

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS EDUTAIMENT DI MTS MUHAMMADIYAH
13 TANJUNG MORAWA TP. 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika

Oleh :

SUFIKA FADILLAH
NPM. 1402030090



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

ABSTRAK

Sufika Fadillah Putri, 1402030090. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa TP.2017/2018. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian pengembangan media pembelajaran matematika ini bertujuan untuk suatu produk yang dikembangkan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran matematika yang valid. RPP dikembangkan menggunakan metode edutainment. Metode edutainment yaitu suatu proses pembelajaran dengan memadukan prinsip education-entertainment yang diharapkan siswa memperoleh materi pelajaran dan hiburan secara bersamaan. Media yang dikembangkan memuat berbagai materi himpunan yang dapat menanbah pengetahuan siswa. Hasil validasi para ahli menyatakan bahwa produk yang dikembangkan mencapai kategori valid. Kualitas kevalidan media pembelajaran matematika memenuhi kriteria valid ditunjukkan oleh skor rata-rata RPP yang di peroleh sebesar 4,31, dan masuk dalam kategori sangat baik; dan skor rata-rata validasi Media Pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 4,32. Pada uji coba produk pengembangan telah diuji coba terbatas, pada kelompok kecil, serta pembatasan pada penelitian hingga 3-D yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

PKata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Metode Edutainment, siswa SMP

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum, Wr.Wb

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan semangat, kesempatan dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa T.P. 2017/2018.”**. Dan tak lupa shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penelitian skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaannya, untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk memperbaikinya. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Abu Bakar** dan ibunda tercinta **Krisna Sari Ginting** yang telah membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan besar berupa moril dan materil yang tak terhingga.

Hanya doa yang dapat tertulis berikan kepada kedua orang tua semoga Allah membalas amal baik mereka. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibunda **Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** dan Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku wakil dekan I dan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Zainal Azis, MM, M.Si** selaku ketua program studi S1 Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Tua Halomoan, S.Pd, M.Pd** selaku Sekretariat Program Studi S1 Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Nur Afifah, M.Pd** selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Staf Pengajar yang telah menyumbangkan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai penulis selesai dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepada kepala Sekolah dan staf guru MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dengan senang hati untuk melakukan penelitian dalam pengumpulan data dan observasi.

9. Terimakasih untuk adik-adik tercinta yaitu Fauziah Hafni, Akbar Ilhamy dan Muhammad Arif Budiman selalu mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis.
10. Terimakasih untuk kamu yang selalu mendukung, memberikan semangat, mendoakan dan tak hentinya memberikan motivasi kepada penulis
11. Terimakasih untuk sahabat penulis Rosnovia Sari Nasution, Santi Safitri, Sriani Panjaitan, Ricky Reza Afandy Nasution, Dwi Puspitha Sari Ginting, Marlisa Br Saragih dan Juliana Paramitha Barus.
12. Kepada Rekan-rekan Mahasiswa/I, teman-teman kelas A Sore pendidikan matematika UMSU stambuk 2014 serta segenap teman PPL-2 yang telah banyak memberikan masukan serta dorongan kepada peneliti hingga selesainya skripsi ini serta terimakasih kepada seluruh teman-teman lainya yang tidak bisa penulis ucapkan satu per satu.

Peneliti berharap agar skripsi ini menjadi masukan bagi kita semua dan berguna bagi peneliti sendiri agar dapat melihat sejauh mana kemampuanyang dimiliki penulis selama mengikuti perkuliahan program Strata-I jurusan Matematika di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Akhirnya dengan penuh hati tulus dan ikhlas peneliti dapat memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar dapat membalas budi baik dan jasa Bapak/Ibu serta rekan-rekan sekalian.

Medan, April 2018

Peneliti

Sufika Fadillah Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. LANDASAN TEORITIS	7
A. KERANGKA TEORITIS	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Macam-macam Media Pembelajaran.....	9
3. Materi Pembelajaran	13
B. Penelitian Yang Relevan	15
F. Kerangka Konseptual.....	16
G. Pertanyaan Penelitian	17
BAB III. METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18

C. Subjek dan Objek Penelitian	18
D. Desain dan Produser Penelitian	19
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Instrumen Penelitian	26
G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	
Matematika	33
1. Deskripsi tahap Define (Pendefinisian).....	33
2. Deskripsi tahap Perancangan (Design).....	39
3. Deskripsi tahap Pengembangan (Develop).....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
C. Keterbatasan Penelitian	55
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD, KI dan IPK Matematika MTs K-13	13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi RPP	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Media Pembelajaran	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Respon Siswa	29
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan RPP	31
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	31
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Hasil Angket Respon Siswa	32
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator	42
Tabel 4.2. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	43
Tabel 4.3. Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	45
Tabel 4.4. Hasil Validasi Media Pembelajaran	46
Tabel 4.4. Revisi Media Berdasarkan Hasil Validasi	49
Tabel 4.5. Daftar Nama Siswa	50
Tabel 4.6. Hasil Angket Respon Siswa	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D yang dimodifikasi	20
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2 Media Pembelajaran

Lampiran 3. Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran 4. Lembar Daftar Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika yang dianggap membosankan karena terlalu exact masih merupakan pelajaran yang menakutkan bagi banyak siswa, karena biasanya matematika disajikan dalam bentuk tulisan yang memerlukan ketajaman nalar karena banyak hal yang bersifat abstrak. Sehingga nilai yang diperoleh pelajaran matematika tidak sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Berikut beberapa permasalahan yang dihadapi anak-anak dalam belajar matematika,; 1) masih banyak anak-anak yang kesulitan dalam mempelajari matematika terutama dalam hal berhitung pada materi himpunan 2) masih kuatnya keinginan orang tua agar anak-anak menguasai matematika sementara anak-anak merasa berat dan kesulitan sehingga terjadi proses memaksa-terpaksa (yang sangat tidak menyenangkan kedua belah pihak), dan 3) banyak kursus kursus ekstra yang diikuti anak-anak.

Pembelajaran matematika disekolah biasanya dilakukan dengan metode ceramah. Metode ceramah memang tidak salah untuk diterapkan, justru metode seperti ini merupakan alat untuk menjembatani dari pendidik kepada siswa dalam mengawali sebuah kegiatan pembelajaran, namun metode ini tidak dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Karena para siswa merasa sangat

bosan ketika pelajaran yang bermuatan teori tersebut berlangsung. Pada saat observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa dapat diamati bahwa kejenuhan terjadi hampir setengah dari jumlah siswa dan mereka memiliki beberapa aktifitas pada saat pembelajar seperti ada yang tertidur, berbicara dengan teman sebelahnya dan sebagainya. Padahal guru sudah memberikan beberapa media pembelajaran.

Sehingga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran dalam menyajikan materi berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa. Guru dituntut harus dapat menerapkan metode pembelajaran apayang paling tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menciptakan keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mempengaruhi siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan. Salah satunya adalah metode pembelajaran edutainment. Metode edutainment merupakan salah satu aplikasi dari metode kontekstual. Metode ini menggabungkan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Pada metode ini, dikaitkan dengan sesuatu yang menarik dan menyenangkan, dengan cara memanfaatkan media pembelajarannya. Dalam hal ini, siswa akan merasa senang dan daya serap

siswa terhadap informasi berada pada kondisi terbaik, sehingga informasi yang diserap siswa akan optimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa T.P 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika yang dianggap membosankan.
2. Pembelajaran matematika disekolah biasanya dilakukan dengan metode ceramah.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti jelas dan terarah sehingga dapat mencapai sasaran yang ditentukan, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Edutainment.

2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-I MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa T.P 2017/2018.
3. Materi pokok dalam penelitian ini adalah Himpunan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil pengembangan penggunaan desain media pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan materi himpunan di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil pengembangan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan materi himpunan di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini di harapkan dapat digunakan untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pembelajaran tematik khususnya pejaran matematika materi perbandingan pada subtema hebatnya cita-citaku
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat di pergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang senada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- Pembelajaran tematik khususnya pada materi perbandingan subtema hebatnya cita-citaku jadi lebih mudah dan bermakna.
- Melatih siswa untuk berfikir dan bekerja aktif.
- Meningkatkan keterampilan imajinasi siswa.

b. Bagi Guru

- Meningkatkan kinerja guru.
- Mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan efesien.
- Mengatasi permasalahan pembelajaran tematik

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantaredia berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2016) media merupakan suatu saluran untuk komunikasi suatu perantara yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima informasi itu secara terbatas atau luas.

Dalam konteks dunia pendidikan Gerlach dalam Elfrianto, *et al* (2015) mengungkapkan bahwa media itu meliputi: orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata dan lain sebagainya untuk menabuh pengetahuan dan wawasan, mengubah sifat dan nemanbah keterampilan.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam Elfrianto, *et al* (2015) mendefinisikan media pembelajaran dengan seluruh alat atau bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT dalam Manurung (2015) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

1.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Elfrianto, *et al* (2015) mengemukakan bahwa didalam media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Ø Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

a. Media *Audiotif*

Media audiotif yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman

b. *Media Visual*

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

c. *Media Audiovisual*

Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampunan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Ø Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal hal-atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

Ø Dilihat dari cara atau teknik pemakainya, media dapat dibagi kedalam:

- a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b. Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukis-an, radio dan lain sebagainya.

2. Edutainment

Menurut Priatna didalam Wijayanti (2016) “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.” Hamid didalam Wijayanti (2016) mengatakan *edu tainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Perpaduan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) pada multimedia yang dikembangkan sering disebut dengan istilah *edutainment*. Menurut Maushak, *et al* (2015), didalam Ariawan, *et al* (2017) proses pembelajaran dengan memadukan prinsip *education-entertainment* diharapkan siswa memperoleh materi

pelajaran dan hiburan secara bersamaan. Siswa merasa senang dikarenakan hiburan yang diberikan akan tetapi tidak melupakan tujuan utama pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran, dan demonstrasi. Tetapi dapat juga dengan rasa senang-senang dan mereka menikmatinya. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Bagi anak jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan strategi *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Melalui metode *edutainment* proses belajar mengajar dikemas dengan baik agar tidak menjadi sebuah proses yang membosankan atau bahkan menyengsarakan para siswa. Metode ini adalah metode yang mendesain kegiatan belajar mengajar, sehingga begitu menghibur dan menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas.

1.2 Langkah-Langkah Edutainment

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan alat-alat audio Visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 2) Kelas didisain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.
- 3) Guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut.

- 4) Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskripsikan tentang film yang telah ditayangkan dengan diiringi music
- 5) Nama kelompok dibuat sesuai dengan materi yang terkait, misalnya tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan.
- 6) Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya dengan *Snowball Throwing* dengan cara setiap kelompok menyiapkan satu pertanyaan yang ditulis dalam kertas kosong, lalu kertas tersebut digulung dimasukkan ke dalam bola yang berwarna - warni yang di belah kemudian di tutup dengan isolatif. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melempar bola tersebut ke kelompok lain dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Kelompok lain berusaha menangkap bola tersebut. Siswa yang terakhir memegang bola mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari bola tersebut. Atau boleh juga dilaksanakan dengan permainan lainnya seperti *Role Play*, *Card Sort*, debat berantai atau lainnya. Karena pada dasarnya metode *edutainment* Belanbe merupakan bentuk nyata dari model PAIKEM.
- 7) Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok merangkum materi.

Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memvariasikan berbagai metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas, minat, perhatian serta motivasi belajar. Siswa. Metode *edutainment* dilaksanakan dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan suasana hati yang senang dan gembira.

1.3 Aspek – Aspek yang harus Dipenuhi dalam Metode Edutainment

Adapun penerapan dari konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur atau edutainment, hendaknya para guru untuk memperhatikan metode belajar siswanya. Sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman metode belajar siswanya. Proses pembelajaran edutainment diterapkan dengan memenuhi aspek berikut

1) Memberikan kemudahan

Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain, dan agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.

2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Memilih waktu yang tepat dan memperhatikan keadaan pembelajar. Mengajar dengan selektif dan disesuaikan dengan peserta didik.

3) Menarik minat.

Menggugah minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa terfokus kepada materi yang akan disampaikan. Upaya untuk menarik perhatian dapat dilakukan dengan cara berikut seperti melakukan komunikasi terbuka, yakni guru mendorong siswanya untuk membuka diri terhadap segala hal atau bahan pelajaran yang di sajikan, sehingga dapat menjadi apersepsi dalam pikirannya, memberikan pengetahuan baru, memberikan model perilaku yang baik, memberikan permainan agar tidak monoton dalam pembelajaran.

4) Menyajikan materi yang relevan.

Menunjukkan bahwa materi pelajaran itu relevan dan penting bisa dilakukan dengan beberapa cara yaitu memvisualisasikan tujuan pembelajaran, meyakinkan peserta didik akan pentingnya materi, mengulang penjelasan untuk memperkuat materi yang disampaikan.

3. Materi Pembelajaran

Tebel 2.1. KD, KI, dan IPK Matematika MTs K-13

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.6. Menjelaskan dan melakukan operasi biner, pada himpunan menggunakan masalah kontekstual	1. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan 2. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan

	<p>3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan komplemen dari suatu himpunan</p> <p>4. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan selisih dari dua himpunan</p>
4.6 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi biner pada himpunan.	<p>1. Menyatakan sifat-sifat dari operasi himpunan</p> <p>2. Penggunaan himpunan dalam masalah kontekstual</p>
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<p>1. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan</p> <p>2. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan</p> <p>3. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan komplemen dari suatu himpunan</p> <p>4. Siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan selisih dari dua himpunan.</p> <p>5. Siswa dapat menyatakan sifat-sifat dari operasi himpunan</p> <p>6. Siswa dapat menggunakan himpunan dalam masalah kontekstual</p>	

Pokok Bahasan Himpunan

a. Konsep Himpunan

- b. Diagram Venn
- c. Operasi Himpunan

B. Penelitian yang relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian pertama yaitu Penelitian yang dilakukan Suparyo (2011) tentang penerapan metode edutainment untuk meningkatkan kemampuan menghitung luas bangun datar. Awal penelitian nilai rata-rata kelas siswa adalah 65, dan setelah tindakan dengan melihat hasil evaluasi empat kali pertemuan diperoleh pada siklus I diperoleh 66% sedangkan siklus II diperoleh ketuntasan 76%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode edutainment dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V dalam menghitung luas gabungan bangun datar. Penelitian kedua diambil dari penelitian dilakukan Siti Aisah (2011) tentang Studi eksperimen Implementasi Metode Edutainment Belanbe terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V MI Darussalam Sumowono Kabupaten Semarang tahun 2010. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest- posttest. Subyek penelitian ini sebanyak 20 responden. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner untuk menjanging data motivasi belajar SKI sesudah dan sebelum menerapkan metode edutainment Belanbe. Hasil penelitian

menyimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi sedang sebelum diterapkannya metode edutainment, hasil kedua Peserta didik yang memiliki motivasi rendah sebelum diterapkan metode edutainment, hasil ketiga yang memiliki motivasi sangat rendah sebelum diterapkan metode edutainment, dan sesudah diterapkan metode tersebut tidak ada lagi yang memiliki motivasi rendah.

C. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi dasar. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran, dan demonstrasi. Tetapi dapat juga dengan rasa senang-senang dan mereka menikmatinya. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Bagi anak jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan strategi *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Melalui metode edutainment proses belajar mengajar dikemas dengan baik agar tidak menjadi sebuah proses yang membosankan atau bahkan menyengsarakan para siswa. Metode ini adalah metode yang mendesain kegiatan belajar mengajar, sehingga begitu menghibur dan menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas.

Pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4-D (Thiagarajan, Sammel dan Sammel), yaitu terdiri dari 1) pendefinisian

(*define*); 2) perencanaan (*design*); 3) pengembangan (*develop*); 4) penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini yang dilakukan modifikasi dan hanya sampai tahap pengembangan karena produk penerapan tidak sampai disebar.

D. Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini akan dikaji secara deskriptif pertanyaan penelitian. Pernyataan tujuan dan pertanyaan penelitian menjadi acuan utama sebagai tanda bagi pembaca dalam menentukan arah tujuan suatu penelitian. Pertanyaan penelitian biasanya digunakan pada penelitian kualitatif sedangkan hipotesis digunakan pada penelitian kuantitatif. Dengan demikian, berdasarkan deskripsi teoritis, kerangka berpikir dan kajian penelitian yang relevan, maka perlu dikaji pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana hasil pengembangan penggunaan desain media pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan materi himpunan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ditetapkan, maka penelitian ini dikategorikan ke dalam jenis penelitian pengembangan (*development research*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan, Semmel dan Semmel dengan mengembangkan media pembelajaran. Namun dalam penelitian ini yang dilakukan modifikasi dan hanya sampai tahap pengembangan karena produk penerapan tidak sampai disebarakan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran dan RPP

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah karena belum pernah dilaksanakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis edutainment. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2017/2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

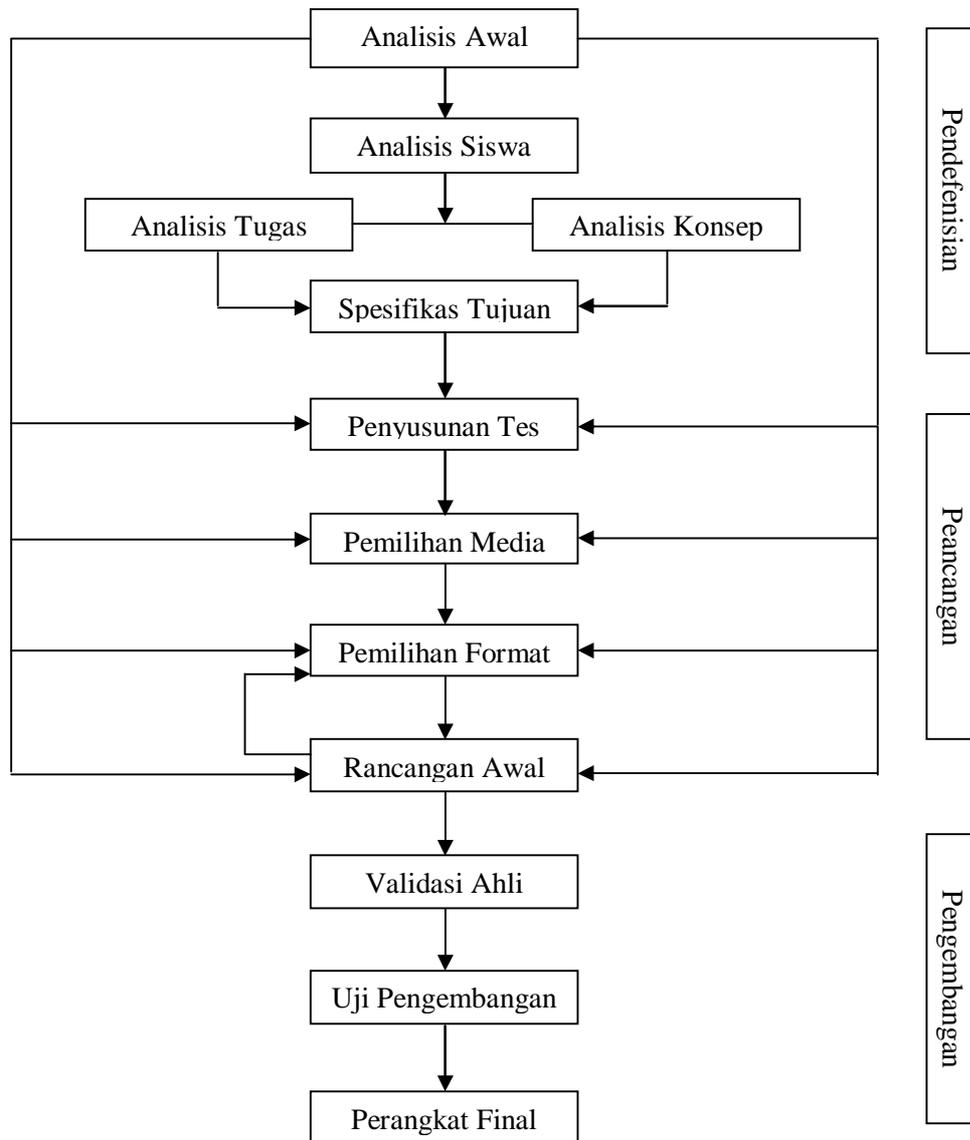
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-I di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa dan sebagai objek dalam penelitian ini

adalah media pembelajaran matematika dengan materi Himpunan. Untuk uji coba dilaksanakan secara terbatas. Sasarannya adalah siswa pada di MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa dengan kriteria kemampuan siswa tinggi, sedang dan cukup.

D. Desain dan Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan modifikasi model pengembangan 4-D (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan Media Pembelajaran yang dilakukan dengan strategi *edutainment*.

Langkah-langkah model pengembangan 4-D ini terdiri dari 4 tahap : tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini yang dilakukan modifikasi dan hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) karena produk penerapan tidak sampai disebar. Model pengembangan pada penelitian ini secara skematis digambarkan pada gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D yang dimodifikasi

(Sumber : Trianto, 2015)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap pendefinisian ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu : analisis awal-akhir (*font-end-*

analysis), analisis siswa (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Kelima kegiatan ini diuraikan sebagai berikut:

1.1 Analisis awal-akhir (*Font-End-Analysis*)

Kegiatan analisis awal-akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam materi himpunan sehingga dibutuhkan pengembangan Media Pembelajaran mengenai materi himpunan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa para guru matematika di sekolah sebagai praktisi pendidikan, melaksanakan pembelajaran di kelas belum menggunakan Media Pembelajaran yang menarik minat siswa terutama pada strategi *edutainment*.

Berdasarkan masalah ini disusunlah alternatif media yang relevan pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga diperoleh pembelajaran yang dianggap sesuai dengan kurikulum yang dipakai di sekolah tersebut. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *edutainment* yang diharapkan dapat menjadi petunjuk pembelajaran matematika di sekolah.

1.2 Analisis siswa (*Learner Analysis*)

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan Media Pembelajaran dimana materi pelajaran yang telah ditetapkan pada analisis awal-akhir. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik sebagai

kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan respon terhadap mata pelajaran.

1.3 Analisis konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep ditunjukkan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan dipelajari siswa pada materi transformasi. Selama ini Media Pembelajaran yang digunakan belum terlihat adanya peta konsep sehingga dibuatlah Media Pembelajaran yang menampilkan peta konsep berupa bagan atau *chart* guna membantu guru maupun siswa untuk langsung dapat mengetahui cakupan materi ajar.

1.4 Analisis tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan pengidentifikasian keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang dipakai disekolah tersebut. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan akademis utama yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar.

1.5 Perumusan tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Penyusunan tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam merancang media pembelajaran berbasis *edutainment*. Indikator atau tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang Media Pembelajaran. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan pembelajaran khusus. Ada empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*), (3) pemilihan format (*format selection*), (4) perancangan awal (*initial design*). Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

2.1 Penyusunan Tes (*Criterion Test Construction*)

Penyusunan tes instrument berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan siswa berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

2.2 Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis tugas, analisis konsep serta karakteristik siswa MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa, karena media berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan Media Pembelajaran berbasis *edutainment* dalam proses pengembangannya di kelas.

2.3 Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan Media Pembelajaran ini ditujukan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah format memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran pada materi himpunan. Pemilihan format atau bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diterapkan.

2.4 Perancangan Awal (*Initial Design*)

Dalam tahap ini peneliti membuat produk awal atau rancangan produk awal berupa RPP, Media Pembelajaran. Selanjutnya, produk yang dihasilkan pada tahap ini disebut sebagai Draft 1.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yaitu : (1) penilaian ahli (2) uji coba pengembangan. Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

3.1 Validasi ahli

Pada langkah ini, dievaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Ahli yang dimaksud dalam hal ini adalah para validator yang berkompeten untuk menilai Media Pembelajaran dan memberikan masukan serta kritikan guna menyempurnakan Media Pembelajaran yang telah disusun. Validator dalam penelitian ini berjumlah 5 orang yaitu 3 guru dan 2 dosen.

3.2 Uji Coba Pengembangan

Uji coba yang telah dilakukan bertujuan untuk memperoleh masukan langsung terhadap Media Pembelajaran yang telah disusun sehingga menghasilkan perangkat final. Uji coba pengembangan dilakukan pada siswa MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa di kelas VII-I yang berjumlah 10 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk melaksanakan penelitian dan memperoleh data, maka perlu ditentukan teknik pengumpulan data yang akan digunakan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah :

1. Lembar Validasi Ahli

Arikunto (2010) menyatakan bahwa angket atau kuisioner adalah “sejumlah pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui”. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan jawaban skala (*rating scale*). Pengumpulan data melalui angket validasi pada penelitian ini dilakukan pada tahap validasi ahli.

2. Angket

Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang seberapa baiknya media yang digunakan serta respon siswa dalam pembelajaran menggunakan media ini dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia untuk setiap pertanyaan yang diajukan. Untuk angket respon siswa diberikan sebelum media pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tanggapan/respon dari siswa yang ingin diketahui adalah sebagai berikut

:

- (1) Kualitas isi yang terdapat di media pembelajaran (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)
- (2) Rasa senang terhadap media (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)

- (3) Karakter yang ditimbulkan dalam media (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)
- (4) Evaluasi dalam pengerjaan di media pembelajaran (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)
- (5) Tata bahasan yang digunakan (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)
- (6) Motivasi yang diberikan dalam media pembelajaran (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)
- (7) Penggunaan ilustrasi yang digunakan media (sangat baik, baik, kurang, atau sangat kurang)

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Data yang diperoleh adalah data penilaian RPP, Media Pembelajaran dengan menggunakan angket dan saran yang diberikan oleh validator dan angket respon siswa.

1. Lembar Validasi RPP

Lembar validasi RPP berupa angket yang terdiri 5 alternatif jawaban, yaitu 1, 2, 3, 4 dan 5 yang berturut-turut menyatakan: sangat tidak baik, tidak baik, kurang baik, baik dan sangat baik. Aspek yang dinilai diuraikan sebagai berikut:

Tabel. 3.1. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi RPP

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
1	Kesesuaian antara kompetensi dasar KI1, KI2, KI3,	1	2	3	4	5

	KI4					
2	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian dengan kompetensi dasar (dari K11, K12, K13, K14)	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	1	2	3	4	5
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator dari kompetensi yang akan di capai	1	2	3	4	5
5	Kejelasan dan urutan materi ajar	1	2	3	4	5
6	Kesesuaian strategi pembelajaran (metode dan pendekatan) dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5
8	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran) dengan tujuan yang akan dicapai	1	2	3	4	5
9	Skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran) menggambarkan active learning dan mencerminkan scientific learning	1	2	3	4	5
10	Ketetapan kegiatan penutup dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
11	Penilaian mencakup aspek – aspek kompetensi dasar K11, K12, K13, K14	1	2	3	4	5
12	Kesesuaian teknik penilaian dengan indicator/kompetensi yang akan dicapai	1	2	3	4	5
13	Kelengkapan perangkat pembelajaran penilaian (soal, kunci jawaban, rubric penilaian)	1	2	3	4	5
14	Keterpaduan dan kesingkronan antara komponen dalam RPP	1	2	3	4	5

2. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi Media Pembelajaran berupa angket yang terdiri 5 alternatif jawaban, yaitu 1, 2, 3, 4 dan 5 yang berturut-turut menyatakan: sangat tidak baik,

tidak baik, kurang baik, baik dan sangat baik. Aspek yang dinilai diuraikan sebagai berikut:

Tabel. 3.2. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Media Pembelajaran

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Media yang digunakan mamapu membuat informasi yang abstrak menjadi lebih nyata/konkret	1 2 3 4 5
2	Media yang digunakan akan mampu membuat pikiran siswa lebih terpusat pada informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	1 2 3 4 5
3	Media yang digunakan akan mampu membuat perhatian siswa teralih dari hal – hal lain ke informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	1 2 3 4 5
4	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan untuk dicapai oleh siswa	1 2 3 4 5
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik kebanyakan siswa yang diajar (tingkat perkembangan mental, tingkat pengetahuan, pengalaman belajar, dan lain – lain)	1 2 3 4 5
6	Media yang digunakan adaptif atau dapat berubah secara fleksibel, dan spontan untuk member <i>feedback</i> (umpan balik) terhadap respons/reaksi, atau jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung	1 2 3 4 5
7	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara fisik/psikomotorik	1 2 3 4 5
8	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara emosional (melibatkan hati dan rasa)	1 2 3 4 5
9	Media yang digunakan melibatkan berbagai penggunaan panca indra sebagai saluran informasi secara serentak (penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan)	1 2 3 4 5
10	Media yang digunakan mampu mendorong siswa lebih terlibat pada kegiatan kogniktif tingkat tinggi (pemecahan masalah, kreatifitas berfikir, kreatifitas mencipta, menginovasi, dan lain – lain) sesuai dengan	1 2 3 4 5

	tahapan perkembangan psikologi anak.	
--	--------------------------------------	--

3. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa berupa angket yang terdiri dari 4 alternatif jawaban, yaitu 1, 2, 3 dan 4 yang berturut-turut menyatakan sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Berikut tabel instrumen angket respon siswa

Tabel. 3.3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Instrumen Angket Respon Siswa

No	ASPEK	KRITERIA	SKOR
1	Kualitas Isi	1. Media Pembelajaran dapat di mulai dengan mudah	1 2 3 4
		2. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas	1 2 3 4
		3. Media Pembelajaran tidak mengandung hal-hal negatif bagi saya	1 2 3 4
		4. Saya dapat mengulangi materi pembelajaran pada bagian yang diinginkan	1 2 3 4
2	Rasa Senang	5. Saya merasa senang menggunakan media	1 2 3 4
		6. Saya merasa tidak bosan menggunakan media pembelajaran	1 2 3 4
3	Karakter	7. Saya termotivasi belajar matematika setelah menggunakan media pembelajaran	1 2 3 4
		8. Media Pembelajaran ini mendorong saya untuk sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas	1 2 3 4
		9. Media Pembelajaran ini mengandung	1 2 3 4

		unsur religius	
		10. Media Pembelajaran ini memberi kesempatan untuk mengenali tanah air	1 2 3 4
		11. Media Pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri	1 2 3 4
4	Evaluasi	12. Petunjuk mengerjakan soal jelas	1 2 3 4
		13. Soal-soal pada media pembelajaran memudahkan dalam memahami materi	1 2 3 4
5	Tata Bahasa	14. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	1 2 3 4
		15. Tidak ada kalimat yang membingungkan	1 2 3 4
6	Motivasi	16. Media Pembelajaran membuat semangat belajar menjadi bertambah	1 2 3 4
		17. Media Pembelajaran membuat semangat belajar menjadi bertambah	1 2 3 4
		18. Media Pembelajaran membuat rasa keingintahuan semakin bertambah	1 2 3 4
7	Pengunaan Ilustrasi	19. Animasi pada media menarik	1 2 3 4
		20. Ilustrasi yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	1 2 3 4
		21. Ilustrasi memudahkan dalam memahami materi	1 2 3 4

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli

Setelah lembar validasi untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media Pembelajaran. Diberi nilai oleh validator, selanjutnya akan dilakukan analisis data. Serta lembar angket respon siswa.

1.1 Analisis Data Hasil Validasi RPP

Kriteria penilaian lembar validasi RPP terdiri dari 5 kategori yaitu : sangat tidak baik (skor 1), tidak baik (skor 2), kurang baik (skor 3), baik (skor 4), dan sangat baik (5). Selanjutnya, skor hasil penilaian validator untuk RPP dianalisis berdasarkan rata-rata skor dan aspek yang dinilai dalam penilaian RPP. Deskripsi rata-rata skor sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kriteria Kevalidan RPP

No.	Interval Skor	Kriteria
1.	$X > 4,2$	Sangat Baik
2.	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
4.	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

(Widoyoko dalam Indraningtias : 2017)

1.2 Analisis Data Hasil Validasi Media Pembelajaran

Kriteria penilaian lembar validasi Media Pembelajaran terdiri dari 5 kategori yaitu : sangat tidak baik (skor 1), tidak baik (skor 2), kurang baik (skor 3), baik (skor 4), dan sangat baik (5). Selanjutnya, skor hasil penilaian validator untuk Media Pembelajaran dianalisis berdasarkan rata-rata skor dan aspek yang dinilai dalam penilaian Media Pembelajaran. Deskripsi rata-rata skor sebagai berikut :

Tabel 3.5. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

No.	Interval Skor	Kriteria
1.	$X > 4,2$	Sangat Baik
2.	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
4.	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

(Widoyoko dalam Indraningtias : 2017)

1.3 Analisis Data Hasil Anget Respon Siswa

Kriteria penilaian lembar validasi Media Pembelajaran terdiri dari 4 kategori yaitu : sangat kurang baik (skor 1), kurang (skor 2), baik (skor 3), sangat baik (skor 4). Selanjutnya, skor hasil anget respon siswa \ dianalisis berdasarkan rata-rata skor dan aspek yang dinilai dalam penilaian Media Pembelajaran. Deskripsi rata-rata skor sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Persentase Hasil Angket Respon Siswa

Nilai Akhir	Kategori
0% - 25%	Sangat Kurang
26% - 50%	Kurang
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

(Widoyoko dalam Indraningtias : 2017)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan di MTs Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini menghasilkan produk dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan metode edutainment. Penelitian ini menggunakan desain model Four-D yang terdiri 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*), dalam penelitian ini peneliti tidak dilakukan tahap penyebaran (*Disseminate*) hal ini karena memerlukan waktu yang cukup lama. Sehingga peneliti membatasi sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja.

Adapun deskripsi pengembangan media pembelajaran matematika ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Media Pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran serta hasil pengembangan media pembelajaran matematika yang akan disajikan pada dibawah ini:

1. Deskripsi Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan tentang apa yang dibutuhkan dalam proses pengembangan ini. Ada lima langkah yang ditempuh pada tahap ini, yaitu:

1.1 Font analysis (Analisis Awal-Akhir)

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian yaitu MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru matematika. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika yang mengajar di kelas VII SMP Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa, pengamat meneliti pembelajaran yang selama ini dilakukan guru kurang melibatkan siswa. Guru masih menggunakan pola pembelajaran biasa, yaitu menjelaskan dengan sedikit tanya jawab, memberikan contoh soal dan memberikan soal latihan. Hal ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa menyelesaikan penyelesaian sendiri. Sehingga dapat disimpulkan tahapan pembelajaran yang digunakan :

1. Pembelajaran yang berpusat pada guru bukan pada siswa.
2. Siswa tidak mampu memahami materi pembelajaran matematika karena tidak dikaitkan dengan lingkungannya.
3. Siswa tidak menerapkan materi yang telah dipelajari baik untuk menyelesaikan soal maupun permasalahan di kehidupan sehari-hari

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran ini dikarenakan, guru kurang mempersiapkan rencana pembelajaran yang baik, berupa metode pembelajaran dan media pembelajaran matematika. Sehingga pengajaran maupun desain pembelajaran menjadi kurang menarik dan mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung bersifat konvensional. Kemudian pada Kurikulum 2013 , setiap

anak atau siswa dituntut kreatif dan inovatif. Maka berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan perlu dikembangkan salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dan menekankan pentingnya penggunaan masalah kontekstual adalah metode pembelajaran berbasis edutainment. Untuk melaksanakan pembelajaran yang menggunakan metode edutainment, diperlukan media pembelajaran matematika yang sesuai. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbentuk video pembelajaran. Video pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik metode edutainment.

1.2 Learner analysis (Analisis Siswa)

Tujuan analisis siswa untuk menelaah karakteristik siswa. Karakteristik siswa kelas VII-1 Tahun Pelajaran 2017/2018 yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah karakteristik belajar siswa dalam proses pembelajaran misalnya seperti keseriusan dalam mengikuti proses pembelajaran kemampuan menerima pelajaran, motivasi belajar, latarbelakang pengalaman belajar, keaktifan dalam pembelajaran dan lain-lain. Cara melihat karakteristik belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dilakukan melalui pengamatan peneliti secara langsung dan pengamat dalam lembaran aktifitas belajar siswa.

1.3 Task analysis (Analisis Tugas)

Analisis tugas bertujuan mengidentifikasi bagian-bagian utama yang akan dipelajari siswa pada materi Himpunan. Analisis materi dapat dilihat sebagai berikut:

Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

3.5. Menjelaskan dan melakukan operasi biner, pada himpunan menggunakan masalah kontekstual

4.5. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi biner pada himpunan.

Indikator

1. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan
2. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan
3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan komplemen dari suatu himpunan
4. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan selisih dari dua himpunan
5. Menyatakan sifat-sifat dari operasi himpunan
6. Penggunaan himpunan dalam masalah kontekstual

1.4 Concept analysis (Analisis Konsep)

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep pokok yang diajarkan dimodifikasi dengan analisis materi.

3.6. Menjelaskan dan melakukan operasi biner, pada himpunan menggunakan masalah kontekstual

4.6. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi biner pada himpunan

7. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan
8. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan
9. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan komplemen dari suatu himpunan
10. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan selisih dari dua himpunan
11. Menyatakan sifat-sifat dari operasi himpunan
12. Penggunaan himpunan dalam masalah kontekstual

1.5 Specifying instructional objectives (Spesifikasi Tujuan pembelajaran)

Spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan menjabarkan indikator pencapaian. Tujuan yang lebih spesifikasi tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan

2. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan
3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan komplemen dari suatu himpunan
4. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan selisih dari dua himpunan
5. Menyatakan sifat-sifat dari operasi himpunan
6. Penggunaan himpunan dalam masalah kontekstual

2. Deskripsi Tahap *Diseign* (Perencanaan)

Hasil dari tahap ini adalah media pembelajaran matematika yang telah dirancang sesuai dengan format perencanaan, sehingga diperoleh materi himpunan berbasis edutainment. Kegiatan pada tahap ini penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal. Hasil dari setiap kegiatan pada tahap ini dideskripsikan sebagai berikut :

1. Penyusunan tes

Tes yang disusun merupakan tes hasil belajar siswa , tes yang disusun terdiri dari 4 butir soal yang dipilih dari 8 butir soal Setiap butir tes disertai alternatif penyelesaian tes dan skor butir soal tes. Hasil tes yang disusun menjadi desain awal dari isi media pembelajaran.

2. Pemilihan media

Media yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi himpunan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran matematika berupa video cd dan tes hasil belajar serta beberapa alat bantu pembelajaran berupa infocus, laptop, speaker, papan tulis, dan spidol.

3. Pemilihan format

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan tahapan-tahapan pembelajaran matematika berbasis metode edutainment. Penyusunan dan RPP yang dikembangkan berpedoman pada kurikulum 2013 meliputi identitas RPP, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, model dan metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar, media/alat dan penilaian hasil belajar. Format media yang berupa video yang dikembangkan berisi petunjuk-petunjuk dalam menentukan konsep himpunan sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Perencanaan Awal

Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal RPP untuk 2 kali pertemuan yang masing-masing pertemuan memiliki video cd pembelajaran untuk setiap pertemuannya, secara garis besar hasil perancangan awal sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 : alokasi waktu yang digunakan 2x40 menit dengan tujuan pembelajarannya adalah :

1. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan
2. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan
3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan komplemen dari suatu himpunan
4. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan selisih dari dua himpunan

Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2 : Alokasi waktu yang digunakan 2x40 menit dengan tujuan pembelajaran adalah :

1. Menyatakan sifat-sifat dari operasi himpunan
2. Penggunaan himpunan dalam masalah kontekstual

b. Media Pembelajaran Matematika (Video pembelajaran)

Video yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi tentang pernyataan, langkah-langkah yang harus dilakukan ketika siswa menyelesaikan pertanyaan tersebut dan percobaan yang dilakukan oleh siswa untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan. Dalam video pembelajaran

ini disediakan lembaran angket respon siswa, yaitu tempat bagi siswa untuk memberikan pendapatnya tentang isi video pembelajaran tersebut.

3. Deskripsi Tahap Pengembangan (develop)

Hasil pengembangan media pembelajaran matematika dari setiap kegiatan pada tahap pengembangan ini adalah :

1. Validasi ahli

Draf 1 yang dihasilkan divalidasi oleh para ahli. Validasi para ahli dilakukan untuk melihat validitas pembelajaran yang mencakup semua perangkat yang dikembangkan. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh validator dinamakan Draf 2.

Adapun daftar nama validator dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini :

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Keterangan
1	Ismail Hanif BB, M.Pd	Dosen FKIP Matematika UMSU
2	Sri Wahyuni, M.Pd	Dosen FKIP Matematika UMSU

3	Dra. Helmina Sinaga	Guru Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 20 Medan
4	Hotdina Difna Silaban, S.Pd	Guru Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 20 Medan
5	Abd. Rahman Harahap, S.Pd	Guru Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 20 Medan

a. Hasil Validasi Dan Revisi Rencana Perangkat Pembelajaran

Hasil validasi ahli terhadap RPP dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Penilai	Banyak Validator memberi nilai					Rata- Rata
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian antara kompetensi dasar K11, K12, K13, K14	5	4	5	5	5	4,8
2	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian dengan kompetensi dasar (dari K11, K12, K13, K14)	4	4	5	5	5	4,4
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian	4	4	5	5	5	4,6

	kompetensi						
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator dari kompetensi yang akan di capai	4	4	5	5	5	4,6
5	Kejelasan dan urutan materi ajar	4	4	5	5	5	4,4
6	Kesesuaain strategi pembelajaran (metode dan pendekatan) dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar	4	4	5	4	4	4,2
7	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	4	4	4	4	4	4
8	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran) dengan tujuan yang akan dicapai	4	4	5	4	4	4,2
9	Skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran) menggambarkan active learning dan mencerminkan scientific learning	3	4	5	5	4	4,2
10	Ketetapan kegiatan penutup dalam pembelajaran	4	4	4	5	4	4,2
11	Penilaian mencakup aspek – aspek	4	4	4	4	4	4

	kompetensi dasar K11, K12, K13, K14						
12	Kesesuaian teknik penilaian dengan indikator/kompetensi yang akan dicapai	4	4	4	4	5	4,2
13	Kelengkapan perangkat pembelajaran penilaian (soal, kunci jawaban, rubric penilaian)	4	4	4	4	5	4,2
14	Keterpaduan dan kesinkronan antara komponen dalam RPP	4	4	4	5	5	4,4
Rata-Rata total							4,31
Hasil Validasi							Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata total validator yaitu 4,31 dengan kategori hasil validasi yaitu “**Baik**”. Kritik dan saran para validator seperti pada table berikut ini:

Tabel 4.6 Revisi RPP Berdasarkan Hasil Validasi

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Validator 1	Alokasi waktu di pecah setiap langkah-langkah	Alokasi waktu sudah di pecah di setiap langkah
Validator 2	-	-
Validator 3	Sumber belajar ditulis	Sumber belajar sudah di

		tulis
Validator 4	Tidak menuliskan materi	Sudah menuliskan materi
Validator 5	Penskoran di lembar penilain di pecah	Penskoran di lembar penilaian sudah di pecah

b. Hasil validasi dan Revisi Media Pembelajaran Matematika

Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaram dapat dilihat pada tabel 8989 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Penilai	Banyak Validator memberi nilai					Rata- Rata
		1	2	3	4	5	
1	Media yang digunakan mamapu membuat informasi yang abstrak menjadi lebih nyata/konkret	5	4	5	5	5	4,8
2	Media yang digunakan akan mampu membuat pikiran siswa lebih terpusat pada informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	4	4	4	4	4	4

3	Media yang digunakan akan mampu membuat perhatian siswa teralih dari hal – hal lain ke informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	4	4	4	5	4	4,2
4	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan untuk dicapai oleh siswa	4	4	5	5	5	4,6
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik kebanyakan siswa yang diajar (tingkat perkembangan mental, tingkat pengetahuan, pengalaman belajar, dan lain – lain)	3	4	5	5	4	4,2
6	Media yang digunakan adaptif atau dapat berubah secara fleksibel, dan spontan untuk member <i>feedback</i> (umpan balik) terhadap respons/reaksi, atau jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung	4	4	5	5	5	4,6

7	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara fisik/psikomotorik	4	4	5	4	4	4,2
8	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara emosional (melibatkan hati dan rasa)	4	4	4	4	5	4,2
9	Media yang digunakan melibatkan berbagai penggunaan panca indra sebagai saluran informasi secara serentak (penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan)	4	3	4	4	4	3,8
10	Media yang digunakan mampu mendorong siswa lebih terlibat pada kegiatan kognitif tingkat tinggi (pemecahan masalah, kreatifitas berfikir, kreatifitas mencipta, menginovasi, dan lain – lain) sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak.	4	4	5	5	5	4,6
Rata-Rata Total							4,32

Hasil Vidasi	Baik
---------------------	-------------

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata total validator yaitu 4,32 dengan kategori hasil validasi yaitu “**Baik**”. Kritik dan saran para validator seperti pada table berikut ini:

Tabel 4.4 Revisi Media Berdasarkan Hasil Validasi

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Validator 1	Soal diperbanyak	Soal sudah diperbanyak
Validator 2	Atur munculnya materi dalam media, agar siswa/peserta didik , mampu membaca lebih lama	Sudah diatur waktu munculnya materi sehingga siswa mampu membaca lebih lama
Validator 3	-	-
Validator 4	-	-
Validator 5	Perbanyak jenis musik di video agar tidak bosan	Musik sudah dita,bahkan agar ditak bosan

c. Hasil Uji Coba Lapangan

Ujicoba dilakukan sekali. Uji coba dilaksanakan 2 kali pertemuan, sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, serta satu kali pertemuan hasil respon

siswa. Ujicoba dilakukan dikelas VII-1 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Siswa yang dipilih ini berdasarkan nilai matematika siswa sebelumnya serta konsultasi dengan guru matematika dikelas tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan rata-rata siswa tiap individu relatif sama.

Data yang diperoleh saat uji coba dianalisis, kemudian hasilnya digunakan sebagai pertimbangan untuk merevisi draf-2 sehingga diperoleh perangkat final. Hasil analisis data untuk masing-masing yang diperoleh dari uji coba berupa angket respon siswa, yang diuraikan secara rinci berikut ini :

a. Hasil Analisis Respon Siswa

Data angket respon siswa diidi oleh 10 siswa setelah mengikuti pembelajaran untuk materi himpunan berbasis edutainment. Respon siswa terhadap pembelajaran meliputi kualitas isi, rasa senang, karakter, evaluasi, tata bahasa, motivasi, penggunaan ilustrasi. Respon diketahui dari pernyataan siswa yang sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran. Adapun nama-nama siswa ini adalah yang tertera di dalam daftar berikut:

Tabel 4.7 Daftar Nama Siswa

No.	Nama	Kelas
1	Haris Muda Gurning	VII-I
2	Nurhidayah	VII-I

3	Nurr Sakinah	VII-I
4	Pika Aulia	VII-I
5	Rama Al-Huda	VII-I
6	Rendi Mahar Dika	VII-I
7	Riski Aulia	VII-I
8	Rupa Handayani	VII-I
9	Ryan Hardiansyah	VII-I
10	Tiara Elya	VII-I

Hasil analisis data respon siswa terhadap komponen dan kriteria pembelajaran disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa

Penilai	Aspek							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	16	8	20	8	8	12	12	84
2	15	8	19	8	8	11	11	80
3	16	7	19	7	8	12	11	80
4	16	7	20	7	7	11	11	79
5	16	7	20	8	7	11	12	81
6	16	7	19	8	7	11	12	80
7	15	8	19	8	8	12	12	82
8	15	8	20	7	8	12	12	82

9	15	8	20	7	7	12	12	81
10	16	8	19	8	8	11	11	81
Σ per aspek	156	76	195	76	76	115	116	810
Rata-Rata	15,6	7,6	19,5	7,6	7,6	11,5	11,6	81
Persentase (%)	97,5 %	95%	97,5%	95%	95%	95,83%	96,67%	96,42 %

Dari tabel diatas dapat dianalisis bahwa respon siswa terhadap semua aspek yaitu pendapat siswa terhadap komponen media pembelajaran yang terdiri kualitas isi, rasa senang, karakter, evaluasi, tata bahasa, motivasi dn ilustrasi pengguna mendapat persen respon 96,42% yang dikatakan “**sangat baik**” bagi siswa MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa Medan pada kelas VII-I sehingga media pembelajaran tidak mengalami revisi berdasarkan respon siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan pada hasil penelitian, diperoleh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis edutainment berdasarkan model pengembangan 4-D yan telah dimodifikasi dengan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

Tahap pengembangan pembelajaran dimulai dari tahap pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian (*define*) berfungsi untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap ini terdiri dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan

pembelajaran. Analisis awal-akhir digunakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian, analisis siswa digunakan untuk menelaah karakteristik siswa, analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep pokok yang diajarkan dimodifikasi dengan analisis materi, sedangkan spesifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk menjabarkan indikator pencapaian.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*). Penyusunan tes disusun untuk menghasilkan tes yang dapat disusun menjadi desain awal dari isi media pembelajaran. Pemilihan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berupa RPP dan Media Pembelajaran Matematika berupa Video pembelajaran . Selain itu juga perencanaan awal, yang dirancang 2 kali pertemuan yang masing-masing pertemuan memiliki video pembelajaran untuk setiap pertemuannya. Dan ditambah 1 pertemuan untuk mengisi angket respon siswa.

Tahap akhir pada penelitian ini adalah pengembangan (*develop*). Instrument penelitian divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengukur validitas RPP dan Media Pembelajaran. Aspek kevalidan menurut Nieveen dalam Rochmad (2012) mengacu pada apakah pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai teoritiknya dan terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. RPP dan Media Pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli materi dan guru matematika sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Berdasarkan analisis penilaian RPP oleh validator yaitu 2 dosen ahli materi dan 3 guru matematika diperoleh skor rata-rata total 4,31 dengan kriteria “**Baik**”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip pengembangan RPP. Selain itu RPP secara teknis telah memenuhi syarat minimal komponen RPP dan sesuai dengan penyusunan RPP berbasis metode edutainment. Selanjutnya, berdasarkan analisis penilaian Media Pembelajaran oleh validator yaitu 2 dosen ahli materi dan 3 guru matematika diperoleh skor rata-rata total 4,32 dengan kriteria “**Baik**”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Matematika yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan berbasis edutainment.

Setelah dilakukan validasi oleh validator yaitu, 2 dosen ahli dan 3 guru, pembelajaran selanjutnya diuji cobakan kepada 10 siswa kelas VII-1 MTs Muhammadiyah 13 Tanjung Morawa. Pembelajaran dirancang untuk 2 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan terdiri dari penyampain motivasi dan penyampaian tujuan pembelajaran,. Penyampaian motivasi dalam kegiatan pendahuluan memastikan bahwa semua siswa telah siap mengikuti pembelajaran. Penyampaian tujuan pembelajaran dilakukan dengan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuan Kegiatan inti diawali dengan guru menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar video yang berkaitan tentang

materi. Guru memutar video untuk siswa serta memberikan penjelasan tentang video tersebut, setelah pemutaran video selesai siswa diminta untuk mendeskripsikan tentang video yang ditayangkan serta mengisi angket yang telah disediakan

Setelah uji coba Media Pembelajaran Matematika dilakukan pengisian respon siswa terhadap media pembelajaran matematika. Hasil analisis respon siswa menunjukkan persentase siswa sebesar 96,42% yang dapat dikatakan **“sangat baik”**.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang merupakan kesimpulan dari perlakuan pembelajaran. Namun dalam pelaksanaan penelitian, peneliti ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena adanya berbagai keterbatasan yang akan membuka kesempatan bagi para peneliti lainnya untuk melakukan penelitian yang sejenis yang berguna dalam hal memperluas ilmu pendidikan, diantaranya:

1. Waktu pembelajaran yang relatif sedikit, untuk melakukan pengembangan-pengembangan, banyak aspek-aspek pembelajaran edutainment yang tidak terlaksana dengan baik.
2. Lingkungan kelas yang tidak mendukung, hal ini dimaksud adalah Infuks yang ada disekolah terbatas.

3. Tahapan pengembangan Modul hanya dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) tanpa dilakukan tahap *disseminate* (penyebaran)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment berdasarkan model pengembangan 4-D yang telah dimodifikasi dengan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Setelah melalui ketiga tahapan tersebut, diperoleh produk akhir berupa RPP dan Media Pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 edisi revisi pada materi Himpunan pada siswa kelas VII SMP.
2. Tahap pengembangan pembelajaran dimulai dari tahap pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian (*define*) berfungsi untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*), Kegiatan pada tahap ini penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal. Tahap akhir pada penelitian ini adalah pengembangan (*develop*). Instrument penelitian divalidasi terlebih dahulu

sebelum digunakan untuk mengukur validitas RPP dan Media Pembelajaran serta angket respon siswa.

3. Berdasarkan analisis penilaian RPP oleh validator yaitu 2 dosen ahli materi dan 3 guru matematika diperoleh skor rata-rata total 4,31 dengan kriteria "**Baik**". Selanjutnya, berdasarkan analisis penilaian Media Pembelajaran oleh validator yaitu 2 dosen ahli materi dan 3 guru matematika diperoleh skor rata-rata total 4,32 dengan kriteria "**Baik**".
4. Setelah uji coba Media Pembelajaran Matematika dilakukan pengisian respon siswa terhadap media pembelajaran matematika. Hasil analisis respon siswa menunjukkan persentase siswa sebesar 96,42% yang dapat dikatakan "**sangat baik**".

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, eneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media pemebelajaran matematika yang dihasilkan ini barusampai pada tahap pengembangan, belum diimplementasikan secara luas di sekolah lainnya. Untuk mengetahui efektifitas media mepelajaran bebrbasis edutainment ini, disarankan pada para guru dan peneliti untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbas edutainment ini pada ruang lingkup yang lebih luas disekolah-sekolah lainnya.

2. Media pembelajaran matematika beebasis edutainment ini hendaknya dikembangkan untuk pokok bahasan matematika yang lain, karena berdasarkan respon siswa di peroleh bahwa siswa berminat mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan pembelajaran edutainment.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Ariawan, dkk. 2017. *Pengembangan Edutainment Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Program Linier Siswa Smk*. Jurnal Pendidikan; Volume: 2 Nomor: 6 Bulan Juni Tahun 2017
- Elfrianto, dkk. 2014. *Sukses Pembelajaran Mikro Untuk Mahasiswa Calon Guru*. Bandung: Ciptapustaka Media
- Hamzah, Ali dan Muslisrarini. 2016. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Sinurat, Rajaguguk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa Smp*. Jurnal Tabularasa Pps Unimed; Vol.12 No.2
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA DIRI

Nama Lengkap : **SUFIKA FADILLAH PUTRI**
Tempat Lahir : Medan
Tanggal Lahir : 09 Juni 1996
Jeniskelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Anak ke : 1 dari 4 bersaudara
Alamat Sekarang: Jl. Mulia Dusun III Buntu Desa Sidodadi Kecamatan Biru-Biru
Kabupaten Deli Serdang

ORANG TUA

Nama Ayah : Abu Bakar
Nama Ibu : Krisna Sari Ginting

PENDIDIKAN

1. Tahun 2002 – 2008 : SD Negeri No 105303 Sidodadi
Lulus Berijazah
2. Tahun 2008 – 2011 : SMP Negeri 22 Medan
Lulus Berijazah
3. Tahun 2011 – 2014 : SMA SWASTA Singosari Delitua
Lulus Berijazah
4. Tahun 2014 – 2018 : Tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggung jawabkan.