

PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN SISWA KELAS I SD

Dyah Sari Prasmita¹, Nila Kesumawati², Adrianus Dedy³

^{1,2,3}PGSD PGRI Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: dyahsariprasmita@gmail.com, nilakesumawati@univpgri-palembang.ac.id, dedyadrianus30@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-Juli-2023

Disetujui: 16-Januari-2024

Kata Kunci:

Metode *Edutainment*;
Kemampuan Berhitung
Permulaan

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu *pre-eksperimental design* dengan jenis *one grub pretest posttest design*. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 28 siswa. Sampel yang diambil yaitu kelas 1 yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas yang akan di ajarkan menggunakan metode *edutainment*. Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes digunakan untuk kemampuan berhitung permulaan. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca.

Abstract: The aim of this study was to determine the effect of the *edutainment* method on the numeracy skills of first grade students at SD Negeri 07 Buay Pemaca. The method used is an experimental method with a pre-experimental research design and a one grub pretest posttest design type. The population taken is all first grade students, totaling 28 students. The sample taken was class 1 which totaled 28 students as the class that would be tried using the *edutainment* method. In taking samples using total sampling technique. The data collection technique used in this study is a test used for the ability to calculate the beginning. The data analysis technique used the Paired Sample T-Test. The conclusion from the results of this study is that there is an effect of the *edutainment* method on the initial numeracy skills of grade 1 students at SD Negeri 07 Buay Pemaca.



This is an open access article under the **BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, terencana dan berlangsung terus-menerus sepanjang hayat untuk membina peserta didik menjadi manusia sempurna, dewasa dan berbudaya (Susanto, 2019, hal 101). Hal ini berarti, pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun, Pendidikan bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya dan mengasah kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berhitung, kemampuan menulis, kemampuan membaca dan kemampuan lainnya, yang dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Sujana, 2019).

Pada dasarnya, Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga sosial yang berkewajiban untuk memberikan pendidikan dasar kepada masyarakat yang di tempuh selama enam tahun dan menjadi pendidikan formal yang paling rendah (Zuryanty et al., 2020). Artinya, pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan formal yang harus ditempuh peserta didik berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 hingga kelas 6 SD yang memberikan pendidikan terbaik dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Mata pelajaran pokok yang diajarkan di SD yakni Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Seni dan Budaya (SbdP).

Sebagai salah satu mata pelajaran wajib, Matematika merupakan bidang studi yang memiliki peranan penting dalam perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Susanto (2019) Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran dan logika (Susanti, 2020). Artinya, matematika merupakan ilmu yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Yayuk (2019) mengatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang matematika.

Salah satu kemampuan peserta didik yang harus dikembangkan di SD adalah kemampuan berhitung permulaan. Berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik

perkembangan dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap lebih lanjut mengenai sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan (Syaiquh et al., 2020). Departemen Pendidikan Nasional (Suardika et al., 2022) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung permulaan merupakan keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari dan berhitung permulaan juga merupakan salah satu bagian dari matematika yang diperlukan terutama konsep bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika.

Kemampuan berhitung permulaan diajarkan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Penjumlahan dan pengurangan adalah materi penting dalam pembelajaran matematika karena sebagai pengetahuan awal dalam meneruskan ke jenjang sekolah lebih tinggi dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Maryani et al., 2021). Artinya, kegiatan penjumlahan dan pengurangan itu sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika peserta didik melakukan kegiatan membeli makanan yang berada di kantin sekolah, tanpa disadari peserta didik secara tidak langsung mendapatkan pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan. Materi penjumlahan dan pengurangan di SD sangat penting, karena menjadi bekal awal kemampuan berhitung selanjutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran matematika banyak dihindari, tidak menyenangkan dan sulit dipahami bagi peserta didik. Hal ini berarti, peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika disebabkan kurang tepatnya media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 07 Buay Pemaca, bersama Wali Kelas I, ditemukan hasil nilai bahwa dari 28 peserta didik, dimana hanya 13 peserta didik yang sudah tercapainya nilai KKM yaitu 65, sedangkan 15 peserta didik masih dibawah KKM pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Indikator-indikator permasalahannya, yaitu: peserta didik kurang memperhatikan materi penjumlahan dan pengurangan yang diberikan pendidikan karena proses pembelajaran berlangsung monoton, peserta didik belum mampu menunjukkan lambang bilangan dengan benar, peserta didik belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan tepat. Indikator permasalahan tersebut di sebabkan oleh faktor-faktor sebagai berikut: metode yang digunakan belum bervariasi, sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam setiap pembelajaran menggunakan metode yang sama, akibatnya peserta didik tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, perlunya penggunaan metode yang tepat yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pembelajaran (Lurfi et al, 2020). Hal ini berarti, metode pembelajaran merupakan cara penyampaian informasi pembelajaran atau bahan ajar yang digunakan pendidik. Metode pembelajaran merupakan komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (Slameto, 2018). Menurut Prawiradilaga (Kusnadi, 2018), juga menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter peserta didik dan materi yang diajarkan. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan pada anak sekolah dasar ialah metode *edutainment*.

Menurut Moh. Sholeh dalam (Basit, 2022) *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* adalah hiburan. Jadi dari segi bahasa, *edutainment* berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Maksudnya, *edutainment* merupakan suatu hiburan yang dirancang untuk mendidik dan menghibur sehingga menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* adalah program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang belajar (Syam, 2019). Metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan (Widiasmoro, 2018). Penerapan metode *edutainment* dapat dilakukan dengan humor yang diselipkan di tengah-tengah penyampaian materi atau humor yang di desain untuk contoh-contoh faktual menarik, terkait materi yang di pelajari (Nur'Aini, 2022). Artinya, metode *edutainment* adalah suatu metode yang aktif dan efisien yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan serta dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Adapun kelebihan metode *edutainment* yaitu memudahkan peserta didik memahami pelajaran karena pelajaran dihubungkan dengan kehidupan yang nyata, Memberikan rasa nyaman karena pembelajaran di kombinasikan dengan permainan dan Memudahkan peserta didik agar mengeluarkan pertanyaan dan pendapatnya tanpa rasa takut (Basit, 2022).

Berdasarkan kesenjangan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas I SD Negeri 07 Buay

Pemaca?, hasil penelitian ini diharapkan akan membantu guru maupun pihak sekolah untuk meningkatkan kesadaran setelah nantinya mengetahui bahwa adanya pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa sekolah dasar yang didukung data empiris.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2019) Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu *Pre-eksperimental design*. Variabel pada penelitian ini mencakup 2 variabel yaitu Metode *edutainment* (X) dan Kemampuan Berhitung Permulaan (Y). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 07 Buay Pemaca yang beralokasi di Desa Sri Menanti, Kecamatan Buay Pemaca, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 – 3 Juni 2023. Populasi pada penelitian ini yakni peserta didik kelas I SD Negeri 07 Buay Pemaca yang berjumlah 28 peserta didik. Dengan teknik pengambilan sampel yakni *total sampling*, yang mana seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Artinya, sampel pada penelitian ini yakni seluruh peserta didik kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca yang berjumlah 28 peserta didik. Jenis desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. (Sugiyono, 2019) mengungkapkan bahwa *one group pretest-posttest design* adalah hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun desain yang digunakan digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 One Group Pretest Posttest Design

O₁	X	O₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan :

O₁ : *Pretest* atau tes awal

O₂ : *Posttest* atau tes akhir

X : perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment*

Rancangan perlakuan pada penelitian ini yaitu melalui tiga tahap, yaitu tahap awal pemberian tes awal (*pretest*), tahap selanjutnya yaitu perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran dan tahap akhir pemberian tes akhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa essay dengan empat indikator. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji kelayakan instrument soal kemampuan berhitung permulaan yang telah dilakukan dosen ahli dalam mata kuliah matematika. Berdasarkan hasil kelayakan instrument soal, maka soal dinyatakan valid untuk digunakan. Setelah instrument soal dinyatakan valid peneliti melakukan langkah-langkah berikut: pertama, uji validasi instrument dengan menggunakan rumus *product moment* dari (Riduwan, 2020). Kedua, uji reabilitas menggunakan rumus *alphacronbach* dari (Djaali, 2020). Ketiga, menentukan daya pembeda setiap butir soal dengan mengelompokkan soal menggunakan rumus (Dewi et al., dan keempat, mengkategorikan dalam tingkat kesukaran menggunakan rumus (Fatimah & Alfath, 2019). Langkah selanjutnya di analisis dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dengan berbantuan SPSS versi 26.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan. Data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

Hasil Penelitian:

Hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berhitung permulaan peserta didik dengan menerapkan metode *edutainment* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* kemampuan Berhitung permulaan
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	38	81	59,54	11,815
Posttest	28	63	100	82,50	10,493
Valid N (listwise)	28				

(Sumber: Data Diolah SPSS Versi 26)

Berdasarkan tabel 2, di atas menunjukkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik memiliki perbandingan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan metode *edutainment*, dapat dilihat dari hasil *pretest* yaitu 59,54 dengan nilai minimumnya 38 dan nilai maksimumnya 81. Sedangkan

rata-rata hasil *posttest* yaitu 59,54 dengan nilai minimumnya 63 dan nilai maksimumnya adalah 100. selanjutnya data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak (Hasyda, 2022). Kriteria pengambilan keputusan adalah jika hasil pengujian memiliki tingkat signifikansi $> 0,05$, artinya data pada variabel berdistribusi secara normal. Sebaliknya, jika hasil pengujian memiliki tingkat signifikansi $< 0,05$, artinya data pada variabel berdistribusi tidak normal. Berikut uji normalitas data dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Tabel 3 Data Hasil Uji Normalitas

Tests Of Normality							
Kelas	Kolmogorof-Smirnov			Shapiro-Wilk			
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	0,151	28	0,101	0,945	28	0,185
	Posttest	0,128	28	0,200*	0,951	28	0,215

(Sumber: Data Diolah SPSS Versi 26)

Berdasarkan tabel 3 hasil keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov* yakni: jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Adapun apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Atas dasar uji normalitas di atas, nilai sig. *pretest* 0,101. Nilai sig. *posttest* 0,200*. Artinya semua nilai sig. di atas 0,05 hingga semua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya di uji dengan homogenitas yang digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4 Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances						
		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	1,031	1	54	0,315	

(Sumber: Data Diolah SPSS Versi 26)

Atas dasar pengambilan keputusan uji homogenitas, yakni: jika nilai sig. pada *Based on Mean* $> 0,05$, maka varians homogen. Atas dasar tabel 4 di atas nilai sig. *Based on Mean* ialah 0,315 $> 0,05$. Artinya data dinyatakan homogen, sehingga uji prasyarat analisis sudah terpenuhi. selanjutnya dilakukan uji t yaitu menggunakan uji *paired sampel t-test*. Uji *paired sampel t-test* digunakan untuk mengetahui apakah rata-rata sampel tidak bebas (Kesumawati et al., 2021). Dalam penelitian ini uji *paired sampel t-test* untuk menjawab rumusan masalah apakah ada pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca.

Tabel 5 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
pair	Pretest - Posttest	-22,964	10,090	1,907	-26,877	-19,052	-12,043	27	0,000

(Sumber: Data Diolah SPSS Versi 26)

Dari tabel 5, hasil analisis dengan menggunakan uji *paired sampel t-test* dan dasar pengambilan keputusan, jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima. Sedangkan jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Diketahui nilai sig. (2-tailed) pada pair 1 *pretest-posttest* ialah 0,000 $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh setelah menggunakan metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca.

Pembahasan:

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca. Dapat dilihat dari hasil rata-rata soal *pretest* ialah 59,54, sedangkan hasil rata-rata soal *posttest* ialah 82,50. Hasil perhitungan dengan menggunakan *paired sampel t-test* dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26. Berdasarkan kriteria nilai Sig. = 0,000 $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca. Hal ini dapat dilihat sebelum menggunakan metode *edutainment* peserta didik masih sangat terlihat kaku saat mengikuti pembelajaran

disebabkan hal ini masih termasuk baru bagi peserta didik. Namun, berjalannya waktu selama pertemuan berlangsung peserta didik mulai bersemangat dan aktif dalam pembelajaran saat diterapkan metode *edutainment* dengan permainan *bowling*. Hingga peserta didik memiliki keberanian untuk bertanya, menyampaikan pemikirannya, mulai berani maju kedepan untuk menjawab soal-soal yang diberikan. Dengan hal tersebut, secara tidak langsung menunjukkan adanya pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni Nanik Robitoh (2018) dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis Uji *Mann Whitney U-Test* pada kelompok kontrol dengan probabilitas nilai sig (*2-tailed*) $0,192 > 0,05$ dan pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (*2-tailed*) $0,021 < 0,05$. Berdasarkan pelaksanaan *posttest*, terdapat perbedaan skor rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata kelas kelompok Eksperimen sebesar 83, sedangkan kelompok Kontrol sebesar 72,99. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Penelitian selanjutnya, yakni penelitian dilakukan oleh Mulyadi (2019), dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV DI MIN 4 Banjar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap Kemampuan literasi baca-tulis siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MIN 4 Banjar. Selanjutnya penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Fajriaturrohmah (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal”. Penelitian ini menggunakan penelitian *field reseach* (penelitian lapangan) dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucang Gemuh Kendal. Berdasarkan keterangan tersebut, hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima atau terbukti kebenarannya. Hasil penelitian yang juga memperkuat, yakni dilakukan oleh oleh Hutagalung (2021) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Kelas I-A Dengan Menggunakan Metode Paikem (Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan) Pada Pelajaran Matematika Di UPT SPF SD Negeri 060868 Medan Timur”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan Metode Paikem (Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nidiasari et al.,(2021) dengan judul “Keefektifan Penerapan “Toketeka” Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan di Sekolah Dasar Se-Kabupaten Sorong”. Jenis penelitian ini menggunakan *quast eksperimen* dengan menggunakan desain penelitian *pretest posttest nonequivalen group*. Hasil penelitian ini penerapan “Tekoteka” efektif di tinjau dari peningkatan kemampuan berhitung permulaan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sorong. Di perkuat kembali, penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Buku Flanel Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Di Kelas 1 SDN Kasomalang VIII”. Jenis penelitian ini menggunakan metode R&D dengan hasil penelitian peningkatan berhitung permulaan terhadap peserta didik setelah menggunakan media Buku Flanel Matematika dalam kegiatan pembelajaran pada uji coba pertama memperoleh nilai N-gain sebesar 0,41 dan uji coba kedua memperoleh nilai N-gain sebesar 0,62 pada kriteria Sedang. Respon peserta didik terhadap media Buku Flanel Matematika pada uji coba dengan 19 responden sebesar 93,2% termasuk kedalam kategori Sangat Baik.

Dan dapat dikaitkan dalam kajian teori yang ada bahwa metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan, metode *edutainment* berusaha untuk mengajarkan dan memfasilitasi peserta didik dengan memasukan pembelajaran dalam bentuk hiburan seperti: pendidikan di alam bebas, melalui video, film, musik, dan *game* bertujuan agar menciptakan suasana yang menyenangkan (Widiasmoro, 2018). Dengan demikian, pembelajaran pada kelas dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode *edutainment* yaitu dengan menerapkan permainan *bowling*, sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran. Hasil dari kemampuan berhitung permulaan diperoleh dari perbedaan hasil *pretest-posttest* sebelum dan sesudah diterapkan metode *edutainment*, yang terdiri dari 8 soal yang mengacu pada indikator kemampuan berhitung permulaan. Kelebihan metode *edutainment* adalah salah satunya memudahkan peserta didik memahami pelajaran karena pelajaran dihubungkan dengan kehidupan yang nyata, hal tersebut dapat berpengaruh dalam kemampuan berhitung permulaan peserta didik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa di kelas 1 SD Negeri 07 Buay Pemaca. Penelitian yang telah dilakukan, maka pembaca disarankan sebagai berikut: (1) Bagi kepala sekolah, hendaknya metode *edutainment* dapat menjadi bahan

pertimbangan dalam memotivasi guru untuk menerapkan pembelajaran matematika. (2) Bagi guru, hendaknya dapat menerapkannya metode *edutainment* sebagai salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik. (3) Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menggunakan metode *edutainment* untuk mengukur kemampuan matematis lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Basit, A. (2022). Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 1 Neglasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Issn.*, 2(1), 14.
- Dewi, S. S., Hariastuti, R. M., & Utami, A. U. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat Smp Tahun 2018. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.36526/Tr.V3i1.388>
- Dila Syaviah Tsamana, Indhira Asih Vivi Yandari, T. P. A. (2022). Pengembangan Media Buku Flanel Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Di Kelas 1 Sdn Kasomalang Viii. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (B. S. Fatmawati (Ed.)). Pt. Bumi Aksara.
- Fajriaturrohman, R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas Iv Mi Nu 21 Pucangrejo Gemuh Kendal*. Universitas Wahid Hasim.
- Hasyda, S., Umar, Y. (2022) Pengaruh Penerapan *Model Problem Based Learning* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. 4(1). 437-443.
- Hutagalung, M. A. (2021). *Permulaan Kelas I-A Dengan Pelajaran Matematika Di Upt Spf Sd Negeri 060868 Medan Timur Mike Amperawati Hutagalung*. Ii(3), 254–269.
- Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools Spss Dan Video Scribe* (1st Ed.). Edu Publisher.
- Laela Umi Fatimah, K. A. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Lurfi, Ardi, Relsas Yogica, Arief Muttaqin, R. F. (2020). *Metodologi Pembelajaran : Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Cv Irdh.
- Maryani, Irma Fanjarwati, Ade Risna Sari, Siti Sarsah, Susanti, Supriyadi, Masfaratna, Idha Fitriani, Noerul Sahimah, Fitroh Dina Wahidah, Suprpta, Nurhana, Iwan Setiawan, Noviana, Sri Mawar Kaeksi, Sitti Zuhraeni, Sofiyetti, Nurhijrah, Didimus Jawe, Y. O. (2021). *Tantangan Dan Inovasi Pendidikan Di Era New Normal* (1st Ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesi.
- Mulyadi, M. (N.D.). *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Min 4 Banjar*. Universitas Islam Antasari.
- Nidiasari, Y., Putra Raharja, S., & Astutik, H. S. (2021). Keefektifan Penerapan “Tekoteka” Ditinjau Dari Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Di Sekolah Dasar Se-Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 51–56.
- Nila Kesumawati, Allen Marga Retta, N. S. (2021). *Pengantar Statistika Penelitian*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Nur'aini, I. (2022). *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 6(1), 22–35.
- Nur Syam. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Sd Kartika Xx-1. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol 2 No 1(April), 17–24.
- Riduwan. (2020). *Dasar-Dasar Statistika*. PT. Alfabeta
- Robitoh, N. (2018). *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Slameto. (2018). *Belajar Dan Fakto-Faktor Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Suardika, I. K., Jayadiningrat, G. M., M., & Ayu, I. M. J. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam. *Jurnal Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 21-32.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Sutopo (Ed.)). Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/Aw.V4i1.927>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Edisi>
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (5th Ed.). Prenadamedia Group.
- Syaikhu, A., Zahranti, M., & D. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II.47-54*

Widiasmoro, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment* (1st Ed.).
Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sd* (1st Ed.). Universitas Muhammadiyah Malang.
Zuryanty, Hamimah, Ary Kiswanto, Y. H. (2020). *Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar* (1st Ed.). Deepublish.