

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MASTER*
(*Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting,
Reflecting*) BERBASIS *EDUTAIMENT* TERHADAP
KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DITINJAU
DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika

Oleh:

SUPARTI

NPM. 1711050116

Jurusan: Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2021 M**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MASTER*
(Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting,
***Reflecting)* BERBASIS *EDUTAIMENT* TERHADAP**
KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DITINJAU
DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika

Oleh:

SUPARTI

NPM. 1711050116

Jurusan: Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Netriwati, M.Pd.

Pembimbing II : Fredi Ganda Putra, M.Pd.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2021 M

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini bermula karena rendahnya kemampuan koneksi matematis, model pembelajaran yang digunakan belum efektif dan motivasi belajar peserta didik masih rendah. Skripsi ini memiliki tujuan untuk mengetahui (1) adakah pengaruh model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik, (2) adakah pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap kemampuan koneksi matematis, (3) adakah interaksi antara model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* dan motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen *Quasy Experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap SMP Al-Huda Jati Agung. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan 4 kelas.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis variansi dua jalan sel tak sama, dengan taraf signifikansi 5% memperoleh (1) $p - value = 0.004 \leq p - value = 0.05$ sehingga H_{0A} ditolak artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *MASTER* dengan *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis; (2) $p - value = 0.000 \leq p - value = 0.05$ sehingga H_{0B} ditolak artinya terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis; dan (3) $p - value = 0.920 \geq p - value = 0.05$ sehingga H_{0AB} diterima artinya tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *MASTER* dengan metode *Edutainment* dan motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment*, Kemampuan Koneksi Matematis, dan Motivasi Belajar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suparti
NPM : 1711050116
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* BERBASIS *EDUTAIMENT* TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK” adalah benar- benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung
Penulis,



Suparti
1711050116



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
MASTER (Motivating, Acquiring, Searching,
Triggering, Exhibiting, Reflecting) BERBASIS
EDUTAINMENT TERHADAP KEMAMPUAN
KONEKSI MATEMATIS DITINJAU DARI
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK.**

**Nama : SUPARTI
NPM : 1711050116
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan
dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Hj. Netriwati, M.Pd.
NIP. 196808231999032001

Pembimbing II

Fredi Ganda Putra, M.Pd.
NIP. 199009152015031004

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.
NIP.19791128 200501 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721) 703260

PENGESAHAN

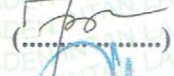
Skripsi dengan judul : **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting) BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK”** disusun oleh: **SUPARTI, NPM. 1711050116**, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: 01 Juli 2021 pukul 10.00 s.d 12.00 WIB.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Safari Daud, S.Ag. M.Sos.I 

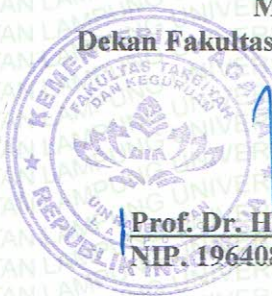
Sekretaris : Iip Sugiharta, M.Si 

Pembahas Utama : H. Mujib, M.Pd 

Pembahas I : Hj. Netriwati, M.Pd 

Pembahas II : Fredi Ganda Putra, M.Pd 

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

...اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

“...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...”
(Q.S. AlMujadilah ayat 11)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim, teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT. saya ucapkan banyak terimakasih, saya persembahkan skripsi saya ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta, untuk bapak Ngatijo dan Ibu Tuwanti yang telah berjuang dengan jerih payah keringat, berkorban nyawa serta menyayangi, mengasihi, selalu mendukung dan mendidik saya, selalu memberikan nasihat, serta senantiasa mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
2. Kakak saya yang saya cintai dan saya sayangi, Sunarti, Sunarmi dan Lusaini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah mengajarkan saya untuk belajar istiqomah, berfikir dan bertindak lebih baik lagi.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Suparti, lahir pada tanggal 01 Agustus 1999 di Marga-Agung, Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Penulis adalah anak ke-4 dari 4 bersaudara dari Bapak Ngatijo dan Ibu Tuwanti. Kakak bernama: Sunarti, Sunarmi dan Lusaini.

Penulis memulai pendidikan dari TK Darma Wanita dari Tahun 2005 sampai dengan tahun 2006. Setelah itu penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Marga-Agung dari tahun 2006 sampai dengan tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTs. Al-Hidayah Marga-Agung dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2014, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MA Al-Ishlah Sukadamai, Natar Lampung Selatan dari tahun 2014 sampai tahun 2017.

Pada tahun 2017 penulis mendaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN UIN Raden Intan Lampung tahun ajaran 2017/2018. Selanjutnya, pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKNDR) Edisi Khusus Tanggap COVID-19 di Desa Marga-Agung Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Budaya Bandar Lampung dan penulis melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Jati Agung pada tahun 2021.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobil'alamin puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat bermahkotakan salam salamnya Allah semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang dinantikan Syafaatnya di yaumul akhir kelak.

Terimakasih tiada bertepi penulis ucapkan kepada Bapak dan Ibu yang tiada hentinya mendoakan, memberikan kasih sayang dan memberi semangat kepada penulis dan telah banyak berkorban untuk penulis selama penulis menimba ilmu. Penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat bantuan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung;
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, S.Si, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung;
3. Bapak Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Matematika;
4. Ibu Netriwati, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.

6. Bapak Edi Susanto, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Al-Huda Jati Agung, yang telah memberikan izin kepada penulis di sekolah yang beliau pimpin dan kepada guru khususnya ibu Anisa Fitri, S.Pd. yang telah memberikan informasi sehingga kebutuhan peneliti dapat terpenuhi.
7. Ketiga kakak penulis Sunarti, Sunarmi dan Lusaini terimakasih atas doa dan semangatnya.
8. Teman-teman angkatan 2017/2018 program studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Pita, Rani, Dian, yang telah bersedia menjadi tim sukses saya serta seluruh teman-teman kelas G yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
9. Sahabat-sahabat KKN: Umam, Bam, Leho, Ayu, Reni, Diyah, Laili, Ica, Vinda, Herni, yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk lebih maju lagi.
10. Sahabat-sahabat PPL: Udin, Danang, Dea, Desi, Yuli, Aina, Resi, Berlian, Unuy dan Rieke yang juga memberikan semangat walau kita berjauhan.
11. Almamaterku tercinta.
Semoga Allah SWT membalas amal kebajikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bermanfaat. Amiin.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, April 2021

Suparti
1711050116

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
H. Penelitian yang Relevan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI dan PENGUJIAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	17
1. Model Pembelajaran <i>MASTER</i>	17
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>MASTER</i>	17
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>MASTER</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>MASTER</i>	23
2. Metode <i>EDUTAIMENT</i>	24
a. Pengertian Metode <i>EDUTAIMENT</i>	24

b.	Karakteristik Metode <i>EDUTAIMENT</i>	26
3.	Koneksi Matematis Peserta Didik	27
a.	Pengertian Koneksi Matematis	27
b.	Indikator Koneksi Matematis	28
4.	Motivasi Belajar.....	30
a.	Pengertian Motivasi Belajar	30
b.	Indikator Motivasi Belajar.....	32
c.	Aspek-aspek Motivasi Belajar.....	32
B.	Kerangka Berfikir.....	33
C.	Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Metode Penelitian.....	37
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C.	Desain Penelitian.....	38
D.	Variabel Penelitian	40
E.	Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	
1.	Populasi	41
2.	Sampel	41
3.	Teknik Sampling.....	41
F.	Teknik Pengumpulan Data	42
G.	Instrumen Penelitian.....	43
H.	Teknik Analisis Data	51

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data	59
B.	Pembahasan Hasil Penelitian Analisis	65

BAB V PENUTUP

A.	Simpulan.....	79
B.	Rekomendasi.....	79

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

1. Soal Pra Penelitian	7
2. Jawaban Peserta Didik	7
3. Soal Pra Penelitian	8
4. Jawabahn Peserta Dididk	8
5. Soal Pra Penelitian	8
6. Jawaban Peserta Didik	9
7. Soal Pra Penelitian	9
8. Jawaban Peserta Didik	9
9. Sketsa Kerangka Berfikir	34
10. Alur Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nama Responden81
2. Kisi-kisi Soal Kemampuan Koneksi Matematis
3. Soal Kemampuan Koneksi Matematis
4. Jawaban Soal Tes Kemampuan Koneksi Matematis
5. Hasil Uji Coba Instrumen Koneksi Matematis
6. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar
7. Angket Motivasi Belajar
8. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar
9. Daftar Nilai Hasil Postest
10. Daftar Nilai Hasil Angket Motivasi Belajar
11. Analisis Data Kemampuan Koneksi Matematis
12. Analisis Data Motivasi Belajar
13. Perhitungan Uji Anava Dua Arah
14. Perhitungan Uji Komparasi Ganda
15. Silabus
16. RPP
17. Lembar Validasi Instrumen
18. Koreksi Teman Sejawat
19. Surat Keterangan Turnitin dan Plagiat
20. Dokumen Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring kemajuan zaman ilmu teknologi berkembang pesat dan mengharuskan pendidik mampu menggunakan ilmu teknologi untuk menunjang pembelajaran. Seperti di Era New Normal ini mengharuskan proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Carl Friedrich Gauss mengungkapkan matematika sebagai “Ratunya Ilmu Pengetahuan” atau “*Mathematics As The Queens Of Science*”. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹

Berkenaan pentingnya pendidikan, berikut Firman Allah SWT. dalam Qur'an surah al-Anam ayat 50:

قُلْ لَا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَا أَقُولُ
لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ إِنِّي أَتَّبِعُ إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ
وَالْبَصِيرُ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ ﴿٥٠﴾

Artinya:

“Katakanlah, Aku tidak mengatakan kepada kalian bahwa perbendaharaan Allah ada padaku, dan tidak (pula) aku mengetahui yang gaib dan tidak (pula) aku mengatakan kepada kalian bahwa aku adalah malaikat. Aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku. Katakanlah, apakah sama orang yang buta dengan orang yang melihat? Maka apakah kalian tidak memikirkannya.”

Maksud dari ayat diatas adalah ayat tersebut menjelaskan bahwasannya apa yang telah difirmakan Allah SWT. didalam Al-Qur'an banyak mengandung unsur pendidikan, telah dijelaskan apabila orang kafir dengan orang beriman diumpamakan dengan orang yang buta dan orang yang bisa

¹ Ahmad Nir cahyo Fajar Muharram, Nabila Shafira, Fuji Sartika, *Optimalisasi Peran Cendekiawan Dalam Meningkatkan Potensi Lokal Dan Daya Saing Global Guna Menghadap* (Bogor: Guepedia, 2020), h. 27.

melihat. Hendaknya manusia berfikir kembali bagaimana seharusnya seorang hamba itu hidup dibawah naungan dan benih-benih pendidikan yang baik. Supaya kita dapat mengetahui dan merenungkan segala sesuatu yang salah dengan akal pikiran, sehingga kita bisa memposisikan sesuatu pada tempatnya masing-masing.

Menurut hasil studi terbaru tahun 2018 oleh Performance for International Student Assessment (PISA) bahwa rata-rata skor kemampuan matematika siswa Indonesia adalah 379 dengan peringkat 73 dari 79 negara.² Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 06 Tahun 2014, matematika merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap dan kompetensi pengetahuan peserta didik. Hal ini sesuai dengan National Council of Teacher of Mathematics (NCTM), menyebutkan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, guru harus memperlihatkan lima kemampuan matematis yaitu: pemecahan masalah (problem solving), komunikasi (communications), penalaran (reasoning), koneksi (connections), dan representasi (representations).³ Diperlukan kemampuan koneksi matematis yang baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir peserta didik.

Koneksi matematis adalah kemampuan peserta didik untuk menciptakan suatu hubungan antar gagasan dalam matematika dan dalam bidang lainnya, sehingga terbentuk suatu pemikiran yang beragam.⁴ Koneksi matematis dapat diartikan sebagai keterkaitan antara konsep-konsep matematika, secara internal yaitu keterkaitan atau hubungan dengan matematika itu sendiri ataupun secara eksternal, yaitu matematika dengan bidang lain,

² Mohammad Tohir, "Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Di Banding Tahun 2015," 2019.

³ Reston, 'Principles and Standar Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)', *Virginia : NCTM*, h. 2000.

⁴ Indra safari Julia, Isro'atun, 'Prosiding Seminar Nasional Membangun Generasi Emas 2045 Yang Berkarakter Dan Melek IT Dan Melatih Berpikir Supranatural', *Sumedang Press*, 2018, 110.

baik dalam mata pelajaran lain maupun dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Namun realitanya banyak peserta didik belum mampu menguraikan hubungan antar matematika.

Kualitas dalam proses belajar mengajar sudah seharusnya terus ditingkatkan. Proses pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis. Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model atau metode pembelajaran yang tepat pada proses belajar mengajar, sehingga mampu mempengaruhi dan meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis adalah Model pembelajaran Accelerated Learning tipe MASTER.

Model pembelajaran Accelerated Learning tipe MASTER menerapkan beberapa prinsip belajar diantaranya: belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh, tidak hanya menyerap materi namun juga berkreasi dan mencipta, kerja sama, dalam konteks emosional positif dan bentuk visual.⁶ Accelerated Learning adalah cara belajar yang dipercepat, yaitu bagaimana menciptakan proses belajar mengajar menjadi efisien, efektif, dan menyenangkan.⁷ Model pembelajaran ini memberikan kesempatan besar kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam menghubungkan ide-ide matematika dan fenomena nyata dalam proses pembelajaran. Disamping model pembelajaran yang efektif juga diperlukan metode pembelajaran menyenangkan sehingga peserta didik dapat

⁵ Lutfi Aulia Nur Afita Hafiziani Eka Putri, Idat Muqodas, Mukhamad Ady Wahyudy, Afif Abdurhloh, Ayu Shandra sasqia, *Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya* (Sumedang: UPI Sumedang Pres, 2020), h. 6.

⁶ Moira Moeliono Agus Mulyana, Hasan Toha Adnan, Yayan Indriatmoko, Agus Priyono, *Belajar Sambil Mengajar: Menghadapi Perubahan Sosial Untuk Pengelolaan Sumberdaya Alam* (Bogor: CIFOR, 2008)h.12.

⁷ Husna Nashihin, *Pendidikan Akhlak Konstektual* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2017).h.49.

menikmati pembelajaran dengan baik. Metode Eduteiment adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan.

Metode Edutainment adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang mana pada implementasinya menonjolkan kegembiraan dan kebahagiaan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Edutainment merupakan perpaduan dari dua kata yaitu: Education dan Entertainment dalam arti yang sederhana yaitu sebagai kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk hiburan.⁹ Sehingga metode Eduteiment adalah kegiatan pembelajaran yang berusaha memadukan pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Selain menyenangkan dalam proses pembelajaran pendidik juga harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam menciptakan kemauan belajar dan terselenggaranya pembelajaran yang baik.

Motivasi belajar peserta didik merupakan dorongan energi atau psikologis peserta didik yang melakukan suatu tindakan agar menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan dan sikap.¹⁰ Hal ini sejalan dengan pendapat Bahruddin motivasi belajar merupakan suatu dorongan psikologis seseorang untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar.¹¹ Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan

⁸ Syfa Fauziah M. Fadillah, Lillif Maullifatul Khorida Filasofa, Wartini, Eliyyil Akbar, *Edutainment Anak Unia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014).h.3

⁹ Iswandi Syahputra, *Rezim Media: Pergulatan Demikrasi, Jurnalisme Dan Infortainment*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013).h.96.

¹⁰ Puji Sumarso Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, *Belajar Dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018).h.22.

¹¹ Achmad Bahruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (Jakarta: CV Abe KreatiFindo, 2015).h.18

dari luar bagi peserta didik untuk menciptakan perubahan perilaku.¹² Peserta didik akan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sejalan dengan beberapa pendapat tersebut pendidik dituntut agar mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun penelitian tentang model pembelajaran Accelerated Learning lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Linda Sari dan Rizki Wahyu Yunian Putra berjudul Pembelajaran Matematika dengan Metode Accelerated Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa SMP dengan hasil bahwa siswa yang pembelajarannya menerapkan pembelajaran dengan metode Accelerated Learning peningkatan kemampuan penalaran adaptif secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran biasa ditinjau secara keseluruhan.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Nesna Agustriana berjudul Pengaruh Metode Edutainment dan identitas diri terhadap kemampuan sosial anak didapat beberapa kesimpulan yaitu: terdapat perbedaan signifikan antara anak yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode Edutainment pendekatan permainan, dengan anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode Edutainment pendekatan multi media.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Iik Faiqotul Ulya, Riana Irawati dan Maulana yang berjudul peningkatan kemampuan

¹² Syarifah Syarifah Yosaphat Sumardi, "Pengembangan Model Pembelajaran Malcom's Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1.3, (2015), p. 241.

¹³ Rizki Wahu Yunian Putra Linda sari, "Pembelajaran Matematika Dengan Metode Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa SMP," *Jurnal Al-Jabar*, Vol. 7, no. 2, (2016), p. 218.

¹⁴ Nesna Agustriana, "Pengaruh Metode Edutainment Dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak," *Journal of Childhood Islamic Education*, Vol. 2, no. 1, (2018), p. 226–227.

koneksi matematis dan motivasi belajar siswa menggunakan pendekatan kontekstual dengan hasil bahwa pendekatan kontekstual lebih baik secara signifikan daripada pendekatan konvensional pada materi pecahan dan meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa.¹⁵ Sejalan dengan penelitian yang berjudul pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar oleh Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina dengan hasil bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA.¹⁶

Beberapa penelitian juga dilakukan untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sarah Isnaeni, Aditia Ansori, Padillah Akbar, dan Martin Bernard dengan judul Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu hasilnya bahwa kemampuan koneksi matematis siswa SMP kelas VII pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel termasuk berkategori tinggi.¹⁷ Berdasarkan hal tersebut, maka disajikan pra-survei di SMP Al-Huda Jati Agung Tahun ajaran 2020/2021 kelas VII.

Tabel 1.1
Hasil Tes Kemampuan Koneksi Matematis

Kelas	Nilai		Total Peserta Didik
	$0 < x < 70$	$70 < x < 100$	
VII A1	30	2	32
VII A2	25	5	30
VII A3	27	3	30
VII A4	27	3	30
Total	109	13	122

Sumber: Daftar Nilai Kemampuan Koneksi Matematis Kelas VII Tahun Ajaran 2020/2021

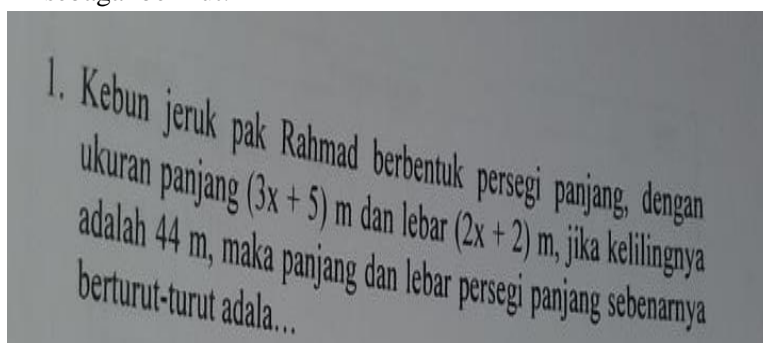
¹⁵ Riana Irawati Maulana, Iik Faiqotul, "Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Konstekstal," *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, no. 1, (2016), p. 128–129.

¹⁶ Ghullam Hamdu Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12, no. 1, (2011), p. 85–86.

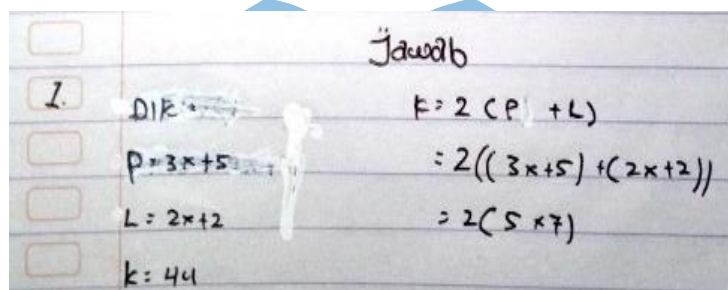
¹⁷ Aditia Ansori Martin Bernard, Sarah Isnaeni, "Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel," *Jurnal On Education*, Vol. 01, no. 02, (2019), p. 315.

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa kemampuan koneksi matematis peserta didik di SMP Al-Huda Jati Agung terbilang rendah. Tabel tersebut menunjukkan ada 13 peserta didik dari 122 peserta didik yang mencapai Kriteria Kelulusan Maksimal (KKM). Presentase kumulatif hasil ujian pada Tabel 1.1 sebesar 10,7% siswa tuntas dan 89,3% belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan beberapa peserta didik belum memenuhi kemampuan koneksi matematis dikarenakan dilihat berdasarkan hasil evaluasi ulangan harian bahwasannya banyak peserta didik dengan nilai belum mencapai KKM.

Adapun jawaban peserta didik yang dapat dijadikan bukti sebagai berikut:



Gambar 1.1 Soal Pra Penelitian



Gambar 1.2 Jawaban Peserta Didik

Indikator kedua yang belum terpenuhi adalah menghubungkan matematika dengan dunia nyata dengan menentukan nilai variabel. Pada indikator ini tidak ada satu pun anak yang menjawab dengan benar. Kebanyakan dari mereka hanya menyebutkan apa

pertanyaannya saja. Soal dan jawaban dapat dilihat dari jawaban berikut:

2. Umur ayah 6 tahun lebih tua dari umur paman. Jika jumlah umur paman dan umur ayah 40 tahun, maka berapakan umur ayah 2 tahun kedepan?

Gambar 1.3 Soal Pra Penelitian

<input checked="" type="checkbox"/>	2	Dik :
<input type="checkbox"/>		umur ayah 6 tahun lebih tua dari umur paman
<input type="checkbox"/>		Jumlah umur mereka 40 tahun
<input type="checkbox"/>		Dit : umur Ayah 2 Th kedepan
<input type="checkbox"/>		Jawab :

Gambar 1.4 Jawaban Peserta Didik

Indikator selanjutnya yang belum terpenuhi adalah menghubungkan matematika dengan kehidupan sehari-hari dengan menentukan batas-batas nilai variabel. Pada indikator ini banyak anak yang hanya menjawab yang di tanya dan di ketahui saja bahkan ada anak yang tidak menjawab sama sekali. Soal dan jawaban peserta didik dapat dilihat pada gambar berikut:

3. Diketahui bahwa umur Salwa dan umur Sila masing-masing $(7x - 3)$ dan $(4x + 6)$. Jika umur Salwa lebih tua dari umur Sila, maka tentukanlah batas-batas nilai x !

Gambar 1.5 Soal Pra Penelitian

percaya diri dalam mengerjakan soal. Peserta didik kurang kurang termotivasi untuk mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari, dengan ilmu lain maupun dengan konsep matematika itu sendiri dan terkesan tidak paham dengan maksud soal. Hal tersebut membuat peserta didik menganggap bahwa matematika itu sulit, rumit dan sulit dipahami serta motivasi peserta didik untuk belajar masih rendah.

Hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMP Al-Huda Jati Agung. Guru memaparkan bahwa keadaan peserta didik jika dilihat dari kemampuan koneksi matematis kurang, hampir semua peserta didik kurang memahami koneksi matematis dengan baik. Proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan Problem Based Learning masih kurang efektif karena hanya beberapa peserta didik yang tingkat motivasi belajarnya tinggi. Kemampuan koneksi matematis peserta didik di SMP Al-Huda Jati Agung masih tergolong sangat rendah.¹⁸

Berdasarkan paparan tersebut, keterbaruan pada penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment*, dimana model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas dan membiasakan peserta didik menganalisa masalah dalam kehidupan nyata, seperti dalam mengerjakan soal cerita, dan dianggap menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah, dapat menghubungkan ide-ide matematika dengan konsep ilmu lain, dengan kehidupan nyata atau dengan matematika itu sendiri.

Selain itu motivasi belajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengakibatkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik, untuk menanggulangi permasalahan yang terjadi peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment*

¹⁸ Anisa Fitri, "Wawancara Langsung DI SMP Al-Huda Jati Agung, "16 September, 2020"

Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis dapat mengidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan koneksi matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah.
2. Model pembelajaran matematika yang digunakan belum efektif.
3. Motivasi belajar peserta didik masih rendah.
4. Kesiapan peserta didik sebelum belajar masih kurang.
5. Peserta didik kurang memahami maksud soal cerita yang berkaitan dengan kemampuan koneksi matematis.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang ada pada penulis baik mengenai kemampuan, waktu, dana, dan tenaga, serta teori-teori, maka pembatasan masalah dalam skripsi ini terbatas pada:

1. Peneliti hanya menggunakan model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment*.
2. Pada penelitian ini, peneliti hanya mengukur kemampuan koneksi matematis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.
3. Penelitian hanya dilakukan di kelas VII SMP Al-Huda Jati Agung.
4. Penelitian hanya difokuskan untuk mengetahui model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Identifikasi dari batasan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan diteliti adalah:

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis belajar peserta didik?

1. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap kemampuan koneksi matematis?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* dan motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Pengaruh model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik;
2. Pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap kemampuan koneksi matematis;
3. Interaksi antara model pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)* berbasis *Edutainment* dan motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik;

F. Manfaat penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan wawasan sebagai calon pendidik dengan menggunakan model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment*.

2. Bagi Pendidik
Mampu menerapkan model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment* pada saat mengajar agar kegiatan pembelajaran menjadi aktif.
3. Bagi Peserta Didik
Menjadikan peserta didik tertarik dengan model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment* dan dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek Penelitian
Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Al-Huda Jati Agung.
2. Objek Penelitian
Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *MASTER* (*Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting*) berbasis *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.
3. Tempat Penelitian
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Huda Jati Agung
4. Waktu Penelitian
Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap tahun ajaran 2020 / 2021.

H. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zufikar, hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *MASTER* dan peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran Konvensional, diperoleh rata-rata hasil tes peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model *MASTER* lebih unggul

daripada peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. kesimpulan pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran *MASTER* terhadap kemampuan berfikir reflektif peserta didik.¹⁹ Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *MASTER* dan penelitian dilakukan pada mata pelajaran matematika. Perbedaannya yaitu Ahmad Zulfikar meneliti perihal kemampuan berpikir reflektif matematis, sedangkan penulis meneliti perihal meningkatkan kemampuan koneksi matematis ditinjau dari motivasi belajar.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti dan Moh. Kanzunudin, hasil penelitian tersebut adalah model *project based learning* berbantuan metode *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada peningkatan kemampuan kerja sama.²⁰ Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *edutainment*. Perbedaan penelitian sebelumnya adalah meneliti perihal peningkatan kemampuan kerja sama melalui *Model Project Based Learning* (PJBL) dan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan penulis meneliti perihal kemampuan koneksi matematis di tinjau dari motivasi belajar peserta didik dan pada mata pelajaran matematika.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Irdana Pratiwi, Soedjoko, E dan Mulyono, hasil penelitian tersebut adalah pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures*

¹⁹ Ahmad Zulfikar, "Pengaruh Model Pembelajaran *MASTER* Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis," *FTIK. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2017.

²⁰ Moh. Kanzunudin Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti, "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Metode *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, no. 2, (2018), p. 181.

mencapai ketuntasan belajar dan lebih baik sehingga dikatakan efektif terhadap kemampuan koneksi matematis.²¹ Persamaan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik. Perbedaan penelitian ini adalah pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* sedangkan penulis meneliti perihal model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment* ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.²²



²¹ Mulyono Irdana Prastiwi, Soedjoko E, “Efektivitas Pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Aspek Kemampuan Koneksi Matematis,” *Jurnal Kreano*, Vol. 5, no. 1, (2014), p. 46.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018).h.91.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *MASTER (Motivating, Acquiring, Searching, Triggering, Exhibiting, Reflecting)*

a. Pengertian Model Pembelajaran *MASTER*

Pembelajaran merupakan proses dimana individu berusaha untuk berubah pada tingkat perilaku yang baru, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²³ Fakta bahwa proses pembelajaran melibatkan pengorganisasian, pengelolaan dan transformasi informasi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.²⁴ Hadirnya pembelajaran diharapkan dapat mengubah perilaku dan cara berpikir menjadi lebih baik lagi. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk memandu perencanaan kegiatan pembelajaran dikelas.²⁵ Model Pembelajaran merujuk pada pendekatan pembelajaran termasuk tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.²⁶

Model pembelajaran *the Accelerated Learning* merupakan terobosan baru yang berupaya menemukan cara pengajaran terbaik. Prinsip dari model ini ada enam langkah yaitu: *Motivating your Mind, Acquiring the Information, Searching out the Meaning, Triggering The Memory, Exhibiting what*

²³ Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Bani Quraisy, 2004).h.60.

²⁴ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2018).h.11.

²⁵ Himawan Putranta, *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku Behavior System Group Learning Model*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).

²⁶ I. Arends Richard, *Classroom Instruction and Manageme*, (New York: Mc Graw Hill ompains, inc, 1997).h.87.

you know, and Reflecting on how you've learn yang di singkat MASTER.²⁷

Accelerated Learning could be an important catalyst for whole achool change in teaching and learning in your school.²⁸ Acclerated Learning in contrast, teaches you how to achieve a pleasantly relaxed, yet receptive state of mind, and presents information in new ways that actively involve both the left and right brins. Model pembelajaran Acclerated learning sebagai salah satu model yang menginginkan peserta didik merasa gembira dalam belajar. Gembira yang dimaksud adalah bangkitnya minat peserta didik untuk belajar, keterlibatan peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran yang dilaksanakan bermakna.²⁹ Model pembelajaran MASTER menurut Meier yaitu pendekatan pembelajaran yang memiliki karakteristik fleksibilitas, kegembiraan, keegoisan, kooperatif, manusiawi, multisensori, karakter melestarikan, menghargai aktivitas, juga melibatkan mental dan fisik mental.³⁰

Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa model pembelajaran MASTER adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari enam langkah

²⁷ Dani Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran Berbasis Brian Information Communication and Technology*, (Bandung: Humaniora, 2018).h.57.

²⁸ Brin Best, *Acclerated Learning Pocketbook: 2nd Edition Teacers' Packetbook*, (Alresford: Management Pocketbooks, 2011).h.108.

²⁹ Ngurah Semara I Ketut Catur Adiguna, I made Suara, "Pengaruh Model Pembelajaran Acclerated Learning Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V CD No. 2 Tuban," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, no. 1, (2014), p. 3.

³⁰ Endah Peniati Hani Pramudiani, Tuti Widianti, "Penerapan Pendekatan Acclerated Learning Disertai Media Puzzle Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar," *Unnes Journal of Biology Education*, Vol. 3, no. 2, (2014), p. 165.

yang kesemuanya membantu siswa memahami materi dengan cepat dan menyenangkan. Model pembelajaran *MASTER* membantu peserta didik berhasil dalam belajar dan menyenangkan, yaitu:

- 1) Lingkungan tanpa stress, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam belajar.
- 2) Subjek pembelajaran adalah relevan yaitu sebelum peserta didik belajar, melihat manfaat dan tujuan dari pembelajaran tersebut.
- 3) Belajar secara emosional adalah positif yang berarti belajar untuk dilakukan bersama, dengan dorongan, waktu istirahat teratur dan dukungan yang antusias.
- 4) Dalam belajar melibatkan semua indra termasuk otak kiri dan otak kanan.
- 5) Memicu kemampuan berpikir sebagai stimulus untuk memahami apa yang sedang dipelajari.
- 6) Baca kembali materi yang telah anda pelajari dengan melihat kembali keadaan rileks anda.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *MASTER*

Colin Rose telah menyimpulkan bahwa pembelajaran efektif melibatkan enam tahap. Enam tahap tersebut dapat disimpulkan oleh akronim *MASTER*.

Adapun tahapan tersebut adalah:

1) *Motivating Your Mind* (Tumbuhkan Motivasi)

Pada saat proses pembelajaran peserta didik harus memiliki pemikiran yang “kaya akal” artinya peserta didik harus tenang, percaya diri dan termotivasi. Hendaknya seorang guru memberikan arahan dan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga minat dan perhatian peserta didik terfokus pada materi yang akan dipelajari. Sehingga peserta didik memiliki

keinginan untuk memperoleh keterampilan atau edukasi baru.

Motivasi belajar merupakan perkara penting yang harus dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.³¹ Jika minat dan perhatian peserta didik tidak tertuju kepada manfaat materi yang di pelajari, maka ia tidak akan bisa belajar dengan maksimal. Menyiapkan segala sesuatu dan memiliki sikap yang benar adalah syarat mutlak sebelum belajar. Rasa ingin tau yang tinggi dan penuh percaya diri menjadikan kemauan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta mengetahui bahwa pengetahuan yang diperoleh nantinya akan bermanfaat di masa depan.

2) *Acquiring the Information* (Kumpulan Informasi)

Pada saat proses pembelajaran seseorang harus memperoleh dan menyerap informasi yang disampaikan pendidik dengan berbagai cara. Seseorang perlu mengambil, memperoleh dan menyerap fakta-fakta dasar dari materi pelajaran untuk dipelajari dengan cara yang paling sesuai dengan pembelajaran indra yang disukai, dengan mengidentifikasi kekuatan visual, auditori dan kinestetik.³²

قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُعْنِي

الْآيَاتِ وَالتَّذْرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿١١﴾

³¹ Nyoman Setiawan, "The Implementation OF Accelerated Learning Model MASTER Type To Improve The Motivation And Ict Learning Achievement Of VII B Class Students Of SMP Negeri 1 Sawan in Semester Lili The Academic Year Of 2011/2012," 2012.

³² Malcolm Colin Rose, *Accelerated Learning For The 21 Century Cara Belajar Cepat Abad XXI*, (Bandung: NUANSA, 2009), 94.

Artinya:

Katakanlah: perhatikan apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman. (Q.S. Yunus: 101)

Pada ayat di atas telah memberikan pembelajaran dengan jelas kepada manusia untuk memperhatikan segala apa yang ada di langit dan di bumi dengan menggunakan indra dan fikiranannya. Meskipun ada beberapa strategi belajar yang digunakan sebagian orang, namun ada juga faktor-faktor lain yang perlu diperhatikan dan melibatkan panca indra dalam proses belajar. Menggunakan panca indra dan berbagai fasilitas yang ada seseorang dapat mengikuti berbagai strategi belajar yang digunakan untuk memperoleh informasi.

3) *Searching Out the Meaning* (Temukan Makna)

Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada setiap kelompok, membimbing dan mengarahkan diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pertanyaan berupa soal yang sudah ada pada bahan ajar. Tujuan pembelajaran tidak hanya untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi untuk memberi makna bagi mereka supaya lebih paham sepenuhnya tentang materi yang tengah dipelajari.

Area dimana unsur pokok dalam belajar adalah dengan mengubah fakta kedalam makna yang sesungguhnya. Penyelidikan dengan seksama dan mengeksplorasi materi yang diajarkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan menanamkan informasi kedalam memori. Langkah *Searching Out the Meaning* (Temukan makna) harus benar-benar

dijalankan. Setiap hal yang diperoleh siswa harus dipahami melalui penggunaan pengetahuan lain yang ada, sehingga pengetahuan baru tersedia.³³ Mengubah fakta menjadi makna adalah arena dimana kecerdasan seseorang berperan aktif.

4) *Tringgering the Memory* (Kuncilah Fakta dalam Memori)

Pentingnya makna penuh dengan mengeksplorasi hal-hal yang diamati dengan cermat. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk saling berdiskusi, peserta didik bertukar pikiran dengan kelompoknya mengenai permasalahan yang diberikan. Hal ini memicu kemampuan mengingat dan menyimpan informasi antar sesama peserta didik. Setelah memperoleh informasi maka secara langsung akan tersimpan di memori yang bersifat sementara. Libatkan indra untuk memperoleh dan mengingat informasi sehingga akan mempengaruhi tingkat penetapan informasi di memori, sehingga akan tersimpan dimemori lebih lama.

5) *Exhibiting What You Know* (Tunjukkan Kepada Orang Lain)

Kegiatan selanjutnya adalah mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan disimak kelompok lain. Kegiatan ini akan melatih mental seseorang untuk percaya diri. Sebagai sarana mengungkapkan kemampuan individu, dan memperoleh umpan balik dari kelompok lain mengenai sasaran diskusi yang telah dicapai atau yang belum dicapai.

Hal ini jika dilakukan secara terus menerus akan membantu mengembangkan ketrampilan

³³ Haris Mujdiman, "Belajar Mandiri," *Surakarta: LPPS UNS*, Vol. 02, (2008), p. 99.

yang dimiliki. Penelitian menunjukkan bahwa salah satu cara meningkatkan kemampuan menggunakan keterampilan dalam berbagai situasi adalah dengan belajar lebih dari satu orang atau berdiskusi.

6) *Reflecting on How You've Learbed* (Merefleksikan Bagaimana Anda Belajar)

Pada proses refleksi ini memori, pemahaman, imajinasi, dan perasaan yang digunakan untuk menangkap makna dari nilai-nilai yang dipelajari.³⁴ Seseorang perlu melakukan refleksi terhadap hasil belajarnya sebagai umpan balik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menganalisa hasil diskusi, tanggapan, masukan dan koreksi mengenai materi yang disampaikan. Seseorang meneliti dan menguji cara belajarnya sendiri tidak hanya pada apa yang dipelajari namun juga bagaimana mempelajarinya. Kemudian memilah-milah ide-ide dan teknik-teknik yang dapat memperbaiki kemampuannya. Secara bertahap seseorang akan mengembangkan kemampuannya melalui berbagai koreksi mengenai kesalahan-kesalahan dan ide-ide yang mampu memperbaiki kemampuannya. Disamping itu kita harus memantau diri, evaluasi dan intropeksi diri agar tetap optimis dalam belajar.

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *MASTER*

1) Kelebihan pembelajaran *MASTER*

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *MASTER* antara lain:

- a) Partisipasi aktif di dalam kelas
- b) Tingkat pemahaman peserta didik lebih baik

³⁴ St Kartono, *Sekolah Bukan Pasar*, (Jakarta: Buku Kompas, 2009), 162.

- c) Peserta didik terbiasa menganalisa permasalahan
- d) Peserta didik lebih percaya diri karena diberi motivasi secara terus-menerus
- e) Peserta didik terbiasa untuk menunjukkan bahwa dia telah paham (*Exhibiting What You Know*)
- f) Peserta didik terbiasa mengevaluasi hasil kerjanya melalui tahap *Reflecting How You've Learn*.

2) Kelemahan model pembelajaran *MASTER*

Adapun kelemahan model pembelajaran *MASTER* yaitu:

- a) Pendidik harus kreatif supaya memperoleh hasil yang maksimal
- b) Kurangnya fasilitas yang mendukung dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar pemilihan model yang sesuai dengan karakter peserta didik sangatlah penting. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan memicu proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Metode *Edutainment*

a. Pengertian Metode *Edutainment*

Pembelajaran efektif memerlukan lingkungan pembelajaran yang di rencanakan dan dibangun sedemikian rupa, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.³⁵ *Edutainment* terdiri dari dua kata, yaitu *Education* dan *Entertainment*. *Edutainment* menurut bahasa memiliki

³⁵ Comy Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2018).h.13.

arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *Edutainment* merupakan edukasi yang didesain dalam bentuk hiburan atau *Entertainment*. Pembelajaran juga bisa dilakukan dengan cara lain, asalkan peserta didik dapat menikmati proses belajar dengan mudah.³⁶

... يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ... ﴿١٨٥﴾

Artinya:

... Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kekurangan bagimu ... (Q.S. Al-Baqarah:185)

Ayat diatas menjelaskan bahwa jika terdapat cara yang mudah untuk mencapai suatu tujuan selama tidak menyimpang dari peraturan yang ada maka gunakanlah cara yang mudah, dan jangan mempersulit diri sendiri. Islam memudahkan tidak mempersulit hambanya untuk beribadah. Bahkan Allah sendiri telah memberikan motivasi yang besar kepada manusia ketika mereka mendapatkan hal yang menjadikan beban dipundaknya. Maka Allah akan memberikan kemudahan baginya bersamaan dengan kesulitan dan beban yang menyimpannya.

Edutainment adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan perpaduan pendidikan dan hiburan.³⁷ Menurut konsepnya Edutainment bisa dilakukan dengan menghadirkan humor dan permainan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, Edutainment dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan konten pendidikan dan hiburan sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan

³⁶ Mohammad Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), 7.

³⁷ Janner Simarmata Tonni Limbong, *Media Dan Multi Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

cara yang menyenangkan.³⁸ Berdasarkan teori diatas dapat diketahui bahwa metode *Edutainment* adalah metode pembelajaran yang mengkombinasi antara unsur pendidikan dan hiburan.

b. Karakteristik Metode *Edutainment*

Adapun karakteristik metode *Edutainment* antara lain:

- 1) Konsep *Edutainment* merupakan serangkaian pendekatan pembelajaran untuk merapatkan jurang yang memisahkan proses pengajaran dan proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Konsep *Edutainment* bertujuan untuk menciptakan proses belajar dilingkungan yang kondusif dan menyenangkan.
- 3) Konsep *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan bahan yang tepat, meliputi diri peserta didik, pendidik, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
- 4) Konsep *Edutainment* memicu proses pembelajaran tidak lagi muncul dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam bentuk humor dan dalam interaksi pendidikan yang terbuka dan menyenangkan.³⁹

Secara ringkas karakteristik *Edutainment* adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung suasana belajar yang menyenangkan; materi belajar yang relevan dan bermakna; memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi; pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerja sama diantara peserta didik); hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai dari materi yang ingin dipelajari;

³⁸ Muhammad Ibnu sa'ad, *Otodidak Web Programing Membuat Website Edutainment*, (Jakarta: Elex Media Kompitundo, 2020).h.12.

³⁹ Mohammad Soleh Hamid, *Metode Edutainment*.h.99

menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar; belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan secara bersamaan; serta isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengkoordinir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajaran.

3. Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik

a. Pengertian Koneksi Matematis

Koneksi dapat diartikan sebagai konsekuensi alami dari teori konstruktivisme untuk membangun pemahaman terstruktur seperti jaring laba-laba dimana titik atau simpul dapat dianggap sebagai potongan informasi yang diwakili dan rangkaiannya sebagai hubungan.⁴⁰ Kemampuan koneksi matematis merupakan kemampuan peserta didik dalam mencari hubungan suatu representasi konsep dan prosedur, pemahaman antar topik matematika, dan kemampuan peserta didik mengaplikasikan konsep matematika dalam bidang lain atau dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan koneksi matematis adalah kemampuan peserta didik dalam menghubungkan matematika dengan konsep matematika itu sendiri, menghubungkan matematika dengan ilmu lain maupun menghubungkan matematika dengan kehidupan nyata. Koneksi matematis diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga memiliki pemikiran yang beragam, kreatif dan mampu menghubungkan matematika dengan konsep ilmu lain, dengan kehidupan nyata maupun dengan konsep matematika itu sendiri.

⁴⁰ Sugiman, "Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama," *Pendidikan Matematika*, Vol. 4, no. 1, (2008), p. 56–67.

⁴¹ Muhammad Fendrik, *Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Habits Of Mind Pada Siswa*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), 8.

b. Indikator Koneksi Matematis

Kemampuan koneksi matematis ialah salah satu faktor penting yang harus dicapai oleh peserta didik melalui aktivitas belajar. Tujuan kemampuan koneksi matematis adalah peserta didik dapat memandang matematika sebagai satu kesatuan yang utuh, sehingga diharapkan peserta didik mampu menyelidiki masalah dan menggambarkan hasil-hasil dari menggunakan matematika atau merepresentasikannya, memahami ide matematika, menggunakan pemikiran matematika dan membuat model dalam memecahkan masalah dalam disiplin ilmu lain, serta menilai peran matematika dalam budaya dan masyarakat.⁴² Kemampuan koneksi matematis bukanlah hal yang mudah, karena kemampuan menghubungkan dalam konsep matematika dilakukan secara individu. Indikator koneksi matematis diperlukan untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan koneksi matematis peserta didik.

Sumarmo mendeskripsikan indikator koneksi matematis antara lain:

- 1) Menemukan hubungan dari berbagai representasi tentang konsep dan prosedur matematika.
- 2) Memahami hubungan antar topik matematika.
- 3) Mampu menggunakan matematika dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Memahami representasi konsep yang ekuivalen.
- 5) Menemukan hubungan antar prosedur satu dengan yang lainnya yang ekuivalen.

⁴² Salim Kadir, Mustamin Anggo, Latief Sahudin, La Ode Ahmad Jazuli, Hafiludin samparaja, ed., *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika II (SNPMAT) Pembelajaran Matematika Dalam Era Revolusi Industri 4.0*, (Kendari: Universitas Halu Oleo Press, 2019).

- 6) Menggunakan koneksi antara matematika dengan matematika sendiri maupun dengan ilmu yang lainnya.

Menurut NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) indikator untuk kemampuan koneksi matematis yaitu:

- 1) Mengenali dan memanfaatkan hubungan-hubungan antara gagasan dalam matematika.
- 2) Memahami bagaimana gagasan-gagasan dalam matematika saling berhubungan dan mendasari satu sama lain untuk menghasilkan suatu keutuhan koheren.
- 3) Menggali dan menerapkan matematika dalam konteks-kontek diluar matematika.

Penjelasan untuk indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Menggali dan memanfaatkan hubungan-hubungan antara gagasan dalam matematika. Koneksi dapat membantu siswa untuk memanfaatkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dengan konteks baru yang akan dipelajari oleh peserta didik dengan cara menghubungkan suatu konsep lainnya sehingga peserta didik dapat mengingat kembali tentang konsep sebelumnya yang telah dipelajari dan peseta didik dapat memandang gagasan-gagasan baru tersebut sebagai pelurusan konsep matematika yang telah dipelajari sebelumnya.
- b) Memahami bagaimana gagasan-gagasan dalam matematika saling berhubungan dan mendasari satu sama lain untuk menghasilkan suatu keutuhan koheren. Pada tahap ini peserta didik mampu melihat struktur matematika yang sama dalam *setting* yang berbeda, sehingga terjadi peningkatan pemahaman tentang hubungan antar satu konsep dengan konsp lainnya.

- c) Mengenali dan menerapkan matematika dalam konteks-konteks diluar matematika. Konteks-konteks eksternal matematika pada tahap ini berkaitan dengan hubungan matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa teori diatas, terdapat empat garis besar indikator kemampuan koneksi matematis yang disesuaikan dengan indikasi indikator untuk digunakan oleh peneliti yaitu:

- 1) Kemampuan menghubungkan antar topik dalam matematika, untuk pemecahan masalah dalam matematika itu sendiri.
- 2) Kemampuan menghubungkan matematika untuk pemecahan masalah dalam bidang studi ilmu lain.
- 3) Kemampuan menghubungkan matematika untuk pemecahan masalah dikehidupan sehari-hari.

Peneliti mengambil tiga indikator tersebut agar peserta didik memperoleh pemahaman matematika lebih mendalam, dapat menyelesaikan masalah matematika pada saat proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah, serta membuat peserta didik tertarik dengan pelajaran matematika, minimal dapat mengetahui manfaatnya dan dapat meningkatkan prestasi akademik khususnya dalam pelajaran matematika.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah salah satu masalah penting dalam pembelajaran daring. Motivasi berasal dari kata *Motive* yang juga telah digunakan dalam bahasa melayu yakni kata motif yang berarti tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk untuk mencapai tujuan, dengan tujuan tersebut menjadi daya penggerak utama bagi seseorang dalam berupaya mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkan baik itu secara positif

atau secara negatif.⁴³ Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk masuk dalam sebuah proses dan mampu mempertahankan tingkah lakunya sampai pada pencapaian tujuannya.⁴⁴

Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al-Mulk ayat 15:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَأَمْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا
وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ ۗ وَإِلَيْهِ النَّشُورُ ﴿١٥﴾

Artinya:

“Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah untuk dijelajahi, maka jelajalah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari Rizki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.”

Maksud dari ayat diatas adalah Allah memberikan kenikmatan berupa kemampuan untuk mencari rizki, berupa fisik dan pikiran sehat, hal ini harus bisa menjadikan kita motivasi untuk melakukan sesuatu sebaik mungkin. Hal tersebut menjadi pembuka rizki dari segala penjur. Memotivasi kita untuk berusaha semaksimal mungkin dalam melakukan suatu pekerjaan, tidak setengah-setengah atau bermalas-malasan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang baru. Rasa ingin tau yang besar pada individu inilah yang menjadi semangat tersendiri dalam belajar sehingga selalu ingin mencari tau apa yang belum diketahui.

⁴³ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 52.

⁴⁴ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 4.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Oemar Hamalik dalam proses belajar motivasi dibagi menjadi dua, sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang dipengaruhi dari luar, sebab dalam diri individu terdapat supaya berbuat sesuatu. Motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar diawali dan diteruskan, melalui penghayatan sesuatu kebutuhan dan dukungan yang dengan mutlak berhubungan dengan aktivitas belajar.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi sebab terdapat perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik biasanya berhubungan dengan intensif eksternal, seperti imbalan dan hukuman.

c. Indikator Motivasi Belajar

Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

d. Aspek-aspek Motivasi Belajar

⁴⁵ Achmad Bahruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, 2015.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki aktivitas-aktivitas belajar yang berbeda diantaranya:⁴⁶

- 1) Mempersiapkan diri dan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum belajar
- 2) Mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan seksama
- 3) Mempelajari kembali pelajaran yang diperoleh di dalam kelas
- 4) Mempelajari kembali pelajaran yang diperoleh disekolah.

Tingkat motivasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

x_i : Nilai ke- i

\bar{x} : Rata-rata

n : Jumlah Siswa

Tabel 2.2

kategori Rentang Nilai Motivasi Belajar Siswa⁴⁷

Rentang Nilai	Keterangan
$x \geq (SD + \bar{x})$	Tinggi
$(SD - \bar{x}) > x < (SD + \bar{x})$	Sedang
$x \leq (SD - \bar{x})$	Rendah

B. Kerangka Berfikir

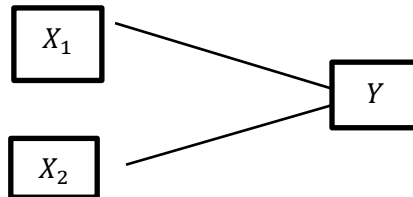
Kerangka berfikir merupakan model abstrak tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang direkognisi sebagai masalah penting. Berdasar latar belakang dan landasan teori yang telah dipaparkan, setelah itu dapatlah melakukan penyusunan pada kerangka berfikir untuk

⁴⁶ Achmad Bahrudin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (Padang: Abe Kreatifindo, 2015), 19–20.

⁴⁷ Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Disekolah Dasar,” 2011, p. 93.

mendapatkan hipotesis-hipotesis pada tiap variabel yakni pada variabel bebas pertama X_1 ialah *MASTER* berbasis *Edutainment*, variabel bebas kedua X_2 ialah motivasi belajar, dan ke tiga pada variabel terikat ialah kemampuan koneksi matematis Y .

Hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1
Sketsa Kerangka Berfikir

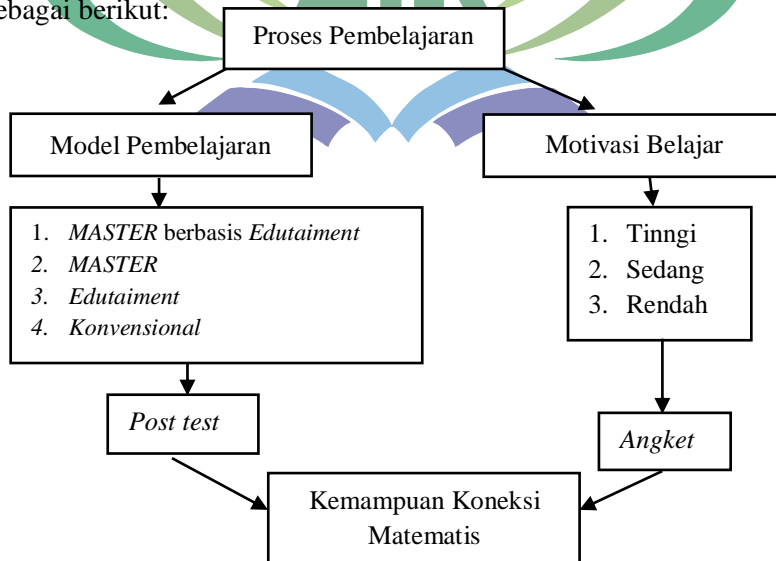
Keterangan:

X_1 : Model Pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment*

X_2 : Motivasi Belajar

Y : Kemampuan Koneksi Matematis

Adapun kerangka berfikir yang penulis paparkan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 **Alur Penelitian**

Berdasarkan alur penelitian, sampel akan diberi angket untuk mengetahui motivasi belajar masing-masing (tinggi, sedang, dan rendah). Kemudian sampel di bagi menjadi 4 kelas yang masing-masing diberi perlakuan berbeda. Kelas eksperimen 1 diberikan perlakuan model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment*. Kelas eksperimen 2 diberi perlakuan model pembelajaran *MASTER*. Kelas eksperimen 3 diberi perlakuan metode *Edutainment*. Kelas kontrol diberi perlakuan model Konvensional. Kemudian ke empat kelas diberikan Pos-Test untuk mengetahui kemampuan koneksi matematis setelah perlakuan yang diberikan.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu rumusan masalah. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis⁴⁸. Maka berdasarkan hipotesis tersebut penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat:

- a) Pengaruh model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis.
- b) Pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap kemampuan koneksi matematis.
- c) Interaksi antara model pembelajaran *MASTER* berbasis *Edutainment* dan motivasi belajar Peserta didik terhadap kemampuan koneksi matematis.

2. Hipotesis Statistik

- a) $H_0: \alpha_i = 0$ untuk $i = 1,2,3,4$ (Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *MASTER* dengan *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis)

⁴⁸ Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persana, 2010), h.63.

$H_0: \alpha_i \neq 0$ untuk $i = 1,2,3,4$ (Terdapat pengaruh model pembelajaran *MASTER* dengan *Edutainment* terhadap kemampuan koneksi matematis)

b) $H_0: \beta_i = 0$ untuk $j = 1,2,3$ (Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis)

$H_0: \beta_i \neq 0$ untuk $j = 1,2,3$ (Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis)

c) $H_0: (\alpha\beta_{ij}) = 0$ untuk $i = 1,2,3,4$ dan $j = 1,2,3$ (Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *MASTER* dengan metode *Edutainment* dan motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis)

$H_0: (\alpha\beta_{ij}) \neq 0$ untuk $i = 1,2,3,4$ dan $j = 1,2,3$ (Terdapat interaksi antara model pembelajaran *MASTER* dengan metode *Edutainment* dan motivasi belajar terhadap kemampuan koneksi matematis)

Keterangan:

$i = 1,2,3,4$ yaitu:

1. = Pembelajaran dengan model pembelajaran *MASTER* dengan *Edutainment*.
2. = Pembelajaran dengan model pembelajaran *MASTER*.
3. = Pembelajaran dengan metode *Edutainment*.
4. = Pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

$j = 1,2,3$

1. = Motivasi Tinggi
2. = Motivasi Sedang
3. = Motivasi Rendah

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Bahrudin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, Jakarta: CV Abe KreatiFindo, 2015.
- , *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, Padang: Abe Kreatifindo, 2015.
- Agus Mulyana, Hasan Toha Adnan, Yayan Indriatmoko, Agus Priyono, Moira Moeliono, *Belajar Sambil Mengajar: Menghadapi Perubahan Sosial Untuk Pengelolaan Sumberdaya Alam*, Bogor: CIFOR, 2008.
- Agustriana, Nesna, “Pengaruh Metode Edutainment Dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak,” *Journal of Childhood Islamic Education*, Vol. 2, No. 1, (2018), p. 226–227.
- Ahmad Zulfikar, “Pengaruh Model Pembelajaran MASTER Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis,” *FTIK. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2017.
- Amelian Zuliyanti Siregar dan Nurlina Harahap, *Strategi Dan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dan Publikasi*, Yogyakarta: Depublish Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019.
- Brin Best, *Accelerated Learning Pocketbook: 2nd Edition Teachers' Packetbook*, Alresford: Management Pocketbooks, 2011.
- Bungin, Burhan, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Colin Rose, Malclom, *Accelerated Learning For The 21 Century Cara Belajar Cepat Abad XXI*, Bandung: NUANSA, 2009.
- Comy Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*, Jakarta: Indeks, 2018.
- Darmawan, Dani, *Komunikasi Pembelajaran Berbasis Brian Information Communication and Technology*, Bandung: Humaniora, 2018.
- Demeria Simanjuntak, Sinta, *Statistik Penelitian Pendidikan*

Dengan Aplikasi Ms. Excel Dan SPSS, Surabaya: Jakad Media Publish, 2010.

Eni Kristiana Sinaga, Zulkifli Matondang Harun Sitompul, *Statistika: Teori Dan Aplikasi Pendidikan*, Yayasan Kita Menulis, 2019.

Fajar Muharram, Nabila Shafira, Fuji Sartika, Ahmad Nir cahyo, *Optimalisasi Peran Cendekiawan Dalam Meningkatkan Potensi Lokal Dan Daya Saing Global Guna Menghadap*, Bogor: Guepedia, 2020.

Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Disekolah Dasar," 2011, 93.

Hafiziani Eka Putri, Idat Muqodas, Mukhamad Ady Wahyudy, Afif Abdurhllloh, Ayu Shandra sasqia, Lutfi Aulia Nur Afita, *Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya*, Sumedang: UPI Sumedang Pres, 2020.

Hamzah, Ali, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014.

Hani Pramudiani, Tuti Widianti, Endah Peniati, "Penerapan Pendekatan Accelerated Learning Disertai Media Puzzle Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar," *Unnes Journal of Biology Education*, Vol. 3, No. 2, (2014), p. 165.

Haris Mujdiman, "Belajar Mandiri," *Surakarta: LPPS UNS*, Vol. 02, (2008), p. 99.

Himawan Putranta, *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku Behavior System Group Learning Model*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.

Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, Puji Sumarso, *Belajar Dan Pembelajaran*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

I. Arends Richard, *Classroom Instriction and Manageme*, New York: Mc Graw Hill ompains, inc, 1997.

I Ketut Catur Adiguna, I made Suara, Ngurah Semara, "Pengaruh Model Pembelajaran Accelerated Learning Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V CD No. 2 Tuban,"

Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1, (2014), p. 3.

- Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti, Moh. Kandzunnudin, "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No. 2, (2018), p. 181.
- Irdana Prastiwi, Soedjoko E, Mulyono, "Efektivitas Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Aspek Kemampuan Koneksi Matematis," *Jurnal Kreano*, Vol. 5, No. 1, (2014), p. 46.
- J. Brink, Pamela, Marylenn J Wood, *Langkah-Langkah Dasar Dalam Perencanaan Keperawatan*, Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2000.
- John W., Creswell, *Education Research, Planing , Conducting, and Evaluating Qualitative & Quantitative Approaches*, London: Sage Publication, 2008.
- Juju Suryawati, Kun Maryati, *Sosiologi Untuk SMA*, n.d.
- Julia, Isro'atun, Indra safari, "Prosiding Seminar Nasional Membangun Generasi Emas 2045 Yang Berkarakter Dan Melek IT Dan Melatih Berpikir Supranatural," *Sumedang Press*, 2018, 110.
- Kadir, Mustamin Anggo, Latief Sahudin, La Ode Ahmad Jazuli, Hafiludin samparaja, Salim, ed., *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika II (SNPMAT) Pembelajaran Matematika Dalam Era Revolusi Indrusti 4.0*, Kendari: Universitas Halu Oleo Press, 2019.
- Kartono, St, *Sekolah Bukan Pasar*, Jakarta: Buku Kompas, 2009.
- Linda sari, Rizki Wahu Yunian Putra, "Pembelajaran Matematika Dengan Metode Acclerated Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa SMP," *Jurnal Al-Jabar*, Vol. 7, No. 2, (2016), p. 218.
- Lisa Agustina, Ghullam Hamdu, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal*

Penelitian Pendidikan, Vol. 12, No. 1, (2011), p. 85–86.

M. Fadillah, Lillif Maullifatul Khorida Filasofa, Wartini, Eliyyil Akbar, Syfa Fauziyah, *Edutainment Anak Unia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana, 2014.

Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Martin Bernard, Sarah Isnaeni, Aditia Ansori, “Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel,” *Jurnal On Education*, Vol. 01, No. 02, (2019), p. 315.

Maulana, Iik Faiqotul, Riana Irawati, “Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Konstektual,” *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1, (2016), p. 128–129.

Mohammad Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, Jogjakarta: Diva Press, 2014.

Muhammad Fendrik, *Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Habits Of Mind Pada Siswa*, Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019.

Muhammad Ibnu sa'ad, *Otodidak Web Programing Membuat Website Edutainment*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.

Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Bani Quraisy, 2004.

Nashihin, Husna, *Pendidikan Akhlak Konstektual*, Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2017.

Nikolaus Duli, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*, Yogyakarta: Depublish Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019.

Novalia dan M. Syazali, *Olah Data Penelitian*, Bandar Lampung : Aura, 2014.

- Novalia, M. Syazali, *Olah Data Penelitian*, Bandar Lampung: Aura, 2014.
- Nyoman Setiawan, "The Implementation OF Accelerated Learning Model MASTER Type To Improve The Motivation And Ict Learning Achievement Of VII B Class Students Of SMP Negeri 1 Sawan in Semester Lili The Academic Year Of 2011/2012," 2012.
- Octavia, Shilphy A., *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Reston, "Principles and Standar Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)," Virginia : NCTM, n.d.
- Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2018.
- Santoso, Singgih, *Statistik Multi Variat*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Setiawan, Agus, "Hubungan Kausal Penalaran Matematis Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Siswa," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 1, (2016), p. 99.
- Statistik Untuk Penelitian*, Surakarta: Seblas Maret University Pers, 2004.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- , *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sugiman, "Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama," *Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1, (2008), p. 56–67.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Ombinasi*

- (*Mixed Method*), Bandung: Alfabeta, n.d.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- , *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Oprasionalnya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- , *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Sumardi, Syarifah Syarifah Yosaphat, “Pengembangan Model Pembelaaran Malclom’s Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1.3, (2015), p. 241.
- Suryabranta, Sumadi, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pres, 2013.
- Susanti, Lidia, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, Jakarta: Elex Media Komputundo, 2020.
- Syafri, *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Syahputra, Iswandi, *Rezim Media: Pergulatan Demokrasi, Jurnalisme Dan Infortainment*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Tohir, Mohammad, “Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Di Banding Tahun 2015,” 2019.
- Tonni Limbong, Janner Simarmata, *Media Dan Multi Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Wijaya, Hengki, *Analisis Data Kualitatif Ilmu Teologi*, Makassar: Sekolah Tinggi Ilmu Theologi Jaffary, 2010.