

EDUTAINMENT : Strategi Mencegah Persepsi Menakutkan Pada Pembelajaran Matematika Sejak Dini (Sebuah Kajian Pustaka)

Matias Vico Anggoro Kristanto¹, Muhamad Nur Azmi Wahyudi²

¹ Magister Pendidikan Matematika, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

² Magister Pendidikan Guru Vokasi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

E-mail: ¹matiaskristanto93@gmail.com*, ²mnazmiw@student.uns.ac.id

*Corresponding Author

Article History: Received: Jun 20, 2024; Accepted: Jun 25, 2024; Published: Jun 30, 2024

ABSTRAK

Belajar matematika dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Namun, di balik megahnya kebermanfaatannya pembelajaran matematika, masih banyak ditemukan permasalahan siswa dalam belajar matematika. Kesulitan belajar matematika yang tidak diatasi sejak dini akan berdampak kesulitan matematika pada jenjang selanjutnya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peran edutainment dalam mengembangkan kemampuan disposisi matematis siswa guna mencegah persepsi menakutkan pada pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan tinjauan naratif dari berbagai artikel ilmiah dengan topik *edutainment* dan kemampuan disposisi matematis. Hasil penelitian diperoleh pengembangan kemampuan disposisi matematis siswa guna mencegah persepsi menakutkan pada pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan konsep pembelajaran edutainment yang dikombinasikan dengan pemilihan media pembelajaran interaktif yang mengandung konten permasalahan kontekstual matematika yang mampu memancing siswa untuk berfikir mencari solusi dari pemecahan masalah dan menggunakan pendekatan SAVI dapat membantu siswa mengembangkan sikap yang lebih positif dan percaya diri terhadap matematika.

Kata kunci: *Edutainment, Disposisi Matematis*



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan negara, seperti yang terdapat dalam tujuan nasional Republik Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebuah bangsa yang maju, bukanlah bangsa yang banyak penduduknya, melainkan bangsa yang memiliki masyarakat berkependidikan. Pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif dan berkarakter sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sesuai dengan definisi pendidikan yang diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas). Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah kompetensi dalam mata pelajaran matematika. Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka tahun 2023 disebutkan urgensi kompetensi matematika yaitu memiliki peran penting

dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Selain itu, matematika dipandang sebagai materi pembelajaran yang harus dipahami sekaligus sebagai alat konseptual untuk mengonstruksi dan merekonstruksi materi tersebut, mengasah, dan melatih kecakapan berpikir yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan. Belajar matematika dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Keberhasilan proses pembelajaran menurut Slameto (2013) dibagi menjadi dua yaitu faktor internal seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor dari luar diri siswa atau faktor eksternal adalah seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Berdasarkan ungkapan Slameto, maka minat belajar matematika menjadi salah satu penentu keberhasilan seseorang dalam belajar matematika. Minat belajar sangat berpengaruh pada psikologis seseorang. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut.

Namun, di balik megahnya kebermanfaatan pembelajaran matematika, masih banyak ditemukan permasalahan siswa dalam belajar matematika. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) ditemukan faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan siswa bahwa pembelajaran matematika menakutkan dan matematika merupakan pembelajaran yang rumit (Putri & Safrizal, 2023). Sedangkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) ditemukan permasalahan pembelajaran siswa penguasaan konsep matematika yang tidak baik dan motivasi belajar yang tidak baik (Meliyani, 2021). Lebih lanjut pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) ditemukan problematika pembelajaran matematika kurangnya keaktifan siswa yang ditunjukkan ketika siswa tidak mau berpikir aktif dan keingintahuan siswa pun tidak nampak bahkan lebih senang mencontek pekerjaan teman (Sihalolo, dkk., 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, kesulitan belajar matematika yang tidak diatasi sejak dini akan berdampak kesulitan matematika pada jenjang selanjutnya. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya keaktifan siswa seperti partisipasi yang rendah dalam pembelajaran matematika tingkat SMA. Menurut Webb, dkk. (2014) keaktifan siswa adalah aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi seperti berani mengutarakan ide sendiri dan terlibat dalam ide orang lain. Salah satu kemampuan dalam bermatematika untuk dapat menangkap berbagai daya dalam belajar matematika disebut dengan istilah disposisi matematis. Kilpatrick, dkk. (2011) menyatakan bahwa,

Mathematical proficiency, as we see it, has five strands: conceptual understanding (comprehension of mathematical concepts, operations, and relations); procedural fluency (skill in carrying out procedures flexibly, accurately, efficiently, and appropriately); strategic competence (ability to formulate, represent, and solve mathematical problems); adaptive reasoning (capacity for logical thought, reflection, explanation, and justification); and productive disposition (habitual inclination to see mathematics as sensible, useful, and worthwhile, coupled with a belief in diligence and one's own efficacy).

Pendapat Kilpatrick, dkk. (2001) menerangkan bahwa kemampuan disposisi matematika berkaitan dengan kecenderungan melihat matematika sebagai alat yang berguna dan berharga. Namun sayangnya rangkaian kegiatan pembelajaran matematika yang terlaksana di lapangan belum menuju ke pembentukan disposisi matematis yang mengakibatkan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Diperlukan stimulus pada siswa sejak dini berupa pentingnya dan keindahan matematika untuk mencegah persepsi menakutkan ketika berhadapan dengan pembelajaran matematika. Diperlukan suplemen bagi siswa maupun siswa sejak dini untuk membangun kemampuan disposisi matematis. Alternatif pengembangan disposisi matematika dapat melalui berbagai aktivitas, yaitu memberi pemahaman tentang pentingnya perilaku yang termuat dalam disposisi matematis, memberikan teladan akan perilaku disposisi matematis

yang diharapkan, siswa dibiasakan untuk berperilaku disposisi matematis yang diharapkan, dan melaksanakan pembelajaran matematika yang terintegrasi dan berkelanjutan (Qodariyah & Hendriana, 2015). Implementasi pembelajaran berbasis kontekstual mampu menerapkan matematika dalam realita kehidupan sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan disposisi matematis siswa yang ditunjukkan pada setiap sintaks dari model pembelajaran kontekstual (Sunendar, 2016). Penerapan model dan metode pembelajaran yang baik dengan menciptakan lingkungan belajar kondusif, aman, nyaman, dan menyenangkan mendorong anak memperoleh pengalaman kontekstual yang berharga dari pembelajaran matematika. Hal tersebut sesuai dengan konsep pembelajaran *edutainment* yang mengusung pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Afirmasi konsep *edutainment* ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan oleh Putra & Setyaningrum (2018) bahwa melalui konsep pembelajaran *edutainment* mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara komprehensif tentang peran *edutainment* dalam mengembangkan kemampuan disposisi matematis siswa guna mencegah persepsi menakutkan pada pembelajaran matematika. Untuk mencapai tujuan tersebut, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apa itu *edutainment* ?
2. Apa itu kemampuan disposisi matematis siswa ?
3. Bagaimana strategi implementasi *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan disposisi matematis siswa?

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian artikel ilmiah ini adalah menggunakan *literature review*. *Literature review* adalah sebuah metode yang sistematis, eksplisit dan reproduisibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap karya-karya hasil penelitian dan hasil pemikiran yang sudah dihasilkan oleh para peneliti dan praktisi (Ulhaq & Rahmayanti, 2020). Tujuan penulisan menggunakan *Literature review* adalah melakukan sintesis terhadap pengetahuan yang sudah ada terkait topik yang akan diteliti untuk menemukan ruang kosong bagi penelitian yang akan dilakukan (Ulhaq & Rahmayanti, 2020). Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan tahapan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penulisan (Nursalam, 2016). Tahapan penulisan dapat dilihat pada Gambar 1, dimulai dengan pengumpulan literasi mengenai pokok bahasan yang mengacu pada minat belajar siswa, disposisi matematis dan *edutainment* pada pembelajaran matematika yang diambil dari *Google Scholar* dan *Scopus*. Pokok bahasan tersebut dibaca, dikaji, dianalisis, dan dipahami oleh penulis untuk mendapatkan informasi pada artikel berkaitan dengan pertanyaan penelitian.



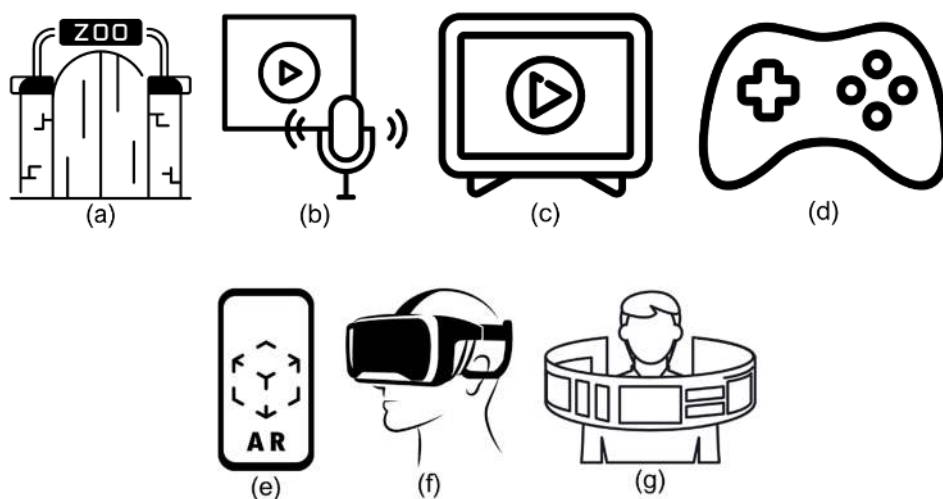
Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian diperoleh dari hasil sintesis pengumpulan data pustaka untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan peran *edutainment* dalam mengembangkan kemampuan disposisi matematis siswa guna mencegah persepsi menakutkan pada pembelajaran matematika.

1. *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*, atau dengan kata lain *edutainment* merupakan kombinasi dari pendidikan dan hiburan. Konsep pembelajaran *edutainment* mengemas pembelajaran dalam bentuk hiburan. *Edutainment* didefinisikan sebagai teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan bentuk hiburan modern dalam pengajaran tradisional untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan (Anikina & Yakimenko, 2015). *Edutainment* berperan menjembatani kesenjangan antara pendidikan tradisional dan teknologi modern, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Pengertian *edutainment* juga dikemukakan oleh Putra & Setyaningrum (2018) bahwa *edutainment* adalah gabungan dari pendidikan dan hiburan, dirancang untuk mendidik sambil menghibur menggunakan berbagai media seperti perangkat lunak multimedia, situs internet, musik, film, video, permainan komputer, dan program TV. *Edutainment* berperan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Satu contoh ketika mata pelajaran sejarah, sebuah permainan video yang menceritakan peristiwa sejarah dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami konteks dengan lebih baik daripada hanya membaca buku teks. Sedangkan dalam mata pelajaran sains, animasi dan simulasi interaktif dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak terkhusus pada pelajaran matematika. Pada mata pelajaran bahasa, hasil penelitian yang dilakukan oleh Anikina & Yakimenko (2015) diperoleh *edutainment* memiliki potensi metodologis yang signifikan dalam pengajaran, khususnya dalam pengajaran Bahasa Inggris karena dapat menjadi alat efektif untuk mengembangkan kompetensi komunikasi bahasa asing.



Gambar 2. Penerapan Konsep *Edutainment* (Wahyuddin & Indrajit, 2021)

Gambar 1 menunjukkan penerapan konsep belajar *edutainment* yang diimplementasikan melalui multimedia menurut Wahyuddin & Indrajit (2021), dengan pembagian sebagai berikut :

- a. Penerapan *edutainment* dalam peran nyata
- b. Penerapan *edutainment* dalam audio visual
- c. Penerapan *edutainment* dalam video televisi
- d. Penerapan *edutainment* dalam virtual games
- e. Penerapan *edutainment* dalam Augmented Reality (AR)
- f. Penerapan *edutainment* dalam Virtual Reality (VR)
- g. Penerapan *edutainment* dalam Mixed Reality

Edutainment dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika untuk memfasilitasi aplikasi dari konsep matematika dan sebagai sumber belajar yang dapat dihubungkan dengan pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini mengafirmasi pernyataan dari *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) yang menganjurkan integrasi teknologi terkini dengan fokus pada tujuan pembelajaran matematika. Penelitian implementasi *edutainment* mendapatkan hasil positif ketika dieksperimenkan dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Putra & Setyaningrum (2018) menunjukkan bahwa konsep pembelajaran *edutainment* efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti penggunaan smartphone, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Siswa yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal yang sama juga ditunjukkan dalam penelitian Lynch-Arroyo & Asing-Cashman (2016) bahwa eksplorasi penggunaan *edutainment*, khususnya seri televisi berbasis matematika “Numb3rs”, sebagai sarana pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* memfasilitasi transisi proses berpikir siswa menuju tingkat berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan keaktifan siswa.

2. Kemampuan Disposisi Matematis Siswa

Menurut Katz (1993) Disposisi adalah kecenderungan untuk berperilaku tertentu yang sadar, teratur, dan sukarela, mengarah pada tujuan tertentu. Kemampuan disposisi dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu unsur yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran matematika siswa. Definisi kemampuan disposisi matematis oleh para ahli disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Definisi Kemampuan Disposisi Matematis oleh Ahli

Ahli	Definisi
Kilpatrick, Swafford, & Findell (2001)	Disposisi matematis adalah kebiasaan untuk melihat matematika sebagai sesuatu yang logis, berguna, dan berharga, ditambah dengan keyakinan dalam ketekunan belajar matematika
Syaban (2009)	Disposisi matematis adalah sikap kritis, cermat, objektif, terbuka, menghargai keindahan matematika, serta rasa ingin tahu dan senang belajar matematika
Sumarmo (2010)	Disposisi matematis adalah keinginan, kesadaran, dan dedikasi yang kuat untuk berpikir dan berbuat secara matematik dengan cara yang positif
Sunendar (2016)	Disposisi matematis adalah ketertarikan, apresiasi, dorongan, kesadaran, atau kecenderungan yang kuat untuk belajar matematika dan berperilaku positif dalam menghadapi masalah matematika

Hendriana, Rohaeti, & Sumarmo, (2017)	Pandangan positif terhadap matematika berupa terlihat cenderung kuat dalam rasa ingin tahu, cenderung ulet dan gigih serta cenderung percaya diri, cenderung reflektif atas cara berpikirnya dalam menyelesaikan masalah matematika.
---------------------------------------	--

Berdasarkan definisi kemampuan disposisi matematis dari para ahli, Hakim (2019) menyebutkan karakteristik dari disposisi matematis berupa sikap menunjukkan gairah dalam belajar matematika, sikap menunjukkan perhatian yang serius dalam belajar matematika, sikap menunjukkan kegigihan dalam menghadapi permasalahan pembelajaran matematika, sikap menunjukkan rasa percaya diri dalam belajar dan menyelesaikan masalah matematika, sikap menunjukkan rasa ingin tahu tentang materi pelajaran matematika yang sedang dan yang akan dipelajari, serta sikap ikhlas berbagi pemahaman matematika dengan orang lain. Kemampuan disposisi matematis berpengaruh pada prestasi belajar siswa yang ditunjukkan pada penelitian Hakim (2019) disebutkan pentingnya sikap positif siswa terhadap matematika dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan disposisi matematis siswa, pengukuran kemampuan tersebut dapat diukur melalui indikator disposisi matematika menurut NCTM (Sormin, 2017) antara lain: 1) percaya diri terhadap kemampuan penyelesaian masalah menggunakan matematika; 2) memiliki keingintahuan, minat belajar yang tinggi, dan memiliki daya cipta dalam aktivitas matematika; 3) gigih dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan persoalan matematika; 4) berfikir fleksibel dalam mencari solusi dari pemecahan masalah dan mengeksplor metode alternatif sebagai sumber lain dalam penyelesaian masalah matematika; 5) merefleksi dan memonitor hasil kerja beserta pemikiran; 6) menghargai aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari; dan 7) mengapresiasi peran matematika sebagai alat maupun bahasa dalam budaya dan nilainya. Beberapa hal yang dapat menunjang kemampuan disposisi matematis siswa yaitu guru harus menjadi contoh dengan menunjukkan perilaku yang mencerminkan disposisi matematis yang baik, siswa harus dibiasakan untuk berperilaku sesuai dengan disposisi matematis yang diharapkan, pembelajaran matematika harus dilakukan secara terintegrasi dan berkelanjutan dengan menggunakan strategi, pendekatan, model, dan metode yang tepat untuk membangun disposisi matematis (Hakim, 2019) serta penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi pembelajaran (Fairus, dkk., 2023).

3. Strategi Implementasi Edutainment untuk Meningkatkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa

a. Prinsip pembelajaran

Guna memaksimalkan konsep pembelajaran *edutainment*, terdapat beberapa prinsip pembelajaran *edutainment* yang harus diperhatikan menurut Suyadi (sebagaimana dikutip dalam Wahyuddin & Indrajit, 2021) sebagai berikut :

- 1) Mampu menjembatani proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil pembelajaran,
- 2) Pembelajaran berlangsung dalam situasi kondusif dengan memperhatikan asumsi
 - a) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif akan memperlambat, bahkan menghentikan niat belajar siswa.
 - b) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar
 - c) Dengan menggunakan metode pembelajaran tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar dapat dioptimalkan

- 3) Pembelajaran terpusat pada siswa, dengan terlebih dahulu memahami kebutuhan anak,
- 4) Pembelajaran yang lebih humanis

b. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam rangka menyempurnakan prinsip pembelajaran *edutainment* dengan model pembelajaran yang tepat diperlukan media pembelajaran untuk mendukung konsep pembelajaran *edutainment* yang menyenangkan namun tetap berlandaskan tujuan meningkatkan kemampuan disposisi matematis siswa. Sejalan dengan prinsip pembelajaran *edutainment*, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pemahaman informasi dari sumber belajar atau guru kepada siswa melalui alat indera siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan sikap positif siswa dalam pembelajaran matematika adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media dengan menerapkan perpaduan beberapa media, salah satunya yang dapat digunakan oleh pengguna sebagai alat kontrol untuk melakukan interaksi dan mewujudkan pembelajaran yang aktif (Kristanto, 2023).



Gambar 2. Penerapan *edutainment* dalam video interaktif (Kristanto, 2023)

Melalui keinteraktifan media pembelajaran menumbuhkan rasa percaya diri, keingintahuan, dan minat belajar yang tinggi pada siswa dalam pembelajaran matematika. Pemilihan media pembelajaran interaktif disarankan memperhatikan kandungan konten matematika yang tersaji. Konten matematika yang tersaji dianjurkan mengandung permasalahan kontekstual yang mampu memancing siswa untuk berfikir fleksibel dalam mencari solusi dari pemecahan masalah dan mengeksplor alternatif lain dalam penyelesaian masalah matematika, menghargai aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan rasa gigih dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan persoalan matematika.

c. Pendekatan Pembelajaran yang Tepat

Proses pembelajaran yang menyenangkan tidak terlepas dari pemilihan pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran menggunakan cara belajar SAVI (Somantik, Auditori, Visual, dan Intelektual) mampu memaksimalkan peran multi sensoris siswa dalam belajar matematika. Wahyuddin & Indrajit (2021) mengungkapkan melalui cara

belajar somatik dapat melibatkan aspek kinestetik siswa, melalui cara belajar auditori menekankan pada aspek pendengaran siswa, melalui cara belajar visual menekankan pada aspek penglihatan untuk menangkap materi pelajaran yang disampaikan melalui tulisan atau gambar, dan melalui cara belajar intelektual yang menekankan pada aspek penalaran atau logika. Gaya belajar multisensoris memiliki korelasi positif dengan kemampuan disposisi matematis siswa melalui peningkatan pemahaman, keterlibatan dan motivasi, fleksibilitas pembelajaran, dan pengurangan kecemasan. Implementasi pendekatan SAVI dapat membantu siswa mengembangkan sikap yang lebih positif dan percaya diri terhadap matematika.

KESIMPULAN

Kesulitan belajar matematika yang tidak diatasi sejak dini akan berdampak kesulitan matematika pada jenjang selanjutnya, seperti permasalahan persepsi matematika yang menakutkan bagi siswa. Diperlukan solusi pengembangan kemampuan disposisi matematis siswa dengan menggunakan konsep pembelajaran *edutainment*. Hasil sintesis artikel ilmiah beserta buku berkaitan dengan *edutainment* dan kemampuan disposisi matematis diperoleh bahwa pengembangan kemampuan disposisi matematis siswa guna mencegah persepsi 'menakutkan' pada pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan konsep pembelajaran *edutainment* yang dikombinasikan dengan pemilihan media pembelajaran interaktif yang mengandung konten permasalahan kontekstual matematika yang mampu memancing siswa untuk berfikir mencari solusi dari pemecahan masalah dan menggunakan pendekatan SAVI dapat membantu siswa mengembangkan sikap yang lebih positif dan percaya diri terhadap matematika.

REFERENSI

- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education . *International Conference on Research Paradigms Transformation in Social Sciences 2014* (pp. 475 – 479). Procedia - Social and Behavioral Sciences.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Fairus, Fauzi, A., & Sitompul, P. (2023). Analisis Kemampuan Disposisi Matematis pada Pembelajaran Matematika Siswa SMKN 2 Langsa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2382-2390. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2549>
- Hakim, A. R. (2019). Menumbuhkembangkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa . *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2019 Universitas Indraprasta PGRI* (pp. 555-564). Jakarta: Prosiding DPNPM Unindra 2019.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: Ferika Aditama.
- Katz, L. (1993). *Dispositions as Educational Goals*. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. <http://www.edpsycinteractive.org/files/edoutcomes.html>.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. Washington DC: National Academy Press.
- Kristanto, M. V. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS STORY BASED LEARNING PADA KONSEP ALJABAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS*. Surakarta: SKRIPSI Universitas Sebelas Maret.
- Lynch-Arroyo, R., & Asing-Cashman, J. (2016). Using edutainment to facilitate mathematical thinking and learning: An exploratory study. *Journal of Mathematics Education*, 37-52.
- Meliyani, N. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Matematika dan Solusi Alternatif di SMP Negeri 1 Rambang. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1718 – 1723. doi:10.31949/educatio.v7i4.1530
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba.
- Putra, W. D., & Setyaningrum, W. (2018). The effect of edutainment toward students' interest in learning mathematics. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series*. doi:10.1088/1742-6596/1097/1/012120

- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 12 Baruh-Bukit. *JURMIA : Jurnal Riset Madrasah Ibtidayah*, 3(1), 66-77. doi:<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i2.1346>
- Qodariyah, L., & Hendriana, H. (2015). Mengembangkan kemampuan komunikasi dan disposisi matematik siswa SMP melalui discovery learning. *Edusentris, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 241-252.
- Sihalolo, I. M., Asyiril, & Azainil. (2021). PENGARUH KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman*, (pp. 33-42). Samarinda.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sormin, M. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Smp Muhammadiyah Kota Padangsidempuan. *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 2(1), 53-79. doi:<https://doi.org/10.31604/muaddib.v2i1.156>
- Sumarmo, U. (2010). *Berfikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik*. Bandung: FPMIPA UPI. Retrieved from https://www.academia.edu/10346582/BERFIKIR_DAN_DISPOSISI_MATEMATIK_APA_MENGAP_A_DAN_BAGAIMANA_DIKEMBANGKAN_PADA_PESERTA_DIDIK
- Sunendar, A. (2016). Mengembangkan disposisi matematik melalui model pembelajaran kontekstual. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(1), 1-9.
- Syaban, M. (2009). Menumbuhkembangkan daya dan disposisi matematis siswa Sekolah Menengah Atas melalui pembelajaran investigasi. *EDUCATIONIST*, 3(2), 129-136.
- Ulhaq, Z. S., & Rahmayanti, M. (2020). *Panduan Penulisan Skripsi Literature Review*. Malang: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Wahyuddin, M. I., & Indrajit, R. E. (2021). *EDUTAINMENT Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatid, dan Tangguh*. Yogyakarta: ANDI.
- Webb, N. M., Franke, M. L., Ing, M., Wong, J., Fernandez, C. H., Shin, N., & Turrou, A. C. (2014). Engaging With Others' Mathematical Ideas : Interrelationships Among Student Partisipation, Teachers' Instructional Practices, and Learning. *International Journal of Educational Research*, 63(1), 79-33. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.ijer.2013.02.001>