

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Belajar**

Belajar adalah proses dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa. Proses belajar disebut juga pembelajaran, dalam pembelajaran terjadi belajar dan mengajar menyampaikan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk kepada yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Menurut Hamalik (2008) mengemukakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengikat akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Menurut Bahri dalam Atika (2014) berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai dari pengalaman individu dalam interaksi lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses dimana seorang yang tidak tahu menjadi tahu melalui usaha yang dilakukan oleh individu. Teori belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam disetiap teori memiliki prinsip sendiri-sendiri dan sebagai titik fokus yang menjadi pusat

perhatian. Teori-teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah belajar Dienes dan teori belajar Thorndike.

### **2.1.1 Teori Belajar Menurut Dienes**

Teori belajar Dienes sangat terkait dengan konsep pembelajaran dengan pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), karena teori ini menekankan tahap permainan, dimana tahap ini dapat membangkitkan semangat dan membuat anak senang dalam belajar. Menurut Piaget dalam Syarifuddin (2015), Dienes merumuskan teorinya yang dikenal dengan teori dienes. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau obyek-obyek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika. Sebagai contoh, jika guru ingin mengajarkan konsep tentang persegi, maka guru disarankan untuk menyajikan beberapa gambar persegi dengan ukuran berlainan.

Teori perkembangan kognitif Dienes melihat bahwa proses belajar seseorang dilihat dari tingkat kemampuan kognitifnya, dalam proses belajar mengajar tingkat kognitif menjadi suatu hal yang sangat penting, karena kemampuan tingkat kognitif seseorang tergantung dari usia seseorang, sehingga pola berpikir anak-anak tidak sama dengan pola berfikir orang dewasa, semakin ia dewasa makin meningkat pula kemampuan berpikirnya. Jadi, dalam memandang anak keliru jika kemampuan anak dengan kemampuan orang dewasa sama, sebab anak bukan miniatur orang dewasa. Oleh karena itu agar perkembangan kognitif

seorang anak berjalan secara maksimal sebaiknya diperkaya dengan pengalaman edukatif. Teori belajar Dienes yang sangat terkait dengan konsep pembelajaran dengan pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) ini sesuai dengan model pembelajaran *edutainment*, dimana model pembelajaran ini berfokus kepada belajar dan bermain.

### 2.1.2 Teori Belajar Menurut Thorndike

Menurut Thorndike dalam Putrayasa (2013) menyatakan belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Prinsip pertama teori koneksionisme yang dikemukakan dalam teori Thorndike (Sugiono dan Hariyanto, 2011) adalah belajar suatu kegiatan membentuk asosiasi (*connection*) antara kesan panca indera dengan kecenderungan bertindak. Misalnya, jika anak merasa senang atau tertarik pada kegiatan jahit-menjahit, maka ia akan cenderung mengerjakannya. Apabila hal ini dilaksanakan, ia merasa puas dan belajar menjahit akan menghasilkan prestasi memuaskan.

Teori belajar Thorndike sangat mendukung penggunaan pendekatan SAVIK pada materi trigonometri, karena disini guru akan memancing ketertarikan siswa dengan belajar sekaligus memanfaatkan panca indera untuk melihat, mendengar, bergerak, serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah siswa menyukainya, kemudian mereka dapat menerima pembelajaran tersebut dengan maksimal.

## 2.2 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Menurut Nuraeni (2010), model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (ditunjukkan dengan gain yang signifikan).

Menurut Wicaksono (2008), kriteria keefektifan dalam suatu penelitian adalah Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal sebelum pembelajaran dan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan).

Selain itu juga, menurut Tim Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (Trianto, 2010) bahwa keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek pro-ses pengajaran.

Kriteria keefektifan menurut Wicaksono (2008) mengacu pada:

- a) Ketuntasan belajar, pembelajaran, dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai = 60 dalam peningkatan hasil belajar.

- b) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan).
- c) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

Menurut Wotruba dan Wright dalam Miarso (2014), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah :

- a) Pengorganisasian materi yang baik,
- b) Komunikasi yang efektif,
- c) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran,
- d) Sikap positif terhadap siswa,
- e) Pemberian nilai yang adil,
- f) Memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, dan
- g) Hasil belajar siswa yang baik

Sehubungan dengan indikator-indikator diatas, maka dapat disimpulkan pengukuran efektivitas antara lain:

- a) Ketercapainya ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 77% dari jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 73.

- b) Terdapat pengaruh kemandirian dan minat terhadap prestasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK pada materi trigonometri.
- c) Model pembelajaran dikatakan efektif jika menunjukkan perbedaan yang signifikan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.

### 2.3 Pembelajaran *Edutainment*

*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi 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 (Hamid, 2011). Menurut Dr. H. Hamruni dalam bukunya “Konsep *Edutainment* dalam pendidikan Islam” konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium (Hamruni, 2008).

Suasana pembelajaran perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa, sehingga peserta didik mendapat kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Model pembelajaran *edutainment* ini merupakan sebuah metode atau model pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan yang dipadukan atau

dikombinasikan dengan hiburan sehingga siswa didik tidak merasa jenuh maupun bosan dalam mempelajari apa yang diajarkan oleh guru. Jadi, *edutainment* bisa diartikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antar muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
2. Kelas didesain yang menarik sehingga peserta didik merasa nyaman.
3. Guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut.
4. Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendeskripsikan tentang film yang telah ditayangkan.
5. Nama kelompok dibuat sesuai dengan materi yang terkait, misalnya tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan.
6. Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya dengan *Snowball Throwing* (Melempar bola salju) dengan cara setiap kelompok menyiapkan satu pertanyaan yang ditulis dalam kertas kosong, lalu kertas tersebut digulung dimasukkan ke dalam bola yang berwarna -warni yang di belah kemudian di tutup dengan isolatif. Kelompok lain berusaha menangkap bola tersebut. Siswa yang terakhir memegang bola mendapat kesempatan untuk menjawab

pertanyaan dari bola tersebut. Atau boleh juga dilaksanakan dengan permainan lainnya seperti *Role Play*, *Card Sort*, debat berantai atau lainnya.

7. Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok merangkum materi (Awaliyah, 2013).

## 2.4 Pendekatan SAVIK

Unsur-unsur pendekatan SAVIK adalah belajar Somatis, belajar Auditori, belajar Visual, belajar Intelektual, dan belajar Konstektual. Jika keempat unsur SAVIK ada dalam setiap pembelajaran, maka peserta didik dapat belajar secara optimal.

- a). Belajar Somatis.

Somatis berasal dari bahasa Yunani yaitu *somatic* yang berarti tubuh. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. Menurut Meier (2012) pembelajaran somatik adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung). Pada dasarnya komponen somatik ini memberikan kebebasan siswa untuk bergerak saat menerima pelajaran, merangsang pikiran dan tubuh di dalam kelas dalam menciptakan suasana belajar siswa aktif secara fisik. Siswa dapat menciptakan gambar atau menjalankan pelatihan belajar aktif, misalnya dengan simulasi, permainan belajar dan yang lainnya.



b). Belajar Auditori

Belajar auditori berarti belajar dengan berbicara dan mendengar. Ketika telinga menangkap dan menyimpan informasi auditori, beberapa area penting di otak menjadi aktif.

Dengan merancang pembelajaran matematika yang menarik saluran auditori, guru dapat melakukan tindakan seperti mengajak siswa membicarakan materi apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru. Dalam hal ini peserta didik diberi pertanyaan oleh guru tentang materi yang telah diajarkan (Hamruni, 2008).

c). Belajar Visual

Caskey dalam Rulam (2013) menyatakan bahwa orang yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari informasi teknis dan ilmiah rata-rata memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 26% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Statistik ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, gender atau gaya belajar yang dipilih.

Cara membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual adalah dengan memberikan contoh dari dunia nyata, memberikan diagram, peta gagasan, ikon-ikon, dan gambar dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Kadang-kadang mereka dapat belajar lebih baik jika mereka mampu menciptakan peta gagasan, diagram, ikon, dan citra mereka sendiri dari hal-hal yang sedang mereka pelajari.

d). Belajar Intelektual

Belajar intelektual berarti menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Belajar intelektual adalah bagian untuk merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna. Dalam proses belajar Intelektual, siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru (Hamruni, 2008).

e). Belajar Kontekstual

Belajar kontekstual merupakan sebuah konsep belajar mengajar dimana seorang guru menghadirkan situasi yang nyata di dalam kelas. Konsep ini bertujuan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sebagai bekal untuk memecahkan dalam kehidupan siswa sebagai anggota masyarakat. Pada dasarnya konsep pembelajaran kontekstual guru berusaha memberikan sesuatu yang bukan abstrak melainkan sesuatu yang nyata sesuai dengan lingkungan sekitar anak, sehingga pengetahuan yang diperoleh anak dengan proses belajar mengajar di kelas merupakan pengetahuan yang dibangun dan dimiliki sendiri (Hidayanti, 2012).

## 2.5 Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* dengan Pendekatan SAVIK

Pembelajaran berbasis *edutainment* dengan pendekatan SAVIK didesain dengan aplikasi hiburan di dalam proses belajar mengajar baik di dalam kelas (*indoor learning*) maupun di luar kelas (*outdoor learning*), baik hiburan dengan

nyayian, *brain gym*, *music*, *out bond*, atau pun menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti, diskusi, cerdas cermat, dan lain-lain dengan menggunakan perantara aspek Somatis (gerak), Audio (mendengar dan berbicara), Visual (melihat), Intelektual (pengetahuan), dan Kontekstual (kehidupan nyata). Hamid (2011) mengatakan bahwa tujuan hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, senang, santai, dan kelas tidak terkesan tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, tertekan, dan lain-lain.

Adapun penerapan dari konsep pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK selayaknya kepada para guru untuk memperhatikan modalitas belajar siswanya, sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman modalitas belajar siswanya. Akan tetapi pada dasarnya, sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan. Rahman (2010) mengatakan bahwa proses pembelajaran *edutainment* diterapkan dengan memenuhi aspek kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, merayakan hasil.

Memberikan kemudahan dan suasana gembira dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain. Dan agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus

dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan pembelajar dan mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik. Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan. Rahman (2010) mengatakan bahwa “upaya untuk menarik perhatian dapat dilakukan dengan cara melakukan komunikasi terbuka yakni guru mendorong siswanya untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan pelajaran yang di sajikan sehingga dapat menjadi apersepsi dalam pikirannya, memberikan pengetahuan baru, dan memberikan model perilaku yang baik.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* dengan pendekatan SAVIK sebagai berikut:

1. Merapikan dan membersihkan kelas dengan diiringi musik agar nyaman digunakan selama pembelajaran. (Somatis, Visual, Auditori)
2. Guru memutar film pendek yang menceritakan cara mengukur jarak antar planet menggunakan aturan sin, cos, tan. (Kontekstual, Intelektual, Visual, Auditori)

3. Setelah selesai pemutaran film tersebut, siswa dibantu guru membuat kesimpulan mengenai film pendek yang telah ditayangkan. (Intelektual, Auditori)
4. Penyampaian materi trigonometri oleh guru. (Intelektual, Auditori)
5. Pembagian siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi nama yang sesuai dengan materi yang terkait. (Intelektual)
6. Siswa diajak bermain dengan diiringi musik, siswa diajak bermain misalnya dengan *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Make a Match* atau dengan metode lainnya. Dalam satu kali pertemuan juga dapat dibuat beberapa jenis permainan, disesuaikan dengan waktu dan kondisi siswa. (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual, Kontekstual)

Berdasarkan penjelasan tersebut, metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas, minat, perhatian serta motivasi belajar siswa. Metode *edutainment* dilaksanakan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang dan gembira.

Adapun kelebihan dalam menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK antara lain :

1. Meningkatkan gairah dan aktivitas belajar siswa.
2. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan.
3. Memberikan rasa nyaman, karena pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan.

4. Memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, karena pelajaran dipadukan dengan kehidupan nyata.
5. Memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapat serta pertanyaan.
6. Membuat proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

Kelemahan dalam menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK antara lain :

1. Proses belajar cenderung menekankan aspek “*fun*” sehingga siswa belajar bila terhibur.
2. Cenderung mengabaikan pembedaan proses belajar dengan *game* dan hiburan, belajar identik dengan main dan hiburan
3. Lebih mengembangkan budaya visual ketimbang tulis.
4. Dapat mengakibatkan kecanduan bila porsi aspek *game* lebih besar daripada informasi dan pendidikan.
5. Dari aspek perlengkapan *edutainment* yang berbasis komputer dan internet belum bisa digunakan di daerah-daerah pelosok dengan infrastruktur listrik dan jaringan internet buruk.

## 2.6 Prestasi Belajar Siswa

Menurut Sumadi (2012), “Prestasi Belajar sebagai nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan atau Prestasi Belajar siswa selama waktu tertentu”. Bukti keberhasilan dari seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu merupakan Prestasi Belajar yang dicapai oleh siswa dalam waktu tertentu. Menurut Sudjana

(2009) hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Berdasarkan beberapa pengertian Prestasi Belajar di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian dari kegiatan belajar yang telah dilakukan dan merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru untuk melihat sampai di mana kemampuan siswa yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai.

Berikut ini merupakan ranah dalam prestasi belajar (Syah, 2004) :

1. Ranah Cipta (Kognitif)
2. Ranah Rasa (Afektif)
3. Ranah Karsa (Psikomotor)

Indikator prestasi belajar dalam penelitian ini hanya menggunakan ranah cipta (kognitif). Data prestasi yang diperoleh dalam penelitian ini hanya nilai evaluasi setelah menerapkan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK.

## **2.7 Kemandirian**

Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi dilingkungan sehingga individu mampu berfikir dan bertindak sendiri (Mu'tadin, 2012). Menurut Lie

(2008) kemandirian merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya.

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah kegiatan yang telah dapat dilakukan oleh seorang anak sendiri tanpa bantuan orang lain. Anak sudah mampu melakukan pekerjaannya sendiri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Antonius (2012) indikator kemandirian antara lain:

1. Percaya diri
2. Mampu bekerja sendiri
3. Menguasai keahlian dan keterampilan yang sesuai dengan kerjanya
4. Menghargai waktu
5. Tanggung jawab

Indikator kemandirian menurut Spencer dan Kass dalam Ali (2015) adalah:

1. Mampu mengambil inisiatif
2. Mampu mengatasi masalah
3. Penuh ketekunan
4. Memperoleh kepuasan dari usahanya
5. Berusaha menjalankan sesuatu tanpa bantuan orang lain.

Indikator kemandirian siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berusaha menjalankan sesuatu tanpa bantuan orang lain.
2. Penuh ketekunan
3. Mampu mengatasi masalah



#### 4. Menghargai waktu

### 2.8 Minat

Menurut Slameto (2010) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Agustin (2010) juga menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.

Minat merupakan perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu dipelajari dan dapat mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya. Oleh karena itu minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Djamarah (2008):

Dari beberapa definisi minat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu dalam hal ini adalah belajar.

Menurut Djamarah (2008) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya,
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta

3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Sedangkan indikator minat siswa menurut Safari (2003) ada empat, yaitu:

1. Perasaan senang
2. Ketertarikan siswa
3. Perhatian siswa
4. Keterlibatan siswa

Dari beberapa paparan diatas, maka indikator minat siswa yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Perasaan senang
2. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya
3. Keterlibatan siswa
4. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus)

## **2.9 Pembelajaran Ekspositori**

Ariyanto (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran ekspositori adalah proses pembelajaran yang siswanya tidak hanya mendengar, membuat catatan atau memperhatikan saja, tetapi siswa juga diberi kegiatan mengerjakan soal-soal latihan atau mungkin siswa akan saling bertanya. Menurut Sanjaya dalam Prianto (2014) model ekspositori merupakan model yang menekankan proses penyampaian materi secara verbal dari seseorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal atau orang mengidentikkannya dengan ceramah. Maka dapat disimpulkan bahwa

model ekspositori merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, karena dalam pembelajaran peran guru lebih banyak dibanding dengan peran siswa. Peran serta siswa hanya mendengar, membuat, memperhatikan, dan mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan atau bertanya jika ada siswa yang mau bertanya.

Pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik ketergantungan sehingga kedisiplinan dan motivasi belajar menjadi rendah. Peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena kegiatan yang dilakukan monoton sehingga membuat siswa mudah bosan. Selain itu, kemampuan komunikasi matematis kurang karena dalam pembelajaran peserta didik tidak dituntut berbicara dan mendengarkan yang lain. Model pembelajaran ekspositori dalam penelitian ini akan dilakukan di kelas kontrol, bertujuan untuk membandingkan dengan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK.

Adapun langkah dari pembelajaran ekspositori, yaitu:

1. Persiapan

Guru mempersiapkan semua yang akan digunakan dalam dan memberi sugesti yang positif saat awal pembelajaran.

2. Penyajian

Guru memberi penjelasan materi sebagai pengantar bertujuan agar siswa dapat memahami materi pelajaran.

3. Korelasi

Guru mengaitkan pengetahuan dengan memberi contoh awal.

#### 4. Menyimpulkan

Guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.

#### 5. Mengaplikasikan

Guru memberi soal untuk melihat kemampuan siswa dalam mengaplikasikan rumus ke dalam soal.

### 2.10 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu tentang pengaruh model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK, diantaranya:

Penelitian dilakukan oleh Supartini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* dengan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kemandirian Siswa Matematika di SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan”. Tolok ukur keberhasilan yaitu jika hasil belajar meningkat dengan indikator daya serap lebih dari 70% dan nilai ketuntasan 7,5. Dari hasil pengamatan tersebut tindakan pembelajaran pada siswa SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan, hasil belajar yang dicapai sebagai berikut. Siklus I ketuntasan individual 65% dan ketuntasan kelas 60%, nilai rata-rata 6,8. Siklus II ketuntasan individual 70% dan ketuntasan kelas 72%, nilai rata-rata 7,2. Siklus III ketuntasan individual 79% dan ketuntasan kelas 72%, nilai rata-rata 8,4 dan rata-rata keaktifan siswa siklus 1 2,25, Siklus II 3,0, siklus III 3,2 dan rata-rata skor kegiatan guru siklus I, 2,8, siklus II 3,0, siklus III 3,2. Kesimpulan yang diperoleh setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan model Pembelajaran *edutainment* dengan Pendekatan SAVI dapat meningkatkan Prestasi

Belajar Siswa dan Kemandirian Matematika di SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan (Supartini, 2015).

Penelitian juga dilakukan oleh Uswatun Chasanah dengan judul “Penerapan Metode *Edutainment* dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 7 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dengan pendekatan kontekstual sesuai tahapan yang direncanakan dalam RPP. Aktivitas rata-rata guru adalah 81% dalam kategori baik dan 68.45% aktivitas siswa dalam kategori baik. Dari hasil tes dan hasil angket tingkat kreativitas siswa dalam kategori baik dengan presentase 79% dengan rincian kefasihan 75%, kerincian 73% dan menilai 85% (Chasanah, 2011).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas peneliti dapat menggabungkan pendekatan SAVI dengan pendekatan kontekstual sehingga menjadi pendekatan SAVIK. Selain itu dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK sangat menungkingkan untuk memberikan kontribusi positif pada setiap kegiatan pembelajaran salah satunya adalah peningkatan minat dan kemandirian siswa. Metode pembelajaran ini dapat membawa siswa aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan berharap dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran.

## 2.11 Materi Trigonometri

Penelitian ini dibatasi pada materi pelajaran matematika wajib kelas X semester genap pokok bahasan trigonometri, dengan identitas materi yang disajikan pada tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1 Identitas Materi

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.15 Menemukan sifat-sifat dan hubungan antar perbandingan trigonometri dalam segitiga siku-siku 3.16 Memahami dan menentukan hubungan perbandingan trigonometri dari sudut berelasi di setiap kuadran, memilih dan menerapkan dalam penyelesaian masalah nyata dan matematika	3.15.1 Menentukan sifat-sifat perbandingan trigonometri dalam segitiga siku-siku. 3.15.2 Menjelaskan hubungan perbandingan trigonometri dalam segitiga siku-siku. 3.16.1 Menjelaskan hubungan perbandingan trigonometri sudut berelasi. 3.16.2 Menentukan hubungan perbandingan trigonometri dari sudut di setiap kuadran. 3.16.3 Menyelesaikan permasalahan trigonometri sederhana.

## 2.12 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas X SMA Institut Indonesia Semarang menunjukkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Dikarenakan tuntutan kurikulum yang mengharuskan guru menggunakan sistem *student oriented*, guru beberapa kali

sempat menggunakan media *power point* saat pembelajaran. Namun sayangnya, siswa justru kesulitan memahami materi saat pembelajaran, terutama mata pelajaran trigonometri.

Trigonometri banyak membingungkan siswa karena bentuk rumus yang hampir sama dan siswa kesulitan dalam menguraikan dan mencocokkan soal yang diberikan. Jadi, guru masih sering menggunakan metode ekspositori dalam pembelajaran agar siswa mudah memahami materi. Siswa jadi terbiasa dituntun oleh guru dalam proses belajar, akibatnya siswa kesulitan mengerjakan soal individu ataupun ujian. Hal tersebut membuktikan bahwa kemandirian siswa masih terbilang kurang. Selain itu, minat siswa masih kurang terhadap pelajaran matematika, siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut mungkin juga berkaitan dengan model pembelajaran ekspositori yang diterapkan guru selama pembelajaran. Akibatnya prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika tergolong rendah, nilai ulangan trigonometri siswa dengan KKM 70 tingkat ketuntasannya hanya mencapai 65%, sedangkan standar ketuntasan sekolah sebesar 75%.

Berdasarkan masalah diatas, diperlukan sebuah solusi dimana dalam pembelajarannya siswa dapat memahami materi pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Salah satu caranya adalah dengan menggabungkan aspek bermain dan belajar. Selain itu dengan menambahkan aspek gerak, audio visual akan membuat belajar siswa menjadi bermakna. Sehingga materi yang mereka terima akan teringat oleh siswa dalam waktu yang lama.

Maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran *edutainment*, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan aspek belajar dan bermain. Model pembelajaran *edutainment* tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat siswa. Kemudian setelah minat siswa meningkat diharapkan kemandirian siswa juga ikut meningkat, karena model pembelajaran tersebut berbasis *student oriented* (berpusat pada siswa) sehingga akan berpengaruh kepada kemandirian siswa.

Didukung dengan pendekatan SAVIK yang menggabungkan aspek Somatis (gerak), Auditori (pendengaran), Visual (penglihatan), Intelektual (pengetahuan), dan Kontekstual (penerapan dalam kehidupan sehari-hari). Pendekatan SAVIK ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan panca indera dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan menambahkannya aspek gerak, audio visual, dan mengaitkan dengan hal-hal yang mereka jumpai di kehidupan sehari-hari akan membuat belajar siswa menjadi bermakna. Belajar bermakna tersebut akhirnya akan menjurus kepada pemahaman materi pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Siswa akan diberikan *quis* di akhir pembelajaran untuk mengukur prestasi belajar, sedangkan untuk mengukur peningkatan minat siswa akan diberikan angket, dan kemandirian siswa akan diukur dengan lembar observasi. Secara sistematis kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

### 2.13 Hipotesis

Berdasarkan uraian pada landasan teori dan kerangka berpikir maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1) Ketercapainya ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 77% dengan KKM 73 dari jumlah siswa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK.
- 2) Terdapat pengaruh kemandirian dan minat terhadap prestasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK pada materi trigonometri.
- 3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.
- 4) Terdapat peningkatan minat dan kemandirian siswa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK.