

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI KELAS VII SMP

Ayu Nur Wijayanti¹, Fatimatul Khikmiyah²

Universitas Muhammadiyah Gresik¹

Universitas Muhammadiyah Gresik²

wijayanti_nur@gmail.com¹

fatimatulkhikmiyah@gmail.com²

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP. Media pembelajaran diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika karena karakteristik matematika yang abstrak. Visualisasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Perkembangan teknologi dan informasi berdampak pada berkembangnya visualisasi dalam bentuk animasi dan suara. Media *edutainment* merupakan media yang dikembangkan dengan *Macromedia Flash 8* dan diharapkan dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan karena unsur gambar, animasi dan suara.

Model pengembangan media ini mengacu pada model ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molend. Uji coba terbatas dilaksanakan di kelas VII-A SMP Muhammadiyah 1 Gresik dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket dan pengamatan sedangkan instrument dalam penelitian ini adalah 1). Lembar angket gaya belajar peserta didik, 2). Lembar angket respon peserta didik, 3). Lembar angket kepraktisan media, 4). Lembar validitas media, 5). Soal tes, 6). Lembar pengamatan aktifitas peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan persentase akhir dari validator sebesar 82,6%, artinya media tersebut dikatakan sangat valid. Penilaian secara umum validator didapatkan bahwa media pembelajaran *edutainment* termasuk praktis. Dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan menunjukkan bahwa media *edutainment* efektif karena telah memenuhi 3(tiga) kriteria yang ditetapkan. Demikian desain media pembelajaran *edutainment* yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Penelitian Pengembangan, Edutainment, Aritmatika Sosial

Abstract

The aim of this development research is providing an edutainment learning media in social arithmetic material in the seventh grade of junior high school. A learning media is needed by students in learning math because of an abstract characteristic of math. Visualization is one of the way to concretize something abstract. The development of technology and information has an impact on the development of visualization in the form of animation and sound. An edutainment media is a media developed with Macromedia Flash 8 and expected to make math learning become more interesting because of picture, animation, and sound aspects.

The development of this model focuses on ASSURE model developed by Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, and Michael Molend. The try out was conducted in class of VII-A in Muhammadiyah Junior High School 1 of Gresik with 24 students consisted of 11

male and 13 female. The method of collecting data is test, questionnaire, and observation, while the instruments of the study are 1). Questionnaire of students' learning style, 2). Questionnaire of students' response, 3). Questionnaire of media practicality, 4). Sheet of media validation, 5). Questions of the test, 6). Sheet of observation.

The result of the analysis showed the final percentage of validator was 82,6%, means the media was valid. The general evaluation of the validator showed that the edutainment learning media is practically good. The try out result showed that the edutainment learning media was effective since it has three assigned criteria, valid, practical, and effective.

Keywords : *development research, edutainment, social arithmetic*

PENDAHULUAN

Karakteristik matematika yang abstrak membuat pelajaran ini tidak mudah untuk dipelajari. Meskipun demikian Sundayana (2013:2) mengemukakan bahwa setiap orang harus mempelajari matematika karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Akan tetapi pada umumnya guru mengajarkan matematika secara mekanistik yaitu menerangkan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh cara mengerjakan soal dan meminta peserta didik untuk mengerjakan soal yang sejenis. Model ini menekankan pada hafalan konsep bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan operasinya.

Perkembangan teknologi multimedia yang semakin baik memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan sehingga dalam proses pembelajaran sumber belajar dalam kelas tidak harus berupa teks dari buku saja tetapi lebih luas dari itu. Visualisasi merupakan salah satu cara yang yang dapat dilakukan untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Pada era sekarang visualisasi berkembang dalam

bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambah dengan suara (visual).

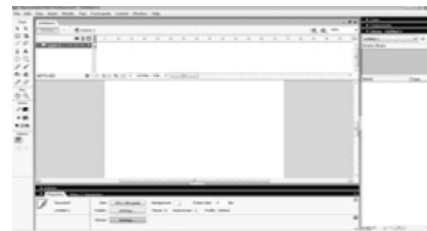
Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika yaitu media *edutainment*. Menurut Priatna (2011: 3) "kata *edutainment* merupakan penggabungan dua istilah dalam bahasa inggris yaitu *education* dan *entertainment*. Arti *education* adalah pendidikan, sedangkan *entertainment* artinya hiburan. Jadi *edutainment* dapat diartikan sebagai pendidikan yang menghibur dan menyenangkan". Dengan memasukkan komputer dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana yang menyenangkan karena peserta didik dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Di samping itu, gambar dan suara yang dirancang membuat peserta didik tidak cepat bosan.

Macromedia flash adalah sebuah program *multimedia* dan animasi yang digunakan untuk membuat permainan, animasi kartun, dan aplikasi *multimedia* interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif yang kini banyak dijumpai dalam CD bonus yang disertakan dalam majalah-majalah komputer

populer. *Macromedia Flash 8* merupakan versi pengembangan dari *Macromedia Flash MX 2004*. Animasi yang dihasilkan *Macromedia Flash 8* adalah animasi berupa file *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks, dapat mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain.

Pengembangan media berbasis *edutainment* ini menggunakan *Macromedia Flash 8* karena *Flash* memiliki fitur menggambar yang baik sekaligus dapat menganimasikannya. Selain itu menurut tim divisi penelitian dan pembangunan MADCOMS (2006: 3) kelebihan dari pemrograman flash terletak pada kemudahan penggunaannya, yaitu : 1) orang yang awam dalam dunia desain, pemrograman, dan animasi tidak harus memiliki bekal pengetahuan yang tinggi, 2). pengguna dapat berkreasi sesuai dengan keinginannya, 3). ukuran file yang dihasilkan kecil, 4). file yang dihasilkan bertipe (ekstensi) FLA yang bersifat fleksibel karena dapat dirubah menjadi file yang bertipe .swf, .html, .jpeg, dan lainnya, 5). dapat membuat tombol interaktif, 6). dapat membuat transparansi warna.

Software macromedia flash yang digunakan yaitu *macromedia flash professional 8*. Dalam menjalankan *macromedia flash professional 8* dapat dilakukan sebagai berikut: 1). tekan tombol start, 2). pilih *All programs*, 3). pilih *macromedia*, 4). pilih *macromedia flash professional 8*, maka akan tampil jendela program yang tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Jendela Program Macromedia Flash 8

Selain itu, *Macromedia flash professional 8* memiliki beberapa elemen yang digunakan dalam membuat animasi yaitu:

1). *toolbox* (menampilkan beberapa piranti yang digunakan untuk memuat objek seni dan digunakan dalam pewarnaan objek). Berikut ini merupakan gambar dari *toolbox*



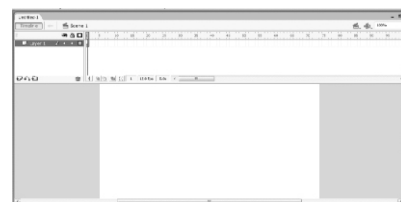
Gambar 2. Toolbox

2). *Timeline* (berisi *layer*, *frame*, *blank keyframe*, dan *keyframe*). Berikut ini merupakan gambar dari *timeline*



Gambar 3. Timeline

3). *Stage*, juga disebut dengan lembar kerja untuk menempatkan objek-objek animasi. Berikut ini merupakan gambar dari *stage*.



Gambar 4. Stage

4). *Properties inspector*. Panel ini digunakan untuk mengatur properties dan tampilan dari objek terpilih. Berikut ini merupakan gambar *properties inspector*.



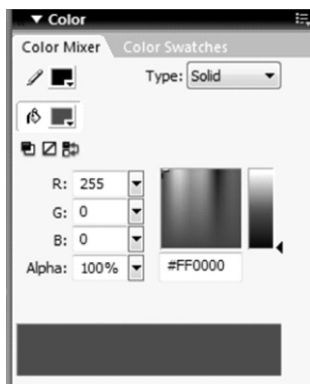
Gambar 5. Properties Inspector

5). *Actions*. Jendela ini digunakan untuk menuliskan perintah *action Script* untuk membuat sebuah animasi. Dengan adanya *action* memungkinkan untuk mengontrol gambar yang akan dianimasikan. Berikut ini merupakan gambar *actions*.



Gambar 6. Actions

6). *Color mixer*. Panel ini digunakan untuk mengolah warna pada sebuah objek terpilih, ada 5 tipe warna yaitu *none*, *solid*, *linier*, *radial*, dan *bitmap*. Berikut ini merupakan gambar dari *color mixer*.



Gambar 7. Color Mixer

7). *Library*. Panel *library* menampung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage* seperti simbol *graphic*, *button* dan *movie clip*. Berikut ini merupakan gambar dari *library*.



Gambar 8. Library

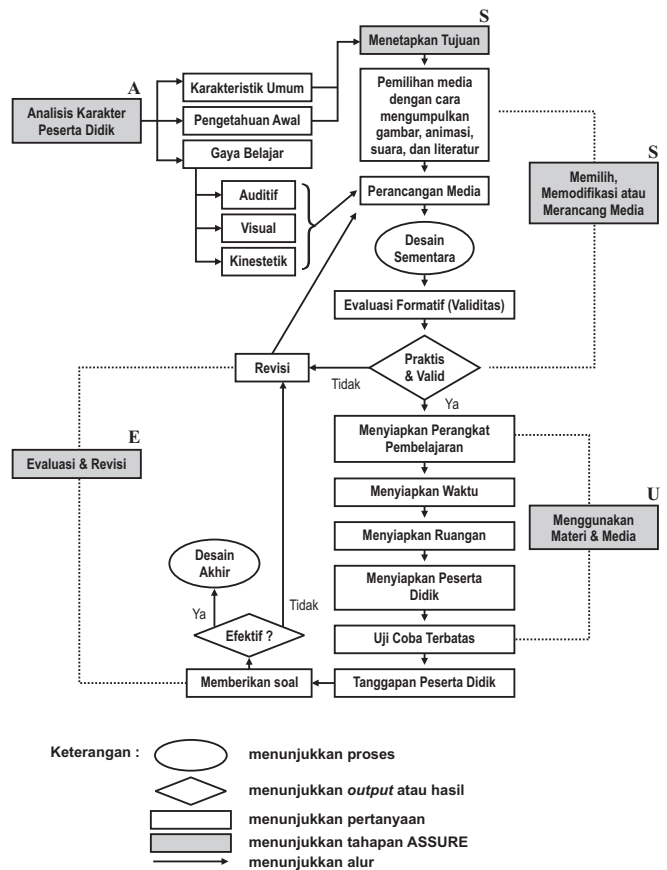
Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah aritmatika sosial yaitu materi yang berkaitan dengan penggunaan uang dalam kehidupan. Menurut Yansyah (2014: 1) ciri-ciri materi aritmatika sosial yaitu: 1). selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, 2). berkaitan dengan perekonomian atau perdagangan serta transaksi jual-beli, 3). terdapat harga keseluruhan, harga satuan atau per unit, harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi serta rabat (diskon), pajak, bruto, tara, dan netto, 4). perhitungan dalam materi ini menggunakan konsep aljabar melalui operasi hitung yang berupa pecahan dan lain-lain, 5). bentuk contoh soalnya berupa soal cerita.

Berdasarkan pada paparan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP?

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Menurut Setyosari (2012: 214) “penelitian pengembangan adalah penelitian-penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk dan desain”. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Uji coba terbatas dilaksanakan di kelas VII-A Gresik dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 sedangkan uji coba terbatas dilaksanakan pada bulan Maret 2015.

Model pengembangan media ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molenda dalam Pribadi (2011: 31-34) yaitu model ASSURE. Tahap-tahapnya yaitu yaitu *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik peserta didik), *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select, modify or design media* (memilih, memodifikasi atau merancang media), *Utilize materials* (menggunakan materi dan media), *Require learner response* (meminta tanggapan peserta didik), and *Evaluate and revision* (evaluasi dan revisi). Berikut ini adalah proses pengembangan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran disajikan pada diagram berikut:



Gambar 9. Proses Pengembangan Model ASSURE

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: 1). Angket, digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran *edutainment* hasil pengembangan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup karena angket yang disusun sudah menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilihnya. Pilihan jawaban menggunakan 4 tingkatan. Angket yang digunakan meliputi angket gaya belajar, angket respon peserta didik, angket kepraktisan media, dan angket validitas media, 2). Tes, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media

pembelajaran *edutainment*. Tes ini juga berfungsi untuk mengetahui apakah media tersebut memenuhi kriteria efektif, 3). Pengamatan, dilakukan untuk memperoleh data berupa penilaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media *edutainment*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah, 1). Lembar angket gaya belajar peserta didik, 2). Lembar angket respon peserta didik, 3). Lembar angket kepraktisan media, 4). Lembar validitas media, 5). Soal tes, 6). Lembar pengamatan aktifitas peserta didik

Data yang diperoleh kemudian di analisis dan dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran *edutainment*. Analisis yang dilakukan meliputi: 1). Analisis karakteristik peserta didik, dilakukan dengan menghitung dominasi usia dan jenis kelamin peserta didik, 2). Analisis pengetahuan awal peserta didik, 3). Analisis gaya belajar peserta didik, menentukan gaya belajar yang paling dominan 4). Analisis kepraktisan media, media dikatakan praktis apabila penilaian pada lembar kepraktisan dari para ahli menyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan tanpa revisi atau sedikit revisi, 5). Analisis kevalidan media, media dikatakan valid dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar apabila hasil validasi terhadap program lebih dari atau sama dengan 61% 6). Analisis keefektifan media, Secara keseluruhan media pembelajaran *edutainment* dikatakan efektif apabila memenuhi 3 syarat menurut Hobri (2010: 27) yaitu (1) Secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75% dari seluruh peserta didik, (2) Apabila persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau

sama dengan 65% dan dikatakan cukup baik, (3) Apabila jumlah peserta didik yang aktif pada seluruh pertemuan mencapai lebih dari 50%.

HASIL

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik (*Analyze learner characteristics*) diperoleh data bahwa peserta didik dikatakan cukup mampu mengoperasikan komputer. Sikap peserta didik terhadap materi matematika berbeda antara laki-laki dan perempuan, peserta didik laki-laki hanya beberapa saja yang antusias saat pembelajaran matematika berlangsung. Sebaliknya peserta didik perempuan bersikap positif saat pembelajaran matematika berlangsung. Analisis terhadap pengetahuan awal siswa menunjukkan bahwa materi pra syarat yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah persamaan dan pertidaksamaan linier satu variable, aritmatika dasar dan persentase. Dari hasil penyebaran angket gaya belajar tersebut didapatkan hasil bahwa 11 peserta didik memiliki gaya belajar visual, 6 peserta didik memiliki gaya belajar auditif, dan 4 orang memiliki gaya belajar kinestetik. Sedangkan 3 peserta didik tidak mengisi angket karena sakit.

Analisis terhadap tujuan pembelajaran (*State performance objectives*) mengacu pada Standar Kompetensi 3 (Aljabar). KD yang digunakan 3.3 yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Adapun tujuan pembelajarannya adalah 1). Peserta didik dapat menentukan harga satuan, harga pembelian, harga penjualan dari suatu barang, 2). Peserta didik dapat menentukan untung atau rugi dari suatu barang, 3). Peserta didik dapat menentukan persentase untung atau

rugi dari suatu barang, 4). Peserta didik dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan diskon, 5). Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan pajak, 6). Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan bruto, tara, dan netto, 7). Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan bunga tunggal dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap memilih, memodifikasi dan merancang media (*Select, modify or design media*) dilakukan 3 (tiga) kegiatan yaitu memilih media, merancang media dan evaluasi formatif. Proses pemilihan media dilakukan dengan Seperti mengumpulkan literatur atau pustaka yang relevan dengan materi aritmatika sosial yaitu buku yang diterbitkan oleh Kemendikbud (2014) yang berjudul Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 2 (Edisi Revisi 2014). Buku dan tutorial mengenai *macromedia flash* yaitu Hidayatullah, dkk (2011) yang berjudul Animasi Pendidikan Menggunakan Flash, dan MADCOMS (2006) yang berjudul Mahir Dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro. Membuat gambar dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW X4* dan *PhotoScape*, mendesain latar atau *background*, mendesain tombol-tombol atau *button*, mendesain animasi seperti pergerakan pada gambar-gambar maupun teks. Suara yang digunakan pada tombol-tombol atau *button* seperti suara “truut” “tiit”, pada menu utama suara yang digunakan adalah sebuah *soundtrack* sebuah film korea, pada materi dan evaluasi suara yang digunakan yaitu sebuah instrument musik klasik yang tenang,

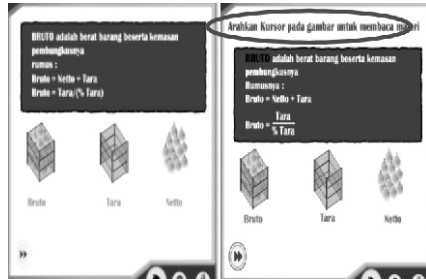
sedangkan pada menu materi diskon suara instrument akan berubah menjadi percakapan antara penjual dan pembeli.

Pada tahap perancangan media, peneliti mulai merancang media pembelajaran *edutainment* dengan mengetiknya pada *Microsoft word* terlebih dahulu berisi materi aritmatika sosial, contoh soal, latihan, serta aplikasi-aplikasi yang akan diimplementasikan. Setelah rancangan selesai dibuat maka diimplementasikan pada program *macromedia flash* 8. Dalam tahap ini dihasilkan desain sementara media pembelajaran *edutainment*. Pada tahap evaluasi formatif desain sementara media yang telah dibuat dievaluasi oleh para ahli untuk divalidasi dan dinilai kepraktisannya. Terdapat 2(dua) ahli materi dan 2(dua) ahli media. Validasi ahli materi pertama memberikan penilaian sebanyak 2 kali dengan persentase awal 68,18 % walaupun hasilnya menunjukkan sudah cukup valid, tetapi disarankan diperbaiki. Beberapa perbaikan yang dilakukan ditandai dengan lingkaran berwarna merah, antara lain: 1). Mengubah besarnya diskon yang awalnya 70% menjadi 50% + 20%,



Gambar 10. Perubahan diskon pada desain media

2). Menambah keterangan pada materi bruto, tara, netto yaitu “Arahkan kursor pada gambar untuk membaca materi”.



Gambar 11. Penambahan keterangan pada desain media

Setelah media diperbaiki atau direvisi penilaian oleh validator pertama berubah menjadi 95,4 %. Sedangkan untuk validator kedua sebesar 88,6 %. Sehingga persentase akhir yang didapatkan sebesar 92 %, artinya media tersebut dikatakan sangat valid. Sedangkan dari validasi ahli media diperoleh penilaian oleh validator pertama sebesar 86,5 %. Sedangkan untuk validator kedua sebesar 78,8 %. Sehingga persentase akhir yang didapatkan sebesar 82,6 %, artinya media tersebut dikatakan sangat valid. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan yang ditandai oleh lingkaran merah antara lain: 1). Memindahkan judul materi yang awalnya berada dibawah dipindah kebagian atas sehingga akan lebih jelas.



(i) Sebelum Revisi
(ii) Setelah Revisi

Gambar 12. Pemindahan judul materi

2). Menghilangkan tombol-tombol yang ada di bagian atas yang awalnya berisi terdapat 3 tombol yaitu tujuan, materi, dan evaluasi sehingga akan lebih fokus



(i) Sebelum Revisi
(ii) Setelah Revisi

Gambar 13. Penghilangan tombol pada media

Dari hasil penilaian secara umum, maka didapatkan bahwa media pembelajaran *edutainment* termasuk praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikutnya dilakukan uji coba terbatas pada tahap menggunakan materi dan media (*Utilize materials*) Dalam pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *edutainment*. Pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika dan 2 rekan mahasiswa selama 2 kali sesuai dengan banyaknya pertemuan. Dari hasil persentase seluruh pertemuan, maka didapatkan bahwa rata-rata persentase seluruh pertemuan pada kriteria aktif mencapai 69,56 % atau lebih dari 50 %.

Pada tahap meminta tanggapan peserta didik (*Require learner response*) dilakukan untuk mengetahui data tentang keefektifan media pembelajaran *edutainment*. Setelah pertemuan kedua selesai, peneliti melakukan penyebaran angket respon peserta didik dan

didapatkan hasil bahwa persentase respon peserta didik sebesar 85,42 % dan termasuk kriteria baik.

Tahap evaluasi dan revisi dilakukan dengan cara memberikan soal kepada peserta didik yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan termuat pada media pembelajaran edutainment. Peserta didik dibagi menjadi 2 gelombang karena keterbatasan persediaan komputer. Tiap gelombang diberikan waktu mengerjakan selama 40 menit. Dari hasil evaluasi diperoleh bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 68 sebanyak 19 orang dan dikatakan tuntas sedangkan 5 peserta didik ≤ 68 atau tidak tuntas. Sehingga ketuntasan klasikal peserta didik sebesar 79,17%.

Pada penelitian ini media pembelajaran edutainment dikatakan efektif apabila memenuhi 3 syarat yaitu (1) Secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75% dari seluruh peserta didik, (2) Apabila persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau sama dengan 65% dan dikatakan cukup baik, (3) Apabila jumlah peserta didik yang aktif pada seluruh pertemuan mencapai lebih dari 50%. Pada tahap sebelumnya telah dilakukan hal-hal tersebut, maka desain sementara media pembelajaran *edutainment* dikatakan efektif dan tidak perlu melakukan revisi. Sehingga desain sementara tersebut dapat dikatakan sebagai desain akhir media pembelajaran *edutainment* dan layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Media *Edutainment* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif

sehingga layak untuk digunakan. Uji coba terbatas yang dilaksanakan menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang positif terhadap media. Respon positif terutama diberikan pada tampilan dan animasi media. Disamping itu 90% siswa menyatakan senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Edutainment*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan media pembelajaran *Edutainment* mampu membentuk persepsi positif terhadap pembelajaran matematika. Media ini memberikan variasi dalam pembelajaran matematika sering disajikan secara mekanistik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan terutama yang melibatkan teknologi dan informasi perlu diperluas dalam berbagai materi dan jenjang pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Jawaban dari rumusan masalah yang merupakan kesimpulan dari penelitian ini adalah proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran edutainment. Proses yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis karakteristik peserta didik.
Menganalisis karakteristik peserta didik kelas VII-A. Tahapannya antara lain (1) Analisis karakteristik umum, (2) Analisis pengetahuan awal, dan (3) Analisis gaya belajar.
2. Menetapkan tujuan pembelajaran.
Menetapkan tujuan pembelajaran dengan cara diskusi dengan guru mata pelajaran

matematika, dan diperoleh tujuan pembelajaran yang dijadikan dasar dalam penyusunan media pembelajaran *edutainment* yang akan dikembangkan

3. Memilih, memodifikasi atau merancang media.
4. Pada tahap ini peneliti mulai memilih bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran *edutainment*, serta mengimplementasikannya pada program macromedia flash 8. Selanjutnya desain sementara media pembelajaran *edutainment* akan divalidasi oleh para ahli. Sehingga akan dihasilkan desain sementara yang valid dan praktis dan siap untuk dilakukan tahap uji coba terbatas.
5. Menggunakan materi dan media.
Sebelum melakukan uji coba terbatas kegiatan yang dilakukan antara lain (1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran, (2) Mempersiapkan waktu, (3) Mempersiapkan ruangan, dan (4) Mempersiapkan peserta didik. Pada saat uji coba terbatas dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik.
6. Evaluasi dan revisi.
Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil belajar. Selanjutnya melakukan analisis keefektifan media pembelajaran *edutainment* dengan melihat hasil aktivitas peserta didik, respon peserta didik, dan ketuntasan klasikal. Karena ketiga syarat tersebut sudah terpenuhi maka media pembelajaran *edutainment* dikatakan efektif dan tidak perlu melakukan revisi dan layak untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga guru diharapkan dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran agar pembelajaran matematika lebih menyenangkan.
- 2) Pada penelitian selanjutnya diharapkan pengembangan media pembelajaran *edutainment* tidak hanya terbatas pada materi aritmatika sosial saja tetapi dapat diterapkan pada materi yang lainnya.
- 3) Pada penelitian pengembangan selanjutnya juga disarankan penambahan animasi dan fitur baru dalam pengembangan media pembelajaran *edutainment* agar media lebih menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hidayatullah, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hobri, H. 2010. *Metodelogi Penelitian Pengembangan: Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Mataram: PENA Salsabila.
- Kemendikbud. 2014. *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 2 (Edisi Revisi 2014)*. Jakarta: Kemendikbud.
- MADCOMS. 2006. *Mahir Dalam 7 Hari*:

Macromedia Flash Pro. Yogyakarta: C.V
Andi Offset.

Priatna, Drs. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment*. Diakses 1 Desember 2014. http://priatnadr.blogspot.com/2011/07/makalah-pengembangan-media-pembelajaran_8072.html.

Pribadi, Benny. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta:PT Dian rakyat

Prasetyo. 2010. *Gaya Belajar*. Diakses 14 Desember 2014.

Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sundayana, Rostina H. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Yansyah. 2014. *Belajar Matematika Aritmatika Sosial*. Diakses 1 Desember 2014. <http://lenteramatematika.blogspot.com/2014/03/aritmatika-sosial.html>.