

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK SISWA SNIP KELAS VII
PADA POKOK BAHASAN "SKALA "

Oleh:
Siti Tvuzaro'ah
023124025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Skala", (2) mengetahui apakah media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat 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 program, dan (4) soal pretes dan postes. Kisi-kisi instrumen 1, 2, 3 diperoleh dari kajian pustaka, dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Instrumen ke-4 diujicobakan di SMP 14 Yogyakarta untuk memperoleh soal-soal yang memenuhi syarat. Dari hasil uji coba soal diperoleh 14 soal yang memenuhi syarat untuk digunakan sebagai soal pretes dan postes pada tahap *implementation* dengan reliabilitas 0,672. Subjek penelitian terdiri dari: 5 guru matematika SMP, 37 siswa SMP 14 Yogyakarta untuk uji coba soal, 53 siswa untuk uji coba media pertama, dan 15 siswa untuk uji coba media kedua yang dipilih secara acak.

Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: (1) perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Skala" melalui dua tahap. Pertama, tahap perencanaan yang terdiri dari analisis dan desain. Analisis dilakukan terhadap aspek-aspek *edutainment* dan kurikulum materi Skala. Desain meliputi pembuatan alur pembelajaran, pembuatan garis-garis besar isi media, dan pembuatan desain tampilan. Kedua, tahap pengembangan yang meliputi pembuatan media dengan mengacu pada analisis dan desain yang telah dilakukan, uji coba di SMP, dan evaluasi. (2) media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Skala" yang dikembangkan peneliti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian bahwa 83 % responden mempunyai skor minimal 6 dari kemungkinan skor maksimal 8. (3) media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk materi "Skala" yang dikembangkan mampu meningkatkan prestasi siswa. Hal ini berdasarkan pada hasil uji hipotesis terhadap rata-rata selisih nilai postes dan pretes menggunakan $\alpha = 0,05$. Dari uji tersebut diperoleh nilai $t = 1,72 < t_{0,05;14} = 2,408$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai postes lebih besar daripada rata-rata nilai pretes.

Kata kunci : Media, *edutainment*, skala, ADDIE