



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

Nur Faizah^{1)*}, Sarwo Edy²⁾, Fatimatul Khikmiyah³⁾

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik, 61121

*faizahnur123456@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History: Received: 10/06/2023 Revised: 28/06/2023 Accepted: 28/06/2023</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. 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. 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>Kata Kunci: Media Edutainment, Minat Belajar, Kemampuan Numerik</p>	<p><i>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. 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. 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.</i></p>
<p>Keywords: Edutainment Media, Learning Interest, Numerical Ability</p>	<p>This is an open access article under the CC-BY-SA license </p>

Cara Menulis Sitasi: Faizah, A., Edy, S., Khikmiyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Edutainment terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Numerik Peserta Didik SMP Kelas VII di Masa Pandemi Covid-19. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika, 15 (1)*, 81-91. <https://doi.org/10.26618/sigma.v15i1.11156>

Pendahuluan

Menurut (Astuti & Sari, 2017) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu keterampilan intelektual yang melibatkan kemampuan bernalar, berpikir sistematis, cermat, kritis dan kreatif. Tujuan dari mempelajari matematika diantaranya adalah untuk mengembangkan kemampuan mengukur, berhitung, menganalisis dan menggunakan rumus (Hendra, 2018). Disamping pentingnya mempelajari matematika, dalam kenyataannya matematika masih di anggap suatu pelajaran yang sulit dan rumit. Menurut (Amallia & Unaenah, 2018) menyatakan bahwa masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga menyebabkan siswa mudah menyerah sebelum mempelajari matematika. Dari sini seorang guru yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, memegang peran penting dalam menentukan hasil belajar yang ingin dicapai siswanya sehingga guru harus dapat memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran, dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar maka materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga siswa merasa senang dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Musdiani, 2019).

Apalagi sekarang ini dengan diterapkannya pembelajaran daring (dalam jaringan) yang menuntut guru serta siswa untuk bisa mengaplikasikan ilmu teknologi dalam proses pembelajaran, adanya pembelajaran daring yang terkesan mendadak karena COVID-19 ini juga menyebabkan persiapan yang tidak maksimal. Sehingga menyebabkan siswa merasa tidak siap dalam pelaksanaannya, terutama dalam mata pelajaran matematika. Dengan begitu guru dalam mengajar secara tidak langsung juga harus bisa menyesuaikan perubahan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada terkhusus dengan pengaplikasian media pembelajaran yang tepat, mudah dipahami, dan bahkan menyenangkan. Karena dampak dari pembelajaran daring yang terkesan membosankan membuat siswa kurang berminat dalam belajar, terkhusus pada mata pelajaran matematika. Kurangnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi daya serap dari pembelajaran yang didapat. Padahal menurut (Daryanto, 2013) memacu minat belajar dalam setiap pembelajaran itu penting, terlebih pada pelaksanaan pembelajaran matematika yang bagi sebagian siswa kurang diminati. Jika siswa kurang berminat dalam mempelajari matematika maka kemampuan siswa di bidang matematika akan terhambat.

Menurut (Robbins, 2006), salah-satu dari lima dimensi kemampuan intelektual merupakan kecerdasan numerik, yang diartikan sebagai kemampuan untuk berhitung dengan cepat dan tepat. Richard Pauli (dalam Farah Indrawati, 2013) mengatakan bahwa kemampuan numerik merupakan pemahaman dan nalar dibidang yang berhubungan dengan angka-angka.

Kemampuan numerik ini sangat penting untuk bisa dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan memiliki kemampuan ini siswa akan lebih mudah untuk membedakan pola bilangan atau angka dan kemampuan menangani rangkaian penalaran panjang. Jadi, dengan melihat

pentingnya kemampuan numerik bagi siswa maka hal yang harus dilakukan agar kemampuan numerik siswa bisa lebih baik dari sebelumnya adalah salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai, menarik dan menyenangkan.

Menurut Allen (dalam Usnita, 2007) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Dengan melihat betapa pentingnya media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung maka perlu adanya sesuatu yang baru yang tentunya harus sesuai dengan materi pembelajaran yang diusung serta yang dapat mengikuti zaman saat ini. Dengan media pembelajaran yang sesuai dan mengikuti zaman inilah yang bisa memberikan dampak positif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, siswa tidak hanya memahami materinya dengan baik akan tetapi proses belajar mengajar pun akan terlihat menarik dan tidak membosankan. Dengan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat positif yang lain yang bisa menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dengan begitu semakin sesuai, menarik, dan menyenangkan media pembelajaran yang digunakan maka minat belajar siswa juga diharapkan secara langsung akan meningkat, begitupun dengan kemampuan numerik siswa juga akan meningkat apabila media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami angka-angka dan bilangan. Dan juga kemampuan numerik siswa tidak akan meningkat apabila tidak disertai dengan minat siswa dalam belajar. Dengan begitu perlu adanya media pembelajaran yang sesuai, menarik, menyenangkan, serta media yang dapat membantu siswa dalam memahami angka-angka dan bilangan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan agar minat belajar dan juga kemampuan numerik siswa meningkat adalah media *edutainment*.

Media *edutainment* merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sesuai dengan pengertian dari *edutainment* sendiri yakni, *Edutainment* berasal dari kombinasi kata pendidikan dan hiburan. Karenanya media *edutainment* merupakan salah satu basis pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan ke dalam konteks hiburan untuk memfasilitasi pembelajaran (Singhal & Rogers, 2013). Jadi, media *edutainment* adalah media yang menggabungkan sisi edukasi sekaligus hiburan secara harmonis, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran *edutainment* ini diharapkan bisa menjadi inovasi untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar terkhusus di mata pelajaran matematika yang tentunya membutuhkan media yang menarik bagi siswa yang merasa kesulitan atau bosan ketika mendapati mata pelajaran matematika 1) Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Edutainment terhadap Minat belajar dan Kemampuan numerik Siswa SMP Kelas 7 di Masa Pandemi COVID-19 dengan tujuan Mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media edutainment terhadap minat belajar siswa SMP kelas VII di pandemi COVID-19. 2) Mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media edutainment terhadap kemampuan numerik siswa SMP kelas VII di pandemi COVID-19. 3) Mengetahui ada tidaknya

pengaruh penggunaan minat belajar terhadap kemampuan numerik siswa SMP kelas VII di pandemi COVID-19.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan analisis jalur (*path analysis*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung atau ada tidaknya pengaruh tidak langsung yang diberikan oleh penggunaan media *edutainment* terhadap minat belajar dan kemampuan numerik siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap di SMP Se Kecamatan Gresik yang berasal dari 5 sekolah pada tahun ajaran 2021/2022, yakni SMP Muhammadiyah 1 Gresik, SMP Nahdlatul Ulama 2 Gresik, SMP Nahdlatul Ulama 1 Gresik, UPT SMPN 1 Gresik, dan UPT SMPN 2 Gresik dengan total 702 populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti, tidak semua data dan siswa yang akan diteliti melainkan cukup dengan sampel yang mewakili. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *proportionate cluster random sampling* yakni pengambilan data sampel dengan cara acak dan tepat menggunakan rumus slovin dengan batas kesalahan sebesar 5% sehingga didapatkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 254 siswa. Teknik pengambilan sampel secara *proportional cluster random sampling* digunakan dengan tujuan untuk memperoleh sampel yang representatif dengan melihat populasi siswa kelas VII se Kecamatan Gresik.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni menggunakan metode angket atau kuesioner dan tes. Metode angket dalam penelitian ini adalah metode angket minat belajar yang digunakan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa pada saat pembelajaran diterapkan media *edutainment* yang dalam penelitian ini berupa media *PowerPoint* interaktif. Angket yang diberikan dalam bentuk media cetak berupa kertas berisi angket yang akan diberikan pada siswa secara langsung setelah proses pembelajaran di sekolah telah selesai. Angket atau kuesioner minat belajar peserta didik didapat dari hasil adopsi dari (Gustina, 2020) yang terdiri dari 25 pernyataan. Metode tes dalam penelitian ini ada dua, yakni metode tes kemampuan numerik dan metode tes kemampuan penggunaan media *edutainment*. Metode tes kemampuan numerik adalah dengan memberikan soal-soal kemampuan numerik yang mencakup 4 indikator kemampuan numerik, yakni kemampuan mengurutkan angka (*number series ability*), penalaran aritmatika (*arithmetic reasoning*), kemampuan mengoperasikan bilangan (*numerical operations ability*), dan pengetahuan matematika (*mathematic knowledge*). Kemudian untuk metode tes kemampuan penggunaan media *edutainment* digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengakses dan menggunakan media yang diberikan, yang dijadikan penilaian dalam tes praktik ini adalah kemampuan mengakses media, kemampuan mengaplikasikan media, dan kemampuan menyelesaikan soal kuis.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan data hasil kuesioner minat belajar, hasil tes kemampuan numerik, dan hasil tes praktik media *edutainment*. Skor alternatif jawaban kuesioner minat belajar peserta didik diukur menggunakan skala likert. Dengan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau

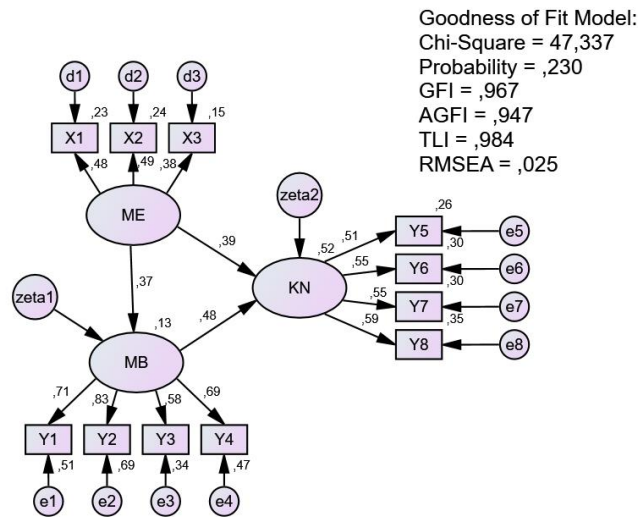
pernyataan (Sugiyono, 2017). Penskoran pada pernyataan positif dilakukan dengan memberikan skor 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju, 1 untuk sangat tidak setuju. Sedangkan untuk pernyataan negatif penskoran dilakukan dengan memberikan skor 4 untuk sangat tidak setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk setuju, dan 1 sangat setuju.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan instrumen, yakni uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas mengungkapkan bahwa seluruh item telah valid, dikarenakan seluruh item memiliki nilai koefisien r_{hitung} lebih besar dari $r_{tabel}(0,361)$ dengan taraf signifikan 5%(0,05) (Sugiyono, 2017). Hasil uji reliabilitas mengungkapkan bahwa seluruh item telah reliabel, dikarenakan nilai koefisien r_{hitung} lebih besar dari $r_{tabel}(0,6)$ (Sugiyono, 2017).

Metode analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan model SEM (*Structural Equation Model*) atau Model Persamaan Struktural dengan program AMOS. Menurut (Ghazali, 2017), SEM ialah gabungan dari metode statistika yang terpisah yakni analisis faktor (*factor analysis*) serta model persamaan simultan (*simultaneous equation modeling*). Secara komprehensif, metode analisis data dalam penelitian ini yakni dengan menguji hipotesis. Uji hipotesis diolah menggunakan SEM dengan program AMOS 24. Peneliti menggunakan beberapa kriteria kesesuaian index dan *cut off* valuenya, guna menyatakan apakah sebuah model dapat diterima atau ditolak. Adapun jenis ukuran dalam *goodness-of-fit*: (1) *Chi-Square* digunakan untuk kecocokan model (*Goodness of fit - GOF*) dalam sem. Semakin kecil nilainya, maka antara model teori dan data sampel semakin sesuai. (2) *Probability* digunakan untuk menguji tingkat signifikansi, nilai signifikan $\geq 0,05$. (3) *CMIN/DF* digunakan untuk mengukur fit yang diperoleh dari nilai *Chi-Square* dibagi dengan *degree of freedom*, nilai rasio ini < 2 merupakan fit. (4) *GFI*, model dianggap fit jika nilai $GFI \geq 0,90$. (5) *RMSEA*, suatu model dikatakan *good fit* apabila nilai $RMSEA \leq 0,08$. (6) *AGFI*, suatu model dikatakan *good fit* apabila nilai $AGFI \geq 0,90$. (7) *TLI* digunakan untuk menentukan penerimaan sebuah model, nilai $TLI \geq 0,95$. (8) *NFI* digunakan untuk perbandingan antara *proposed model* dan *null model*, nilai $NFI \geq 0,90$. (9) $PNFI \geq 0,60$. (10) *PGFI* digunakan terkait dengan kecocokan model secara menyeluruh, nilai $PGFI \leq 1$.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap *goodness of fit model* yaitu analisis *Structural Equation Modelling* (SEM) secara Full Model. Analisis hasil pengolahan data pada tahap full model SEM dilakukan dengan melakukan uji kesesuaian dan uji statistik. Hasil pengolahan data untuk analisis full model SEM ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Full Model_1

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa pada diagram *full model* tidak terdapat persoalan identifikasi model. Dengan demikian dapat dilanjutkan pengujian signifikansi dimensi maupun indikator pengukuran konstruk dan pengujian validitas konstruk. Berikut ini adalah hasil output Amos 24 dari Full model:

Tabel 1. Hasil Analisis *Regression Weights* Full Model_1
Regression Weights: (Group number 1 - Default model)

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
MB	<---	ME	,233	,095	2,455	,014	par_2
KN	<---	ME	,434	,171	2,544	,011	par_1
KN	<---	MB	,830	,205	4,052	***	par_3
X1	<---	ME	1,000				
X2	<---	ME	,979	,277	3,528	***	par_4
X3	<---	ME	,863	,292	2,953	,003	par_5
Y5	<---	KN	1,000				
Y6	<---	KN	1,074	,204	5,268	***	par_6
Y7	<---	KN	1,031	,199	5,188	***	par_7
Y8	<---	KN	1,171	,198	5,928	***	par_8
Y4	<---	MB	1,000				
Y3	<---	MB	,932	,116	8,006	***	par_9
Y2	<---	MB	1,440	,138	10,453	***	par_10
Y1	<---	MB	1,241	,132	9,388	***	par_11

Berdasarkan *output* Amos 24 pada *regression weight: (Group number 1 – Default model)* di atas dapat diketahui bahwa dimensi konstruk endogen seluruhnya signifikan

karena memiliki nilai $C.R. \geq \pm 1,967$ atau *probability* (P) $\leq 0,05$ (atau terdapat tanda ***).

Tabel 2. Hasil Analisis *Standardized Regression Weights Full Model_1*
Standardized Regression Weights: (Group number 1 - Default model)

			Estimate
MB	<---	ME	,365
KN	<---	ME	,391
KN	<---	MB	,479
X1	<---	ME	,478
X2	<---	ME	,491
X3	<---	ME	,381
Y5	<---	KN	,505
Y6	<---	KN	,552
Y7	<---	KN	,550
Y8	<---	KN	,592
Y4	<---	MB	,687
Y3	<---	MB	,579
Y2	<---	MB	,829
Y1	<---	MB	,712

Berdasarkan output Amos 24 pada *Standardized regression weight: (Group number 1 – Default model)* di atas dapat diketahui bahwa indikator dalam model CFA konstruk eksogen seluruhnya valid karena memiliki nilai loading faktor standard $\geq 0,3$. Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap kelayakan full model. Dari diagram jalur gambar di atas dapat terlihat bahwa full model 1 sudah fit, maka dengan ini tidak perlu dilakukan langkah 7 yaitu interpretasi dan modifikasi model. Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap kelayakan model_1 CFA konstruk endogen. Hasil pengujian model CFA konstruk eksogen dapat disimpulkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengujian Model_1 CFA Konstruk Eksogen

No.	<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil	Kriteria
1.	Chi Square	< 99,62	47,377	<i>Good Fit</i>
2.	Probability	$\geq 0,05$	0,230	
3.	DF	> 0	41	<i>Over Identified</i>
4.	CMIN/DF	$\leq 2,00$	1,155	<i>Good Fit</i>
5.	GFI	$\geq 0,90$	0,967	<i>Good Fit</i>
6.	AGFI	$\geq 0,90$	0,947	<i>Good Fit</i>
7.	CFI	$\geq 0,95$	0,988	<i>Good Fit</i>
8.	TLI	$\geq 0,95$	0,984	<i>Good Fit</i>
9.	RMSEA	$\leq 0,08$	0,025	<i>Good Fit</i>

Dari hasil *output* pada tabel di atas untuk kriteria kelayakan model dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan Full Model_1 merupakan Fit Model yang dapat diterima. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa persamaan struktural yang dihasilkan oleh *fit model* (Full Model_1) dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan dan pengaruh antar variabel eksogen dengan variabel endogen-nya.

Adapun persamaan struktural yang dihasilkan oleh *fit model* (Full Model_1) dapat dibentuk dari *output* Amos 24 pada *Standardized Regression Weights: Group number 1 – Default model*), yaitu:

Minat belajar = $+0,37 * \text{Media Edutainment}$

Kemampuan numerik = $+0,39 * \text{Media Edutainment} + 0,48 * \text{Minat belajar}$

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan nilai *Critical Ratio* (C.R.) dengan tingkat signifikan 0,05. Nilai *Critical Ratio* (C.R.) pada *Regression Weights: (Group number 1 – Default model)* dari *fit model* (Full Model_1). Apabila nilai *Critical Ratio* C. R. $\geq \pm 1,967$ atau nilai probabilitas (P) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak (hipotesis penelitian diterima). Adapun hasil pengujian terhadap seluruh hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis 1

H_0 : media *edutainment* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa

H_1 : media *edutainment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa

Kesimpulan: Karena nilai C.R. sebesar $2,455 \geq 1,967$ atau nilai P sebesar $0,014 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti media *edutainment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

b. Uji Hipotesis 2

H_0 : media *edutainment* tidak berpengaruh terhadap kemampuan numerik siswa

H_1 : media *edutainment* berpengaruh terhadap kemampuan numerik siswa

Kesimpulan: Karena nilai C.R. sebesar $2,544 \geq 1,967$ atau nilai P sebesar $0,011 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti media *edutainment* berpengaruh terhadap kemampuan numerik siswa

c. Uji Hipotesis 3

H_0 : minat belajar tidak berpengaruh terhadap kemampuan numerik siswa

H_1 : minat belajar berpengaruh terhadap kemampuan numerik siswa

Kesimpulan: Karena nilai C.R. sebesar $4,052 \geq 1,967$ atau nilai P sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti minat belajar berpengaruh kepada kemampuan numerik siswa

Analisis pengaruh ditunjukkan untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh suatu variabel dengan variabel lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil perhitungan pengaruh langsung, tidak langsung dan pengaruh total oleh Amos 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Pengaruh Langsung
Standardized Direct Effects (Group number 1 - Default model)

	ME	MB	KN
MB	,365	,000	,000
KN	,391	,479	,000

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media *edutainment* memiliki pengaruh langsung terhadap minat belajar sebesar 0,365; media *edutainment* memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan numerik sebesar 0,391; minat belajar memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan numerik sebesar 0,479.

Tabel 5. Pengaruh Tidak Langsung
Standardized Indirect Effects (Group number 1 - Default model)

	ME	MB	KN
MB	,000	,000	,000
KN	,175	,000	,000

Berdasarkan tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *edutainment* memiliki pengaruh tidak langsung kepada kemampuan numerik sebesar 0,175. Karena pengaruh langsung media *edutainment* kepada kemampuan numerik sebesar 0,391, lebih dari pada pengaruh tidak langsung dari media *edutainment* terhadap kemampuan numerik melalui minat belajar sebesar 0,175. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar dalam penelitian ini merupakan variabel *intervening*.

Tabel 6. Pengaruh Total
Standardized Total Effects (Group number 1 - Default model)

	ME	MB	KN
MB	,365	,000	,000
KN	,566	,479	,000

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan pengaruh dari media *edutainment* memiliki pengaruh total terhadap minat belajar sebesar 0,365. Kemudian hasil perhitungan pengaruh dari media *edutainment* memiliki pengaruh total terhadap kemampuan numerik sebesar 0,566. Hasil perhitungan pengaruh dari minat belajar kepada kemampuan numerik sebesar 0,479.

Hasil perhitungan dalam hipotesis 1 memberikan hasil yang signifikan dan memiliki pengaruh positif. Hal ini membuktikan bahwa media *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai C.R. sebesar $2,455 \geq 1,967$ dengan taraf signifikan sebesar $0,014 \leq 0,05$. Dengan kata lain siswa yang memiliki kemampuan menggunakan media *edutainment* yang tinggi maka tingkat minatnya tinggi, begitu pula jika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* siswa rendah maka tingkat minat belajar siswa juga rendah.

Hasil perhitungan dalam hipotesis 2 memberikan hasil yang signifikan dan memiliki pengaruh positif. Hal ini membuktikan bahwa media *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan numerik. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai C.R. sebesar $2,544 \geq 1,967$ dengan taraf signifikan sebesar $0,011 \leq 0,05$. Dengan kata lain, jika siswa yang memiliki tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* yang tinggi maka mengakibatkan kemampuan numerik siswa meningkat, sedangkan siswa yang memiliki tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* rendah maka mengakibatkan kemampuan numeriknya rendah.

Hasil perhitungan dalam hipotesis 3 memberikan hasil yang positif dan signifikan, hal ini membuktikan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan numerik siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai C.R. sebesar $4,052 \geq 1,967$ dengan taraf signifikan sebesar $0,000 \leq 0,05$. Dengan kata lain, jika siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi maka mengakibatkan kemampuan numerik siswa meningkat, sedangkan jika siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah maka mengakibatkan kemampuan numeriknya rendah.

Analisis pengaruh ditujukan untuk melihat seberapa kuat pengaruh suatu variabel dengan variabel lainnya baik secara langsung, maupun secara tidak langsung. Perhitungan pengaruh langsung, tidak langsung maupun pengaruh total antara variabel bebas terhadap variabel terikat pada penelitian ini dilakukan untuk mencari variabel mana yang tepat untuk digunakan dalam peningkatan kemampuan numerik siswa. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan numerik maka yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu dengan meningkatkan kemampuan menggunakan media *edutainment* dan minat belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis model *Structural Equation Modeling* (SEM) serta pengujian *goodness of fit*, penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Edutainment* terhadap Minat belajar dan Kemampuan numerik Siswa SMP Kelas VII di Masa Pandemi” dengan subjek penelitian siswa kelas VIII di SMP se Kecamatan Gresik menunjukkan bahwa adanya keselarasan antar teori yang digunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa, 1) Media *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan kepada minat belajar siswa. Ketika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* peserta didik itu tinggi maka tingkat minat belajar siswa juga tinggi begitupun jika kemampuan menggunakan media *edutainment* siswa rendah maka minat belajar siswa juga rendah. 2) Media *edutainment* berpengaruh positif dan juga berpengaruh secara signifikan kepada kemampuan numerik siswa. Ketika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* siswa itu tinggi maka tingkat kemampuan numerik siswa pun tinggi begitupun jika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* siswa rendah maka tingkat kemampuan numerik siswa juga rendah. 3) Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan kepada kemampuan numerik siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka akan mampu meningkatkan kemampuan numerik siswa. Namun, jika minat belajar siswa rendah maka akan mengganggu atau menurunkan

kemampuan numerik siswa. Media *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan secara langsung baik terhadap minat belajar maupun kepada kemampuan numerik siswa. Maka dalam penelitian ini dapat dipastikan bahwa penggunaan media *edutainment* berpengaruh kepada minat belajar dan kemampuan numerik siswa.

Daftar Pustaka

- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Attadib Journal of Elementary Education. Vol: 3, Edisi 2, 123–133.
- Astuti, dkk. (2013). *Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari kemampuan numerik*. Jurnal Pendidik Dasar. Vol: 3, Edisi 1.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ghozali, Imam. (2017). *Model Persamaan Struktural Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS 24*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustina, H. (2020). *Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu*. Skripsi tidak dipublikasikan. Bengkulu: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu.
- Hendra. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bangkinang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*, Vol: 2, Edisi 2, 29-41.
- Indrawati, F. (2013). *Pengaruh Kemampuan numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif, Vol: 3, Edisi 3, 215-223.
- Musdiani. 2019. *Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan di Kelas V SD Negeri Pante Cermin*. Jurnal Tunas Bangsa. Vol: 6, Edisi 1, 60-68.
- Robbins, S. P. 2006. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Indeks.
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2013). *The Entertainment-Education Strategy in Communication Campaigns*. In *Public Communication Campaigns*. London: Sage Publications, Inc.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.