

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT
DENGAN MENGGUNAKAN GAME EDUKASI KAHOOT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI PECAHAN**

SKRIPSI

**Dituliskan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
(S.Pd) Jurusan Pendidikan Matematika**



Disusun Oleh :

**FARIDA TUHAREA
180303025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN (AMBON)
2023**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *EDUTAINMENT* DENGAN
MENGUNAKAN GAME EDUKASI
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI
PECAHAN

NAMA : FARIDA TUHAREA

NIM : 180303025

JURUSAN/KELAS : PENDIDIKAN MATEMATIKA/A

FAKULTAS : ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN IAIN
AMBON

Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari Selasa tanggal 27 Juni Tahun 2023 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika.

DEWAN MUNAQASYAH

Pembimbing I : Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd

(.....)
(.....)

Pembimbing II : Dinar Riaddin, MPd

Penguji I : Dr. Abdillah, M.Pd

(.....)

Penguji II : Fahruh Juhaevah, M.Pd

(.....)

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd
NIP.198405062009122004

(.....)

Disahkan Oleh :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan keguruan IAIN Ambon

Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I
NIP.197311052000031002

(.....)
(.....)



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Farida Tuharea

Nim : 180303025

Program Studi : Pendidikan Matematika

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh sarjana dari fakultas tarbiyah dan keguruan IAIN Ambon merupakan hasil karya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain, dan telah dituliskan sumber secara jelas sesuai dengan kaidah dan etika penulisan ilmiah. Jika di temukan di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat secara keseluruhan, maka skripsi dan gelar yang di peroleh batal dengan hukum.

Ambon, juni 2023

Yang Menyatakan



Farida Tuharea
180303025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

PERSEMBAHAN

“ Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yang tak pernah lelah mendoakan serta memberikan dukungan moril, materiil dan atas segala pengorbanan, jerih payah demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu, dan untuk seluruh keluarga yang telah memberikan segala do'a, dukungan, cinta, dan kasih sayang yang tak terhingga, serta juga untuk semua dukungan dari sahabat-sahabat seperjuangan ku yang tiada dapat kubalas, hanya dengan selembar kertas ini.

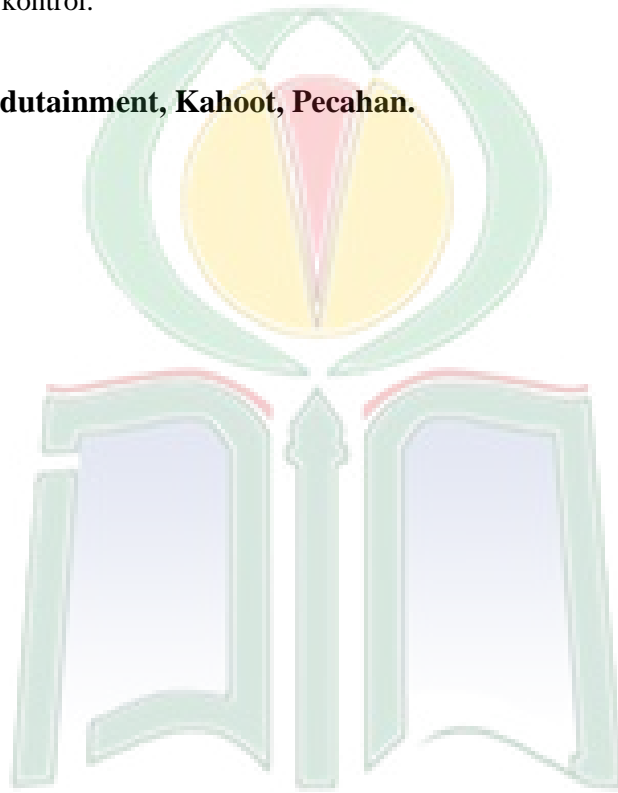
ABSTRAK

Farida Tuharea, NIM. 180303025 Dosen Pembimbing I. Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd, dan Dosen Pembimbing II. Dinar Riaddin M.Pd. Judul Skripsi :” **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Dengan Menggunakan Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan**”. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon 20.

Edutainment merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media *edutainment* digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui media visual ataupun audio visual seperti video atau pembelajaran yang mengkombinasikan belajar sambil bernyanyi, animasi bahkan permainan (games) yang bersifat edukatif yang mendidik berupa game edukasi kahoot. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu 1) Peningkatan hasil siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis edutainment dengan menggunakan game edukasi kahoot pada materi pecahan 2) Perbandingan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis edutainment menggunakan game edukasi kahoot pada materi pecahan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Experimen Design*. Data hasil belajar siswa diperoleh dengan instrumen soal tes dan lembar observasi. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil uji hipotesis sampel T test menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0,006 < 0,05$, atau $t \text{ hitung } 0,2826 > t \text{ tabel } 0,199$ maka H_a di terima dan H_o di tolak sehingga dapat di katakan penerapan media pembelajaran

berbasis *edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan. Dari hasil analisis data deskriptif dapat di lihat nilai rata-rata kelas nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 81,53 nilai minimum 58,00 dan maksimum100. Sedangkan rata-rata pada kelas kontrol yaitu 72,70 nilai minimum 50 dan nilai maksimum91. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai matematika kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kata Kunci : Edutainment, Kahoot, Pecahan.



KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, taufik serta inayah-nya sehingga penulis masih diberiksn kesehatan, kenikmatan,serta ketabahan dalam menyusun skripsi ini, tak lupa pula shalawat dan salam tetap terlimpahkan kepada baginda nabi muhammad SAW, karena atas perjuangan beliau dan sahabat-sahabat serta keluarganya, hingga saat ini kita semua masih dalam naungan ajarannya yaitu islam.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna medapatkan gelar sarjana pendidikan matematika fakultas tarbiyah dan keguruan institut agama islam negeri (IAIN) Ambon. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan, pendapat, dorongan, bimbingan dan motivasi baik moril maupun materi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini pula perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. **Prof.Dr.zainal Abidin Rahawarin,M.Si** selalu Rektor IAIN Ambon,**Dr.Adam Latuconsina,M.Si,**selalu Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Lembaga,**Dr. Ismail Tuanany,M.M,**selalu wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum,perencana dan keuangan,serta **Dr.M.Faqih Seknun,M.pd** selalu Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan.
2. **Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I** selaku dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan beserta wakil dekan I **Dr.Hj. St Jumaeda, M.Pd.I,** wakil dekan II **HJ. Cornelia Pary, M.Pd,** dan wakil dekan III **Dr. Muhajir Aburahman, M.Pd.i.**

3. Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan matematika sekaligus pembimbing I dan Dinar Riaddin, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pemikirannya dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta Nurlaila Sehuwaky, M.Pd selaku sekretaris program studi pendidikan matematika.
4. Dr. Abdillah, M.Pd dan Fahruh Juhaeva, M.Pd selaku penguji I penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk mengoreksi dan memberikan masukan yang bersifat konstruktif kepada penulis.
5. Bapak/Ibu Dosen pendidikan matematika FITK IAIN Ambon yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengajaran selama proses perkuliahan.
6. Kepala sekolah MTs Negeri Ambon yang telah mengizinkan menulis untuk melaksanakan penelitian hingga selesai, serta kepada ibu Rugaya Yapono S.Pd yang telah membantu dan membimbing penulis selama penelitian berlangsung hingga selesai.
7. Lebih terkhusus kedua orang tuaku yang tersayang ayahanda Abdul haji Tuharea dan ibunda tercinta Saada Tuharea memberikan banyak pengorbanan dan perhatian baik dari segi materi, motivasi, dukungan dan doa demi terselesaikan pendidikan penulis.
8. Kepada seluruh keluarga terutama kaka saya Ahmad Tuharea yang telah memberikan bantuan materi maupun moral, Maulana Tawainella yang telah

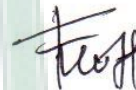
membantu selama proses bimbingan skripsi, serta adik-adik saya yang telah memberikan segala doa, dukungan, motivasi dan kasih sayang yang tak terhingga demi terselesaikan pendidikan penulis.

9. Kepada teman saya Ratna Laode Mani , Fatmawati Laitupa yang selalu memberikan bantuan, semangat, motivasi dan dukungan selama proses perkuliahan.

Dalam kesempatan kali ini tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada kita semua dan meridhoi amal perbuatan kita. Amin.

Ambon, 10-07-2023

Penulis

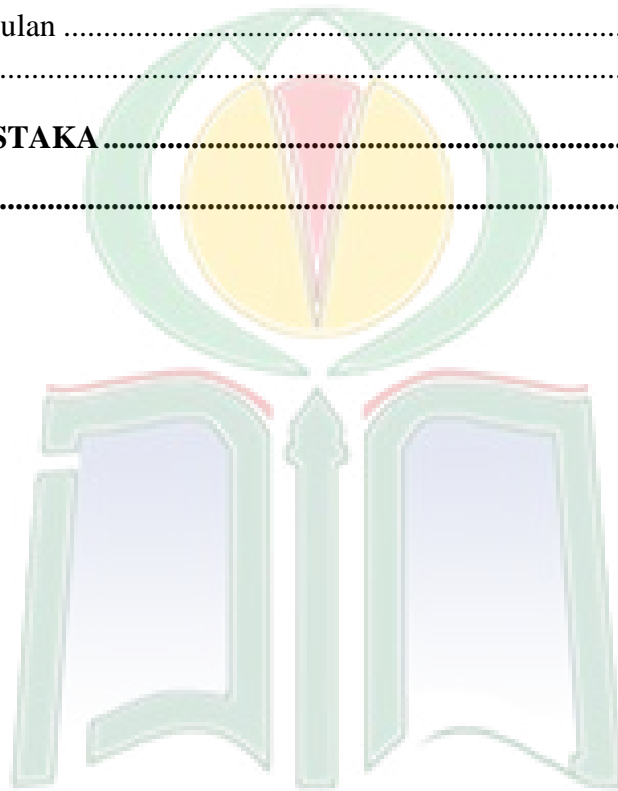


Farida Tuharea
Nim. 180303025

DAFTAR ISI

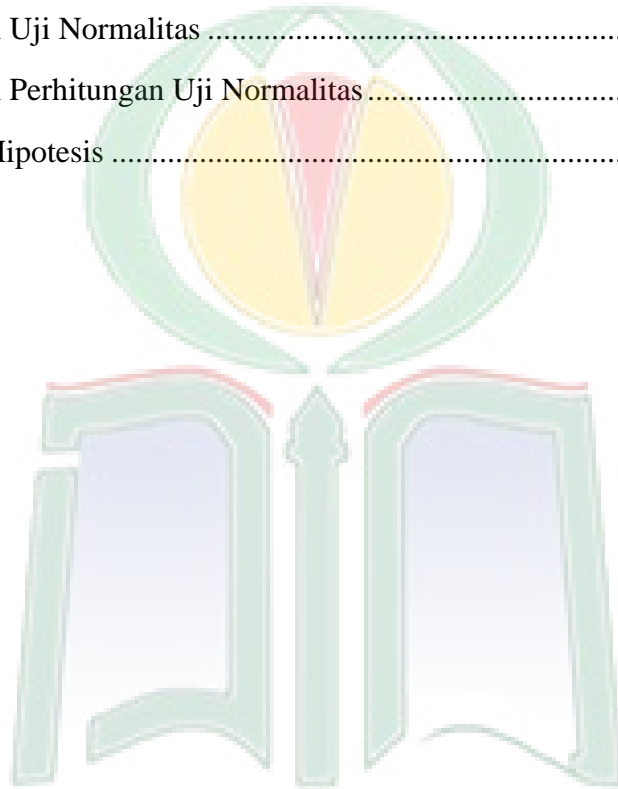
COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Defenisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
B. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Edutainment	12
C. Prinsip-Prinsip Belajar Berbasis Edutainment	13
D. Teori Belajar Edutainment	13
E. Dampak Penggunaan Edutainment	15
F. Game Edukasi Kahoot.....	16
G. Pecahan	18
H. Macam-macam Pecahan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian.....	20

B. Tempat dan Waktu	21
C. Variabel Penelitian	22
D. Populasi dan Sampel penelitian	22
E. Teknik Analisis Data.....	23
F. Instrumen Penelitian.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49



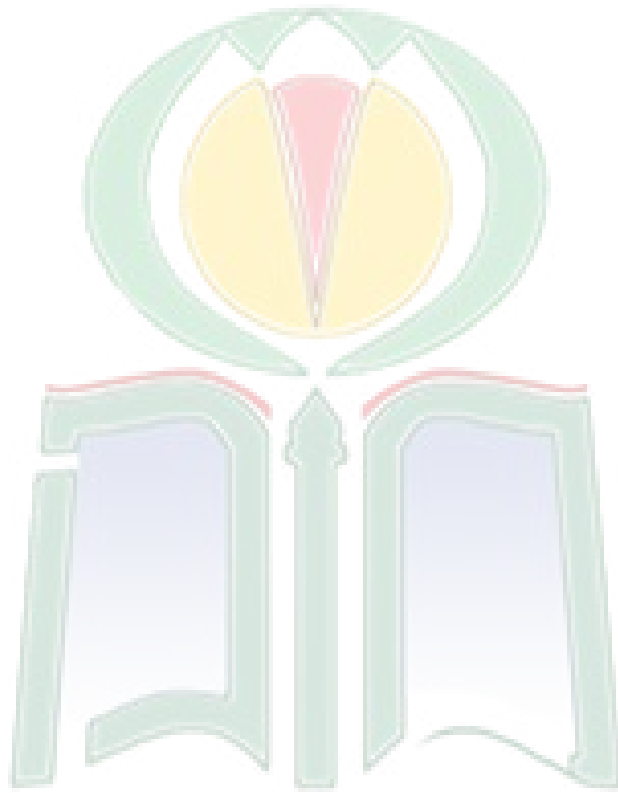
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Pecahan	19
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	21
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	23
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian	24
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	26
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	38
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	39
Tabel 4.4 Uji Hipotesis	40



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Data Nilai Kelas Eksperimen	35
Diagram 4.2 Data Nilai Kelas Kontrol.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Observasi Siswa	7
Gambar 2.1 Bentuk Pecahan	18
Gambar 4.1 Membimbing Siswa Dalam Berdoa	28
Gambar 4.2 Pre-Test Kelas Kontrol.....	29
Gambar 4.3 Memberikan Materi Kepada Siswa Kelas Kontrol	29
Gambar 4.4 Mengontrol Siswa Kelas Kontrol.....	30
Gambar 4.5 Membimbing Siswa Bernyanyi Bersama	30
Gambar 4.6 Siswa Maju Mengerjakan Soal	30
Gambar 4.7 Guru Memberikan Hadiah.....	30
Gambar 4.8 Post-Test Kelas Kontrol	31
Gambar 4.9 Siswa Membaca Kesimpulan	31
Gambar 4.10 Membimbing Siswa Dalam Beberapa Kelompok Kelas32	
Eksperimen	32
Gambar 4.11 Membimbing Siswa Mengakses Kahoot Melalui HP	32
Gambar 4.12 Web Situs Kahoot.....	33
Gambar 4.13 Pin Kahoot.....	33
Gambar 4.14 Tampilan Soal	34
Gambar 4.15 Tampilan Podium	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	49
Lampiran 2. Lembar Validasi	57
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	61
Lampiran 4. Soal Tes	69
Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa	70
Lampiran 6. Daftar Nilai Siswa	75
Lampiran 7. Dokumentasi	77
Lampiran 8. Hasil Uji Deskriptif Dan Inferensial.....	82
Lampiran 9. Surat Penelitian	87

