

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DENGAN PENDEKATAN SAVIK TERHADAP PENINGKATAN MINAT DAN KEMANDIRIAN SISWA PADA MATERI TRIGONOMETRI KELAS X

Alfiana Rahmawati¹, Martyana Prihaswati², Eko Andy Purnomo³

^{1,2,3}Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang

Email: alfianarahma4@gmail.com¹⁾

Email: martyanaprihaswati@gmail.com²⁾

Email: ekoandy@unimus.ac.id³⁾

Abstract

Curriculum 2013 applied in SMA Institute of Indonesia Semarang demands that students learn independently, but in fact students used to be guided by teachers while studying, so students independence is weak. Student interest is still weak too, so it,s driving the low achievement of students of class X. The purpose of this study is to know whether the model of edutainment learning with SAVIK approach effectivel. This research is an experimental research, with population of all class X. The variables in this study consist of learning achievement, interest and independence. Methods of collecting data in the form of interviews, documentation, tests, questionnaires, and observations. The results showed that students achieve mastery with an average value of 79.54 and classical completeness of 82.14%. In addition, the influence test showed the influence of interest and independence of 68.9%. The result of average difference test shows that is experimental class is 79,54, and control class is 71,40. The result of improvement test in the experimental class is the increase of interest and independence, the increase is included in the medium level. The conclusion from this research is edutainment learning model with SAVIK approach to increasing interest and independence on the material of Trigonometry of class X is effective.

Keywords: *Edutainment, Independence, Interest,SAVIK.*

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Zaman akan terus berkembang, begitu juga tidak ada kehidupan manusia yang tidak berkembang. Semuanya itu bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia (Hamid, 2011). Konsep yang diberikan dalam proses pembelajaran juga harus seirama dengan kemajuan sains dan teknologi, salah satunya melalui perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia. Pengembangan kurikulum dari tahun ke tahun merupakan kebijakan yang diambil pemerintah. Alasan pemerintah melakukan pengembangan kurikulum pendidikan yang baru adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Namun demikian, penyesuaian terhadap perubahan tersebut juga tidak terjadi secara instan, begitu pula yang terjadi di SMA Institut Indonesia.

Kurikulum 2013 yang diterapkan sekarang menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran berorientasi pada siswa yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa agar lebih bermakna. Pada kenyataannya justru masih banyak siswa yang kebingungan pada saat guru menerapkan model pembelajaran tersebut. Guru akhirnya menggunakan metode ekspositori pada saat pembelajaran agar siswa dapat memahami materi. Siswa juga terbiasa dengan dorongan dan tuntunan guru selama proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kemandirian siswa terhadap pembelajaran matematika cenderung kurang. Menurut Deli (2009) kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara

kumulatif di mana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi sehingga individu pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri. Kemandirian seseorang dapat meningkatkan prestasi dan berkembang dengan lebih mantap dan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara juga didapatkan bahwa minat siswa masih kurang dalam pembelajaran matematika. Siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga sulit bagi mereka untuk menerima pembelajaran. Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Sejalan dengan ini Tafsir (2012) menyatakan bahwa minat adalah kunci dalam pengajaran. Kurangnya kemandirian dan minat siswa kelas X di SMA Institut Indonesia menjadi salah satu faktor pendorong rendahnya prestasi belajar siswa. Terbukti dari data nilai ulangan trigonometri tahun 2018, siswa dengan KKM 70 tingkat ketuntasannya hanya mencapai 65%.

Permasalahan tersebut menuntut guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kemandirian siswa, oleh karena itu diperlukan kegiatan belajar sambil bermain yaitu model pembelajaran *edutainment*. Pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut. Hamid(2011) mengatakan bahwa *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.

Selain itu, pendekatan SAVIK juga dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menyempurnakan penggunaan model pembelajaran *edutainment*. SAVIK kepanjangan dari Somatis, Auditori, Visual, Intelektual, dan Kontekstual. Penggunaan pendekatan SAVIK ini mempergunakan seluruh indera ketika pembelajaran. 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, dan juga melibatkan semua panca indera. Maka dari itu penggunaan pendekatan SAVIK sangat mendukung penerapan model pembelajaran *edutainment*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui mengetahui keefektifan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK, serta mengetahui terdapat peningkatan minat dan kemandirian siswa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian akan dilakukan di SMA Institut Indonesia Semarang pada bulan Maret 2018 tahun ajaran 2017/2018 dengan materi Trigonometri. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas X SMA Institut Indonesia Semarang semester genap tahun ajaran 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini yaitu X MIPA1 (uji coba), X MIPA2 (eksperimen), dan X MIPA3 (kontrol).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari prestasi belajar sebagai variabel terikat, serta minat dan kemandirian sebagai variabel bebas. Metode pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, tes, angket, dan observasi. Hasil dari pengambilan data diperoleh permasalahan pada kemandirian, minat, dan prestasi belajar. Data yang diperoleh adalah nilai ulangan harian trigonometri tahun 2018, angket minat siswa, data observasi kemandirian siswa, dan nilai evaluasi prestasi belajar siswa.

Tes evaluasi dan angket minta sebelum digunakan diujicobakan terlebih dahulu pada kelas uji coba. Butir soal evaluasi prestasi belajar diuji dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji validitas dalam penelitian ini

menggunakan *corelation product moment* (Arikunto, 2011). Pengujian reliabilitas menggunakan rumus KR.20 (Widyoko, 2010). Uji taraf kesukaran digunakan sebagai tolak ukur kesukaran soal dengan indeks 0,00-1,00 (Arifin, 2013). Daya pembeda digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi oleh siswa dengan kriteria daya pembeda soal 0,00-1,00 (Arifin, 2013). Angket motivasi diujicobakan kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dan analisis data akhir. Data awal berupa nilai ulangan harian trigonometri tahun 2018, yang diuji normalitas dan uji homogenitas. Normalitas data ini dapat dilihat pada nilai signifikan dengan uji parametris *One Sample Kolmogrov-Smirnov* dalam program SPSS (Yamin dalam Kurniawan, 2011). Uji homogenitas dengan menggunakan uji *One Way Anova* dalam program SPSS (Tanujaya, 2009). Data akhir berupa nilai evaluasi prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut kemudian diuji normalitas untuk melihat apakah data tersebut normal. Selain itu dilakukan uji normalitas pula untuk data angket minat dan data observasi kemandirian siswa dengan langkah yang sama.

Uji hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari 4 (empat) pengujian, yaitu uji ketuntasan, uji pengaruh, uji beda rata-rata, dan uji peningkatan. Uji ketuntasan berfungsi untuk menghitung ketuntasan prestasi belajar siswa. Uji ketuntasan ini terdiri dari uji ketuntasan individual dengan KKM 73 dan uji ketuntasan klasikal minimal sebesar 78%. Perhitungan dalam uji ketuntasan ini yaitu dengan cara membandingkan nilai t hitung dan t tabel, serta z hitung dan z tabel. Uji pengaruh dilakukan untuk menghitung pengaruh minat terhadap prestasi belajar siswa, pengaruh kemandirian terhadap prestasi belajar siswa, dan pengaruh minat dan kemandirian terhadap prestasi belajar siswa. Perhitungan untuk uji pengaruh ini menggunakan SPSS regresi linier. Kategori tingkat pengaruh yang didapat dari tabel *R-square* dapat dikelompokkan menjadi beberapa tingkatan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Pengaruh (Mardapi, 2008)

Presentase	Kategori
$75\% < x \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$50\% < x \leq 75\%$	Tinggi
$25\% < x \leq 50\%$	Rendah
$x \leq 25\%$	Sangat Rendah

Uji hipotesis selanjutnya yaitu uji beda rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji analisis yang digunakan adalah uji *Independent Sample T Test* (Yamin dalam Kurniawan, 2011). Uji peningkatan berfungsi untuk menghitung peningkatan kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK. Peningkatan minat dan kemandirian dianalisis menggunakan *Gainscore.Normalized Gain* sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria *N-Gain* (Hake dalam Arini, 2012)

Nilai N-Gain	Tingkat
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > N\text{-gain} \geq 0,3$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

3. HASIL PENELITIAN

Data yang diambil dari penelitian adalah data prestasi belajar, minat dan kemandirian siswa pada materi trigonometri kelas X. Data prestasi belajar siswa diambil dari nilai

evaluasi yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK. Analisis data awal dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas didapatkan nilai signifikan kelas kelas X MIPA 1 adalah $0,200 > 0,05$, kelas X MIPA 2 adalah $0,101 > 0,05$, dan kelas X MIPA 3 adalah $0,166 > 0,05$. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria nilai signifikan $\alpha > 0,05$, maka kesimpulannya adalah data ketiga kelas tersebut berdistribusi normal. Pada uji homogenitas didapatkan nilai signifikan $0,084$ dimana telah memenuhi kriteria signifikan $\alpha > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data homogen. Analisis data akhir hanya dilakukan uji normalitas yang menunjukkan nilai signifikan kelas eksperimen (X MIPA 2) adalah $0,072 > 0,05$ dan kelas kontrol (X MIPA 3) adalah $0,088 > 0,05$. Kesimpulannya adalah kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas juga dilakukan pada data angket minat siswa dan data observasi kemandirian siswa. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan nilai signifikan minat sebelum penerapan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK adalah $0,068 > 0,05$ dan minat sesudah penerapan adalah $0,200 > 0,05$. Kesimpulannya adalah kedua data tersebut berdistribusi normal. Pada data kemandirian menunjukkan nilai signifikan kemandirian sebelum penerapan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK adalah $0,200 > 0,05$, dan nilai signifikan kemandirian pada pertemuan 4 adalah $0,189 > 0,05$. Kesimpulannya adalah kedua data tersebut berdistribusi normal.

Analisis uji hipotesis yang pertama yaitu uji ketuntasan. Pada uji ketuntasan individual kriteria ketuntasannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_1 terima H_0 . Sesuai dengan perhitungan yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,1$ dan $t_{tabel} = 1,701$ maka $3,1 > 1,701$. Kesimpulannya adalah terima H_0 yaitu rata-rata prestasi belajar mencapai KKM dengan rata-rata $79,53$. Uji ketuntasan klasikal menggunakan kriteria terima H_0 jika $Z_{hitung} > -Z_{0,5-\alpha}$. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai $Z_{hitung} = 0,1736$ dengan tingkat kesalahan 5% didapat $Z_{0,5-0,05} = Z_{0,45}$, maka $Z_{0,45} = 0,6736$. Berdasarkan perhitungan uji ketuntasan klasikal $Z_{hitung} = 0,1736 > -Z_{0,5-\alpha} = -0,6736$. Kesimpulannya adalah terima H_0 yaitu proporsi peserta didik yang mencapai KKM lebih dari atau sama dengan 77%. Total presentase ketuntasan siswa adalah 82,14%.

Ketuntasan belajar dalam penelitian ini dipengaruhi oleh aspek Intelektual (pengetahuan) dan Kontekstual (Penerapan dalam kehidupan sehari-hari) yang terdapat pada langkah penerapan model pembelajaran *Edutainment* dengan pendekatan SAVIK. Saat pembelajaran siswa dilatih diajak belajar dan bermain, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi trigonometri yang rumit. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Dermawan (2014) yang menyatakan bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* rata-rata ketuntasan prestasi belajar siswa mencapai 93,55 dari KKM 75. Sesuai juga dengan hasil penelitian oleh Yunitasari (2014) yang menyatakan bahwa rata-rata ketuntasan prestasi belajar siswa mencapai 80,31 dari KKM 72 setelah diterapkannya model pembelajaran *edutainment*.

Uji hipotesis selanjutnya yaitu uji pengaruh. Uji pengaruh yang pertama untuk menghitung pengaruh minat terhadap prestasi belajar siswa, dengan hasil yang menunjukkan persamaan regresinya adalah $Y = 16,254 + 0,879X_1$. Nilai *r square* menunjukkan 0,457, yang berarti besar pengaruh minat terhadap prestasi belajar adalah 45,7% dan 54,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Besar pengaruh ini termasuk ke dalam kategori rendah (Mardapi, 2008). Selanjutnya menghitung pengaruh kemandirian terhadap prestasi belajar siswa, dengan hasil yang menunjukkan persamaan regresinya adalah $Y = -3,351 + 1,224X_2$. Nilai *r square* menunjukkan 0,530, yang berarti besar pengaruh minat terhadap prestasi belajar adalah 53% dan 37% dipengaruhi oleh faktor lain. Besar pengaruh ini termasuk ke dalam kategori tinggi (Mardapi, 2008). Kemudian pengaruh minat dan kemandirian terhadap prestasi belajar siswa, dengan hasil yang menunjukkan persamaan regresinya adalah $Y = -22,865 + 0,576X_1 + 0,9X_2$. Nilai *r square* menunjukkan 0,689, yang berarti besar pengaruh minat terhadap prestasi belajar adalah 68,9% dan 31,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Besar pengaruh ini termasuk ke dalam kategori tinggi (Mardapi, 2008).

Minat peserta didik akan meningkat karena saat pembelajaran berlangsung guru memadukan proses belajar dan bermain yang menggunakan kelima panca indera. Rendahnya pengaruh minat terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMA Institut Indonesia Semarang ini karena mungkin terdapat beberapa siswa yang lebih suka suasana pembelajaran yang fokus dan tenang tidak seperti suasana pada model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK, dan masih kurangnya *reward* (penghargaan) selama pembelajaran. Pada persamaan regresinya pengaruh kemandirian ini bernilai negatif, hal ini dikarenakan permainan/strategi belajar pada model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK ini bersifat kelompok, sehingga kemandirian siswa tidak dapat ditonjolkan pada saat proses pembelajaran. Walaupun begitu, variabel kemandirian siswa lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar dibanding variabel minat siswa.

Analisis uji beda rata-rata ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini melewati beberapa tahapan, yang pertama yaitu uji kesamaan varians yang menunjukkan bahwa signifikan adalah 0,382. Nilai $0,382 > 0,05$ itu berarti terima H_0 maka data memiliki varian yang sama. Kemudian uji perbedaan rata-rata yang menunjukkan hasil pada baris *Equal variance assumed* kolom sig.(2-tailed) hasil yang diperoleh dari tabel diatas dapat diambil data bahwa signifikan sebesar 0,005 Dengan taraf signifikan sebesar 0,05 untuk uji dua pihak dapat disimpulkan bahwa signifikan analisis $0,005 < 0,05$ yang artinya terima H_1 . Jadi ada perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari proses pengujian didapatkan hasil bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata 79,54 dan kelas kontrol memiliki rata-rata 71,40.

Perolehan hasil tersebut dipengaruhi adanya perbedaan langkah-langkah pembelajaran dengan model ekspositori, selain itu pada model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK juga menggunakan bantuan kelima panca indera yang dapat membuat siswa belajar secara bermakna, sehingga hasil akhir siswa di kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2009) yang menyatakan bahwa melalui model pembelajaran *edutainment* diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 72 sedangkan kelas kontrol 61. Selain itu sejalan dengan hasil penelitian oleh Khodijah (2009) yang menyatakan bahwa siswa kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar dimana t hitung $> t$ tabel yaitu 4.48 dari t tabel 2.02, sedangkan kelompok kontrol belum mencapai ketuntasan dimana t hitung sebesar -2,59.

Uji hipotesis yang terakhir yaitu uji peningkatan yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat dan kemandirian siswa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Edutainment* dengan pendekatan SAVIK sebesar 62,46, kemudian setelah diterapkan model pembelajaran tersebut naik menjadi 72, jika dihitung dengan menggunakan *Gainscore* yaitu 0,335 yang berarti peningkatan tersebut dalam tingkatan sedang (Hake dalam Arini, 2012). Nilai rata-rata kemandirian siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Edutainment* dengan pendekatan SAVIK sebesar 42,60, kemudian setelah diterapkan model pembelajaran tersebut naik menjadi 67,71, jika dihitung dengan menggunakan *Gainscore* yaitu 0,671 yang berarti peningkatan kemandirian siswa tersebut dalam tingkatan sedang (Hake dalam Arini, 2012).

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Supartini (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVI dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemandirian siswa. Sejalan juga dengan hasil penelitian oleh Mufidah (2013) yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, hal ini ditunjukkan dengan memiliki nilai pretest rata-rata (mean) = 14, sedangkan nilai posttest memiliki rata-rata = 24,3

sedangkan nilai *t* hitung *pre-test* sebesar 9.771 sedangkan *t* hitung *post-test* sebesar 4.838 dan lebih besar dari *t* tabel pada taraf signifikansi 5%.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 79,54 dan ketuntasan klasikal sebesar 82,14%. Selain itu uji pengaruh menunjukkan adanya pengaruh minat dan kemandirian sebesar 68,9%. Hasil uji beda rata-rata menunjukkan adanya perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen sebesar 79,54, dan kelas kontrol rata-ratanya sebesar 71,40. Hasil uji peningkatan pada kelas eksperimen yaitu terjadi peningkatan minat dan kemandirian, nilai *gainscore* peningkatan minat 0,335 yang diklasifikasikan ke dalam tingkat sedang, sedangkan nilai *gainscore* peningkatan kemandirian sebesar 0,671, yang berarti peningkatan tersebut termasuk ke dalam tingkat sedang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK terhadap peningkatan minat dan kemandirian pada materi Trigonometri kelas X efektif.

Saran yang dapat diajukan peneliti yaitu guru diharapkan terlebih dahulu mengetahui cara belajar seperti apa yang dapat memudahkan siswa memahami materi, guru dapat menerapkan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK agar lebih dapat meningkatkan minat dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat menerapkan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK dalam pembelajaran agar pembelajaran efektif, guru harus tetap memberikan bimbingan dan pengawasan kepada siswa dalam pembelajaran *edutainment*, karena pembelajaran ini menggunakan banyak aspek bermain yang memungkinkan siswa hanya fokus bermain tanpa benar-benar belajar materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru, guru hendaknya lebih bervariasi lagi dalam menerapkan model pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

5. REFERENSI

- Arifin, Z. 2013. Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika* 17(1): 45-47.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Ketiga. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arini, H. 2012. Uji Peningkatan N-Gain. *Jurnal Pendidikan* 2(2): 34-35.
- Deli, P. 2009. Teknik Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik dengan Strategi Pembelajaran yang Tepat. *Jurnal Pendidikan* 6(1): 92-97.
- Dermawan, A. 2014. Keefektifan Model Edutainment terhadap Ketuntasan Belajar. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Hamid, M. 2011. Metode Edutainment. *Jurnal Pendidikan* 11(2): 91-92.
- Khodijah, A. 2009. Implementasi Model Pembelajaran Edutainment terhadap Peningkatan Prestasi Belajar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Kurniawan, D. 2011. *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Edisi Pertama. Pustaka Cendekia Utama. Bandung.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Edisi Pertama. Mitra Cendekia Offset. Yogyakarta.
- Mufidah, L. 2013. Pengaruh Metode Edutainment terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik-Teknik Dasar Memasak di SMK Negeri Godean. *Skripsi*. Universitas PGRI Semarang. Semarang.

- Nurhayati. 2009. Keefektifan Model Pembelajaran Edutainment dengan Media Key Relation Chaet terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Rahman, A. 2010. *Edutainment (Education and Entertainment)*. Cetakan Pertama. PT Adnan Perdana. Yogyakarta.
- Supartini. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Edutainment dengan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kemandirian Siswa Matematika di SMPN-14 Karangasem Paciran Lamongan. *Skripsi*. Universitas Islam Lamongan. Lamongan.
- Tafsir, A. 2012. Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2): 76-79.
- Tanujaya. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. 1(3): 27-28.
- Widyoko, E. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Edisi Kedua. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Yunitasari, H. 2014. Upaya Meningkatkan motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Model Pembelajaran Edutainment pada siswa kelas VIIF SMP N 2 Srandakan. *Skripsi*. Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta.