

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Edutainment

Berikut ini beberapa hal yang akan dijelaskan berkenaan dengan media pembelajaran berbasis edutainment diantaranya:

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017) Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Daryanto (2013) Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga mampu merangsang minat, pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, menurut Danim (2013) media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik atau peserta didik.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi tentang materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1989) penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar mampu membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Fungsi media pembelajaran menurut (Mulyani Sumantri, 2001) diantaranya:

- 1) Alat bantu yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga mampu mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 5) Mempertinggi mutu belajar mengajar.

3. Pengertian Media Edutainment

Edutainment terdiri dari dua kata, yakni *education* dan *entertainment*. Kata *Education* artinya pendidikan dan *Entertainment* artinya hiburan. Hiburan pendidikan (juga disebut sebagai *edutainment*) adalah media yang dirancang untuk mendidik melalui hiburan. Ini merupakan istilah yang digunakan sejak 1954 oleh Walt Disney. Menurut (Trna, 2007) “*Edutainment is a distinctive form of entertainment that enables the participants to be educated (e.g. get new information from various fields of our life) or even brought up (their postures, values and behavioural patterns could be influenced). The education in these cases takes place and the participants hardly notice the process itself. There are many new means used in the process – experiential pedagogy, medial pedagogy, IT virtual reality, etc*” yang artinya *edutainment* merupakan bentuk hiburan khusus yang memungkinkan para pesertanya agar terdidik (misalnya mendapatkan informasi baru dari berbagai bidang kehidupan kita) atau bahkan dibesarkan (postur mereka, nilai dan pola perilaku dapat dipengaruhi). Pendidikan dalam kasus ini berlangsung dan para peserta hampir tidak memperhatikan proses itu sendiri. Ada banyak cara baru yang digunakan dalam prosesnya - pengalaman pedagogi, pedagogi medial, realitas maya IT, dsb. Menurut Hamid (2011), *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan hiburan dengan pendidikan mampu dikombinasikan secara harmonis sehingga dapat lebih menyenangkan peserta didik dalam belajar, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan permainan (*game*).

Menurut Hasanah (2018) *Edutainment* adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang dalam pelaksanaannya memiliki muatan pendidikan dan hiburan, serta memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktivitas emosi kepada peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon.

Menurut Setyaningrum dan Waryanto (2017) Media *edutainment* adalah media yang menggabungkan sisi edukasi sekaligus hiburan secara harmonis yang dilengkapi dengan fasilitas animasi, dan audio visual yang diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media *edutainment* bisa dibedakan menjadi beberapa jenis, yakni seperti *game* komputer, video, film, situs web, musik, dan multimedia lainnya (Anikia, 2015). Di era saat ini, media *edutainment* menjadi sasaran bagi peneliti untuk meneliti pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Salah satunya media ini dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran (Mansoer M., 2017).

Berdasarkan beberapa definisi dari media *edutainment* maka definisi yang akan digunakan untuk penelitian ini yakni definisi dari (Setyaningrum dan Waryanto, 2017) yakni, Media *edutainment* adalah media yang menggabungkan sisi edukasi dan hiburan secara harmonis yang dilengkapi dengan fasilitas audio, visual, dan animasi yang diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media *edutainment* yang digunakan untuk penelitian ini adalah media yang berupa kuis dan video yang akan didesain melalui media *PowerPoint* interaktif karena sesuai dengan definisi yang digunakan dalam penelitian ini dimana medianya dapat berisi fasilitas animasi, dan audio visual yang mana itu semua sudah termuat dalam *PowerPoint* interaktif yang telah digunakan. Menurut Darmawan (2011) Microsoft *PowerPoint* merupakan sebuah programmer pembelajaran komputer yang sangat menguntungkan, hal ini dapat dilihat pada beberapa versi Microsoft *PowerPoint* yang semakin maju dengan kelengkapan fitur-fitur yang semakin lengkap. Fitur-fitur yang tersedia dalam Microsoft *PowerPoint* bisa dijadikan bahan untuk membuat *PowerPoint* interaktif, contohnya pada fitur *animation* yang bisa berfungsi untuk menambahkan animasi pada objek-objek yang terdapat pada setiap slide. Media pembelajaran yang diberikan nantinya adalah berupa PPT interaktif yang dapat diakses melalui link yang tersedia didalamnya berisi video pembelajaran yang dibuat menggunakan PPT interaktif sesuai dengan materi yang digunakan pada tes kemampuan numerik, setelahnya juga terdapat kuis yang juga dibuat melalui PPT interaktif yang nantinya dapat dikerjakan peserta didik saat video pembelajaran sudah selesai ditonton.

4. Indikator Media Edutainment

Menurut Wet (2006) bahwa dalam proses pembelajaran, teknologi bisa digunakan sebagai cara untuk menyajikan materi yang dapat diakses oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, *PowerPoint* memiliki banyak manfaat. (Aly dkk, 2004) menyebutkan bahwa *PowerPoint* mampu membuat peserta didik lebih fokus serta membantu menghindari gangguan sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih baik. (Wet, 2006) menyebutkan pada pengenalan konten baru yang mana menggunakan presentasi multimedia *PowerPoint* (atau serangkaian presentasi) untuk menjelaskan pada peserta didik terkait dengan informasi baru serta untuk membuat hubungan dengan pengetahuan yang sebelumnya. Wet juga mengatakan bahwa waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* menjadi lebih sedikit. Sehubungan dengan pendapat (Borboa dkk, 2017) bahwa melalui *PowerPoint* partisipasi peserta didik dapat ditingkatkan dan waktu belajar lebih bermakna.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat merumuskan indikator yang bisa digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menggunakan media *edutainment* berupa PPT interaktif dalam pembelajaran matematika sesuai dengan pendapat (Wet, 2006), yakni sebagai berikut:

a. Kemampuan mengakses

Digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengakses media yang tersedia dalam link yang telah dibuat oleh peneliti.

b. Kemampuan mengaplikasikan

Digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan media yang sudah disediakan oleh peneliti.

c. Kemampuan menyelesaikan soal

Digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal kuis yang telah tersedia di dalam media pembelajaran tersebut apakah peserta didik mampu mengerjakannya dalam waktu yang lama atau singkat.

2.2 Minat Belajar

Berikut ini beberapa hal yang akan dijelaskan berkenaan dengan minat belajar diantaranya:

1. Pengertian Minat belajar

Menurut Sukada (2013) minat merupakan aspek kepribadian yang berkaitan dengan prestasi belajar. Menurut dari pendapat tersebut, Komariyah dkk (2018:3) mengemukakan bahwa prestasi peserta didik akan lebih baik jika mempunyai minat yang besar terhadap pelajaran yang diajarkan. Tujuan belajar yakni untuk mencapai perubahan kognitif, afektif dan psikomotor pada dirinya, dan apabila pendidikan mengalami permasalahan terkait dengan rendahnya minat belajar peserta didik maka kondisi ini akan menghambat tercapainya tujuan belajar tersebut. Oleh karena minat berkaitan dengan prestasi belajar sebaiknya guru lebih memberikan perhatian terhadap minat belajar peserta didik.

Menurut Slameto (2010) Minat merupakan suatu rasa keterikatan dan rasa lebih menyukai pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Berkaitan dengan pendapat tersebut, minat berarti kegairahan dan kecenderungan yang tinggi ataupun keinginan yang besar terhadap sesuatu (Siagian, 2015). Menurut Nisa (2017) minat adalah alat motivasi yang utama yang mampu membangkitkan kegairahan belajar peserta didik dalam rentangan waktu tertentu. Minat menunjuk kepada kesukaan atau kesenangan yang diperoleh dari aktivitas diri (Sukada, 2013).

Berdasarkan definisi minat di atas maka definisi minat belajar yang digunakan untuk penelitian ini yakni, minat belajar merupakan ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian menjadi sebuah dorongan untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat belajar

Menurut Singers dalam (Darmadi, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya minat belajar yakni 1) pelajaran akan menarik peserta didik jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata, 2) bantuan yang diberikan guru kepada anak didiknya dalam proses mencapai tujuan tertentu, 3) adanya kesempatan yang guru berikan kepada peserta didik untuk berperan aktif pada saat kegiatan belajar mengajar, 4) sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat peserta didik, sesuatu yang dapat mengurangi minat belajar serta perhatian peserta didik adalah sikap seorang guru yang tidak disukai oleh peserta didik tertentu, ini akan mengurangi minat dan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor Intern

- 1) Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis seperti perhatian, tertarik, aktivitas.

b. Faktor Ekstern

- 1) Faktor Keluarga, seperti cara orang tua membimbing dan mendidik, pengertian orang tua, suasana rumah, hubungan antar anggota keluarga, latar belakang kebudayaan serta keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor Sekolah, seperti kurikulum, metode mengajar, relasi guru dengan peserta didik, alat pelajaran, disiplin sekolah, dan keadaan gedung.

Dengan demikian, secara garis besar minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (faktor intrinsik) dan faktor yang berasal dari luar diri individu itu sendiri (faktor ekstrinsik).

a. Faktor Intrinsik

- 1) Rasa tertarik adalah rasa yang dimiliki setiap individu untuk mengungkapkan rasa simpati, suka, dan senang terhadap sesuatu sebelum melakukan aktivitas, sebagai penilaian positif suatu objek.

- 2) Perhatian adalah kekuatan jiwa atau pemusatan tenaga tertentu terhadap suatu objek, atau frekuensi serta kuantitas peningkatan kesadaran seluruh jiwa.
- 3) Aktivitas merupakan bergabungnya peserta didik dalam kegiatan tersebut. Setelah peserta didik memberikan perhatian dan tertarik terhadap suatu objek.

b. Faktor Ekstrinsik

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga berpengaruh, misalnya, bagaimana cara orang tua dalam mendidik anak serta keadaan sosial ekonomi keluarga merupakan sebagian contoh faktor keluarga yang mempengaruhi minat peserta didik.

2) Lingkungan Sekolah

Pengaruh lingkungan sekolah misalnya, metode mengajar yang digunakan guru, kurikulum, serta disiplin sekolah aturan yang diterapkan.

3) Lingkungan Masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat seperti teman bergaul dan kegiatan peserta didik di masyarakat.

3. Indikator Minat belajar

Menurut Yudhanegara (2017), indikator dari minat belajar yakni sebagai berikut:

- 1) perasaan senang
- 2) ketertarikan untuk belajar
- 3) menunjukkan perhatian saat belajar
- 4) keterlibatan dalam belajar

Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) adanya pemusatan perhatian, pikiran dan perasaan dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan
- 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.

Berdasarkan beberapa indikator minat belajar di atas maka indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh (Yudhanegara, 2017) karena indikator tersebut singkat dan mudah dipahami, yakni:

a) Perasaan Senang

Peserta didik tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar jika peserta didik tersebut mempunyai perasaan senang terhadap pelajaran tertentu. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b) Ketertarikan untuk belajar

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik pada ketertarikan terhadap suatu orang, benda, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: tidak menunda tugas dari guru, antusias ketika mengikuti pelajaran.

c) Menunjukkan Perhatian saat Belajar

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik adalah konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Jika peserta didik mempunyai minat terhadap objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mencatat materi dan mendengarkan penjelasan guru.

d) Keterlibatan dalam Belajar

Ketertarikan seseorang terhadap objek yang menyebabkan orang tersebut tertarik dan senang dalam mengerjakan atau melakukan kegiatan dari objek tersebut. Contoh: aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru, dan aktif dalam diskusi.

2.3 Kemampuan Numerik

Berikut ini beberapa hal yang akan dijelaskan berkenaan dengan kemampuan numerik diantaranya:

1. Pengertian Kemampuan numerik

Pada tahun 1983 teori tentang *multiple intelligence* mulai diperkenalkan oleh Howard Gardner. Dalam teori kecerdasan ini terdapat usaha untuk melakukan redefinisi kecerdasan. Sebelum muncul teori *multiple intelligence*, teori kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit. Kecerdasan seseorang lebih banyak ditentukan oleh kemampuannya ketika menyelesaikan serangkaian tes IQ, lalu tes tersebut diubah menjadi angka standar kecerdasan. Gardner sukses mendongkrak dominasi teori dan tes IQ yang sejak 1905 yang digunakan oleh banyak para pakar psikolog di dunia (Munif Chatib, 2013). Rose Mini (2007: 4) mengemukakan bahwa dalam teori *multiple Intelligence* setidaknya terdapat sembilan kecerdasan, dan hal ini pun ada kemungkinan untuk bertambah. Sembilan kecerdasan inilah yang kemudian disebutnya sebagai *multiple intelligence* (kecerdasan ganda). Salah satu dari

sembilan kecerdasan itu yakni kecerdasan numerik atau kecerdasan logis matematis. Kecerdasan *logis matematis* adalah kemampuan dalam berhitung, mengukur, dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis, serta menyelesaikan operasi-operasi angka-angka (Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, 2015: 112).

Adapun Menurut Leoni (2008), kemampuan numerik yakni kemampuan dalam berhitung dan kemampuan yang berhubungan dengan angka. Kemampuan numerik adalah salah satu dari tujuh kecerdasan yang berguna untuk mengukur kecerdasan intelektual (*Intelligence Quotients*) seseorang. Menurut Leoni (2008) Tujuh kecerdasan yang bisa diukur adalah kecerdasan spasial, kecerdasan linguistik verbal, kecerdasan fisik, kecerdasan numerik, kecerdasan lingkungan, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan intrapersonal. Menurut Suparlan (2009) mengemukakan bahwa kemampuan numerik merupakan kemampuan menyelesaikan soal-soal matematika yang didalamnya termuat kemampuan melakukan pengerjaan-pengerjaan hitung. Sedangkan menurut Astuti, dkk (2013), kemampuan numerik adalah kemampuan yang berhubungan dengan kecepatan dan kecermatan dalam penggunaan fungsi-fungsi hitung dasar.

Istilah kecerdasan numerik, bakat numerik, dan penalaran numerik sering kali digunakan secara bergantian dengan kemampuan numerik. Menurut Robbins (2006), salah-satu dari lima dimensi kemampuan intelektual adalah kecerdasan numerik, yang diartikan sebagai kemampuan untuk berhitung dengan tepat dan cepat. Richard Pauli mengemukakan bahwa kemampuan numerik adalah nalar dan pemahaman di bidang yang berhubungan dengan angka-angka. Sedangkan menurut Irawan (2016) kemampuan numerik yaitu kecerdasan di dalam memanfaatkan bilangan serta penalaran (logika), termasuk bidang matematika, klasifikasi dan klasifikasi informasi, serta berpikir dalam konsep abstrak untuk menemukan relasi antara suatu hal dengan hal lainnya. (May Lwin, 2008), kecerdasan matematis (kemampuan numerik) yaitu kemampuan mengolah bilangan dan perhitungan, pola, serta berpikir logis dan ilmiah. Kecerdasan ini meliputi kemampuan mengolah angka, aritmatika, dan hal-hal lain yang diidentifikasi dengan angka.

Menurut Leoni (2008) kemampuan numerik yaitu kemampuan untuk berhitung dan kemampuan yang berhubungan dengan angka. Kemampuan numerik peserta didik berbeda-beda. Terdapat peserta didik yang mempunyai kemampuan numerik yang rendah dan tinggi. Peserta didik yang mempunyai kemampuan numerik yang tinggi akan bekerja lebih baik dalam berhitung. Sedangkan menurut Sukardi (2005) kemampuan numerik bisa diartikan sebagai kemampuan berpikir dengan menggunakan bilangan atau angka-angka.

Berdasarkan definisi kemampuan numerik menurut beberapa pendapat maka definisi yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah definisi yang mengacu pada pendapat (Sukardi, 2005).

2. Indikator Kemampuan numerik

Kemampuan numerik memiliki empat indikator meliputi kemampuan dalam menyelesaikan pemecahan dari suatu masalah, kemampuan berpikir dengan logis, perhitungan secara matematis, dan kemampuan ketajaman dalam membedakan pola-pola numerik serta hubungannya. Perhitungan secara matematis adalah kemampuan dalam melakukan perhitungan dasar bisa dalam hitungan biasa, akar kuadrat, logaritma dan lain sebagainya. Berpikir logis yakni menyangkut kemampuan menjelaskan secara logika, sebab-akibatnya dan sistematis. Pemecahan masalah merupakan kemampuan mencerna sebuah cerita kemudian merumuskannya ke dalam persamaan matematika. Ketajaman pola-pola numerik serta hubungan-hubungan adalah konsisten dari angka-angka atau huruf-huruf yang saling berhubungan dan kemampuan dalam menganalisa deret urutan paling logis (Ismoro, 2014).

Menurut Indrawati (2013) tes kemampuan numerik dapat mengukur kemampuan intelektual seseorang terutama kemampuan penalaran berhitung dan berpikir secara logis. Menurut Sukardi (2005) tes kemampuan numerik meliputi empat aspek yakni kemampuan mengoperasikan bilangan (*numerical operations ability*), kemampuan mengurutkan angka (*number series ability*), pengetahuan matematika (*mathematic knowledge*), dan penalaran aritmatika (*arithmetic reasoning*).

Kemampuan mengurutkan angka adalah kemampuan peserta didik ketika menyelesaikan soal-soal yang berupa deret angka dengan mengikuti rangkaian atau seri bilangan yang memiliki urutan tertentu. Kemampuan ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mempelajari dan meneliti setiap deret atau seri bilangan untuk menetapkan urutannya. Penalaran aritmatika adalah kemampuan peserta didik ketika menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dengan menerapkan konsep matematika tertentu. Kemampuan mengoperasikan bilangan merujuk pada kemampuan peserta didik untuk mengerjakan tes operasi bilangan yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

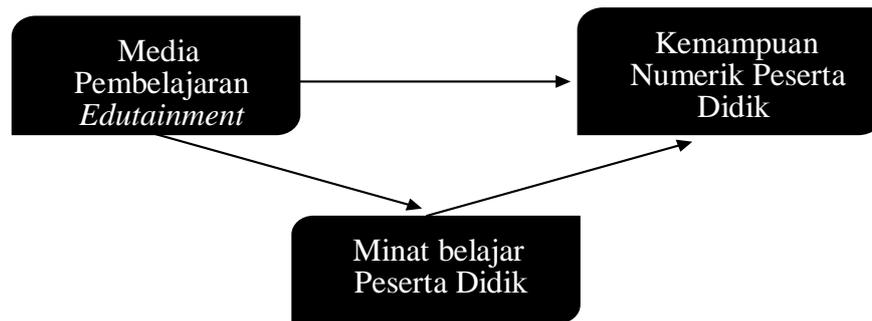
Berdasarkan indikator kemampuan numerik dari beberapa pendapat di atas maka indikator kemampuan numerik yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh (Sukardi, 2005) karena indikator yang dikemukakan sesuai dengan definisi kemampuan numerik yang digunakan dalam penelitian ini.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Lailatul, 2017) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment* terhadap Minat belajar Matematika Peserta didik Kelas 8 Semester 1 pada Materi Persamaan Garis Lurus”. Hasil penelitian yang didapat adalah metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas 8 semester 1 pada materi persamaan garis lurus dengan minat belajar yang awalnya sebesar 59,62% meningkat menjadi sebesar 66,88%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah, 2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Trade A Problem* Berbasis *Edutainment* terhadap Kemampuan numerik Peserta didik Smp Negeri 28 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian yang didapat adalah ditemukan pengaruh model pembelajaran *Trade A Problem* Berbasis *Edutainment* terhadap kemampuan numerik peserta didik kelas VII SMP Negeri 28 Bandar Lampung.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Maharani dkk, 2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat belajar Matematika Peserta didik” bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media animasi interaktif dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi cukup baik karena dengan menggunakan media lebih dapat meningkatkan perhatian peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Yuliana & Calvin, 2020) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Smartphone terhadap Minat belajar Peserta didik SMA Negeri 1 Seram Utara Barat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Smartphone* terhadap minat belajar peserta didik SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. Selanjutnya sesuai dengan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Smartphone* lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Smartphone*.

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir

Media pembelajaran *edutainment* memberikan pengaruh terhadap minat belajar, menurut penelitian dari (Lailatul, 2017) bahwa metode pembelajaran *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik dengan persentase peningkatan yang awalnya sebesar 59,62% meningkat menjadi sebesar 66,88%. Sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2013) bahwa memacu minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting, terlebih pada saat pelaksanaan pembelajaran matematika yang bagi sebagian peserta didik kurang diminati. Dengan adanya media pembelajaran *edutainment* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena dengan menggunakan media ini pembelajaran akan lebih asik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

Kemudian media pembelajaran *edutainment* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan numerik peserta didik, menurut penelitian dari (Hasanah, 2018) Penggunaan model pembelajaran berbasis *Edutainment* secara tidak langsung menyediakan strategi pembelajaran yang bervariasi bagi guru, sehingga tidak membosankan bagi peserta didik, mendapat respon yang positif dan termotivasi untuk terlibat aktif melakukan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan kemampuan numerik yang diberi model pembelajaran *Trade A Problem* Berbasis *Edutainment* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu minat belajar peserta didik juga akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerik peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Herjan Haryadi, 2017) yang memberikan hasil penerapan *Edutainment* dapat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar matematika serta pada *Edutainment* bisa mempengaruhi keterampilan sosial anak. Dengan adanya minat belajar yang tinggi maka peserta didik juga akan lebih mudah dalam proses peningkatan kemampuan bernalar dan berhitung mereka.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang penulis paparkan bahwasannya adanya hubungan dan pengaruh antara media *edutainment* terhadap minat belajar dan kemampuan numerik. Media *edutainment* berpengaruh terhadap minat belajar, apabila media yang digunakan menarik dan menyenangkan (media *edutainment*) maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Begitupun sebaliknya, jika media *edutainment* diterapkan dalam proses pembelajaran matematika maka itu akan mempengaruhi kemampuan numerik. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media *edutainment* mempengaruhi minat belajar peserta didik.
2. Penggunaan media *edutainment* mempengaruhi kemampuan numerik peserta didik.
3. Minat belajar mempengaruhi kemampuan numerik peserta didik.

