

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK SISWA SMP KELAS VIII PADA  
POKOK BAHASAN PERSAMAAN GARIS LURUS**

**Oleh  
Ratini  
NIM.023124010**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *edutainment* untuk siswa SMP kelas VIII pada pokok bahasan Persamaan Garis Lurus, serta untuk mengetahui dampak penggunaannya pada motivasi belajar, pemahaman dan aplikasi matematika siswa.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk, yaitu berupa CD Pembelajaran matematika berbasis *edutainment* untuk pokok bahasan Persamaan Garis Lurus. Subjek penelitian terdiri dari 39 siswa SMP Muhammadiyah 3 Depok, 30 guru matematika. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket aspek-aspek *edutainment*, angket motivasi, angket evaluasi media, angket keterampilan siswa mengoperasikan komputer, serta soal tes awal dan tes akhir. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik persentase. Analisis tambahan untuk tes awal dan tes akhir menggunakan uji t.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* pada pokok bahasan Persamaan Garis Lurus dilakukan melalui 5 tahap, yaitu: pembuatan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, dan *testing*. Data yang diperoleh dari pembuatan *concept* digunakan untuk *design* CD Pembelajaran selanjutnya dilakukan pengumpulan bahan yang diperlukan, dilanjutkan dengan *assembly* menggunakan program *Macromedia Flash Professional 8*. Ujicoba dilakukan sebanyak dua kali untuk mengetahui dampak penggunaan CD Pembelajaran yang telah dikembangkan. Ujicoba pertama dilanjutkan dengan revisi media yang selanjutnya digunakan untuk ujicoba kedua. Media Pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi 75% dari 36 siswa yang mengikuti ujicoba media pertama. Sebanyak 66,7% siswa memiliki pemahaman dan aplikasi matematika yang meningkat. Analisis menggunakan uji-t diketahui bahwa rata-rata nilai tes akhir lebih besar dari nilai tes awal. Dengan demikian, media pembelajaran matematika berbasis *edutainment* yang dikembangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan pemahaman dan aplikasi matematika siswa untuk pokok bahasan Persamaan Garis Lurus, namun peningkatan tersebut baru terlaksana pada 66,7%.