

EFEKTIFITAS STRATEGI PENGAJARAN *EDUTAINMENT* DENGAN METODE *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI POKOK HIMPUNAN PADA SISWA KELAS VII MTs. DARUSSALAM BERMI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

**Herjan Haryadi
Guru Matematika**

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan yang signifikan terhadap konsentrasi belajar matematika antara siswa yang diajarkan menggunakan strategi pengajaran *edutainment* dan metode Konvensional dalam pembelajaran matematika. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Darussalam Bermi Tahun ajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yaitu kelas VII B dan kelas VII C dengan jumlah 71 siswa. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian yang bersifat eksperimen. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *Simple Random sampling*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Angket/Questioner sebagai metode pokok, sedangkan metode observasi dan metode dokumentasi digunakan sebagai metode bantu. Teknik analisis data menggunakan uji-*t test* yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang dianalisis dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* maupun perhitungan uji-*t test Pooled Varians* dan didapatkan *t* hitung sebesar 7,257 dan interperestasikan pada *t table* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *t table* yaitu 2,014 karena *t* hitung > *t table*, maka menunjukkan bahwa terdapat perbedaan konsentrasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pengajaran *edutainment*. Lebih lanjut dari hasil analisa data diperoleh nilai rata-rata skor total kelompok eksperimen yaitu 78,15 dan 59,66 pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa yang diajarkan dengan strategi pengajaran *edutainment* memiliki rata-rata konsentrasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode Konvensional, dan secara signifikan kedua metode pembelajaran memiliki nilai perbedaan yang menunjukkan strategi pengajaran *edutainment* lebih efektif ditinjau dari konsentrasi belajar.

Kata kunci : Strategi Pengajaran *Edutainment*, Metode *Picture and Picture* dan Konsentrasi Belajar.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sangat erat kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini sesungguhnya penekanannya pada belajar, sementara mengajar lebih sebagai upaya pencapaian keberhasilan belajar daripada mengajar itu sendiri¹

Diakui atau tidak, walaupun belum ada penelitian khusus tentang pembelajaran, banyak yang merasa bahwa sistem pendidikan terutama proses belajar mengajar

terasa sangat membosankan. Hal tersebut terbukti dari fenomena yang terjadi pada kebanyakan siswa saat ini. Mereka menganggap bahwa aktivitas yang mengasyikkan justru berada diluar jam pelajaran. Hal ini disebabkan selama ini mereka merasa terbebani ketika berada di dalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang mereka anggap seram dan membosankan seperti halnya dalam mata pelajaran matematika.²

¹ Idri Shaffat, *Optimized Learning Strategy* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), h. v.

² Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), h. 12.

Meskipun begitu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar anak-anak. Kenyataan di lapangan membuktikan banyak siswa yang tidak suka dan berkesulitan dalam mempelajari matematika. Dalam benak mereka, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit untuk dimengerti bahkan membosankan.

Keberhasilan pembelajaran di sekolah akan terwujud dari keberhasilan belajar siswanya. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu, meliputi faktor fisik dan psikis, salah satunya adalah konsentrasi.

Konsentrasi merupakan salah satu faktor penting bagi kesuksesan seseorang dalam belajar. Konsentrasi dapat membantu seseorang dalam memahami materi pelajaran atau mata kuliah. Tanpa konsentrasi, pikiran melayang kesana kemari sehingga informasi yang diterima tidak dapat diolah dan dikelola semestinya.³

Oleh sebab pentingnya konsentrasi tersebut, guru dituntut untuk menciptakan sebuah inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Jika mereka senang saat memasuki kelas, maka mereka pasti akan mudah dalam mengikuti mata pelajaran.

Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan strategi pengajaran *Edutainment* dengan metode *Picture and Pictue* sebagai salah satu alternatif yang diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran matematika. Strategi pengajaran *Edutainment* merupakan sebuah hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para

siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya.⁴ Sedangkan metode *Picture and Picture* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan alat bantu atau media gambar.⁵

Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Model ini memiliki keunggulan yakni siswa dilatih berfikir logis dan sistematis serta dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.⁶

TINJAUAN PUSTAKA

1. Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata efektif yang berarti dapat membuahkan hasil.⁷ Dengan kata lain efektifitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan dalam setiap organisasi, kegiatan atau program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran yang telah ditentukan.

2. Belajar

Belajar memiliki arti yang begitu luas, yang tidak hanya diartikan sebatas suatu proses pembelajaran dalam dunia pendidikan saja, akan tetapi terjadi didalam lingkungan dimana seseorang itu berada. Belajar selalu memberikan arti adanya suatu transisi atau berpindahnya kehidupan manusia dari kecil menjadi besar, bodoh menjadi pintar, biadab menjadi beradab. Akan tetapi, semua kejadian tersebut tidak

⁴ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, h. 18.

⁵ *Ibid.*, h. 217.

⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 239.

⁷ *KBBI*

³ Idri Shaffat, *Optimized Learning*, h. Viii.

bisa terlepas dengan lingkungan, seperti adanya makhluk lain atau dengan manusia itu sendiri. Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Schunk yang berpendapat bahwa “pembelajaran merupakan perubahan yang bertahan lama dalam perilaku, atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktek atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya.”⁸

Belajar dapat diperoleh melalui pengamatan, hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mulyono bahwa “anak dapat belajar sesuatu lebih cepat melalui pengamatan atau melihat perilaku orang lain”.⁹ Selanjutnya Mulyono juga mengemukakan adanya empat komponen dalam proses belajar melalui pengamatan, yaitu : (1) perhatian, (2) pencaman, (3) reproduksi gerak motorik, (4) ulangan penguatan dan motivasi.¹⁰

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar tidak lain adalah mencerminkan sebuah perubahan dalam perilaku seseorang yang di peroleh melalui proses pengamatan dan melihat perilaku orang lain disekelilingnya. Karena melalui pengamatan akan didapatkan adanya penemuan dan melalui proses penemuan akan didapatkan suatu pemahaman dari setiap apapun materi yang diajarkan kepada seseorang.

Selain itu, Daryanto dalam bukunya yang berjudul belajar dan mengajar juga memberikan dua definisi tentang belajar yaitu :

- a. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

⁸Schunk , D.H. *Learning theories: an education perspective* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012). (diterjemahkan oleh Eva hamdiah, Rahmat Fajar), h. 5.

⁹Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*,. h. 32.

¹⁰*Ibid.*, h. 32

- b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.¹¹

Untuk melengkapi teori di atas Thursan Hakim menyatakan bahwa :

“Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan”.¹²

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang. Jika di dalam suatu proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

3. Strategi Pengajaran *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Soleh Hamid dalam bukunya menjelaskan bahwa dari segi bahasa :

Edutainment adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.¹³

¹¹Daryanto, *Belajar dan Mengajar* (Bandung: Yrama Widya, 2010), h. 12.

¹²Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta:Puspa Swara, 2000), h.1.

¹³Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, h.17.

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

Sistem pembelajaran yang ditawarkan dalam strategi pengajaran *edutainment* adalah pembelajaran yang memiliki unsure hiburan dan bisa membuat siswa merasakan perasaan senang dan merupakan konsep dasar dari *edutainment* itu sendiri yakni membuat siswa senang terlebih dahulu.¹⁴

Seperti yang difirmankan Allah dalam Al-Qur'an, perintah dan anjuran untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal, baik dalam mu'amalah bahkan sampai pada hal ibadah.¹⁵ Sebagaimana tertulis dalam Al- Qur'an yakni dalam surah al- Baqarah ayat 185 yang artinya :

“... Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu ...”.¹⁶

Ayat tersebut di atas menjelaskan tentang bagaimana Islam senantiasa menghendaki kemudahan bagi pemeluknya. Dan bagaimana Allah ‘Azza Wajalla selaku Tuhan Ummat Islam tidak menghendaki kesukaran bagi makhluknya demi agar mereka selalu berfikir dan bersyukur.

4. Metode *Picture and Picture*

¹⁴Khoirul Anam Ahmad al-Hasyimi , “Hakikat Metode *Edutainment*”, dalam <http://ahmad-elmagetany.blogspot.com/2014/01> , diambil tanggal 19 Agustus 2015 pukul 11.00 WITA

¹⁵Fahreena, “Pembelajaran yang menyenangkan dalam al-qur'an”, dalam <https://fahreena.wordpress.com/2010/10/22>, diambil tanggal 19 Agustus 2015 pukul 11.00 WITA

¹⁶Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 28

Dari katanya, *Picture and Picture* berasal dari kata *Picture* yang berarti gambar. Sebagaimana dikemukakan oleh Soleh Hamid bahwa “Metode *Picture and Picture* adalah sebuah metode dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi dan menanamkan pesan yang ada dalam materi tersebut.”¹⁷Teori tersebut menerangkan bahwa metode *picture and picture* mencoba menghadirkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yang mengutamakan daya visualisasi peserta didik.

Miftahul Huda dalam bukunya berjudul Model-model pembelajaran, menerangkan langkah-langkah dari penerapan metode *picture and picture* yakni sebagai berikut :

Tahap 1 : Penyampaian Kompetensi

Pada tahap ini, guru diharapkan menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, siswa dapat mengukur sampai sejauh mana kompetensi yang harus mereka kuasai. Di samping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapainya.

Tahap 2 : Presentasi Materi

Pada tahap penyajian materi, guru telah menciptakan momentum awal pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dimulai disini. Pada tahap inilah, guru harus berhasil memberi motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap.

Tahap 3 : Penyajian Gambar

Pada tahap ini, guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan. Dengan gambar, pengajaran akan hemat energi, dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam

¹⁷ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, h. 217.

perkembangan selanjutnya, guru dapat memodifikasi gambar atau menggantinya dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

Tahap 4 : Pemasangan Gambar

Pada tahap ini, guru menunjuk / memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar-gambar secara berurutan dan logis. Guru juga bisa melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif sebab siswa cenderung merasa tertekan. Salah satu caranya adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus benar-benar siap untuk menjalankan tugas yang diberikan.

Tahap 5 : Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk menanyakan kepada siswa tentang alasan / dasar pemikiran di balik urutan gambar yang disusunnya. Setelah itu, siswa bisa diajak untuk menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan kompetensi dasar berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai. Guru juga bisa mengajak sebanyak mungkin siswa untuk membantu sehingga proses diskusi menjadi semakin menarik.

Tahap 6 : Penyajian Kompetensi

Berdasarkan komentar atau penjelasan atas urutan gambar-gambar, guru bisa mulai menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selama proses ini, guru harus memberi penekanan pada ketercapaian kompetensi tersebut. Di sini, guru bisa mengulangi, menuliskan, atau menjelaskan gambar-gambar tersebut agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Tahap 7 : Penutup

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa.¹⁸

Miftahul Huda juga menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan dari metode *picture and picture* :

Kelebihan dari metode *picture and picture* adalah sebagai berikut :

- a. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- b. Siswa dilatih berfikir logis dan sistematis.
- c. Siswa dibantu belajar berfikir berdasarkan sudut pandang subyek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berfikir.
- d. Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan dan
- e. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Selain kelebihan, metode ini juga memiliki kekurangan, yaitu:

- a. Memakan banyak waktu.
- b. Membuat sebagian siswa pasif
- c. Munculnya kekhawatiran akan terjadi kekacauan dikelas.
- d. Adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain dan
- e. Kebutuhan akan dukungan fasilitas alat dan biaya yang cukup memadai.¹⁹

Dengan menggunakan alat bantu media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga, apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh siswa.

5. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar adalah bagaimana memfokuskan hati dan pikiran terhadap tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Idri Shaffat dalam bukunya yang berjudul *Optimized Learning* terkait pengertian konsentrasi belajar sebagai berikut :

Konsentrasi belajar adalah *menfokuskan perhatian dengan jelas dan lengkap*

¹⁸Miftahul Huda, *Model-model*, h. 236-238

¹⁹*Ibid*, h. 239.

terhadap materi pelajaran dan tujuan belajar. Konsentrasi merupakan salah satu faktor penting bagi kesuksesan seseorang dalam belajar. Konsentrasi dapat membantu seseorang dalam memahami materi pelajaran atau mata kuliah. Tanpa konsentrasi, pikiran melayang kesana kemari sehingga informasi yang diterima tidak dapat diolah dan dikelola semestinya.²⁰

Selain itu Idri Shaffat juga menjelaskan tentang faktor-faktor penyebab kesulitan konsentrasi belajar dan cara mengasahnya :

Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar :

- a. Gangguan kesehatan jasmani.
- b. Gangguan keseimbangan emosional.
- c. Kekosongan emosi.
- d. Manajemen pikiran.
- e. Gangguan eksternal berupa situasi dan kondisi lingkungan yang mempengaruhi seseorang dalam berfikir, misalnya suara bising kendaraan atau sound system.

Sedangkan cara mengasah ketajaman konsentrasi belajar :

- a. Menjaga kesehatan.
 - a. Memperjelas target dan tujuan.
 - b. Melakukan dan melibatkan.
- c. Berkomunikasi dengan diri sendiri secara intens.
- d. Menciptakan sarana untuk mencapai konsentrasi.
- e. Meningkatkan kepedulian kepada diri sendiri.
- f. Memperbaiki lingkungan atau mencari lingkungan lain yang lebih kondusif.²¹

Dengan demikian konsentrasi itu penting dalam kegiatan belajar. Tanpa konsentrasi, proses pembelajaran akan terasa tidak nyaman dan begitu membosankan. Kemampuan seseorang dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang dibutuhkannya. Seorang pelajar/siswa yang mempunyai kemampuan bagus dalam

berkonsentrasi akan lebih cepat bisa menangkap materi yang seharusnya ia serap.

6. Himpunan

Rinaldi menjelaskan bahwa “Himpunan adalah kumpulan objek-objek yang berbeda.”²² Kemudian diperkuat lagi oleh pengertian lain, “Himpunan adalah kumpulan benda atau objek yang keanggotaannya dapat didefinisikan dengan jelas, sehingga dengan tepat dapat diketahui objek yang termasuk himpunan dan yang tidak termasuk dalam himpunan tersebut.”²³

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa himpunan adalah kumpulan dari objek-objek yang dapat didefinisikan dengan jelas dan memiliki arti yang sama.

Contoh:

- a. Kumpulan warna lampu lalu lintas merupakan himpunan, sebab anggota-anggotanya dapat kita sebutkan dengan jelas yaitu warna Merah, Kuning dan Hijau.
- b. Kumpulan bilangan asli merupakan himpunan, sebab anggota-anggotanya dapat kita sebutkan dengan jelas yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6,...

Suatu himpunan dapat dinyatakan dengan 3 cara yakni dengan kata-kata, dengan notasi pembentuk himpunan dan dengan mendaftar anggota-anggotanya. Sebagaimana dijabarkan oleh Nuharini sebagai berikut:

- a. Pernyataan dengan kata kata, yaitu dengan cara menyebut semua syarat atau sifat keanggotaannya.

Contoh :

P adalah himpunan bilangan prima antara 10 dan 40

Ditulis $P = \{\text{bilangan prima antara 10 dan 40}\}$

²⁰ Idri Shaffat, *Optimized Learning*, h.73.

²¹ *Ibid.*, h.76-82.

²²Rinaldi Munir, *Matematika Diskrit Edisi Ketiga* (bandung: Informatika, 2009). H.48

²³Dewi Nuharini, *Matematika konsep dan Aplikasinya*, h.164.

b. Pernyataan dengan notasi pembentuk himpunan, yaitu disebutkan semua syarat/sifat keanggotaannya, namun anggota himpunan dinyatakan dengan suatu peubah.

Contoh : $P =$

$\{10 < x < 40, x \in \text{bilangan prima}\}$

c. Pernyataan dengan mendaftar anggota-anggotanya, yaitu dengan cara menyebutkan anggota-anggotanya, menuliskannya dengan menggunakan kurung kurawal, dan anggota-anggotanya dipisahkan dengan tanda koma.

Contoh : $P = \{11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37\}$

Selanjutnya macam-macam himpunan juga dijelaskan Nuharini sebagai berikut :

a. Himpunan berhingga dan himpunan tak berhingga, yaitu Himpunan yang memiliki banyak anggota berhingga disebut himpunan berhingga dan himpunan yang memiliki banyak anggota tak berhingga disebut himpunan tak berhingga.²⁴

Contoh :

Jika A adalah himpunan bilangan prima kurang dari 13 maka $A = \{2, 3, 5\}$ adalah himpunan berhingga.

Jika $B = \{\text{bilangan asli yang habis dibagi } 2\}$ maka $B = \{2, 4, 6, \dots\}$ adalah himpunan tak berhingga.

b. Himpunan kosong dan himpunan nol dimana himpunan kosong adalah himpunan yang tidak mempunyai anggota, dan dinotasikan dengan $\{ \}$ atau \emptyset . Sementara Himpunan Nol adalah himpunan yang hanya mempunyai 1 anggota yaitu nol (0).²⁵

Contoh :

Jika $R = \{x \mid x < 1, x \in C\}$ maka $R = \{0\}$

Jika N adalah himpunan nama bulan dalam setahun yang diawali dengan huruf C. Maka $N = \{ \}$

c. Himpunan Semesta yaitu himpunan semesta atau semesta pembicaraan adalah himpunan yang memuat semua anggota atau objek himpunan yang dibicarakan. Himpunan semesta (semesta pembicaraan) biasanya dilambangkan dengan S.²⁶

Contoh :

Jika $P = \{\text{pisang, jeruk, apel, anggur}\}$ maka semesta pembicaraan dari himpunan P adalah himpunan $S = \{\text{buah-buahan}\}$

Selanjutnya Nuharini menjelaskan mengenai Operasi pada Himpunan sebagai berikut :

a. Irisan Dua Himpunan

1) Pengertian Irisan Dua Himpunan

Misalkan $A = \{1, 3, 5, 7, 9\}$

$B = \{2, 3, 5, 7\}$

Anggota himpunan A dan B adalah anggota himpunan A sekaligus menjadi anggota himpunan B = $\{3, 5, 7\}$.

Anggota himpunan A yang sekaligus menjadi anggota himpunan B disebut anggota persekutuan dari A dan B. Anggota persekutuan dua himpunan disebut irisan dua himpunan, dinotasikan dengan \cap (\cap dibaca : irisan atau interseksi). Jadi, $A \cap B = \{3, 5, 7\}$.

Atau dapat dikatakan :

“Irisan (*interseksi*) dua himpunan adalah suatu himpunan yang anggotanya merupakan anggota persekutuan dari dua himpunan tersebut”.

2) Menentukan irisan dua himpunan

a) Himpunan yang satu merupakan himpunan bagian yang lain.

Misalkan $A = \{1, 3, 5\} \subset B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$.

Irisan dari himpunan A dan B adalah $A \cap B = \{1, 3, 5\} = A$.

Jika $A \subset B$, semua anggota A menjadi anggota B. Oleh karena itu, anggota persekutuan dari A dan B adalah semua anggota dari A.

²⁴Ibid., h.168.

²⁵Ibid., h.169.

²⁶Ibid., h.170.

Jika $A \subset B$ maka $A \cap B = A$.

b) Kedua himpunan sama.

Dua himpunan A dan B dikatakan sama apabila semua anggota A juga menjadi anggota B begitupun sebaliknya. Oleh karena itu anggota sekutu dari A dan B adalah semua anggota A atau anggota B.

Jika $A = B$ maka $A \cap B = A$ atau $A \cap B = B$.

c) Kedua himpunan tidak saling lepas (berpotongan).

Himpunan A dan B dikatakan tidak saling lepas (berpotongan) jika A dan B mempunyai sekutu, tetapi masih ada anggota A yang bukan anggota B dan ada anggota B yang bukan anggota A.²⁷

b. Gabungan Dua Himpunan

1) Pengertian gabungan dua himpunan

Jika A dan B adalah dua buah himpunan, gabungan himpunan A dan B adalah himpunan yang anggotanya terdiri atas anggota-anggota A atau anggota-anggota B.

Dengan notasi pembentuk himpunan, gabungan A dan B dituliskan sebagai berikut:

$$A \cup B = \{x \mid x \in A \text{ atau } x \in B\}.$$

($A \cup B$ dibaca A gabungan B atau A union B.)

2) Menentukan gabungan dua himpunan

a) Himpunan yang satu merupakan himpunan bagian dari yang lain.

Misalkan $A = \{3, 5\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5\}$.

Perhatikan bahwa $A = \{3, 5\} \subset B = \{1, 2, 3, 4, 5\}$, sehingga $A \cup B = \{1, 2, 3, 4, 5\} = B$.

Jika $A \subset B$ maka $A \cup B = B$.

b) Kedua himpunan sama.

Misalkan $P = \{2, 3, 4, 5, 11\}$ dan $Q = \{\text{bilangan prima kurang dari } 12\}$.

Dengan mendaftar anggotanya, diperoleh

$$P = \{2, 3, 5, 7, 11\}$$

$$Q = \{2, 3, 5, 7, 11\}$$

$$P \cup Q = \{2, 3, 5, 7, 11\} = P = Q.$$

Jika $A = B$ maka $A \cup B = A = B$.

c) Kedua himpunan tidak saling lepas (berpotongan)

Misalkan $A = \{1, 3, 5, 7, 9\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5\}$, maka $A \cup B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$.

d) Menentukan banyaknya anggota dari gabungan dua himpunan.

Banyaknya anggota dari gabungan dua himpunan dirumuskan sebagai berikut.

$$n(A \cup B) = n(A) + n(B) - n(A \cap B).$$

Rumus di atas dapat digunakan untuk menentukan banyak anggota dari gabungan dua himpunan.

Perhatikan contoh berikut :

Diketahui : $K = \{\text{faktor dari } 6\}$ dan $L = \{\text{bilangan cacah kurang dari } 6\}$.

Dengan mendaftar anggotanya, tentukan:

(1) Anggota $K \cap L$

(2) Anggota $K \cup L$

(3) $n(K \cup L)$

Penyelesaian :

$$K = \{\text{faktor dari } 6\} = \{1, 2, 3, 6\}, n(K) = 4.$$

$$L = \{\text{bilangan cacah kurang dari } 6\} = \{0, 1, 2, 3, 4, 5\}, n(L) = 6$$

$$K \cap L = \{1, 2, 3\}$$

$$K \cup L = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6\}$$

$n(K \cup L) = 7$. Atau dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut :

$$n(K \cup L) = n(K) + n(L) - n(K \cap L) = 4 + 6 - 3 = 7.²⁸$$

c. Selisih (*Difference*) Dua Himpunan

Selisih (difference) himpunan A dan B adalah himpunan yang anggotanya semua anggota dari A tetapi bukan anggota dari B. Selisih himpunan A dan B dinotasikan dengan $A - B$ atau $A \setminus B$ (dibaca: selisih A dan B).²⁹

Dengan notasi pembentuk himpunan dituliskan sebagai berikut.

$$A - B = \{x \mid x \in A, x \notin B\}$$

$$B - A = \{x \mid x \in B, x \notin A\}$$

²⁷Ibid., h.177-179.

²⁸Ibid., h.179-181.

²⁹Ibid., h.181.

Contoh :

Diketahui $A = \{a, b, c, d\}$ dan $B = \{a, c, f, g\}$.

Selisih A dan B adalah $A - B = \{a, b, c, d\} - \{a, c, f, g\} = \{b, d\}$, sedangkan selisih B dan A adalah $B - A = \{a, c, f, g\} - \{a, b, c, d\} = \{f, g\}$.

d. Komplemen Suatu Himpunan

Komplemen himpunan A adalah suatu himpunan yang anggota-anggotanya merupakan anggota S tetapi bukan anggota A.³⁰

Dengan notasi pembentuk himpunan dituliskan sebagai berikut : $A^C = \{x \mid x \in S \text{ dan } x \notin A\}$

Contoh :

Diketahui $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$ adalah himpunan semesta dan $A = \{3, 4, 5\}$.

Komplemen himpunan A adalah $A^C = \{1, 2, 6, 7\}$.

Komplemen A dinotasikan dengan A^C atau A' (A^C atau A' dibaca : komplemen A).

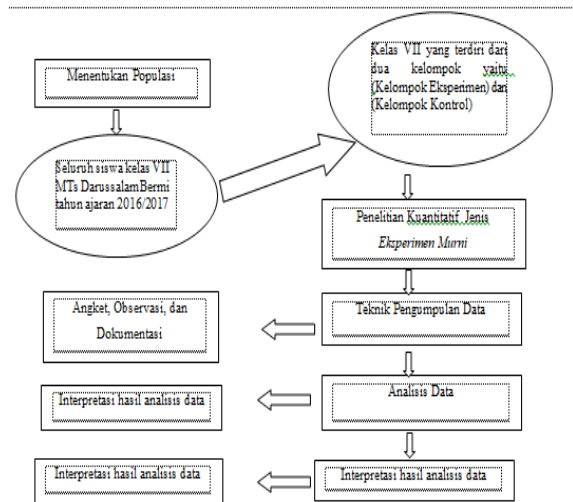
METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis atau desain penelitian komparatif, yang memfokuskan pada membandingkan efektifitas strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* terhadap kosentrasi belajar matematika siswa. Sebagaimana telah dijelaskan oleh James M. McMillan bahwa penelitian komparatif adalah meneliti hubungan dari satu variabel dengan variabel yang lain untuk menguji apakah nilai dari variabel bebas dalam satu grup berbeda dari nilai variabel terikat pada kelompok yang lain.³¹ Maksud dari penjelasan di atas adalah bahwa penelitian komparatif tersebut terletak pada

memperbandingkan satu atau lebih variabel sehingga penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil perbandingan dari efektifitas strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* terhadap kosentrasi belajar matematika siswa.

Jadi, desain penelitian adalah suatu rencana tentang bagaimana mengumpulkan data dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara sistematis, ekonomis, sesuai dengan karakteristik variabel serta sesuai dengan tujuan penelitian.



GAMBAR 3.1 Desain Penelitian

2. Populasi dan Teknik Sampling

Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan³². Sementara itu, Riduwan mengatakan tentang populasi sebagai berikut.

Populasi adalah objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.” Ahli lain

³⁰Ibid., h.182.

³¹McMillan, J.H. *Reseach in education* (Seventh Edition.New Jersey: Publisher prior.2010). h.222

³²Sugiyono.*Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta. 2010). h. 117

menjelaskan bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”³³

Jadi, berdasarkan pendapat kedua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang menarik perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.

Sehubungan dengan penelitian ini, maka yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs Darussalam Bermi Tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 125 siswa dari 3 kelas, yakni kelas VII A 54 orang, kelas VII B 36 orang dan kelas VII C 35 orang.

1. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono “sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi”.³⁴ Sampel yang diambil harus betul-betul representatif (mampu mewakili populasi). Untuk mendapatkan sampel yang representatif maka digunakanlah teknik *Simple Random Sampling*.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini yang digunakan sebagai sampel adalah siswa kelas VII yang terdiri dari dua kelas yang sudah dilakukan pemilihan sampel dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Dalam pemilihan sampel dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, peneliti mendapatkan dua kelas yaitu kelas VII B dan kelas VII C, kemudian kelas VII B sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebanyak 35 siswa sebagai

kelas kontrol sehingga total keseluruhan sampel adalah 71 siswa.

3. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.”³⁵ Berdasarkan pandangan tersebut dapat dipahami bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu masalah berdasarkan variabel yang akan diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi adalah perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya rangsangan. Rangsangan tadi setelah mengenai indra menimbulkan kesadaran untuk melakukan pengamatan. Dalam penelitian yang dimaksud pengamatan tidak hanya sekedar melihat saja melainkan juga perlu keaktifan untuk meresapi, mencermati, memaknai dan akhirnya mencatat. Dalam penelitian ini, pengamat menggunakan jenis observasi sistematis dengan format *Rating Scale* sebagai alat bantu observasi. *Rating Scale* yang digunakan mempunyai 4 tingkatan yaitu (4) Baik Sekali, (3) Baik, (2) Kurang Baik, (1) Tidak Baik. Pada *check list*, pengamat tinggal membubuhkan tanda cek (\checkmark) pada penelitian yang dianggap cocok. Format observasi ini digunakan dan diisi oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu saat dilapangan. Agar perilaku yang ditampilkan siswa tidak dibuat-buat (tendensius, karena dinilai) dan merupakan cerminan konsentrasinya terhadap pelajaran matematika materi himpunan, dalam melaksanakan pengisian format observasi ini.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert* yang pengukurannya dianggap sama dengan skala interval. Pengisian format dilakukan dengan

³³ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika* (Bandung : Alfabeta, 2014), h.7-8.

³⁴ Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan*. h.119

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, h.102.

memberi tanda cek pada kotak yang ada di bawah pernyataan deskriptor. Penskoran dilakukan dengan menghitung jumlah deskriptor yang ditampilkan siswa selama mengikuti pembelajaran, yaitu:

- Skor (1) diberikan, apabila siswa tidak menampilkan semua deskriptor;
- Skor (2) diberikan, apabila siswa menampilkan satu deskriptor;
- Skor (3) diberikan, apabila siswa menampilkan dua deskriptor;
- Skor (4) diberikan, apabila siswa menampilkan tiga deskriptor;

Jumlah skor pada satu indikator ditulis pada kolom jumlah, jumlah skor keseluruhan indikator dihitung rata-ratanya. Untuk mengetahui maknanya (proses penilaian), skor tersebut ditransformasikan pada distribusi bergolong sebagai berikut:

- 0 – 4 : Tidak Baik
 - 5 – 8 : Kurang Baik
 - 9 – 12: Baik
 - 13 - 16: Sangat Baik
- 2) Angket atau Kuesioner

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang menyajikan alternatif pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban yang sudah tersedia. Angket tertutup dipilih karena mudah diisi, memerlukan waktu yang sangat singkat, memusatkan responden pada pokok persoalan, relatif objektif dan sangat mudah dianalisis. Skala pengukuran angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pengukuran skala likert, dengan lima opsi (pilihan) yang dapat dipilih oleh responden, yaitu:STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju) dan SS (Sangat Setuju).

TABEL 3.1 Kisi-kisi Angket Konsentrasi Belajar

No	Indikator	No. Pernyataan		Jumlah		\sum jumlah
		Positif	Negatif	Positif	Negatif	
1	Fikiran dan perasaan terpadu pada pelajaran	1,3	2,4	2	2	4
2	Perhatian tidak menyebar	5	6	1	1	2
3	Mampu mengabaikan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan belajar	7	8	1	1	2
4	Semua fikiran terarah ke satu fokus	9	10	1	1	2
5	Tidak terpengaruh dengan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan dengan proses belajar	11	12	1	1	2
6	Antusias belajar tinggi	13, 15, 17,	14, 16, 18	3	3	6
7	Mampu memusatkan perhatian dalam waktu yang lama	19	20	1	1	2
Jumlah				10	10	20

1. Dokumentasi

Dalam upaya mengumpulkan data dengan menggunakan dokumentasi, peneliti menelusuri berbagai macam dokumen, antara lain RPP, Silabus, foto-foto, dan sumber informasi lain.

Metode/teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.”³⁶

Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

Untuk pengertian dari metode observasi, Riduwan mengatakan sebagai berikut : Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja dan penggunaan responden kecil”³⁷

Metode observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang :

- Lokasi penelitian
- Keadaan sarana dan prasarana
- Aktivitas belajar mengajar siswa

³⁶Riduwan.. *Dasar dasar statistika*, h. 51.

³⁷*Ibid.*, h.57.

Aktivitas belajar mengajar siswa yang dimaksud yaitu kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga untuk mengamati cara siswa didalam menjalani proses pembelajaran menggunakan strategi pengajaran *edutainment*.

2. Angket

Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah bersifat langsung dan tertutup. Artinya angket yang merupakan daftar pertanyaan diberikan langsung kepada siswa sebagai subyek penelitian, dan dalam mengisi angket, siswa diharuskan memilih karena jawaban telah disediakan.

Pernyataan-pernyataan dalam angket terangkum dalam tabel berikut .

Tabel 3.2 Bentuk Pernyataan Angket

Variabel	Indikator	Type	Pernyataan
Konsentrasi Belajar	Fikiran dan perasaan terpadu pada pelajaran	(+)	Walaupun hari sudah siang, tapi saya berusaha memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan pelajaran matematika.
		(-)	Di siang hari, saya tidak bisa memperhatikan penjelasan guru matematika dengan baik.
		(+)	Saya suka belajar matematika karena materi matematika penting bagi saya.
		(-)	Saya tidak suka belajar matematika karena matematika adalah pelajaran yang menyenamkan
	Perhatian tidak menyebar	(+)	Saya tetap fokus belajar matematika, meskipun ada tugas pelajaran lain yang belum saya kerjakan.
		(-)	Saya belajar matematika dengan tergesa-gesa karena ada tugas pelajaran lain yang harus saya kerjakan.
	Mampu mengabaikan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan belajar	(+)	Permasalahan dengan teman tidak membuat perhatian belajar matematika saya terganggu
		(-)	Saya belajar matematika dengan perasaan tidak tenang karena saya mempunyai masalah dengan teman.
	Semua fikiran terarah ke satu fokus	(+)	Saya berusaha tidak memperhatikan suara-suara di luar kelas ketika sedang belajar matematika.
		(-)	Saya selalu penasaran dengan keadaan di luar kelas sehingga mengusik perhatian belajar matematika saya.
	Tidak terpengaruh dengan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar	(+)	Saya tetap semangat dalam belajar matematika setelah bermain pada jam istirahat.
		(-)	Energi saya terkuras setelah bermain pada jam istirahat yang membuat saya tidak semangat lagi dalam belajar matematika.
Antusias belajar tinggi		(+)	Saya selalu semangat dalam mengikuti pelajaran matematika.
		(-)	Saya mengantuk ketika mengikuti pelajaran matematika.
		(+)	Saya senang ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menghibur dalam mengajar.
		(-)	Saya merasa bosan ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menghibur dalam mengajar.
		(+)	Saya merasa tertantang untuk menjawab soal pertanyaan matematika yang diberikan oleh guru.
		(-)	Saya merasa takut dan pasrah ketika menjawab soal pertanyaan matematika yang diberikan oleh guru.
Mampu memusatkan perhatian dalam waktu yang lama	(+)	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru hingga di akhir materi pembelajaran	
	(-)	Saya ingin belajar lebih lama hanya ketika akan menghadapi ujian.	

HASIL PENELITIAN

Modul pembelajaran telah selesai dikembangkan. Tiga tahapan penelitian dilalui yaitu : (1) validasi ahli, validasi guru, dan validasi teman sejawat; (2) temuan uji kelompok kecil; (3) temuan uji lapangan. Hasil produk pengembangan ini adalah modul menulis drama berbasis sugesti-imajinatif.

Pembahasan kajian produk akhir pengembangan modul ini merupakan hasil konfirmasi antara kajian teori dan temuan penelitian sebelumnya, dengan hasil-hasil penelitian yang diperoleh. Pembahasan tersebut meliputi karakteristik modul pembelajaran dari aspek kelayakan isi, aspek bahasa dan gambar, aspek penyajian, dan aspek kegrafisan, serta temuan pada uji coba lapangan.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan selama kurang lebih *tiga* minggu terhitung sejak tanggal 18 Mei – 07 Juni 2015, hasil eksperimentasi proses pembelajaran matematika materi pokok himpunan menggunakan strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* menunjukkan hasil yang begitu nampak dan signifikan. Dimana, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh data yang rill terkait umpan balik yang diberikan siswa. Respon dan perilaku belajar siswa terlihat baik dan aktif. Hal itu terlihat dari keaktifan siswa dalam bertanya serta terfokusnya pandangan pada media pembelajaran yang disajikan. Berbeda halnya dengan respon siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi pengajaran *edutainment*. Siswa pada kelas kontrol cenderung terlihat lebih pasif dan tidak memiliki fokus yang baik, entah itu dari segi fokus terhadap media maupun penyampaian materi. Perlu diketahui, bahwa strategi pengajaran *edutainment* adalah merupakan sebuah strategi yang berusaha menghadirkan sebuah inovasi dalam dunia

pendidikan berupa media pembelajaran yang sifatnya mendidik dan menghibur. Mendidik disini artinya strategi *edutainment* tidak akan pernah terlepas dari kedudukannya sebagai sarana pendidikan yang tugasnya mencerdaskan bangsa. Namun pada umumnya proses mendidik selalu memiliki trik guna mencapai target yang ingin dicapai. Trik inilah yang akan lebih efektif apabila dilandasi atau dibarengi dengan hiburan semacam perangkat atau media pembelajaran seperti misalnya materi himpunan yang disajikan ke dalam media animasi *power point*.

Beragam materi himpunan yang bisa dituangkan ke dalam tampilan yang menarik dengan gambar serta ilustrasi kehidupan nyata sehari-hari dapat merangsang konsentrasi dan daya serap siswa terhadap pelajaran. Hal ini dapat membuat siswa cepat memahami dengan mudah isi pembelajaran dan akan berdampak positif pada peningkatan konsentrasi dan hasil belajarnya nantinya.

Dalam penelitian yang telah dilaksanakan, setelah mengetahui bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel, selanjutnya peneliti melakukan analisis data berupa uji-uji yang menjadi syarat dilakukannya analisis data. Ada dua uji prasyarat yang dilakukan yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

Dalam pengujian normalitas, kedua data eksperimen dan kontrol menunjukkan tanda kenormalan. Hal ini terbukti dari perolehan nilai χ^2 hitung dan χ^2 tabel. Sebelumnya telah dipaparkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni “Jika χ^2 hitung < χ^2 tabel”. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai χ^2 hitung sebesar 1,33 dan diperoleh χ^2 tabel dari perhitungan tabel distribusi normal baku = 38,88. Pada kelas kontrol diperoleh χ^2 hitung = 4,25 dan

χ^2 tabel = 32,67. Jadi, karena pada kedua kelas χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka kedua data berdistribusi normal.

Pada pengujian homogenitas, hasil perhitungan menunjukkan bahwa kedua data homogen. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yakni “Jika $F_h < F_t$ maka H_0 diterima”. Dari data tersebut, diperoleh F atau F_h (F-hitung) yaitu 1,401 dan F Critical one-tail atau (F tabel) yaitu 2,074. Jadi karena $1,401 < 2,074$ maka H_0 diterima atau kedua data hasil pengukuran bersifat homogen.

Setelah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas data, selanjutnya uji yang dilakukan adalah pengujian hipotesis yang dalam penelitian ini menggunakan uji t test. Ada 3 rumus yang bisa digunakan pada analisis uji t, yaitu Separated Varians, Pooled Varians dan sampel related. Penelitian ini menggunakan uji t Pooled Varians karena memenuhi kriteria yakni $n_1 \neq n_2$ dan Varians homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data siswa yang diajarkan menggunakan strategi pengajaran *edutainment* yakni pada kelas eksperimen menggunakan t-test Pooled Varians diperoleh t-hitung sebesar 7,257 dan setelah diinterpretasikan dengan t-tabel dan $dk = 45$ didapatkan t-tabel 2,014. Karena t hitung lebih besar dari pada t-tabel maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian H_0 ditolak. Hal ini mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan konsentrasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pengajaran *edutainment* pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Atau dengan kata lain, strategi pengajaran *edutainment* lebih efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar matematika siswa. Hal ini juga terbukti dari nilai rata-rata (*mean*) hasil tes instrumen

angket konsentrasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,15 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil tes angket konsentrasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 59,66.

PEMBAHASAN

Upaya pembangunan kualitas sumber daya manusia Indonesia terus dilakukan melalui berbagai institusi pendidikan dengan cara menerapkan berbagai inovasi-inovasi yang baru, baik inovasi dalam hal teknologi maupun inovasi dalam hal pembelajaran. Sesuai dengan harapan dari peraturan pemerintah terkait tentang pendidikan, inovasi dalam bidang pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah memang sangat dibutuhkan. Inovasi dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah inovasi yang bisa dilakukan oleh guru dalam penerapan berbagai jenis inovasi dalam pembelajaran. Mengingat pentingnya konsentrasi belajar siswa, maka diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang efektif terhadap aspek tersebut, sehingga sumber daya manusia Indonesia dapat menghadapi segala bentuk perubahan dan perkembangan dalam era globalisasi.

Dalam penelitian ini strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* merupakan suatu inovasi yang baru dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika. Beberapa hal yang diselidiki dalam penelitian ini adalah bagaimana keefektifan dari metode pembelajaran tersebut dan perbedaannya dengan metode pembelajaran konvensional ditinjau dari aspek konsentrasi belajar siswa. Berikut ini akan disampaikan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dianalisis.

1. Keefektifan strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa ditinjau dari pengujian dan analisis data.

Hasil analisis dan pengujian data secara kuantitatif deskriptif dan analisis data secara inferensial memberikan gambaran secara empiris pada penelitian ini, akan tetapi tentunya dalam pembahasan hasil penelitian ini juga akan digambarkan hasil penelitian berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, dengan tujuan agar terdapat hubungan antara hasil penelitian dengan cara pemberian angket/questioner dan pengamatan.

Sebelum melakukan uji statistik t, peneliti mengadakan uji prasyarat. Dimana uji prasyarat tersebut yang akan menentukan langkah selanjutnya dalam uji t. Uji prasyarat yang di maksud adalah uji normalitas dan uji homogenitas yang selanjutnya menggambarkan sifat kenormalan dan kehomogenan dari data yang di peroleh.

Sifat kenormalan ditunjukkan dari perolehan nilai χ^2_{hitung} sebesar 1,33 pada kelas eksperimen dan 4,25 pada kelas kontrol. dan diperoleh χ^2_{tabel} dari perhitungan tabel distribusi normal baku = 38,88 pada kelas Eksperimen dan 32,67 pada kelas kontrol. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas yang menyatakan bahwa “Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ berarti hipotesis nihil (Ho) diterima, artinya data yang diperoleh berdistribusi normal”.

Sifat kehomogenan di tunjukkan dari nilai $F_{hitung} = 1,401$ yang kurang dari $F_{tabel} = 2,074$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pada uji homogenitas yang menyatakan bahwa “Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka Ho diterima” atau data homogen. Jadi, karena $1,401 < 2,074$ maka Ho diterima yang berarti bahwa kedua data perolehan skor angket kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Setelah melakukan uji statistik untuk menentukan sifat normal dan homogen, selanjutnya pada hasil perolehan tes angket

konsentrasi belajar siswa yang terdiri atas dua kelompok, eksperimen yaitu kelompok siswa yang belajar matematika menggunakan strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* dan satu kelompok kontrol yaitu kelompok siswa yang belajar matematika dengan pembelajaran biasa dilakukan uji *t test* yang selanjutnya akan membuktikan bahwa strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* lebih efektif terhadap konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok himpunan dan menjadi penentu keberhasilan penelitian ini.

Hasil jawaban angket konsentrasi belajar matematika kelas VII MTs Darussalam Bermi Tahun ajaran 2016/2017 dengan menggunakan strategi pengajaran *edutainment* dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5.1 : Rata-rata dan uji statistik hasil jawaban angket konsentrasi belajar siswa kelas VII MTs Darussalam Bermi Tahun ajaran 2016/2017

	Kelas		Hasil Uji Statistik
	Eksperimen	Kontrol	
Rata-rata (Mean)	78,15	59,66	Kriteria Signifikan
Uji t	$t_{hitung} = 7,257$ $t_{tabel} = 2,014$		Signifikan

Dari tabel diatas,nampak jelas bahwa strategi pengajaran *edutainment* dengan metode pembelajaran konvensional sangat jauh berbeda atau dalam artian memiliki perbedaan yang signifikan terlihat dari perolehan nilai rata-rata (*mean*) dan hasil uji t nya. Berdasarkan Tabel 5.1,dijelaskan bahwa dilihat dari pengujian hipotesisnya, nilai t_{hitung} lebih tinggi dari nilai t_{tabel} . Nilai $t_{hitung} = 7,257$ adalah nilai yang jauh relatif besar dari nilai $t_{tabel} = 2,014$.Rata-rata perolehan skor pada kelas eksperimen menunjukkan angka 78,15 lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 59,66. Hal ini memberikan makna bahwa penggunaan

strategi pengajaran *edutainment* efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa di kelas.

2. Keefektifan strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis dan pengujian data di atas, terdapat tiga hasil penelitian dalam penelitian tersebut yaitu pertama, terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan strategi pengajaran *edutainment* dan metode *picture and picture* dengan metode konvensional di tinjau dari konsentrasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Darussalam Bermi Tahun ajaran 2016/2017.Selain nampak dari jumlah nilai t_{hitung} serta rata-rata (*mean*) perolehan skor angket konsentrasi belajar matematika pada kedua kelas, perbedaan yang signifikan tersebut terlihat juga dari aktivitas belajar siswa di masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat begitu antusias dalam belajar. Antusiasme tersebut nampak dari gaya belajar siswa serta kontribusi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung seperti yang nampak pada hasil observasi konsentrasi belajar siswa yang masing-masing deskriptor nya menunjukkan keterangan “sangat baik”.

Seperti yang dipaparkan sebelumnya dari teori yang dikemukakan oleh Daryanto bahwa “belajar adalah suatu proses untuk memotivasi seseorang dalam hal pengetahuan serta mengubah kebiasaan dan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari instruksi”. Instruksi dalam penelitian ini dituangkan dalam sebuah metode pembelajaran dengan strategi yang menghibur berupa penyajian gambar yang selanjutnya akan merangsang peningkatan konsentrasi belajar siswa.

Strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* adalah sebuah strategi dan metode pembelajaran

yang dirancang untuk menstimulasi siswa agar fokus dalam menerima pelajaran dengan baik. Penambahan media gambar dalam sajian materi lebih menarik perhatian siswa daripada hanya menjelaskan dengan kata-kata. Dengan media gambar, siswa dituntut untuk berimajinasi dan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan dan tentunya mengurangi kesulitan belajar yang dihadapi. Selain penyajian gambar, terdapat langkah dalam penerapan metode *picture and picture* berupa pemasangan gambar. Dalam langkah ini, Peneliti mengajak siswa untuk menyusun gambar-gambar secara berurutan. Peneliti memanggil siswa secara bergantian untuk maju ke depan kelas dan memberikan jawaban yang benar pada gambar yang telah diacak. Trik ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan fokus dan kontribusi yang baik, siswa telah bisa dikatakan memiliki konsentrasi belajar yang baik.

Berbeda halnya pada kelas kontrol, hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas tersebut menggambarkan aktivitas belajar siswa yang kurang kondusif. Tercermin dari fokus yang kurang baik terhadap materi yang disajikan serta kontribusi yang kurang selama proses pembelajaran. Dengan metode Konvensional, siswa cenderung pasif dan pembelajaran terkesan monoton. Kondisi tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode Konvensional cenderung membuat siswa kurang bergairah dan fokus dalam belajar sehingga membuat konsentrasi terganggu dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar.

Penemuan di atas, memberikan bukti bahwaguru yang mengajar dengan baik, inovasi pembelajaran yang beragam, pengelolaan kelas yang baik, metode mengajar yang sangat inovatif dan kemampuan mengorganisasikan kelas mendorong siswa-siswa di kelas menjadi

sangat aktif dan memiliki mental yang sangat baik. Inilah yang menjadi penyebab dari hasil pengamatan yang berbeda.

Meningkatnya konsentrasi belajar siswa tentu sangat berpengaruh pada beberapa faktor yaitu pengelolaan proses pembelajaran dengan sebaik mungkin dan meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan kualitas pembelajarannya. Tentunya hal seperti ini tidak terlepas dari tanggung jawab guru dalam mengelola kelas dengan sebaik mungkin. Sebagaimana pengertian dari konsentrasi belajar itu sendiri yang telah dipaparkan oleh Idri Shaffat yakni “*menfokuskan perhatian dengan jelas terhadap materi pelajaran dan tujuan belajar*”.³⁸ Konsentrasi merupakan salah satu faktor penting bagi kesuksesan seseorang dalam belajar. Konsentrasi dapat membantu seseorang dalam memahami materi pelajaran atau mata kuliah. Tanpa konsentrasi, fikiran melayang kesana kemari sehingga informasi yang diterima tidak dapat diolah dan dikelola sebagaimana semestinya.

Pelaksanaan proses pembelajaran merupakan faktor utama ketercapaian hasil evaluasi belajar itu sendiri, bukan hanya dilihat dari satu sisi, akan tetapi terlihat dari berbagai sisi, misalkan seperti menciptakan suasana kelas yang kondusif, metode belajar yang beragam dan menyenangkan, dan strategi belajar yang terampil. Sebagaimana Soleh hamid yang menjelaskan bahwa.

Edutainment adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.³⁹

³⁸ Idri Shaffat, *Optimized Learning*, h.73.

³⁹ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, h.17.

Hal ini menggambarkan bahwa suasana hati yang senang dan gembira dapat membawa kepada fokus yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini menjelaskan bahwa strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* terbukti dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Dengan demikian, betapa pentingnya seorang guru harus melakukan sistem pembelajaran yang komunikatif, integratif dan menyenangkan, karena dengan melakukan pelaksanaan proses pembelajaran dengan cara tersebut pasti akan lebih memberikan pengaruh yang sangat luar biasa bagi perkembangan siswa, baik perkembangan secara kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

3. Faktor yang mempengaruhi keefektifan strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* ditinjau dari konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji statistik *t two-sample* bahwa terdapat perbedaan *mean* antara kelompok strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* dan pembelajaran biasa ditinjau dari konsentrasi belajar siswa. Adapun faktor yang mendorong strategi pengajaran *edutainment* metode *picture and picture* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional adalah sebagai berikut:

- a. Strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture*, menyajikan media gambar menarik untuk siswa. Fokus pandangan hanya akan tertuju pada gambar serta materi yang disajikan sehingga siswa tidak akan mudah berpaling dari kegiatan inti pembelajaran. Sedangkan pada metode biasa tidak disajikan media gambar, guru hanya memberikan penjelasan biasa dan kegiatan siswa hanya terkesan duduk dan mendengar.
- b. Pada strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture*, di

akhir proses pemecahan masalah, siswa dihadapkan dengan presentasi sehingga memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dan berbagi informasi serta menyamakan persepsi terhadap pemecahan masalah yang mereka lakukan. Dalam metode ini, disajikan soal berupa gambar-gambar menarik yang berkaitan dengan materi himpunan yang akan dicari jawabannya oleh siswa. Sedangkan dalam metode biasa, siswa diarahkan untuk presentasi biasa tanpa ada gambar-gambar menarik seperti halnya pada strategi pengajaran *edutainment*.

Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk memiliki strategi dan metode serta pendekatan pembelajaran yang beragam agar peserta didik dapat merasakan keefektifan dan keefisienan dalam belajar, sehingga dapat berdampak positif terhadap konsentrasi dan berimplikasi pada hasil belajar siswa khususnya dalam proses belajar di dalam kelas. Selain itu guru harus pandai dalam memposisikan penggunaan metode pembelajaran agar waktu yang digunakan efisien sehingga membuat siswa senang dalam belajar.

Di antara metode pembelajaran yang diterapkan dalam bidang matematika adalah strategi pengajaran *edutainment*. Strategi pengajaran *edutainment* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang mengkombinasikan pendidikan dengan hiburan. Strategi pengajaran *edutainment* dengan metode *picture and picture* merupakan strategi dan metode pembelajaran yang disajikan dalam bentuk media gambar dengan di dalamnya terdapat masalah kontekstual atau dunia nyata sehingga siswa dapat menggunakan pengalaman secara langsung ketika belajar matematika khususnya pada materi himpunan.

Strategi pengajaran *edutainment* juga mengajarkan kepada siswa untuk

menemukan solusi dari masalah yang dikaitkan dengan dunia nyata dengan cara menyusun atau mencari jawaban dari gambar-gambar yang telah disediakan sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensi yang mereka miliki. Dengan media gambar, diharapkan siswa dapat mengontrol emosi mereka ketika belajar dengan terfokus pada daya visual mereka sehingga konsentrasi belajar mereka menjadi lebih kuat. Adanya kerja sama atau interaksi juga membuat mereka menemukan beragam solusi yang mereka miliki dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa dapat memikirkan dan memutuskan solusi yang tepat dan benar dari masalah dunia nyata yang mereka hadapi dan siswa terpacu untuk efektif dan kreatif dalam belajar.

KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar untuk mata kuliah Apresiasi Sastra Anak dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) Dikembangkan dengan tiga tahap meliputi, a) pendefinisian tentang analisis kebutuhan, b) perancangan desain produk awal, c) pengembangan produk, evaluasi, dan produk akhir. (2) Kualitas modul ditinjau dari aspek kelayakan isi dan aspek penyajian, secara keseluruhan berkualitas “baik”. Berdasarkan penilaian ahli dan dosen dapat dikatakan bahwa modul pembelajaran hasil pengembangan tersebut layak digunakan. (3) Berdasarkan hasil observasi penerapan buku ajar dalam perkuliahan secara umum dapat terlaksana. Hal ini dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan satuan acara perkuliahan baik pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga mencapai persentase keterlaksanaan. (4) berdasarkan hasil respon mahasiswa, diketahui bahwa modul menulis termasuk dalam kategori “baik”. Selain itu, penggunaan modul pembelajaran juga mampu melatih kemandirian mahasiswa dalam belajar menulis fiksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozak Zaidan, Anita K. Rustapa, & Hani'ah. (2007). *Kamus istilah sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aminuddin. (1990). *Sekitar masalah sastra*. Malang : Yayasan Asih Asah Asuh Malang.
- Burhan Nurgiyantoro. (2009). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- _____. (2005). *Sastra anak pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 SMA – pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran bahasa dan sastra indonesia*. Jakarta : Dirjen Dikdasemen, Dir pendidikan menengah umum.
- _____. (2003). *Pedoman penulisan modul*. Jakarta : Direktorat PLP, Ditjen, Dikdasmen, Depdiknas.
- Miriam- Goldberg, Carryn. (2005). *Daripada bete nulis aja! panduan nulis asyik di mana saja, kapan saja, jadi penulis beken pun bisa*. (Terjemahan Lusy Widjaja). Minneapolis: Free Spirit Publishing. (Buku asli diterbitkan tahun 1999).
- Rahmanto. (1988). *Metode pengajaran sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sartinah Hardjono. 1988. *Prinsip-prinsip pengajaran bahasa dan sastra*. Jakarta: P2LPTK.
- Taufik Ampera. (2010). *Pengajaran sastra teknik mengajar sastra anak berbasis aktivitas*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta : Referensi (GP Press Group)
- Vembriarto. (1975). *Pengantar pengajaran modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.