemetaan kemampuan dasar siswa baru, dengan pengujian melalui instrumen soal yang berpedoman pada *Principles and Standards for School Mathematics* dari *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)*.;

b) Analisis dampak

Analisis dampak dilakukan untuk mendeskripsikan dampak penerapan media E-G-L ini. Dampak yang dapat diberikan oleh penerapan media ini diantaranya: (1) Masa Orientasi Siswa

(MOS) menjadi kegiatan yang edukatif sekaligus menyenangkan; (2) Masa Orientasi Siswa (MOS) dapat menjadi kegiatan untuk memetakan kemampuan dasar siswa, mengingat menurut Middleton & Goepert (dalam Santrock, 2007) perspektif konstruktivis prinsip yang didiskusikan di bawah ini haruslah diikuti dalam mengajarkan matematika: (a) Menjadikan matematika realistik dan menarik; (b) Mempertimbangkan kemampuan murid yang sudah ada; (c) Kurikulum matematika interaktif secara sosial; (d) Proyek matematika inovatif;

c) Analisis situasi.

Analisis situasi dilakukan untuk melihat apakah media E-G-L dapat memetakan kemampuan dasar siswa secara tepat dan bermanfaat untuk guru. Situasi yang dianalisis pada penelitian ini adalah situasi mengenai Masa Orientasi Siswa (MOS) dan Budaya Nasional.

Desain (Design)

Tahap selanjutnya adalah tahap mendesain media E-G-L yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Desain yang dilakukan adalah membuat rancangan media E-G-L, dan membuat instrumen soal yang berpedoman pada *Principles and Standards for School Mathematics* dari *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)*. Penyusunan rancangan media E-G-L ini bertujuan untuk menggambarkan keseluruhan isi media yang akan dibuat. Proses desain media E-G-L dilakukan dengan cara membuat sketsa media E-G-L pada kertas A4, kemudian dilanjutkan pada pembuatan desain media E-G-L secara grafis dengan bantuan *software CorelDRAW Graphics Suite X4*.

Pengembangan (Development)

Software yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah Corel

DRAW Graphics Suite X4 dan *Microsoft Office Word 2007*. Proses pengembangan media diawali dengan membuat desain *template* media E-G-L dan mengumpulkan komponen media, yaitu gambar batik dan gambar engklek. Selanjutnya adalah pembuatan instrumen soal yang berpedoman pada *Principles and Standards for School Mathematics* dari *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)*. Instrumen soal tersebut terdiri atas : 1) bilangan dan operasi (5 Soal); 2) aljabar, geometri (5 Soal); 3) pengukuran (5 Soal) dan, 4) data analisis serta peluang (5 Soal). Soal-soal tersebut dihimpun atau dibuat melalui seleksi soal Ujian Nasional.



Gambar 1. Media E-G-L

Setelah media pembelajaran ini selesai dibuat, kemudian dilakukan evaluasi oleh *reviewer*. Berikut hasil evaluasi media oleh *reviewer*.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kualitas Media

No.	Indikator	Ahli media
1	Pemilihan warna <i>background</i>	Sangat baik
2	Keserasian warna <i>background</i> dengan batik	Baik
3	Tata letak batik	Sangat baik
4	Kejelasan petunjuk media	Baik
5	Kualitas media	Baik

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kualitas Instrumen Soal

No.	Pernyataan	Ahli Materi
1	Kesesuaian antara silabus Kementerian Pendidikan Nasional.	Sangat baik
2	Kejelasan tujuan pemberian instrumen soal	Sangat baik
3	Cakupan soal	Baik
4	Keteruntutan soal	Baik
5	Kejelasan soal	Baik
6	Kualitas soal	Baik
7	Kemungkinan mengukupan dasar siswa	Baik
8	Kemampuan memetakan kemampuan dasar siswa	Baik

Menurut para ahli kualitas media yang dibuat tergolong dalam kriteria baik dan kualitas materi tergolong baik. Hal ini dilihat dari hasil angket dimana setiap butir dikategorikan baik dan sangat baik. Para ahli juga menyatakan bahwa media E-G-L layak untuk di uji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan masukan dan saran ahli. Adapun beberapa masukan dan saran ahli diantaranya adalah 1) Gambar engklek hendaknya di buat lebih baik.; 2) Gambar batik lebih diserasikan satu sama lain.; 3) *Font* instrumen soal pada kartu soal agar diperbesar.; 4) Kalimat soal pada kartu soal perlu diperhatikan lagi.; 5) Ukuran media E-G-L yang terlalu besar. Setelah dilakukan revisi dihasilkan media E-G-L yang sudah dapat diuji cobakan. Langkah selanjutnya adalah proses pencetakan *banner* media E-G-L dan pencetakan instrumen soal dalam bentuk kartu soal.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap awal dalam kegiatan ini adalah uji coba kelompok kecil. Sampel penelitian uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 orang siswa kelas X. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan validasi empirik. Prosedur pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan seperti prosedur uji coba lapangan/klasikal, yaitu penjelasan penggunaan media dan aturan-aturan didalamnya, pelaksanaan, tes hasil belajar, dan analisis hasil THB. Setelah validasi empirik didapat dengan hasil baik, maka media E-G-L sudah dapat diuji cobakan pada kelompok klasikal. Media E-G-L yang telah dibuat diterapkan kepada kelompok klasikal yaitu siswa kelas X SMA. Proses uji coba lapangan bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan data nilai tes oleh siswa.

Pelaksanaan uji coba lapangan media E-G-L adalah sebagai berikut:

a) Tahap 1: penjelasan penggunaan media dan aturan terkait *game* dan petunjuk pengerjaan soal. Penjelasan penggunaan media dan aturan terkait *game* dan petunjuk pengerjaan soal disampaikan oleh pembuat media, hal ini dilakukan agar siswa paham dan mengerti bagaimana penggunaan media dan proses penelitian dapat berjalan dengan lancar dan efektif; b) Tahap 2 siswa mem- praktekan media E-G-L. Langkah pertama siswa memainkan engklek seperti petunjuk yang telah disampaikan sebelumnya; c) Tahap 3 siswa mengerjakan soal. Siswa melalui kotak engklek nomor 1 (siswa mengerjakan 2 soal bilangan dan 2 soal operasi), kotak engklek nomor 2 (siswa mengerjakan 3 soal bilangan dan 3 soal operasi), kotak engklek nomor 3 (siswa mengerjakan 3 soal aljabar dan 3 soal geometri), kotak engklek nomor 4 (siswa mengerjakan 1 soal aljabar dan 1 soal geometri), kotak engklek nomor 5 (siswa mengerjakan 1 soal aljabar dan 1 soal geometri), kotak engklek nomor 6 (siswa mengerjakan 5 soal pengukuran), kotak engklek nomor 7 (siswa mengerjakan 1 soal analisis data dan 1 soal peluang), kotak engklek nomor 8 (siswa mengerjakan 1 soal analisis data dan 1 soal peluang), kotak engklek nomor 9 (siswa mengerjakan 3 soal analisis data dan 3 soal peluang), begitu seterusnya sampai siswa terakhir. Setelah *game* selesai, siswa mengerjakan soal Tes Hasil Belajar (THB), kemudian setelah THB kami menganalisis kemampuan dasar siswa melalui hasil tes tersebut. Dalam pelaksanaan uji coba ditemukan beberapa kendala, yakni : 1) Siswa tidak memahami petunjuk secara benar ; 2) Media memerlukan tempat yang luas.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan yaitu meliputi evaluasi media berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa setelah penggunaan/implementasi media E-G-L. Berikut data hasil angket respon guru dan siswa.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Respon Guru Terhadap Media E-G-L

No.	Pernyataan	Persentase
1	Pemilihan warna <i>background</i>	Sangat baik
2	Keserasian warna <i>background</i> dengan batik	Baik
3	Tata letak batik.	Baik
4	Kejelasan petunjuk media	Baik
5	Kualitas media	Baik
6	Kesesuaian antara silabus Kementerian Pendidikan Nasional.	Baik
7	Kejelasan tujuan pemberian instrumen soal.	Sangat baik
8	Cakupan soal.	Sangat baik
9	Keteruntutan soal.	Baik
10	Kejelasan soal.	Baik
11	Kualitas soal.	Baik
12	Kemungkinan mengukur kemampuan dasar siswa.	Baik
13	Kemampuan memetakan kemampuan dasar siswa.	Baik

Tabel 4. Hasil Angket Respon Media Oleh Siswa Terhadap Media E-G-L

No.	Pernyataan	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	Saya merasa senang mengikuti masa orientasi siswa (MOS) menggunakan media E-G-L	25	89,29%	Sangat Tinggi
2	Menurut saya, kegiatan masa orientasi siswa dipadukan dengan media E-G-L menjadi tidak membosankan	23	82,14%	Sangat Tinggi
3	Menurut saya, media E-G-L dipadukan dengan soal untuk mengukur kemampuan dasar dapat membuat saya semangat	21	75,00%	Tinggi
4	Dengan senang hati, saya melakukan aktivitas-aktivitas masa orientasi siswa yang di padukan dengan media E-G-L	24	85,71%	Sangat Tinggi
5	Saya berusaha dengan baik dalam menjawab soal tes kemampuan dasar.	21	75,00%	Tinggi

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media E-G-L, siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media E-G-L dalam kegiatan masa orientasi siswa (MOS). Hal ini dilihat dari persentase

dari setiap butir lebih dari 70% dengan kriteria “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”. Dilihat dari setiap aspek respon siswa juga menyatakan bahwa setiap aspek mendapat persentase diatas

70%. Berikut hasil analisis angket berdasarkan aspek respon.

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Respon Siswa Berdasarkan Aspek Respon

Aspek	Jumlah	Persentase	Kriteria
Rasa senang (1,2)	48	85,72 %	Sangat Tinggi
Semangat (3)	21	75,00 %	Tinggi
Perhatian (4)	24	85,71 %	Sangat Tinggi
Keseriusan (5)	21	75,00 %	Sangat Tinggi

Berdasarkan data hasil dari angket respon siswa di atas, diperoleh persentase respon siswa sebesar >70%. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media E-G-L, siswa memiliki respon yang “positif”. Selain data hasil dari angket respon siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Dari hasil wawancara secara keseluruhan, media E-G-L dapat menjadi sarana masa orientasi siswa (MOS) yang menarik dan dapat mengukur serta memetakan kemampuan dasar siswa baru.

Disamping itu, berdasarkan hasil pengerjaan soal THB didapat rerata sebesar 81,33. Hasil tersebut kemudian dapat digunakan dalam penentuan kelas atau menentukan strategi, metode, dan model pembelajaran yang tepat menurut kemampuan dasar masing-masing siswa.

Jadi secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media

E-G-L dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat masa orientasi siswa (MOS) karena tidak terkesan lagi bahwa masa orientasi siswa (MOS) adalah kegiatan perpeloncoan dan guru dapat mengukur kemampuan dasar siswa lebih awal. yang ditunjukkan oleh adanya hasil respon guru dan siswa melalui wawancara dan angket. Jadi secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian bahwa media E-G-L dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat masa orientasi siswa (MOS) dan guru dapat mengukur kemampuan dasar siswa lebih awal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dipaparkan simpulan bahwa penerapan media E-G-L menunjukkan hasil yang sangat positif, yang ditunjukkan oleh adanya hasil respon guru dan siswa melalui wawancara dan angket. Jadi secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian bahwa media E-G-L dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat masa orientasi siswa (MOS) dan guru dapat mengukur kemampuan dasar siswa lebih awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Huetinck, L. dan Munshin, S. N. 2007. *Teaching Mathematics for the 21st Century*. Pearson/Merrill Prentice Hall. New Jersey.
- Mahanta, D. 2012. Achievement in Mathematics: Effect of Gender and Positive/ Negative Attitude of Students. *Internasional Journal of Theoretical & Applied Sciences*, 4(2): 157-163.
- Maharani, S. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) dan Team Assisted Individualization (TAI) dengan Pendekatan Contextual Teaching

- and Learning (CTL) Ditinjau dari Sikap Siswa terhadap Matematika. *Jurnal Pendidikan Edutama*. 1(1): 18-22.
- Mendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah bagi Siswa Baru*. Kemendikbud. Jakarta.
- NCTM. 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. The National Council of Teachers of Mathematics, Inc. United States of America.
- Pearson plc. 2015. *Index of Cognitive Skills and Educational Attainment*. <http://thelearningcurve.pearson.com>. Diakses tanggal 30 juli 2016.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Sandiarta Sukses. Bandung.
- Suwito, A. dan Trapsilasiwi, D. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Berbasis Kehidupan Masyarakat Jawara (Jawa dan Madura) di Kabupaten Jember. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 4(2): 79-84.
- Weiss, Iris R. 1978. *Report of The 1977 National Survey of Science, Mathematics, and Social Studies Education*. Research Triangle Inst., Durham, NC. Center for Educational Research and Evaluation. Washington, DC.
- Widiyahti, N.U. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkarakter Melalui Permainan Edukatif Matcindo sebagai Learning Exercise bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 4(1): 61-69