

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUTAINMENT
TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN
NUMERIK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII DI
MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI



Oleh

NUR FAIZAH

NIM 180.402.009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUTAINMENT
TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN
NUMERIK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII DI MASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Sebagian
Persyaratan Menjadi Sarjana Pendidikan pada
Universitas Muhammadiyah Gresik**



Oleh

NUR FAIZAH

NIM 180.402.009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2022

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita menuju zaman yang penuh dengan cahaya. Berkat, karunia dan rahmat yang telah Allah berikan sehingga proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media *Edutainment* terhadap minat belajar dan kemampuan numerik peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi Covid-19” ini dapat terselesaikan sampai di tahap ini.

Proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan do’a, dukungan dan semangat dalam hidup.
2. Bapak Dr. Sarwo Edy, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, saran dan motivasi selama penyusunan proposal skripsi ini.
3. Ibu Fatimatul Khikmiah S.Pd., M.Sc selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, saran dan motivasi selama penyusunan proposal skripsi ini
4. Teman-teman dan sahabat dari prodi pendidikan matematika angkatan 2018 yang telah menemani serta memberikan bantuan dan do’a.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan proposal skripsi ini yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu persatu.

Semoga bantuan dan kebaikan tersebut dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi ini masih memiliki banyak sekali kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran, kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk memperbaiki tulisan berikutnya. Penulis berharap proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang mempelajarinya.

Penulis

<p>Nur Faizah 180402009</p>	<p>Dosen Pembimbing I. Dr. Sarwo Edy, M.Pd. II. Fatimatul Khikmiyah, M.Sc.</p>
<p style="text-align: center;">PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA <i>EDUTAINMENT</i> TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN NUMERIK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII DI MASA PANDEMI COVID-19</p>	
<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media <i>edutainment</i> terhadap minat belajar dan kemampuan numerik peserta didik SMP kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.</p> <p>Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di 5 SMP se-Kecamatan Gresik yang berjumlah 702 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 254 peserta didik yang didapatkan dengan menggunakan rumus slovin dengan teknik sampling <i>proportionate cluster random sampling</i> dengan taraf kesalahan sebesar 5%. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan penggunaan media <i>edutainment</i>, tes kemampuan numerik peserta didik, dan kuesioner minat belajar peserta didik. Tes analisis data yang digunakan adalah <i>Structural Equation Modelling</i> (SEM) dengan menggunakan program Amos 24.</p> <p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media <i>edutainment</i> dengan minat belajar peserta didik. (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media <i>edutainment</i> dengan kemampuan numerik peserta didik. (3) Terdapat pengaruh antara minat belajar dengan kemampuan numerik peserta didik.</p>	
<p><i>Kata Kunci: Media Edutainment, Minat Belajar, Kemampuan Numerik</i></p>	

<p>Nur Faizah 180402009</p>	<p>Dosen Pembimbing I. Dr. Sarwo Edy, M.Pd. II. Fatimatul Khikmiyah, M.Sc.</p>
<p align="center">THE EFFECT OF USING EDUTAINMENT MEDIA ON LEARNING INTEREST AND NUMERICAL ABILITY OF GRADE VII JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN THE COVID-19 PANDEMIC PERIOD</p>	
<p>ABSTRACT</p> <p>This study aims to determine the influence of the use of edutainment media on interest in learning and the numerical abilities of VII grade junior high school students in the even semester of the 2021/2022 academic year.</p> <p>This research is a correlational study with a quantitative approach. The population in this study were class VII students at 5 junior high schools in the Gresik District, totaling 702 students. The sample used in this study were 254 students who were obtained using the slovin formula with the proportionate cluster random sampling technique with an error rate of 5%. The instruments used in this study were tests of the ability to use edutainment media, tests of students' numerical abilities, and questionnaires of students' learning interest. The data analysis test used is Structural Equation Modeling (SEM) using the Amos 24 program.</p> <p>The results of this study indicate that: (1) There is a positive and significant influence between the use of edutainment media and students' learning interest. (2) There is a positive and significant influence between the use of edutainment media and students' numerical abilities. (3) There is an influence between learning interest and students' numerical abilities.</p>	
<p><i>Keywords: Edutainment Media, Learning Interest, Numerical Ability</i></p>	

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR PUSTAKA	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional	6
1.6 Batasan Masalah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran <i>Edutainment</i>	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Fungsi Media Pembelajaran	7
3. Pengertian Media <i>Edutainment</i>	8
4. Indikator Media <i>Edutainment</i>	10
2.2 Minat Belajar	11
1. Pengertian Minat Belajar	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	11
3. Indikator Minat Belajar	13
2.3 Kemampuan Numerik	14
1. Pengertian Kemampuan Numerik	14

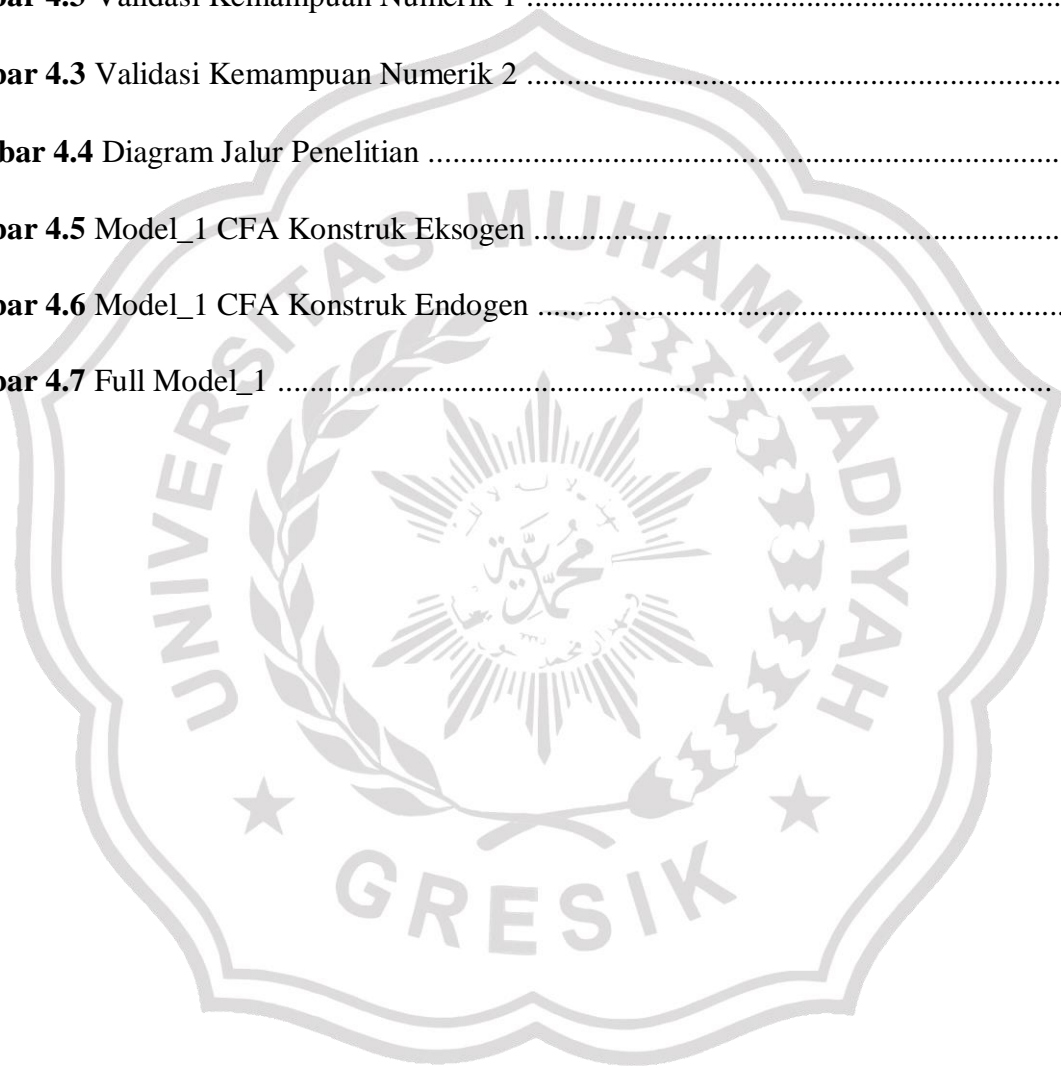
2. Indikator Kemampuan Numerik	16
2.4 Penelitian yang Relevan.....	17
2.5 Kerangka Berpikir	18
2.6 Hipotesis Penelitian	19
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Populasi dan Sampel.....	21
1. Populasi	21
2. Sampel	22
3.3 Variabel Penelitian	23
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	24
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Metode Angket atau Kuesioner	25
2. Metode Tes	25
3.6 Instrumen Penelitian.....	25
1. Lembar Angket Minat Belajar	26
2. Lembar Tes Kemampuan Penggunaan Media <i>Edutainment</i>	26
3. Lembar Tes Kemampuan Numerik.....	27
3.7 Uji Coba Instrumen Penelitian	27
1. Uji Coba Tes Kemampuan Penggunaan Media <i>Edutainment</i>	27
2. Uji Coba Kuesioner Minat Belajar.....	28
3. Uji Coba Tes Kemampuan Numerik.....	28
BAB IV HASIL DAN ANALISIS DATA	
4.1 Deskripsi Tahap Perencanaan Penelitian.....	41
1. Menentukan Sampel Penelitian	41
2. Menyusun Instrumen Penelitian	42
3. Melakukan Uji Validitas dan Reliabilitas Serta Analisis Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
4.2 Deskripsi Tahap Pelaksanaan Pengambilan Data Penelitian	51
1. Memberikan Kuesioner.....	52
2. Memberikan Tes	52
4.3 Deskripsi Tahap Analisis Data.....	53
1. Langkah 5 yaitu Memilih Identifikasi Model Struktural	55
2. Langkah 6 yaitu Menilai Kriteria Goodness-Of-Fit	55

3. Langkah 7 yaitu Interpretasi dan Modifikasi Model	64
4.4 Pengaruh Langsung, Tidak Langsung dan Pengaruh Total	66
4.5 Pembahasan.....	68
1. Pengaruh Media <i>Edutainment</i> terhadap Minat Belajar	68
2. Pengaruh Media <i>Edutainment</i> terhadap Kemampuan Numerik	68
3. Pengaruh Minat Belajar terhadap Kemampuan Numerik	69
4. Pengaruh Langsung, Tidak Langsung dan Pengaruh Total.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
LAMPIRAN	76



DAFTAR GAMBAR

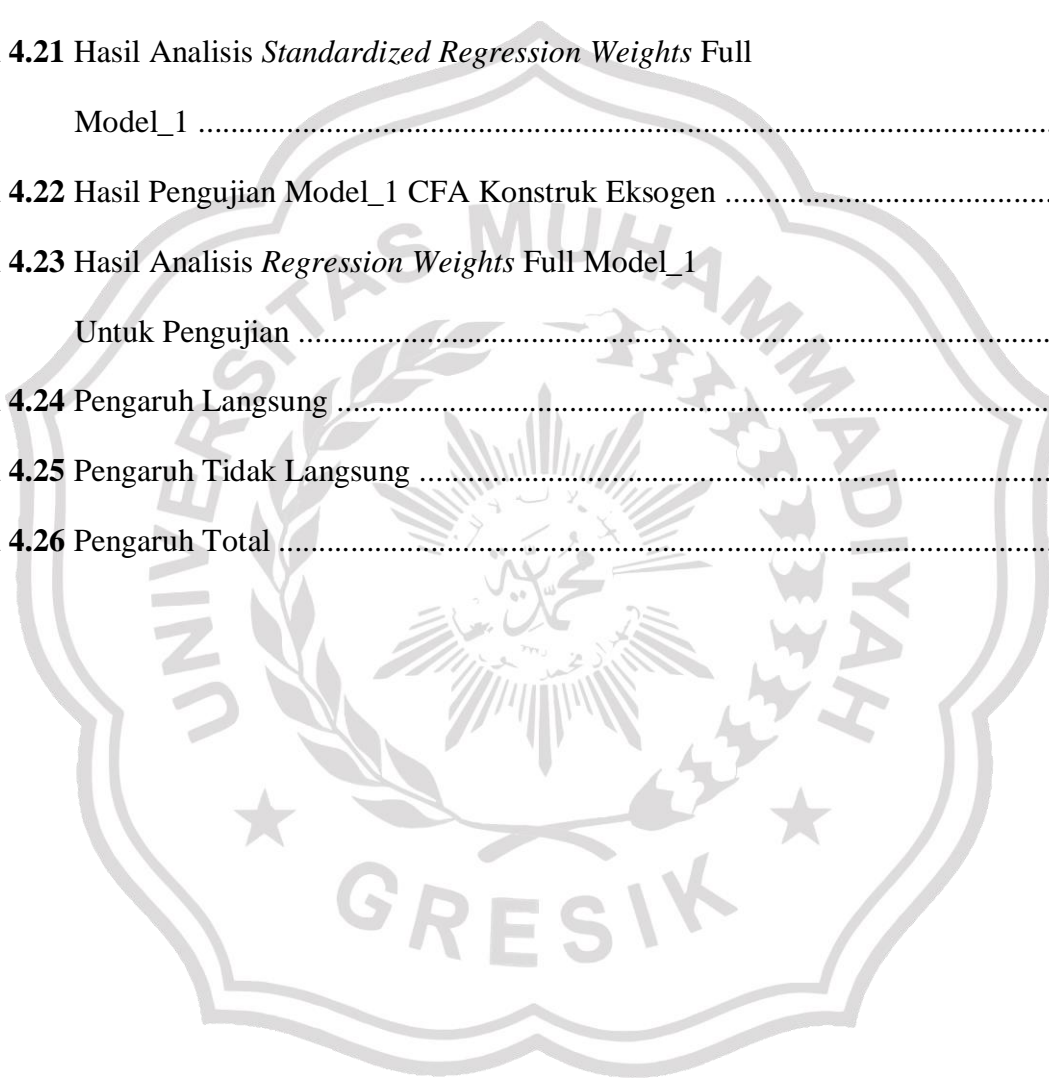
Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir	20
Gambar 3.1 Model Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>)	35
Gambar 3.2 Diagram Jalur Penelitian	36
Gambar 4.1 Validasi Kuesioner Minat Belajar	43
Gambar 4.2 Validasi Media <i>Edutainment</i>	43
Gambar 4.3 Validasi Kemampuan Numerik 1	44
Gambar 4.3 Validasi Kemampuan Numerik 2	44
Gambar 4.4 Diagram Jalur Penelitian	53
Gambar 4.5 Model_1 CFA Konstruk Eksogen	58
Gambar 4.6 Model_1 CFA Konstruk Endogen	60
Gambar 4.7 Full Model_1	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Jumlah Peserta Didik Kelas VII	23
Tabel 3.2 Perhitungan Jumlah Sampel	25
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Media <i>Edutainment</i>	27
Tabel 3.4 Sebaran Kuesioner Minat Belajar	29
Tabel 3.5 Skala Likert Kuesioner Minat Belajar	30
Tabel 3.6 Keterangan Simbol Analisis SEM	37
Tabel 4.1 Perhitungan Jumlah Sampel Masing-masing Sekolah	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Tes Media <i>Edutainment</i>	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Numerik	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Secara Keseluruhan Kuesioner Minat Belajar	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Tiap Item Kuesioner Minat Belajar	49
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Secara Keseluruhan Tes Media <i>Edutainment</i>	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Tiap Item Tes Media <i>Edutainment</i>	50
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Secara Keseluruhan Tes Kemampuan Numerik	50
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Tiap Item Tes Kemampuan Numerik	51
Tabel 4.11 Pelaksanaan Penyebaran Kuesioner	51
Tabel 4.12 Keterangan Simbol Analisis SEM	53
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.14 Hasil Analisis Regression Weights Model_1 Konstruksi Eksogen	58
Tabel 4.15 Hasil Analisis <i>Standardized Regression Weights</i> Model_1	

Konstruk Eksogen	59
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Model_1 CFA Konstruk Eksogen	59
Tabel 4.17 Hasil Analisis Regression Weights Model_1 Konstruk Endogen	60
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Model_1 CFA Konstruk Eksogen	61
Tabel 4.20 Hasil Analisis <i>Regression Weights</i> Full Model_1	62
Tabel 4.21 Hasil Analisis <i>Standardized Regression Weights</i> Full Model_1	63
Tabel 4.22 Hasil Pengujian Model_1 CFA Konstruk Eksogen	64
Tabel 4.23 Hasil Analisis <i>Regression Weights</i> Full Model_1 Untuk Pengujian	65
Tabel 4.24 Pengaruh Langsung	67
Tabel 4.25 Pengaruh Tidak Langsung	67
Tabel 4.26 Pengaruh Total	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar Peserta Didik.....	78
Lampiran 2 Kuesioner Minat Belajar Peserta Didik.....	80
Lampiran 3 Kisi-kisi Tes Kemampuan Numerik	81
Lampiran 4 Soal Tes Kemampuan Numerik	83
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Numerik	84
Lampiran 6 Lembar Validasi Kuesioner Minat Belajar	87
Lampiran 7 Lembar Validasi Soal Tes Kemampuan Numerik	89
Lampiran 8 Lembar Validasi Media <i>Edutainment</i>	91
Lampiran 9 Validasi Dosen Psikologi	93
Lampiran 10 Validasi Dosen Teknik Informatika	95
Lampiran 11 Validasi Dosen Pendidikan Matematika.....	97
Lampiran 12 Validasi Guru Matematika	99
Lampiran 13 (Kuesioner Minat Belajar Sebelum di Revisi)	101
Lampiran 14 (Kuesioner Minat Belajar Sesudah di Revisi)	103
Lampiran 15 (Tes Kemampuan Numerik Sebelum di Revisi)	105
Lampiran 16 (Tes Kemampuan Numerik Sesudah di Revisi)	109
Lampiran 17 Data Uji Coba Media <i>Edutainment</i>	114
Lampiran 18 Data Uji Coba Kuesioner Minat Belajar	115
Lampiran 19 Data Uji Coba Tes Kemampuan Numerik	116
Lampiran 20 Output Hasil Uji Coba pada SPSS 16.0	117
Lampiran 21 Data Skor Media <i>Edutainment</i>	120
Lampiran 22 Data Skor Minat Belajar.....	126
Lampiran 23 Data Skor Kemampuan Numerik.....	134
Lampiran 24 Output Hasil Penelitian pada AMOS 24.....	140