

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP  
UNTUK SUBPOKOK BAHAN MENYELESAIKAN OPERASI BENTUK  
PECAHAN ALJABAR BERBASIS KOMPUTER  
YANG MEMUAT ASPEK-ASPEK *EDUTAINMENT*

Oleh:

Lutfi Ariawati  
023124028

ALFISTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar" (2) mengetahui apakah media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, (3) mengetahui apakah media yang dikembangkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan instrumen yang dilakukan mengikuti metode pengembangan sistem pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah: (1) angket untuk guru, (2) angket minat, (3) angket evaluasi media, dan (4) soal *pretest* dan *posies!*. Angket untuk guru dan siswa memperhatikan kecenderungan tiap jawaban dan akan digunakan jika jawaban "perlu" minimal 75%. Angket minat dan evaluasi media dianalisis dengan kriteria jawaban positif minimal 75%. Media dikatakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika minimal 75% siswa mengalami kenaikan skor pada *pretest* ke *posiest*.

Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: (1) Aspek-aspek *edutainmen!* yang ada dalam media dari kajian pustaka dan masukan angket untuk guru, Kurikulum, kondisi siswa dan sekolah. Aspek *edutainmen!* antara lain materi yang relevan dengan Kurikulum, musik, tampilan yang baik, warna, gambar, dan lain-lain. Tahap perancangan diperoleh desain tampilan, alur pembelajaran, perancangan materi, dan program utama pembuatan media. Tahap produksi menghasilkan media pembelajaran dalam kemasan CD. Ujicoba dilakukan di SMP Negeri 11 Yogyakarta. Evaluasi dilakukan berdasarkan analisis data-data yang diperoleh dari angket dan masukan dosen. (2) Media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar" yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian bahwa 94,60% siswa mempunyai skor jawaban positif tiap butir pertanyaan minimal 6 dari kemungkinan skor maksimal 8. (3) Media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar" yang dikembangkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian bahwa 83,78% siswa mengalami kenaikan skor *pretest* ke *posies!*.

Kata kunci : Media, *edutainmen!*, Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar, ADDIE

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP  
UNTUK SUBPOKOK BAHASAN MENYELESAIKAN OPERASI BENTUK  
PECAHAN ALJABAR BERBASIS KOMPUTER  
YANG MEMUAT ASPEK-ASPEK EDUTAINMENT**

**016:**

**Purniawati**

**023124028**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar" (2) mengetahui apakah media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, (3) mengetahui apakah media yang dikembangkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan instrumen yang dilakukan mengikuti metode pengembangan sistem pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah: (1) angket untuk guru, (2) angket minat, (3) angket evaluasi media, dan (4) soal *pretest* dan *posttest*. Angket untuk guru memperhatikan kecenderungan tiap jawaban dan akan digunakan jika jawaban "perlu" minimal 75%. Angket minat dan evaluasi media dianalisis dengan kriteria jawaban positif minimal 75%. Media dikatakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika minimal 75% siswa mengalami kenaikan skor pada *pretest* ke *posttest*.

Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: (1) Aspek-aspek *edutainment* yang ada dalam media dari kajian pustaka dan masukan angket untuk guru, Kurikulum, kondisi siswa dan sekolah. Aspek *edutainment* antara lain materi yang relevan dengan Kurikulum, musik, tampilan yang baik, warna, gambar, dan lain-lain. Tahap perancangan diperoleh desain tampilan, alur pembelajaran, perancangan materi, dan program utama pembuatan media. Tahap produksi menghasilkan media pembelajaran dalam kemasan CD. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 11 Yogyakarta. Evaluasi dilakukan berdasarkan analisis data-data yang diperoleh dari angket dan masukan dosen. (2) Media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar" yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian bahwa 94,60% siswa mempunyai skor jawaban positif tiap butir pertanyaan minimal 6 dari kemungkinan skor maksimal 8. (3) Media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar" yang dikembangkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian bahwa 83,78% siswa mengalami kenaikan skor *pretest* ke *posttest*.

Kata kunci : Media, *edutainment*, Menyelesaikan Operasi Bentuk Pecahan Aljabar, ADDIE