

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS EDUTAINMENT PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI

*Diajukan Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Matematika*

OLEH

SHANTY HANNA PRATIWI

NPM.1602030050



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

MEDAN

2022

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
3	www.seputarpengetahuan.co.id Internet Source	2%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
8	datawarkintin.blogspot.com Internet Source	1%
9	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 24 September 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Shanty Hanna Pratiwi
NPM : 1602030050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment pada Materi Aritmatika Sosial

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

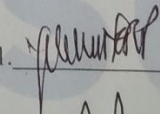

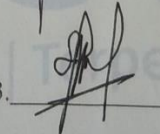
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. H. Elfrianto Nst, M.Pd.
3. Suvriadi Panggabean, S.Pd., M.Si.

1. 
2. 
3. 



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Shanty Hanna Pratiwi
N.P.M : 1602030050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis
Edutainment pada Materi Aritmatika Sosial

sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing

Suvriadi Panggabean, S.Pd., M.Si.

Diketahui oleh :



Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Shanty Hanna Pratiwi
NPM : 1602030050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong Plagiat.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2022

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



Shanty Hanna Pratiwi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Shaty Hanna Pratiwi
NPM : 1602030050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment pada Materi Aritmatika Sosial

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
22/5/2022	perbaiki prolog / Mucronis & Log sering benar-benar ring ringika		
27/5/2022	selain dxt dshony & inter partem kan dengan bntik		
3/6/2022	Tata cara penulisan pp-ri & Peperen' kepustakaan Tolong diperbaiki		
10/6/2022	instrumen validasi Ahli Mula & Ahli Madya serta Instrumen Respon peserta 2.2.6 diperbaiki		
17/6/2022	Acc sidang Meja hijau		

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd

Medan, Juni 2022
Dosen Pembimbing

Suvriadi Panggabean, S.Pd, M.Si

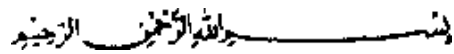
ABSTRAK

Shanty Hanna Pratiwi, 1602030050, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial. Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial di tingkat SMP kelas VII dan dengan menggunakan macromedia flash 8. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis edutainment di tingkat SMP kelas VII, dan bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada pembelajaran matematika, serta untuk mengetahui respon dan ketertarikan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis edutainment di tingkat SMP kelas VII. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Implementation* peneliti membatasi uji coba dalam skala kecil dengan jumlah 15 peserta didik. Hasil penelitian ini memperoleh prentase tingkat kevalidasi 90% oleh ahli materi, 91% oleh ahli media, 82.4% peserta didik menyatakan tertarik yang artinya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment ini layak dan valid sebagai media pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Edutainment, Macromedia Flash 8.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

Alhamdulillah dengan memanjatkan puji syukur penulis sampaikan kepada Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan hidayahnya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial”** merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kategori sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan. Penulis juga menyadari berkat bantuan dan bimbingan dari pihak-pihak lain maka skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yaitu: Ayahanda Dahlan Harahap, S.Pd dan Ibunda Lirken Rauli Butar-Butar, S.Pd, yang telah banyak bersabar membesarkan, mendidik, membimbing, mengayomi sehingga skripsi ini terselesaikan. Dengan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak **Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Suvriadi Panggabean, S.Pd., M.Si.** selaku Dosen Pembimbing yang sudah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh keluarga saya yaitu: **abang-abang** saya, **adik** saya dan **kakak ipar** saya yang telah memberikan semangat dan mengingatkan saya setiap hari untuk menyelesaikan skripsi.
8. Buat sahabat-sahabat saya yaitu: **Nur Fitri Peggy Iswani, Mia Delvita** dan **Umi Kalsum** yang telah memberikan semangat dalam proses skripsi.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan membimbing. Semoga skripsi tersebut juga dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Wassalamualaikum wr.wb

Medan, September 2022

Shanty Hanna Pratiwi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah Penelitian	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Macromedia Flash 8.....	11
3. Edutainment	16
4. Aritmatika Sosial	18
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	28

1. Lokasi Penelitian.....	28
2. Waktu Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Jenis Penelitian Data	28
D. Prosedur Pengembangan.....	29
E. Jenis Data.....	31
F. Instrumement Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	37
2. Desain (<i>Design</i>)	37
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	38
4. Implementasi (<i>Implement</i>)	46
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	48
B. Pembahasan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	viii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Validator	31
Tabel 3.2 Lembar Angket Penilaian Oleh Ahli Materi	32
Tabel 3.3 Lembar Angket Penilaian Oleh Ahli Media	33
Tabel 3.4 Skor Penilaian Validasi Ahli Media	34
Tabel 3.5 Presentase Kriteria Kelayakan Media	35
Tabel 3.6 Skor Pada Angket Guru Dan Siswa	35
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kemenarikan	36
Tabel 4.1 Revisi Ahli Materi.....	42
Tabel 4.2 Revisi Ahli Media	42
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	12
Gambar 2.2	13
Gambar 2.3	13
Gambar 2.4	14
Gambar 2.5	14
Gambar 2.6	15
Gambar 2.7	15
Gambar 2.8	16
Gambar 2.9	27
Gambar 3.1	29
Gambar 4.1	38
Gambar 4.2	39
Gambar 4.3	39
Gambar 4.4	40
Gambar 4.5	40
Gambar 4.6	41
Gambar 4.7	41

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumen 1 gambar gambar Peserta didik

Dokumen 2 Lembar Angket Penilaian Ahli Materi

Dokumen 3 Lembar Angket Penilaian Ahli Media

Dokumen 4 Lembar Angket Penilaian Peserta Didik

Dokumen 5 Lembar Pendukung.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi saat ini, salah satunya pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang ada, dikarenakan pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan suatu bangsa. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Oleh karena itu, matematika sarana berpikir ilmiah yang sangat mendukung untuk mengkaji IPTEK.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Swasta Tamansiswa Kisaran diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa masih belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari guru belum bervariasi atau masih monoton dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa sebagian besar dikontrol oleh guru. Dimana seharusnya siswa lebih aktif dibandingkan guru. Disekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana berupa LCD dan proyektor pada setiap kelas tidak dimanfaatkan oleh guru secara optimal. Sebab, adanya keterbatasan guru dalam mengembangkan media

pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu adanya alat bantu seperti media pembelajaran agar supaya membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Banyak sekali pengertian media, salah satunya adalah menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) “Mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Selanjutnya manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2005: 25-27) “Adalah (a). Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (b). Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (c). Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (d). Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka”.

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”. Edutainment dapat digunakan sebagai pendukung media pembelajaran matematika.

Aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang memecahkan permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Bagian dari aritmatika sosial yaitu nilai suatu barang, penjualan, pembelian, untung, rugi, diskon, bunga tunggal, bruto, tara dan neto serta pajak. Macromedia flash 8 adalah salah satu software yang akan digunakan peneliti untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, Didalam macromedia flash 8 akan dicantumkan tentang materi aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Macromedia flash 8 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 lainnya. Penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Manfaat dari macromedia flash 8 dalam pembelajaran adalah akan lebih menarik mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Metode ini yang akan mempermudah dalam memvisualisasikan proses pembentukan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi real, sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahaminya. Pembuatan media pembelajaran macromedia flash 8 berbasis edutainment ini akan disesuaikan pada

karakteristik gaya belajar peserta didik seperti, visual, maupun audiovisual. Media pembelajaran macromedia flash 8 berbasis edutainment ini mengacu pada pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik dengan menggunakan komputer atau laptop sebagai pendukung media tersebut, sehingga segala informasi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut peserta didik dapat menggalinya. Oleh karena itu, media pembelajaran ini mempermudah guru menyampaikan materi dan digunakan peserta didik sebagai sumber belajar.

Alasan saya memilih media pembelajaran berbasis edutainment ini, karena masih kurangnya media yang dapat memberikan pendidikan sekaligus unsur hiburan. Harapan saya pada media berbasis edutainment ini akan lebih disukai peserta didik dibanding software pembelajaran biasa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment pada Materi Aritmatika Sosial”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat di identifikasikan masalahnya, sebagai berikut:

1. Pada perkembangan teknologi saat ini menuntut kita adanya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika.
2. Adanya beberapa guru yang masih monoton dan bervariasi dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan macromedia flash 8 masih belum diketahui oleh guru matematika sebagai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah Penelitian

Agar pembahasan dapat mencapai apa yang diharapkan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis edutainment hanya pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Swasta Tamansiswa Kisaran.
2. Penilaian media pembelajaran macromedia flash 8 berbasis edutainment akan dinilai oleh guru mata pelajaran, dan ahli media (IT), dimana aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi, kualitas video, dan kemenarikan.
3. Materi yang akan dikembangkan hanya pada materi aritmatika sosial.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment untuk kelas VII SMP pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media matematika berbasis edutainment untuk kelas VII SMP pada materi aritmatika sosial?
3. Bagaimana respon dan ketertarikan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur atau langkah langkah-langkah pada pengembangan media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media matematika berbasis edutainment untuk kelas VII SMP pada materi aritmatika sosial.

3. Untuk mengetahui bagaimana respon dan ketertarikan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

1. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Agar guru lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Penelitian

Untuk pengalaman peneliti yang dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007: 726) “media adalah alat (sarana) komunikasi”. Gagne dalam Sadiman, dkk (2014: 6) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pendapat lain dikemukakan Sadiman, dkk (2014: 7) bahwa: “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013). Selanjutnya manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2005: 25-27) “adalah (a). Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (b). Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (c). Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (d). Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

1.2. Pembagian Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti arus perkembangan teknologi yang sekarang. Berdasarkan perkembangan teknologi yang ada, media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 bagian, yaitu:

1) Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi cetak ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak dan memiliki ciri-ciri, yakni; (a). Teks dibaca secara linier, (b). Baik teks maupun visual, (c). Teks dan visual ditampilkan statis, (d). pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual, (e). Baik teks maupun visual dan (f). Informasi dapat diatur atau ditatat ulang oleh pemakai.

2) Teknologi Audio-Visual

Teknologi audio-visual dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Teknologi ini memakai perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Maka pengajaran teknologi ini adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang serupa. Pada teknologi audio-visual memiliki ciri-ciri, yakni; (1). Bersifat linier, (2). Menyajikan visualisasi yang dinamis, (3). Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya, (4). Merupakan

representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak, (5). Umumnya berorientasi kepada guru, dengan keterlibatan interaktif peserta didik yang rendah.

3) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor. Perbedaan dengan teknologi lainnya dengan teknologi berbasis komputer ini adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Ciri-ciri teknologi berbasis komputer, yaitu: (a). dapat digunakan secara acak, non-sekuensi, atau secara linier, (b). dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya, (c) gagasan-gagasan yang disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik, (d). prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini, (e). pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas peserta didik yang tinggi.

4) Teknologi Gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih dengan perpaduan beberapa jenis apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random access memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral. Pada teknologi ini memiliki ciri yakni; (1). Dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear, (2). Dapat digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, (3) gagasan-gagasan sering disajikan secara realistis dalam konteks pengalaman peserta

didik, (4). Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan pembelajaran.

1.3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (1985: 28) “ada tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu: (1). Memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. (2). Menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. (3). Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal”.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2006: 16) “mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: (1). Fungsi Atensi. Bahwa media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2). Fungsi Afektif. Bahwa media visual

dengan menggunakan gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa. (3). Fungsi Kognitif. Bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4). Fungsi Kompensatoris. Bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal”.

Berdasarkan kutipan di atas pendapat saya fungsi media sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses belajar, pengstimulus motivasi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan proses pembelajaran.

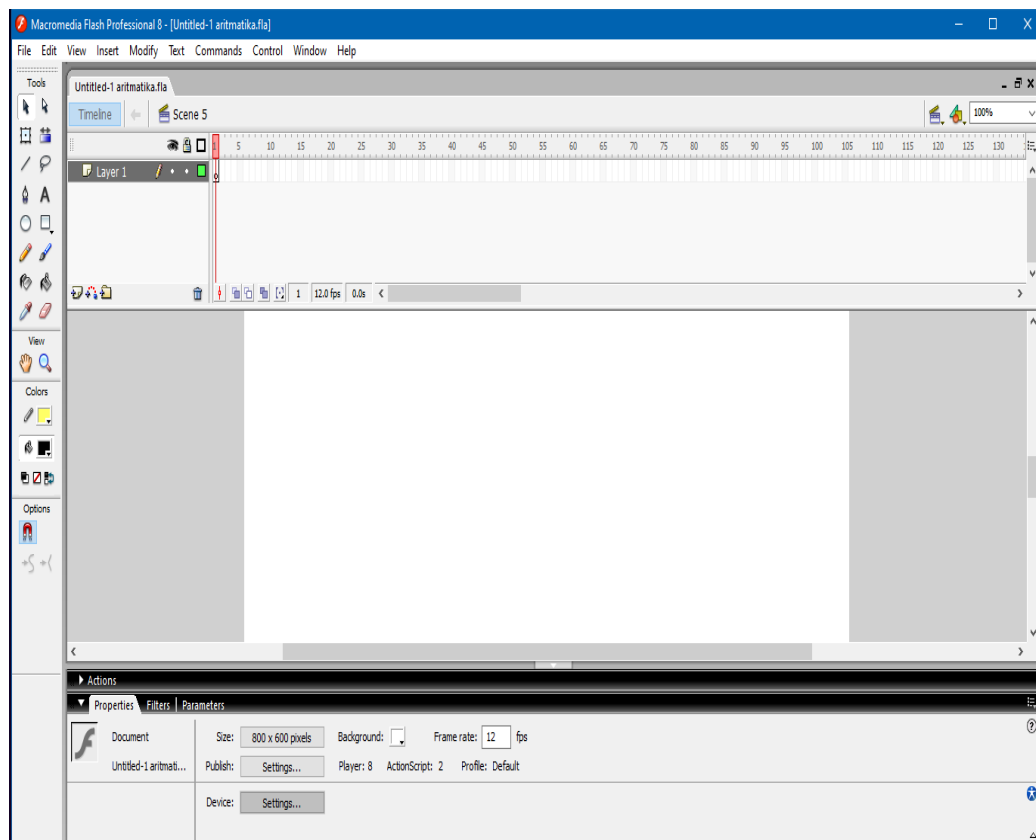
2. Macromedia Flash 8

Macromedia flash 8 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 lainnya.

Macromedia Flash 8 adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player (Kusumadewi, 2013; Fahmi, 2014; Sukanto, 2015; Hariyanto, 2016; Khairani, 2016).

Software macromedia flash yang digunakan oleh peneliti adalah 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
5. Maka akan tampil jendela program yang tampak sebagai berikut:



Gambar 2.1 Jendela Program Macromedia Flash 8

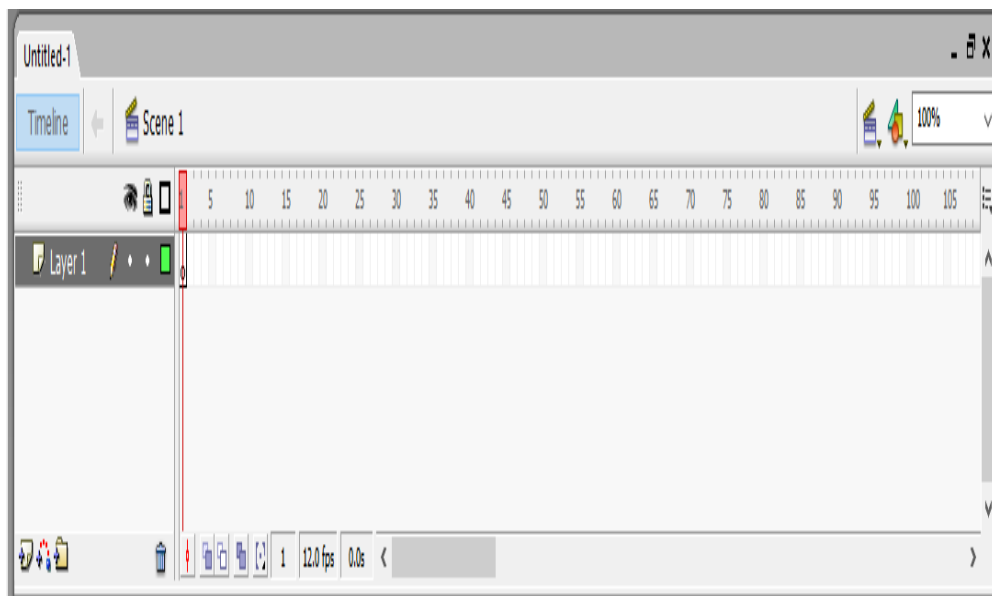
Selain itu, Macromedia flash professional 8 memiliki beberapa elemen yang digunakan dalam membuat animasi yaitu:

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



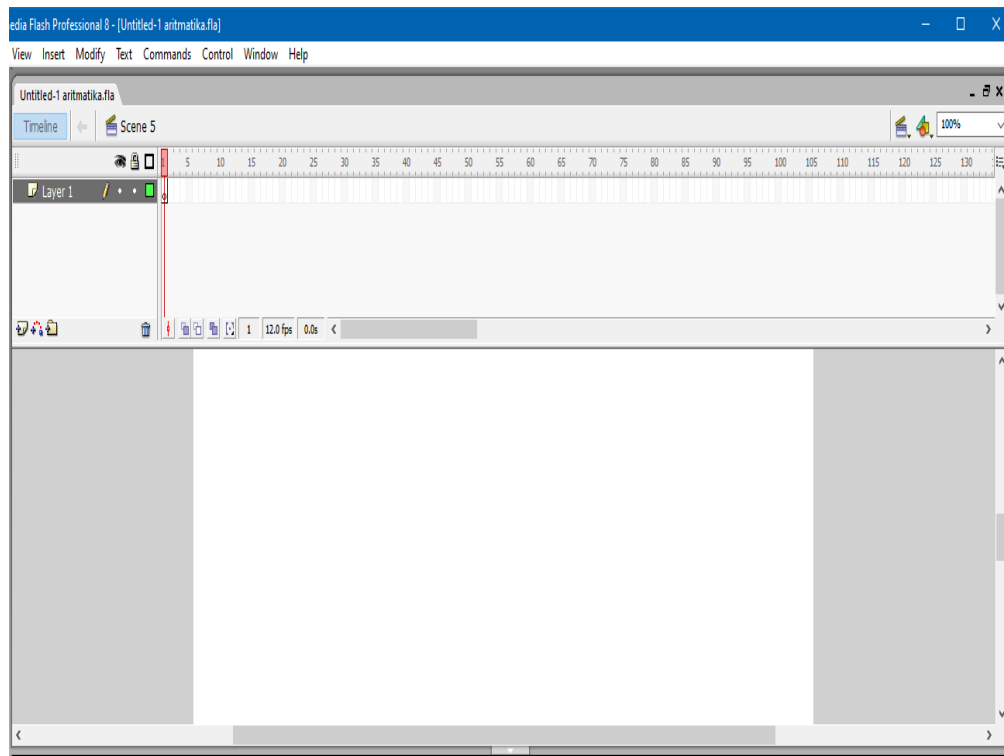
Gambar 2.2 Toolbox

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



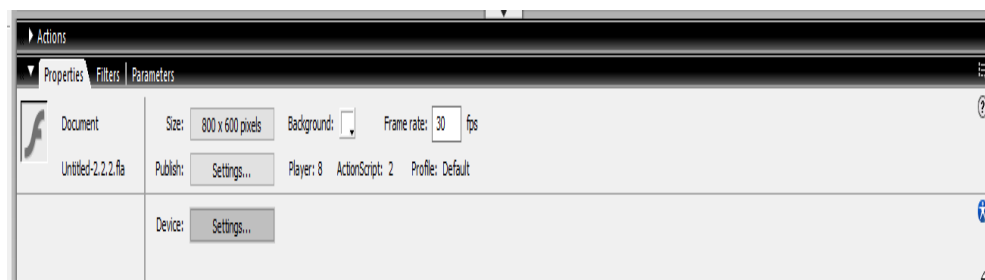
Gambar 2.3 Timeline

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



Gambar 2.4 Stage

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



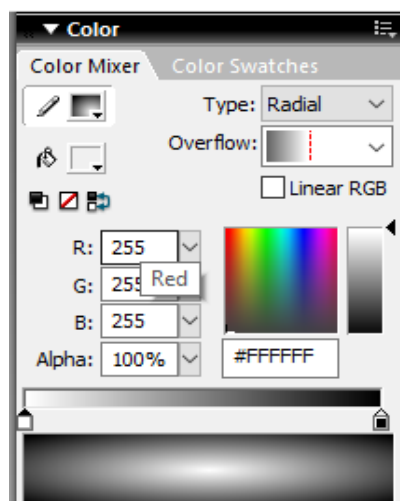
Gambar 2.5 Properties Inspector

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.



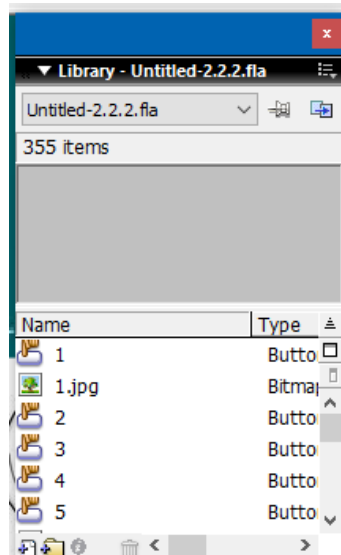
Gambar 2.6 Actions.

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 2.7 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 2.8 Library

3. Edutainment

3.1. Pengertian Edutainment

Menurut Sutrisno (2005:31) diambil dari segi etimologis yaitu edutainment berasal dari kata education dan edutainment. Education berarti pendidikan, sedangkan edutainment adalah Hiburan. Jadi dari segi bahasa, edutainment adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi terminology, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Contoh pembelajaran yang menyenangkan seperti dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), video dan demonstrasi.

Menurut Marc (seperti dikutip Suharyanto H. 2009:1) menunjukkan bahwa penggunaan metode edutainment dalam proses pembelajaran tidak hanya mendidik tetapi juga memberikan stimulan aktifitas emosi seseorang pada pembelajar. Secara umum melalui pendengaran dan penglihatahan yang menghibur, seseorang akan merespon dengan cara yang berbeda dan kemudian mengikuti alur entertaint yang diberikan dan akan tersimpan dalam memori.

Dari dua sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa edutainment merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain berisi tentang pendidikan dan hiburan dan tidak hanya mendidik tetapi memberikan aktifitas emosi kepada peserta didik sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3.2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Edutainment

Berikut prinsip-prinsip pembelajaran edutainment yang dipaparkan oleh Suyadi (2010: 228):

1. Rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.
2. Upaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif yaitu suasana yang memperhatikan kondisi dan keadaan peserta didik serta menyenangkan. Ada tiga unsur yang menjadi landasannya, yakni:

- a) Perasaan gembira. Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep edutainment mencoba memadukan pendidikan dan hiburan. Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi peserta didik, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut peserta didik melebihi kemampuannya.
- b) Mengembangkan emosi positif peserta didik. Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orang tua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana peserta didik untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.
- c) Mengoptimalkan potensi nalar peserta didik secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda. Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera-melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui.

4. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah penerapan dari dasar-dasar perhitungan matematika dalam kehidupan sosial sehari-hari seperti perdagangan, perbankan dan lain-lain. Sebelum kita memahami aritmatika sosial terlebih dahulu kita harus memahami materi aljabar, operasi hitung pecahan dan persen sehingga lebih mudah dalam pembahasan materi ini.

a. Nilai Keseluruhan dan Nilai Per-Unit

Nilai keseluruhan merupakan nilai total dari semua unit yang ada, sementara nilai per-unit merupakan nilai per satu satuan dari barang atau produk.

(i). Nilai keseluruhan = Banyak unit x Nilai per unit

(ii). Banyak Unit = Nilai keseluruhan / Nilai per unit

(iii). Nilai per unit = Nilai Keseluruhan / Banyak unit

b. Untung Rugi Dan Presentase Untung Rugi

➤ **Untung Dan Presentase Untung**

Untung apabila $HB < HJ$

$$U = HJ - HB$$

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

$$PU = \frac{U}{HB} \times 100\%$$

Ket: **PU** = Presentase Keuntungan

HB = Harga Beli

HJ = Harga Jual

U = Untung

➤ **Rugi dan Presentase Rugi**

Rugi = $HB > HJ$

$$R = HJ - HB$$

$$PR = \frac{HB - HJ}{HB} \times 100\%$$

$$PR = \frac{R}{HB} \times 100\%$$

Ket: **PR** = Presentase Kerugian

HB = Harga Beli

HJ = Harga Jual

R = Rugi

Contoh soal.

1. Pak Erwin membeli suatu motor bekas dengan harga Rp.4.000.000,00. Dalam waktu satu minggu motor tersebut dijual kembali dengan harga Rp.4.200.000,00. Tentukan presentase keuntungan Pak Iwan.

Penyelesaian.

$$\diamond U = HJ - HB$$

$$U = 4.200.000 - 4.000.000$$

$$U = 200.000$$

$$\diamond PU = \frac{U}{HB} \times 100\%$$

$$PU = \frac{200.000}{4.000.000} \times 100\%$$

$$PU = 5\%$$

2. Pak Indra membeli sepetak tanah dengan harga RP.40.000.000,00. Karena terkendala masalah keluarga, Pak Indra terpaksa menjual ranah tersebut dengan harga Rp.38.000.000,00. Tentukan presentase kerugian yang ditanggung Pak Indra.

Penyelesaian.

$$R = HJ - Hb$$

$$R = 40.000.000 - 38.000.000$$

$$R = 2.000.0000$$

$$PR = \frac{R}{HB} \times 100\%$$

$$PR = \frac{2.000.000}{40.000.000} \times 100\%$$

$$PR = 5\%$$

c. Harga Jual dan Harga Beli

• **HJ**

$$HJ = HB + U$$

$$HJ = HB - R$$

• **HB**

$$HB = HJ - U$$

$$HB = HJ + R$$

Ket: **HJ** = Harga Jual

HB = Harga Beli

R = Rugi

U = Untung

Contoh Soal

Pak Nico menjual rumah dengan keuntungan 15%. Awalnya dia membeli rumah tersebut seharga Rp.3000.000.000. Hitung harga penjual rumah Pak Nico.

Penyelesaian

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

$$15\% = \frac{HJ - 300.000.000}{300.000.000} \times 100\%$$

$$HJ = (15\% \times 300.000.000) + 300.000.000$$

$$HJ = 45.000.000 + 300.000.000$$

$$HJ = \text{Rp.}345.000.000,00$$

d. Diskon atau Rabat

Diskon atau rabat adalah potongan atau pengurangan harga awal yang diberikan pedagang kepada pembeli.

Harga yang dibayar = Harga semula – Diskon

Diskon umumnya dinyatakan dalam persen

$$\% \text{ Diskon} = \frac{\text{Harga Diskon}}{\text{Harga Semula}} \times 100 \%$$

Contoh Soal

Saat kita pergi ke Supermarket tertuliskan diskon 20% untuk celana dengan harga awal Rp.120.000,00. Tentukan berapa harga celana tersebut setelah mendapatkan diskon.

Penyelesaian

Harga celana setelah didiskon = Rp.120.000,00 – (20% x Rp.120.000,00)

$$= \text{Rp.120.000,00} - \text{Rp.24.000,00}$$

$$= \text{Rp.96.000,00}$$

e. **Bruto, Tara dan Netto**

Bruto diartikan sebagai berat dari suatu benda bersama bungkusnya atau disebut juga berat kotor yang terdiri dari berat bersih barang (netto) dan berat kemasan (tara)

$$\text{Bruto} = \text{netto} + \text{tara}$$

Neto diartikan sebagai berat dari suatu benda tanpa pembungkus benda tersebut.

Atau disebut juga berat bersih yang didapat dari berat kotor (bruto) dikurangi tara

$$\text{Neto} = \text{Bruto} - \text{Tara}$$

Tara diartikan sebagai selisih antar bruto dengan netto.

$$\text{Tara} = \text{Bruto} - \text{Neto}$$

Nilai tara umumnya dinyatakan dalam persen

$$\% \text{ Tara} = (\text{besar tara}) / \text{bruto} \times 100\%$$

f. Pajak dan Bunga Tabungan

Secara umum bunga dapat diartikan sebagai jasa berupa uang yang diberikan oleh pihak peminjam kepada pihak yang meminjamkan modal atas persetujuan bersama. Dalam bunga terdapat bunga majemuk dan bunga tunggal. Namun dalam materi ini yang akan dibahas hanya bunga tunggal.

Jika besar uang yang ditabung mula-mula adalah M , bank memberi bunga tunggal sebesar $p\%$ pertahun, dan menabung selama t tahun,, maka

$$\text{Bunga selama 1 tahun} = M \times p\%$$

$$\text{Bunga selama } t \text{ tahun} = M \times p\% \times t$$

$$\text{Bunga selama } t \text{ bulan} = M \times p / 12\% \times t$$

$$\text{jumlah tabungan seluruhnya} = M + \text{bunga}$$

Pajak adalah besaran nilai suatu barang atau jasa wajib dibayarkan oleh masyarakat kepada Pemerintah.

Contoh soal.

Pak Budi membeli kulkas seharga Rp 2.400.000 dan dikenai (PPn) Pajak Pertambahan Nilai sebesar 10%. Berapa uang yang harus dibayar Pak Budi?

Penyelesaian.

$$\text{PPn} = 10\% \times \text{Rp } 2.400.000$$

$$= \text{Rp } 240.000$$

$$\text{Harga yang harus dibayar} = \text{Rp } 2.400.000 + \text{Rp } 240.000$$

$$= \text{Rp } 2.640.000.$$

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih, dalam judul — Pengembangan Modul Berbasis Edutainment Pada Pokok Bahasan Bangun Datar. Menyatakan bahwa pengembangan modul berbasis edutainment terbukti cukup valid, dimana validasinya tahap I dari para ahli materi skor tertinggi 3,17 dengan kriteria cukup valid dan tahap ke II skor tertinggi 3,37 dengan kriteria valid. Kemudian pada validasi tahap I para ahli media skor tertinggi 3,11 dengan kriteria cukup valid dan tahap II skor tertinggi 3,38 dengan kriteria valid.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hafiq Nurbiyanto, dalam judul — Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Pada Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Kemudi Kelas XI Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Menyatakan bahwa Berdasarkan kedua aspek penilaian oleh ahli materi yaitu aspek kualitas materi dan aspek kesesuaian materi didapatkan rata-rata skor keseluruhan yaitu 3,54. Dengan demikian, berdasarkan rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2010: 100-101), maka media pembelajaran sistem kemudin secara keseluruhan berdasarkan penilaian ahli Materi dapat dikategorikan dalam kriteria Sangat Layak. Serta berdasarkan tiga aspek

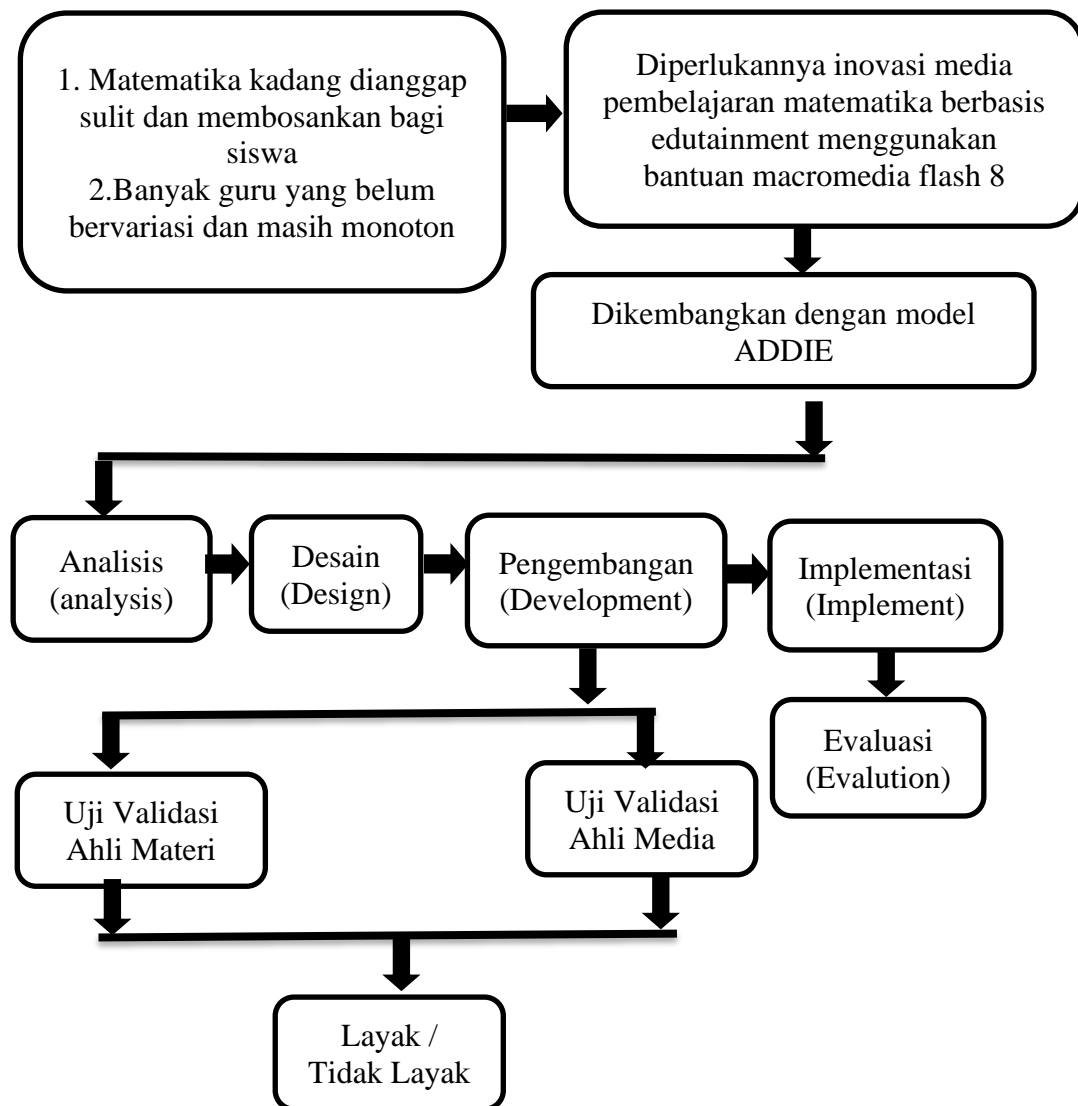
penilaian oleh ahli media yaitu aspek kemudahan, tampilan dan tulisan didapatkan rerata skor keseluruhan yaitu 3,13. Dengan demikian, berdasarkan rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2010: 100-101), maka media pembelajaran sistem kemudi secara keseluruhan berdasarkan penilaian ahli media dapat dikategorikan dalam kriteria Layak.

C. Kerangka Berpikir

Secara sederhana kerangka berpikir menjadi bagian daripada sintesis tentang hubungan antar variabel penelitian yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Sehingga prihal inilah kerangka berpikir dapat diartikan sebagai penggambaran alur berpikir peneliti yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian berupa variabel maupun fokus permasalahan, terkait mengapa peneliti mempunyai anggapan sebagaimana diutarakan dalam hipotesis penelitian.

Pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment ini sangat efektif menggunakan macromedia flash 8 sebab adanya desain yang sesuai dengan konsep edutainment. Macromedia flash 8 juga terdapat video interaktif yang membuat peserta didik merasakan senang walaupun dalam proses pembelajaran berlangsung.

Di bawah ini disajikan bagan kerangka berfikir yang dilakukan oleh penulis



Gambar 2.9 Penyajian Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian berlokasi di SMP Swasta Tamansiswa Kisaran terletak di Jalan Hos Cokroaminoto No 341.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakann pada semester Genap Tahun Ajaran 2021 / 2022, yang dimulai dari Mei 2022.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 2 dosen, 1 guru matematika dan 15 peserta didik SMP.

2. Objek Penelitian

Objek peneltian berupa media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial dikelas VII SMP menggunakan macromedia flash 8.

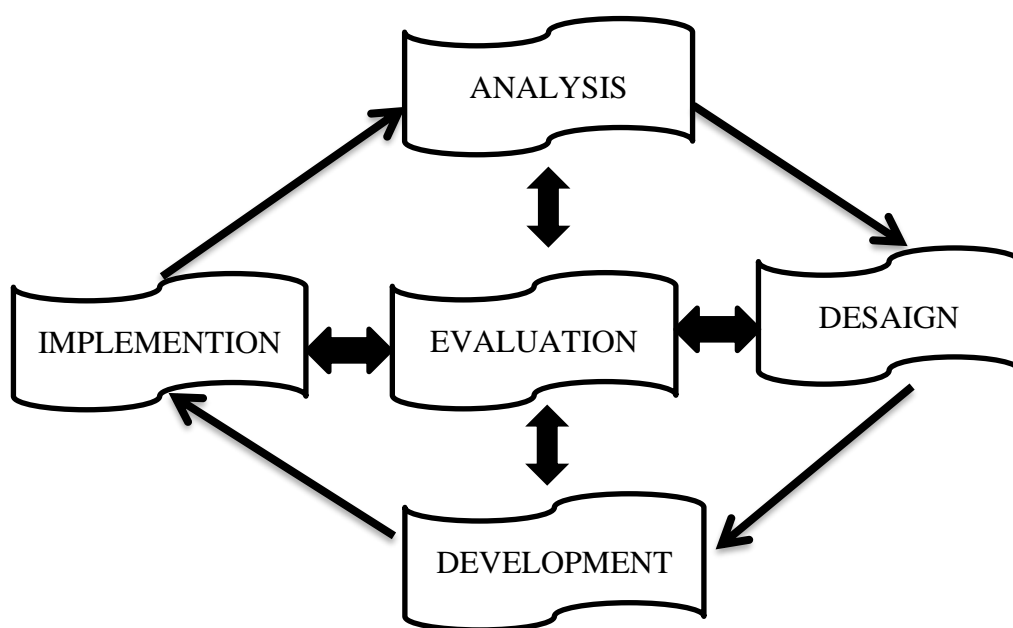
C. Jenis Penelitian

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dimana R&D merupakan metode penelitian yang memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk serta menguji keefektifan produk (sugiyono,2018:297). Menurut (Sugiyono 2015: 38) “Menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Yang

dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga sebagai metode mengajar, dan program pendidikan.

D. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Robert Maribe Brach dengan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. Kelima tahap tersebut dapat digambarkan.



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

1. Analysis (*Analysis*)

Analisis adalah tahapan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik. Pada tahap analisis ini terdapat analisis kebutuhan dan analisis teknologi pada produk yang dikembangkan.

2. Desain (*Design*)

Desain merupakan proses tahapan merancang dari merancang konsep dan konten pada produk tersebut secara sistematis. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahap berikut.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada Development berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya dan telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengetahui kinerja produk yang akan divalidasi oleh para ahli materi dan media. Selanjutnya hasil penilaian dari para ahli materi dan media akan direvisi produk sesuai saran dan masukan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementation ini bertujuan menghasilkan umpan balik berupa pertanyaan – pertanyaan yang mengenai produk yang dikembangkan. Kemudian setelah produk tersebut layak dan telah direvisi maka akan diimplementasikan ke peserta didik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik berupa nilai kepada peneliti. Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan diberikan penilaian oleh 3 validator. 3 validator tersebut terdiri dari 2 dosen dan 1 guru matematika masing-masing mereka sebagai para ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1 Nama Validator

No.	Nama Validator	Jabatan
1.	Nur Afifah, S.Pd., M.Pd.	Dosen Matematika UMSU
2.	Surya Wisada Dachi, M.Pd.	Dosen Matematika UMSU
3.	Musiah, S.Pd.	Guru Matematika SMP Swasta Tamansiswa Kisaran

E. Jenis Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung langsung sebagai variabel angka atau bilangan. Pada data ini berisi penilaian dalam bentuk lembar angket penilaian oleh para ahli. Sedangkan data kualitatif adalah data dari penjelasan kata verbal yang tidak dapat dianalisis dalam bentuk bilangan atau angka. Dalam penelitian ini data kualitatif yang digunakan berbentuk deskripsi kalimat dan saran oleh para ahli.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu untuk memperoleh data penelitian dengan melakukan wawancara dan lembar angket. Pada instrumen penelitian juga bertujuan mengetahui kelayakan pada media pembelajaran matematika berbasis edutainment yang dikembangkan. Berikut ini angket instrumen penelitian yang dikembangkan:

a) Angket Penilaian Oleh Ahli Materi

Angket penilaian ini berisi tentang kelayakan materi, kelengkapan materi,

keakuratan materi, teknik penyajian materi, pendukung penyajian, dan bahasa.

Tabel 3.2 Lembar Angket Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Validator		
			1	2	3
1	Kelayakan materi	a. Kesesuaian antara KI, KD, dan tujuan pembelajaran			
		b. Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran			
2	Kelengkapan Materi	a. Kejelasan isi materi			
		b. Keruntutan isi materi			
		c. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.			
		d. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari – hari			
3	Keakuratan Materi	a. Materi diambil dari sumber yang relevan			
		b. Keakuratan materi yang tersedia			
		c. Kesesuaian antara contoh soal dan latihan			
4	Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi			
		b. Kemenarikan materi			
		c. Keruntutan penyajian materi			
5	Pendukung Penyajian	Disertakan dengan gambar sesuai dengan materi.			
6	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna			
		b. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa			
		c. Kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami			
Jumlah					
Persentase Skor					

b) Angket Penilaian Oleh Ahli Media

Angket penilaian ini berisi tentang mengenai macromedia flash 8, isi materi macromedia flash 8, grafis media, dan kemanfaatan media.

Tabel 3.3 Lembar Angket Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Validator		
			1	2	3
1	Desain Sampul (cover)	a. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca			
		b. Penggunaan warna pada cover senada			
2	Isi Materi Macromedia Flash 8	a. Pemisahan antar paragraph jelas			
		b. Spasi antar teks dan gambar sesuai			
		c. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf			
3	Grafis Media	a. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf			
		b. Kecerahan warna huruf dengan background			
		c. Pemilihan warna background tidak mengganggu teks isi materi			
		d. Kemenarikan sajian materi dan gambar			
		e. Kesesuaian penempatan video			
		f. Kesesuaian penempatan gambar			
4	Kemanfaatan Media	a. Mempermudah proses pembelajaran			
		b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar			
		c. Mempermudah dalam penyampaian materi			
Jumlah					
Persentase Skor					

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sukardi (2017: 75) “ada empat media untuk pengumpulan data dalam proses penelitian yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi”. Teknik pengumpulan data berupa lembaran angket. Angket tersebut akan disajikan kepada para ahli materi dan ahli media untuk dievaluasi sebelum diuji coba

kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian angket peserta didik dan guru matematika disajikan untuk mengetahui respon dan tanggapan media yang dikembangkan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru agar menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan. Dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif yaitu menggunakan skala likert. Data tersebut berbentuk angket yang berisi penilaian oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Skor Penilaian Validasi Ahli Media

Kriteria	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Hasil validasi media tersebut akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket: X_i = Nilai kelayakan setiap aspek

S_{max} = Skor Maksimal

$\sum S$ = Jumlah Skor

Selanjutnya dari hasil nilai presentase kelayakan media tersebut akan diklasifikasikan kedalam kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.5 Presentase Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat layak

(Riduwan,2013:15 dalam (Fatiris, 2017:8)

Tabel kriteria kelayakan analisis presentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. Dari data tabel tersebut maka dapat disimpulkan apabila semua aspek hasilnya $\geq 61\%$ dinyatakan layak.

Selanjutnya membuat angket respon peserta didik yang akan dinilai berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skor Pada Angket Guru Dan Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	1
Baik	2
Kuran Baik	3
Tidak Baik	4
Sangat Tidak Baik	5

selanjutnya hasil presentase tersebut dapat diklasifikasikan dalam kriteria interpretasi menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Presentase	Kriteria Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik
$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$61\% < x \leq 80\%$	Menarik
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang diperoleh peneliti yaitu sebuah media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial untuk peserta didik di SMP Swasta Tamansiswa Kisaran T.P 2021/2022 dan dengan menggunakan macromedia flash 8.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Berikut ini tahapan yang terdapat pada tahapan analisis, yakni:

1.1. Analisis Kebutuhan

Analisis ini melaksanakan observasi serta hasil wawancara dengan guru matematika dikelas VII SMP Swasta Tamansiswa Kisaran. Pada hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa proses pembelajaran masih jarang menggunakan komputer, sehingga peserta didik masih kurang terlihat aktif dalam pembelajaran.

1.2. Analisis Teknologi

Macromedia flash 8 sebagai salah media pembelajaran yang efektif digunakan karena mempunyai kemampuan untuk membuat sajian visual, seperti video, animasi, gambar dan suara.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah perancangan atau design. Dengan membutuhkan bantuan aplikasi macromedia flash 8 untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. **Pertama** kali yang akan dilakukan yaitu menyiapkan buku referensi berupa kemendikbud

(2016). *Matematika untuk SMP/MTs kelas VII Semester 2*. Jakarta, **kedua** menyusun desain, **ketiga** menyusun desain instrument kevalidatan berupa lembar instrument validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik.

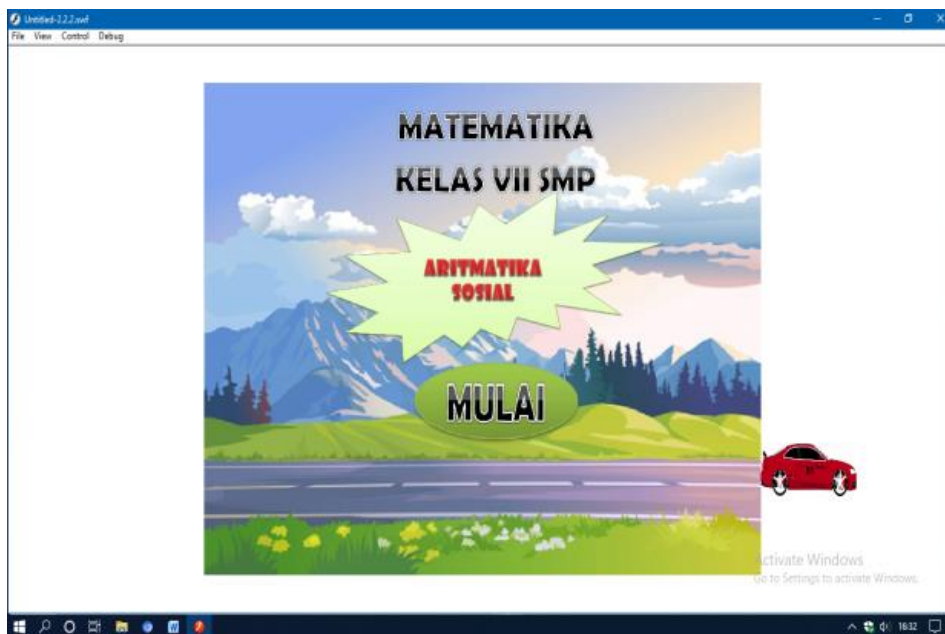
3. Pengembangan (*Development*)

Sesudah dirancang kemudian tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba pada kelayakan multimedia yang akan divalidasi produk dalam proses pembelajaran.

a. Hasil Produk

Berikut hasil produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Cover

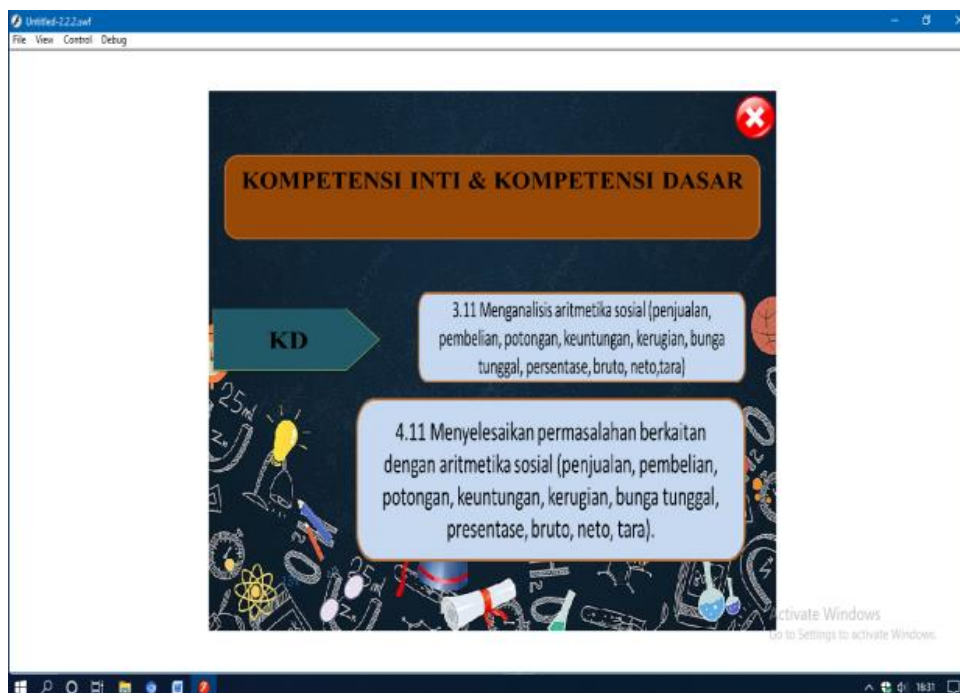


Gambar 4.1 Tampilan Cover Pada Media

2. Kompetensi inti (KI) Dan Kompetensi Dasar (KD)

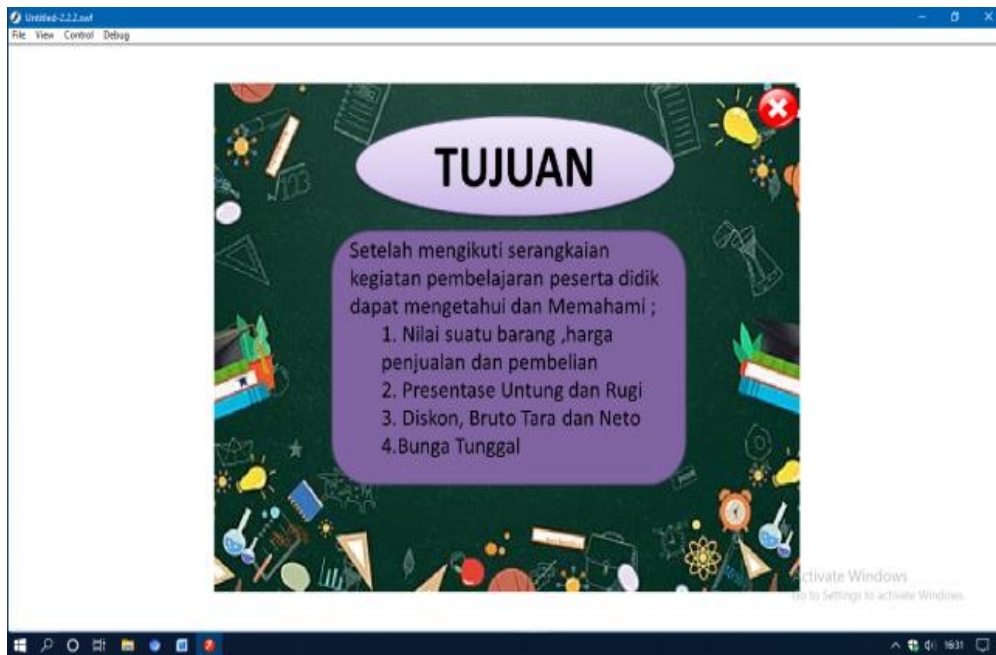


Gambar 4.2 Tampilan Kompetensi Inti (KI)



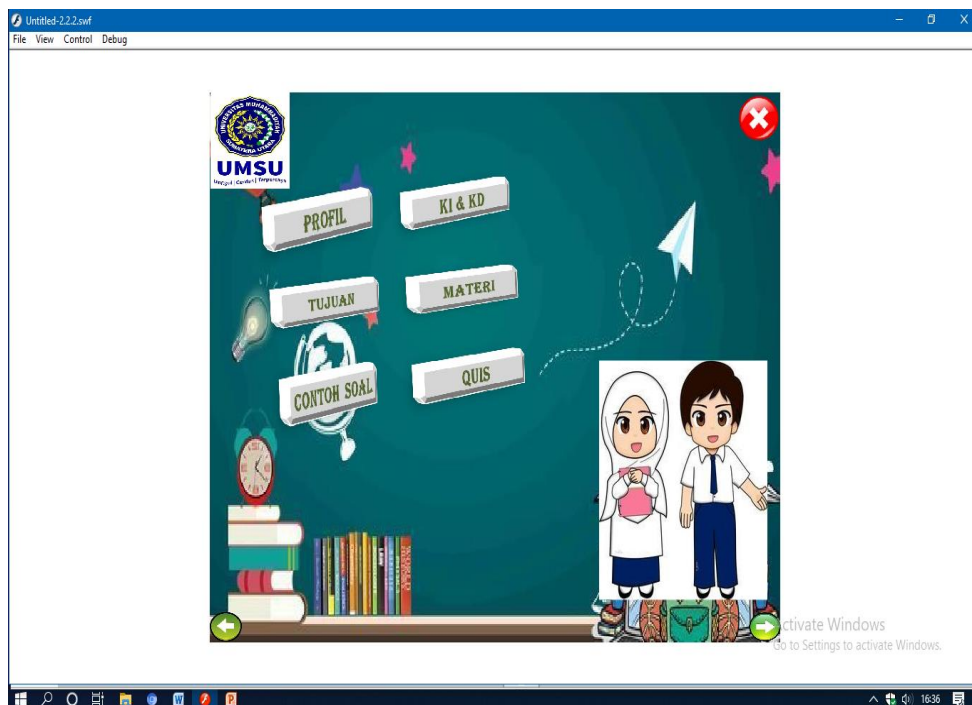
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi Dasar (KD)

3. Tujuan



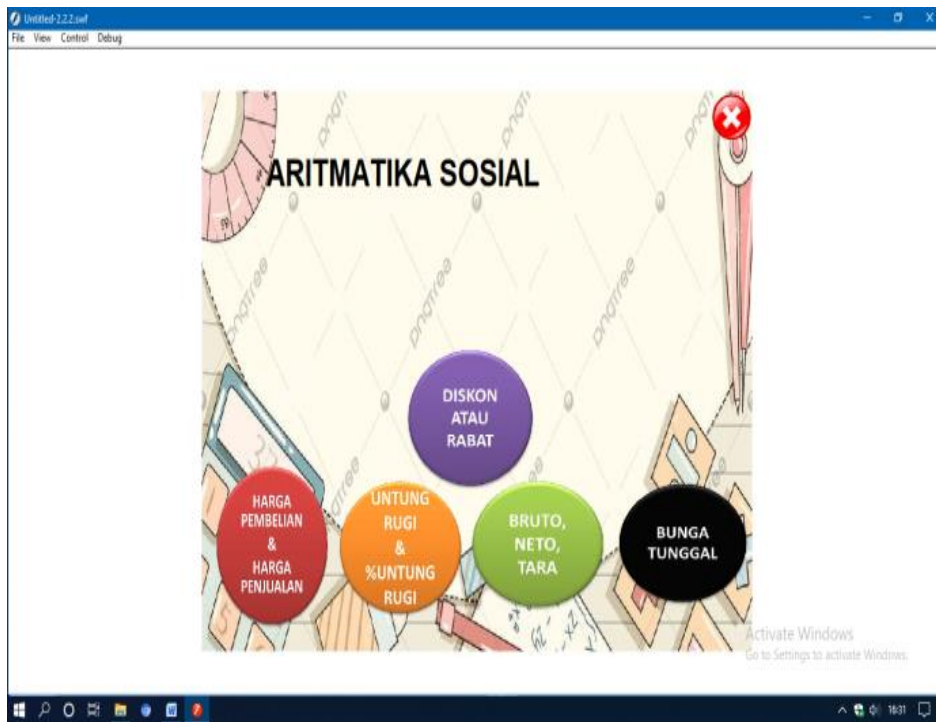
Gambar 4.4 Tampilan Tujuan

4. Menu Utama



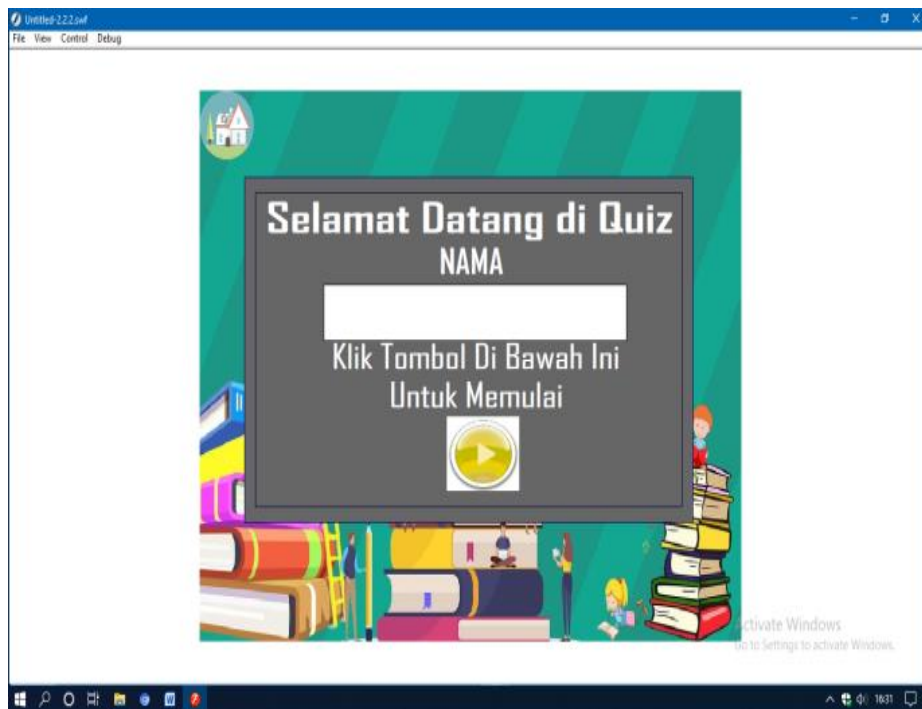
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama

5. Materi



Gambar 4.6 Tampilan Materi

6. Evaluasi atau Quiz



Gambar 4.7 Tampilan Evaluasi

b. Revisi Produk

Melakukan perbaikan pada media pembelajaran matematika berbasis edutainment sesuai dengan saran perbaikan dari para ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan media pembelajaran matematika sesuai dengan saran dari validator.

1. Revisi Ahli Materi

Tabel 4.1 Revisi Ahli Materi

Validator	Sebelum	Sesudah
Nur afifah,S.Pd., M.Pd	Contoh soal 4	Contoh soal 5

2. Revisi Ahli Media

Tabel 4.2 Revisi Ahli Media

Validator	Sebelum	Sesudah
Nur afifah,S.Pd., M.Pd.	Logo Menu Utama Diatas Sebelah Kiri 	Logo Umsu 

c. Validasi Ahli

Media Pembelajaran matematika berbasis edutainment yang telah selesai direvisi selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media, hasil evaluasi para ahli

dapat diketahui sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Validator		
			1	2	3
1	Kelayakan materi	a. Kesesuaian antara KI, KD, dan tujuan pembelajaran	5	5	5
		b. Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	4	4	5
2	Kelengkapan Materi	a. Kejelasan isi materi	5	5	5
		b. Keruntutan isi materi	4	4	4
		c. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.	5	5	5
		d. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari – hari	5	5	5
3	Keakuratan Materi	a. Materi diambil dari sumber yang relevan	4	4	4
		b. Keakuratan materi yang tersedia	5	4	4
		c. Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan	4	5	5
4	Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi	5	5	5
		b. Kemenarikan materi	4	4	4
		c. Keruntutan penyajian materi	4	4	4
5	Pendukung Penyajian	Disertakan dengan gambar sesuai dengan materi.	4	4	4
6	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	5	4
		b. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	5	5	5
		c. Kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami	5	4	5
Jumlah			72	72	73
Persentase Skor			89 %	89%	91%

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Tahapan Penelitian	Penilaian	Presentase Penilaian	Kategori Kelayakan
1	Validator 1	72	89%	SB
2	Validator 2	72	89%	SB
3	Validator 3	73	91%	SB
Jumlah			269%	SB
Rata-rata Presentase			90%	SB

Dari data tabel 4.4 diatas yang mengacu pada tabel 3.4 bahwa penilaian validasi dari beberapa validator oleh ahli materi terhadap media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial yang menggunakan bantuan macromedia flash 8 dinyatakan layak. Setelah direvisi berdasarkan saran dari beberapa validotor maka dapat digunakan.

2. Validasi Ahli Media

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Validator		
			1	2	3
1	Desain Sampul (cover)	a. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	5	5	5
		b. Penggunaan warna pada cover senada	4	4	4
2	Isi Materi Macromedia Flash 8	a. Pemisahan antar paragraph jelas	5	5	5
		b. Spasi antar teks dan gambar sesuai	5	5	5
		c. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	4	4
3	Grafis Media	a. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4	4	4
		b. Kecerahan warna huruf dengan background	4	4	4
		c. Pemilihan warna background tidak mengganggu teks isi materi	4	4	5
		d. Kemeramikan sajian materi dan gambar	4	4	5
		e. Kesesuaian penempatan video	4	4	4
		f. Kesesuaian penempatan gambar	4	5	5
4	Kemanfaatan Media	a. Mempermudah proses pembelajaran	5	5	5
		b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar	5	5	5
		c. Mempermudah dalam penyampaian materi	5	5	5
Jumlah			62	63	65
Persentase Skor			89%	90%	93%

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Media

No	Tahapan Penelitian	Penilaian	Presentase Penilaian	Kategori Kelayakan
1	Validator 1	62	89%	SB
2	Validator 2	63	90%	SB
3	Validator 3	65	93%	SB
Jumlah			272%	SB
Rata-rata Presentase			91%	SB

Dari data tabel 4.6 diatas yang mengacu pada tabel 3.4 bahwa penilaian validasi dari beberapa validator oleh ahli media terhadap media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial yang menggunakan bantuan macromedia flash 8 dinyatakan layak. Setelah direvisi berdasarkan saran dari beberapa validotor maka dapat digunakan.

d. Hasil Implementasi Peserta Didik

Setelah Peneliti merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari beberapa validator oleh para ahli materi dan ahli media dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke peserta didik yang terdiri dari 15 orang peserta didik kelas VII di SMP Tamansiswa Kisaran. Setelah itu, hasil angket peserta didik dinyatakan layak berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik

No	Nama	Jumlah		Kategori Kelayakan
		Skor	Persentase	
1	Novita Hurah Kartini	46	92%	SB
2	Nabila Syahrini	46	92%	SB
3	Mhd. Nazril	36	72%	B
4	Andini Azura Pohan	43	86%	SB
5	Dea Ananda Syahfiki	40	80%	B
6	Frisca Aura Aliani	43	86%	SB
7	Aprilia Windi	42	84%	SB
8	Aqlak Siddiq	40	80%	SB
9	Aulia Mei Putri Suwandi	40	80%	B
10	R.Dira Salim	46	92%	SB
11	Nurdiana	37	74%	B
12	Aldi Fahrezi	42	84%	SB
13	Khadafi Azmi Silalahi	42	84%	SB
14	Chyndy Eizky Febrianti	38	76%	B
15	Azman Akbar Kiranda	37	74%	B
Total			1236%	SB
Rata – rata persentase			82,4%	SB

Dari data tabel 4.7 analisis data hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis edutainment yang menggunakan bantuan macromedia flash 8 diikuti 15 orang peserta didik. Data tersebut memiliki hasil presentase rata – rata skor 82,4%. Maka tingginya persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel 4.7 membuktikan bahwa 15 orang siswa memperoleh hasil presentase rata-rata adalah 82,4%. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis edutainment sudah layak digunakan sebagai proses pembelajaran pada media pembelajaran.

5. Evaluation

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis edutainment yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai proses pembelajaran pada media pembelajaran.

B. Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan **ADDIE** yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementantion*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*anlysis*) peneliti melakukan kegiatan berupa analisis kebutuhan dan analisis teknologi. Dimana pada tahap ini memperoleh bahwa media pembelajaran matematika berbasis edutainment menggunakan macromedia flash 8 dapat digunakan proses pembelajaran.

Pada tahap desain (*design*) peneliti melakukan kegiatan berupa menyiapkan referensi buku dan menyusun desain produk. Dimana pada tahap ini agar desaian media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum pada materi aritmatika sosial.

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan kegiatan berupa pengembangan produk, validasi, dan uji coba. Dimana pada tahap ini

memperoleh penilaian oleh para ahli, guru matematika dan respon peserta didik yang menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Dari hasil data tabel 4.4 memperoleh penilaian ahli materi berjumlah 3 validator dengan hasil presentase penilaian masing-masing adalah 89%, 89%, dan 91%. Serta hasil rata-rata ketiga presentase tersebut adalah 90% maka dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil data tabel 4.6 memperoleh penilaian ahli materi berjumlah 3 validator dengan hasil presentase penilaian masing-masing adalah 89%, 90%, dan 93%. Serta hasil rata-rata ketiga presentase tersebut adalah 91% maka dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari data tabel 4.7 yang dinilai oleh 15 orang peserta didik. Data tersebut memiliki hasil presentase rata – rata skor 82,4%. Maka tingginya persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang disampaikan:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE* telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Pada hasil validasi persentase rata – rata penilaian oleh ahli materi 90% sehingga dinyatakan layak. Dan hasil validasi persentase rata – rata oleh ahli media 91% sehingga media yang digunakan layak. Serta hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas VII SMP Swasta Tamansiswa Kisaran dengan memperoleh penilaian persentase rata – rata 82,4% sehingga Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berikut saran yang dapat disampaikan, yakni:

1. Harapan peneliti Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial lebih disempurnakan kembali untuk memperoleh kualitas yang lebih baik pada sebelumnya.
2. Harapan peneliti Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment tidak hanya terbatas pada materi aritmatika sosial saja tetapi dapat diterapkan pada materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 1, 19-23.
- Albab, U. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment. *eL-Tarbawi*, XI(1), 51-62.
- Ariawan, B., Muhsetyo, G., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Edutainment Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Program Linier Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan*, 2, 780—789.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2016). *Matematika*. Jakarta: Kemdikbud
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: springer.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*(1), 63-70.
- Haryani, Yunus, M., & Anwar, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash berbasis Discovery Learning pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI MIA 1 SMAN 9 Makassar. *Jurnal Chemica*, 21, 51-58.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Tahrir, T., Anwari, A. M., . . . P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Research of Applied Science and Education*, 10, 95-102.
- Koesnandar. (2008). *Langkah – Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Lestari, R. E., & Virman. (2018). “Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Vektor Peserta Didik Kelas X SMA KPG Khas “Papua” Marauke”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 87
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Mar’atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 253-260.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar*, 8, 177 - 186.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 177 - 186.
- Matsun, Darmawan, H., & Fitriyanti, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash Topik Bahasan Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 10, 30-40.

- Russefendi. (2010). *Dasar – Dasar Penelitian Pendidikan Dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Reza, M. (2020, Oktober 22). *Pengelompokan Dan Pembagian Media Pembelajaran*. Retrieved from mandandi.com:
<https://www.mandandi.com/2019/01/Pengelompokan-pembagian-media-pembelajaran.html>
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik? *Jurnal Mercumatika*, 2, 40-56.
- S.Pd., M.Pd, P. E., & S.Pd., M.Pd, G. L. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sumatera utara.
- Sukma, A. P., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max. *Desimal*, 1, 81-89.
- W, A. T., Sumarni, R. A., & Astuti, S. P. (2018, April). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pro CS6 untuk SMA pada Pokok Bahasan Kinematika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 9, 6-11.
- Wijaya. (1998). *Kemampuan Guru Dalam PBM*. Bandung: Rosda Karya.
- Wijayanti, A. N., & Khikmiah, F. (2016, Februari). Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment Pada Materi Arimatika Sosia Di Kelas VII SMP. *Didaktika*, 22, 99-109.
- Wulandari, S., Ainy, C., & Suprapti, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 Pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10

Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2,
165 – 177.

Yuliani , D. (2015). Pengembangan CD Interaktif Dengan Model ADDIE Materi
Stastika Kelas X SMA Negeri 2 Batang. *E L T Δ*, 3, 33-40.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR SISWA
 BAGIAN TAMAN DEWASA (SMP) TAMANSISWA CABANG KISARAN
 TAHUN PELAJARAN 2021/ 2022
 KELAS : VII

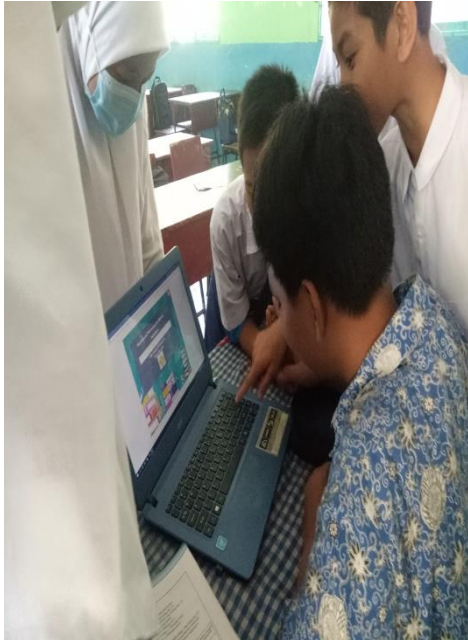
URT	NOMOR		NAMA SISWA	L/P	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT	SABTU	
	NIS	NISN			11-10-21	12-10-21	13-10-21	14-10-21			
					1	2	3	4	5	6	7
1	15.406	0071811056	NOVITA HIJRAH KARTINI ✓	P	✓	✓	✓	✓			
2	15.407	0094534809	NABILLA SYAHRANI ✓	P	✓	✓	✓	✓			
3	15.408	0082039155	MHD.NAZRIL	L	✓	✓	✓	✓			
4	15.409	0098823695	ANDIN AZURA POHAN ✓	P	✓	✓	✓	✓			
5	15.410	0093827079	DEA ANANDA SYAHFIKI ✓	P	✓	✓	✓	✓			
6	15.411	0094335284	FRISCA AURA ALFIANI ✓	P	✓	✓	✓	✓			
7	15.412	0093715187	APRILIA WINDI ✓	P	✓	✓	✓	✓			
8	15.413	0082821413	AKHLAK SIDDIQ	L	A	A	A	✓			
9	15.414	0095933368	AULIA MEI PUTRI SUWANDI ✓	P	✓	✓	✓	✓			
10	15.415	0079541103	R.DIRA SALIM	L	✓	A	A	A	✓		
11	15.416	0096042445	NURDIANA ✓	P	✓	A	A	✓	A		
12	15.417	0093767594	ALDI FAHREZI	L	✓	✓	✓	✓	✓		
13	15.418	0094538101	KHADAFI AZMI SILALAH	L	A	A	A	A	A		
14	15.419	0096852620	CHYNDY RIZKY FEBRIANTI ✓	P	✓	✓	✓	✓	✓		
15	15.420	0085411304	AZWAN AKBAR KIRANDA	L	✓	✓	✓	✓	✓		
16	15.421	0099236368	WIWIN KHAIRANI ✓	P	✓	✓	✓	✓	✓		
17	15.422	0097961957	VINO ALAMSYAH SARAGIH	L	✓	✓	✓	✓	✓		
18	15.423	0084128893	FRANJAYA KESUMA	L	✓	✓	✓	✓	✓		
19	15.424	0094272679	ANNISA ✓	P	✓	✓	✓	✓	✓		
20	15.425	0086830105	CINTIA BELA	P	A	A	A	A	A		
21	15.426	0092955539	DIFFO INDRA PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓	✓		
22	15.427	0095512872	ANDIKA YUDISTIRA	L	✓	A	A	A	A		
23	15.428	0087347014	SERA PANJAITAN ✓	P	✓	✓	✓	✓	✓		
24	15.429	0096171214	TIARA AULIA	P	✓	✓	✓	✓	✓		
25	15.430	0096785711	MAULANA	L	✓	✓	✓	✓	✓		
26	15.431	0091650494	PUTRI ANDAYANI ✓	P	✓	✓	✓	✓	✓		
27		0089268831	SURIANTI BR SIRAIT	P	A	A	A	A	A		
PARAF PAMONG					✓						
JUMLAH SISWA YANG HADIR					(21)	(19)	22				

Rekapitulasi
 Laki - Laki : Orang
 Perempuan : Orang
 Jumlah : Orang

Siswa-Siswa SMP Kelas VII



Keseruan siswa mengerjakan evaluasi pada Media Macromedia Flash 8



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Tamansiswa Kisaran
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/II
Materi : Aritmatika Sosial
Alokasi Waktu : 5x 40 menit (3 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menghayati dan menghargai ajaran agamayang dianutnya.

KI-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.

KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.11 Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).	1.11.1 Menjelaskan nilai suatu barang, harga penjualan dan harga pembelian. 1.11.2 Menjelaskan presentase untung dan rugi. 1.11.3 Menjelaskan diskon, bruto, tara dan neto. 1.11.4 Menjelaskan bunga tunggal dan pajak.
4.11 Menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara).	4.11.1 Menyelesaikan permasalahan tentang nilai suatu barang, harga penjualan dan harga pembelian. 4.11.2 Menyelesaikan permasalahan tentang presentase untung dan rugi.

	<p>4.11.3 Menyelesaikan permasalahan tentang diskon, bruto, tara, neto.</p> <p>4.11.4 Menyelesaikan permasalahan tentang bunga tunggal dan pajak.</p>
--	---

C. Tujuan

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat mengetahui dan Memahami ;

1. Keuntungan dan Kerugian
2. Diskon
3. Bruto Tara dan Neto
4. Bunga Tunggal

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

Nilai Suatu Barang, Harga Penjualan Dan Pembelian
 Laba = Harga jual – Harga beli

Rugi = Harga beli – Harga jual

1. Presentase Keuntungan
2. $PU = \frac{HI - HB}{HB} \times 100\%$
3. Presentase Kerugian
4. $PR = \frac{R}{HB} \times 100\%$

Pertemuan 2

Menentukan Bunga , Diskon, Dan Pajak

4. Bunga

Bunga adalah jasa berupa uang yang diberikan oleh pihak peminjam kepada pihak yang meminjamkan modal atas persetujuan bersama.

5. Diskon

Diskon merupakan potongan harga yang diberikan penjual terhadap suatu barang.

6. Pajak

Pajak merupakan besaran nilai suatu barang atau jasa yang wajib dibayarkan oleh masyarakat kepada pemerintah.

Pertemuan 3

Bruto ,Netto , Tara

4. Bruto

Bruto merupakan berat dari suatu benda bersama pembungkusnya.

5. Netto

Netto merupakan berat dari suatu benda tanpa pembungkus bendatersebut.

6. Tara

Tara merupakan selisih antara bruto dengan netto.

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, tanya jawab dan wawancara

F. Media, Alat / Bahan, Dan Sumber Belajar

Media :

- Video Pembelajaran

Alat/Bahan :

- Buku Tulis dan Pulpen
- Laptop / *SmartPhone*

Sumber Belajar :

- Buku Matematika Wajib Siswa Kelas VII SMP, Kemendikbud, Tahun 2013
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (120 Jam Pelajaran)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa sebelum memulai pelajaran ✓ Memeriksa kehadiran peserta didik ✓ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari – hari ✓ Apabila materi ini dikerjakan dengan baik dan sungguh – sungguh dan dikuasai dengan baik maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Pengertian Aritmatika Sosial</i> <p style="text-align: center;">Pemberian Acuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuannya itu ✓ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ✓ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan inti (90 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Konsep Dasar	Peserta didik melalui video pembelajaran yang dikembangkan diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran pada topik materi Pengertian Aritmatika Sosial dan nilai suatu barang, harga penjualan, pembelian dan presentase untung dan rugi, dan diberi motivasi agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
Pendefinisian Masalah	Peserta didik dibimbing untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui video pembelajaran yang berisi tentang topik materi Pengertian Lingkaran dan Bentuk Umum Persamaan Lingkaran dan mengorganisasikan

	materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui video pembelajaran yang berisi tentang topik materi Pengertian Aritmatika Sosial dan nilai suatu barang, harga penjualan, pembelian dan presentase untung dan rugi.
Pembelajaran Mandiri	Peserta didik diberi dorongan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan materi Pengertian Aritmatika Sosial dan nilai suatu barang, harga penjualan, pembelian dan presentase untung dan rugi, melaksanakan uji coba untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Pertukaran Pengetahuan	Peserta didik dibantu dalam merencanakan dan menyiapkan hasil pengerjaan pemecahan masalah pada materi Pengertian Aritmatika Sosial dan nilai suatu barang, harga penjualan, pembelian dan presentase untung dan rugi. Lingkaran yang telah dilakukan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
Penilaian	Peserta didik dibantu untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan pada materi Pengertian Aritmatika Sosial dan nilai suatu barang, harga penjualan, pembelian dan presentase untung dan rugi.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Guru :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan beberapa pertanyaan yang dijawab secara tertulis sebagai tes untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran ✓ Bersama peserta didik menyimpulkan tentang materi Pengertian Aritmatika Sosial dan nilai suatu barang, harga penjualan, pembelian dan presentase untung dan rugi. 	
Pertemuan 2 (60 menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Guru :	
Orientasi :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa sebelum memulai pelajaran ✓ Memeriksa kehadiran peserta didik ✓ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran 	
Apersepsi :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran 	

yang akan dilakukan

Motivasi :

- ✓ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari – hari
- ✓ Apabila materi ini dikerjakan dengan baik dan sungguh – sungguh dan dikuasai dengan baik maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : Aritmatika Sosial

Pemberian Acuan :

- ✓ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu
- ✓ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ✓ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan inti (30 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Konsep Dasar	Peserta didik melalui video pembelajaran yang dikembangkan diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran pada topik materi bunga tunggal, diskon, dan pajak dan diberi motivasi agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
Pendefinisian Masalah	Peserta didik dibimbing untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui video pembelajaran yang berisi tentang topik materi bunga tunggal, diskon, dan pajak
Pembelajaran Mandiri	Peserta didik diberi dorongan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan materi bunga tunggal, diskon, dan pajak dan melaksanakan uji coba untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Exchange Knowledge	Peserta didik dibantu dalam merencanakan dan menyiapkan hasil pengerjaan pemecahan masalah pada materi bunga tunggal, diskon, dan pajak
Pertukaran Pengetahuan	bunga tunggal, diskon, dan pajak yang telah dilakukan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
Penilaian	Peserta didik dibantu untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan pada materi bunga tunggal, diskon, dan pajak

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Guru :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan beberapa pertanyaan yang dijawab secara tertulis sebagai tes untuk mengetahui keberhasilan pembelajara ✓ Bersama peserta didik menyimpulkan tentang materi bunga tunggal, diskon, dan pajak 	
Pertemuan 3 (120 menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Guru :	
Orientasi :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa sebelum memulai pelajaran ✓ Memeriksa kehadiran peserta didik ✓ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran 	
Apersepsi :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan 	
Motivasi :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari – hari ✓ Apabila materi ini dikerjakan dengan baik dan sungguh – sungguh dan dikuasai dengan baik maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : Aritmatika Sosial 	
Pemberian Acuan :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu ✓ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ✓ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran 	
Kegiatan inti (90 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Konsep Dasar	Peserta didik melalui video pembelajaran yang dikembangkan diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran pada topik materi Bruto, Tara, Neto dan diberi

	motivasi agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
Pendefinisian Masalah	Peserta didik dibimbing untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui video pembelajaran yang berisi tentang topik materi Bruto, Tara, Neto
Pembelajaran Mandiri	Peserta didik diberi dorongan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan materi Bruto, Tara, Neto dan melaksanakan uji coba untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Exchange Knowledge	Peserta didik dibantu dalam merencanakan dan menyiapkan hasil pengerjaan pemecahan masalah pada materi Bruto, Tara, Neto
Pertukaran Pengetahuan	Bruto, Tara, Neto yang telah dilakukan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
Penilaian	Peserta didik dibantu untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan pada materi Bruto, Tara, Neto
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Guru :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan beberapa pertanyaan yang dijawab secara tertulis sebagai tes untuk mengetahui keberhasilan pembelajara ✓ Bersama peserta didik menyimpulkan tentang materi Bruto, Tara, Neto 	

G. Penilaian

a. Sikap

✓ Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1								
2								

Keterangan :

BS : Bekerja Sama JJ : Jujur
TJ : Tanggung Jawab DS : Disiplin

Catatan :

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
- Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
- Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
- Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)
- Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai.

✓ **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.					
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.					
3	Saya ikut serta dalam memecahkan masalah yang sedang dibahas					
4	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota ikut mencari informasi dari berbagai sumber					
5	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)

b. Pengetahuan dan Keterampilan

Kompetensi Dasar	Teknik Penilaian	Instrument
3.4 Menganalisis lingkaran secara analitik	✓ Teknik tertulis ✓ Penugasan	✓ Soal tes tertulis ✓ Lembar tugas
4.3 Menyelesaikan masalah terkait dengan lingkaran	✓ Tes praktik / unjuk kerja (penugasan)	✓ Lembar praktik dan lembar observasi unjuk kerja (penugasan)

Kisaran, Mei 2022

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....
NIP/NRK

.....
NIP/NRK

Mahasiswa

.....
NIM

Lembar Instrument Penelitian Angket Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial

Sasaran : Siswa SMP Kelas VII

Peneliti : Shanty Hanna Pratiwi

Nama Validator :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku validator dengan mengikuti aspek-aspek mengenai media pembelajaran matematika berbasis edutainment yang dikembangkan oleh peneliti.
2. berilah tanda centang pada kolom angket sesuai dengan indikator kriteria penilaian.
3. Gunakan indikator kriteria penilaian berikut
 - 1= Sangat Kurang
 - 2= Kurang
 - 3= Cukup
 - 4= Baik
 - 5= Sangat Baik
4. jika ada komentar/ saran dapat ditulis di kolom komentar yang telah disediakan

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan materi	a. Kesesuaian antara KI, KD, dan tujuan pembelajaran					✓
		b. Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kelengkapan Materi	a. Kejelasan isi materi					✓
		b. Keruntutan isi materi				✓	
		c. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi					✓
		d. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					✓
3	Keakuratan Materi	a. Materi diambil dari sumber yang relevan				✓	
		b. Keakuratan materi yang tersedia					✓
		c. Kesesuaian antara contoh soal dan latihan				✓	
4	Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi					✓
		b. Kemenarikan materi				✓	
		c. Keruntutan penyajian materi				✓	
5	Pendukung Penyajian	Disertakan dengan gambar sesuai dengan materi				✓	
6	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna					
		b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					✓
		c. Kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami					✓
Jumlah							72
Persentase Skor							89%

C. Komenta/Saran

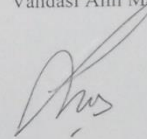
--

D. Kesimpulan

1. layak, selanjutnya digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
2. layak selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran	<input type="checkbox"/>
3. tidak layak selanjutnya untuk diperbaiki	<input type="checkbox"/>

Medan...Mei 2022

Validasi Ahli Materi



Surya Wisada Dachi, M.Pd.

B.Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan materi	a. Kesesuaian antara KI, KD, dan tujuan pembelajaran					✓
		b. Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kelengkapan Materi	a. Kejelasan isi materi					✓
		b. Keruntutan isi materi				✓	
		c. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.					✓
		d. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari – hari					✓
3	KeakuratanMateri	a. Materi diambil dari sumber yang relevan				✓	
		b. Keakuratan materi yang tersedia				✓	
		c. Kesesuaian antara contoh soal dan latihan					✓
4	Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi					✓
		b. Kemerarikan materi				✓	
		c. Keruntutan penyajian materi				✓	
5	Pendukung Penyajian	Disertakan dengan gambar sesuai dengan materi.				✓	
6	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna					✓
		b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					✓
		c. Kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami				✓	
Jumlah			72				
Persentase Skor			89%				

C. Komenta/Saran

--

D. Kesimpulan

1. layak, selanjutnya digunakan tanpa revisi	
2. layak selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran	
3. tidak layak selanjutnya untuk diperbaiki	

Medan...Mei 2022

Validasi Ahli Materi



Nur Afifah, S.Pd., M.Pd.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan materi	a. Kesesuaian antara KI, KD, dan tujuan pembelajaran					✓
		b. Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kelengkapan Materi	a. Kejelasan isi materi					✓
		b. Keruntutan isi materi				✓	
		c. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi					✓
		d. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari - hari					✓
3	Keakuratan Materi	a. Materi diambil dari sumber yang relevan				✓	
		b. Keakuratan materi yang tersedia					✓
		c. Kesesuaian antara contoh soal dan latihan				✓	
4	Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi					✓
		b. Kemenarikan materi				✓	
		c. Keruntutan penyajian materi				✓	
5	Pendukung Penyajian	Disertakan dengan gambar sesuai dengan materi.				✓	
6	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna				✓	
		b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					✓
		c. Kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami					✓
Jumlah							
Persentase Skor							

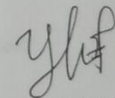
C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

1. layak, selanjutnya digunakan tanpa revisi	✓
2. layak selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran	
3. tidak layak selanjutnya untuk diperbaiki	

Kisaran... Mei 2022

Validasi Ahli Materi



Musiah S.Pd

Lembar Instrument Penelitian Angket Validasi Ahli Media

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial

Sasaran :Siswa SMP Kelas VII

Peneliti :Shanty Hanna Pratiwi

Nama Validator :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku validator dengan mengikuti aspek-aspek mengenai media pembelajaran matematika berbasis edutainment yang dikembangkan oleh peneliti.

2. berilah tanda centang pada kolom angket sesuai dengan indikator kriteria penilaian.

3. Gunakan indikator kriteria penilaian berikut

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

4. jika ada komentar/ saran dapat ditulis di kolom komentar yang telah disediakan

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain Sampul (cover)	a. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					✓
		b. Penggunaan warna pada cover senada				✓	
2	Isi Materi Macromedia Flash 8	a. Pemisahan antar paragraph jelas					✓
		b. Spasi antar teks dan gambar sesuai					✓
		c. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	
3	Grafis Media	a. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf					✓
		b. Keserasian warna huruf dengan background					✓
		c. Pemilihan warna background tidak mengganggu teks isi materi					✓
		d. Kemenarikan sajian materi dan gambar					✓
		e. Kesesuaian penempatan video					✓
		f. Kesesuaian penempatan gambar					✓
4	Kemanfaatan Media	a. Mempermudah proses pembelajaran					✓
		b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar					✓
		c. Mempermudah dalam penyampaian materi					✓
Jumlah							62
Persentase Skor							89%

C. Komentor/Saran

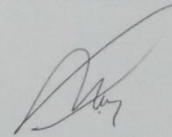
--

D. Kesimpulan

1. layak, selanjutnya digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
2. layak selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran	<input type="checkbox"/>
3. tidak layak selanjutnya untuk diperbaiki	<input type="checkbox"/>

Medan...Mei 2022

Validasi Ahli Media



Surya Wisada Dachi, M.Pd

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain Sampul (cover)	a. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					✓
		b. Penggunaan warna pada cover senada				✓	
2	Isi Materi Macromedia Flash 8	a. Pemisahan antar paragraph jelas					✓
		b. Spasi antar teks dan gambar sesuai					✓
		c. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	
3	Grafis Media	a. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf				✓	
		b. Keserasian warna huruf dengan background				✓	
		c. Pemilihan warna background tidak mengganggu teks isi materi				✓	
		d. Kemerarikan sajian materi dan gambar				✓	
		e. Kesesuaian penempatan video				✓	
		f. Kesesuaian penempatan gambar					✓
4	Kemanfaatan Media	a. Mempermudah proses pembelajaran					✓
		b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar					✓
		c. Mempermudah dalam penyampaian materi					✓
Jumlah							63
Persentase Skor							90%

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain Sampul (cover)	a. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					✓
		b. Penggunaan warna pada cover senada				✓	
2	Isi Materi Macromedia Flash 8	a. Pemisahan antar paragraph jelas					✓
		b. Spasi antar teks dan gambar sesuai					✓
		c. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	
3	Grafis Media	a. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf				✓	
		b. Keserasian warna huruf dengan background				✓	
		c. Pemilihan warna background tidak mengganggu teks isi materi					✓
		d. Kemenarikan sajian materi dan gambar					✓
		e. Kesesuaian penempatan video				✓	
		f. Kesesuaian penempatan gambar					✓
4	Kemanfaatan Media	a. Mempermudah proses pembelajaran					✓
		b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar					✓
		c. Mempermudah dalam penyampaian materi					✓
Jumlah			65				
Persentase Skor			93 %				

Lembar Angket Siswa

Identitas reponden

Nama: Novita Hurah Kartini

Kelas : VII SMP Tamansiswa

Judul Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment
Pada Materi Aritmatika Soaial

Pengembang : Shanty Hanna Pratiwi

A. Petunjuk pengisian :

1. sebelum mengisi angket hendaknya telah membaca dan menggunakan modul digital terlebih dahulu
2. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan
3. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan indikator kriteria penilaian
4. Gunakan indikator kriterian penilaian berikut
 - 1= Sangat Kurang
 - 2= Kurang
 - 3= Cukup
 - 4= Baik
 - 5= Sangat Baik
5. Jika ada komentar ataupun saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	a. Tampilan menarik					✓
		b. Membuat lebih semangat dalam belajar				✓	
		c. Pembelajaran menarik dan interaktif				✓	
2	Materi	a. Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		b. Video yang terdapat membantu saya memahami materi					✓
		c. Kelengkapan contoh dan latihan soal					✓
		d. Tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman tentang aritmatika sosial				✓	
3	Bahasa	a. Kalimat dan paragraph yang digunakan jelas dan mudah dipahami					✓
		b. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti					✓
		c. Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
Jumlah						46	
Persentase Skor						92%	

Lembar Angket Siswa

Identitas reponden

Nama: Novita Hurah Kartini

Kelas : VII SMP Tamansiswa

Judul Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment
Pada Materi Aritmatika Soaial

Pengembang : Shanty Hanna Pratiwi

A. Petunjuk pengisian :

1. sebelum mengisi angket hendaknya telah membaca dan menggunakan modul digital terlebih dahulu
2. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan
3. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan indikator kriteria penilaian
4. Gunakan indikator kriterian penilaian berikut
 - 1= Sangat Kurang
 - 2= Kurang
 - 3= Cukup
 - 4= Baik
 - 5= Sangat Baik
5. Jika ada komentar ataupun saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	a. Tampilan menarik					✓
		b. Membuat lebih semangat dalam belajar				✓	
		c. Pembelajaran menarik dan interaktif				✓	
2	Materi	a. Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		b. Video yang terdapat membantu saya memahami materi					✓
		c. Kelengkapan contoh dan latihan soal					✓
		d. Tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman tentang aritmatika sosial				✓	
3	Bahasa	a. Kalimat dan paragraph yang digunakan jelas dan mudah dipahami					✓
		b. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti					✓
		c. Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
Jumlah							46
Persentase Skor							92%

Lembar Angket Siswa

Identitas reponden

Nama: Mhd. Noeni.

Kelas : VII SMP Tomansiswa

Judul Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment
Pada Materi Aritmatika Sosial

Pengembang : Shanty Hanna Pratiwi

A. Petunjuk pengisian :

1. sebelum mengisi angket hendaknya telah membaca dan menggunakan modul digital terlebih dahulu
2. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan
3. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan indikator kriteria penilaian
4. Gunakan indikator kriteria penilaian berikut
1= Sangat Kurang
2= Kurang
3= Cukup
4= Baik
5= Sangat Baik
5. Jika ada komentar ataupun saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	a. Tampilan menarik				✓	
		b. Membuat lebih semangat dalam belajar			✓		
		c. Pembelajaran menarik dan interaktif			✓		
2	Materi	a. Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
		b. Video yang terdapat membantu saya memahami materi			✓		
		c. Kelengkapan contoh dan latihan soal				✓	
		d. Tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman tentang aritmatika sosial				✓	
3	Bahasa	a. Kalimat dan paragraph yang digunakan jelas dan mudah dipahami			✓		
		b. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti				✓	
		c. Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
Jumlah						36	
Persentase Skor						72%	

C. Komenta/Saran

D. Kesimpulan

1.Saya tertarik dengan macromedia flash ini	
2.Saya tidak tertarik pada macromedia flash ini	✓

Kisaran, ... Mei 2022



**YAYASAN PERSATUAN PERGURUAN TAMANSISWA CABANG KISARAN
TAMAN DEWASA (SMP) TAMANSISWA
KISARAN**

Alamat : Jl. HOS. Cokroaminoto No. 341 Telp. (0623) 41349 Kisaran – SUMUT 21216

SURAT KETERANGAN

Nomor : /SMP-TSK/S.6/IX-2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : PAHLJONO,S.Pd
Jabatan : Kepala SMP S Tamansiswa Kisaran

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : SHANTY HANNA PRATIWI
NIM : 1602030050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : “ pengembangan media pembelajaran matematika
berbasis edutainment pada aritmatika sosial “

Benar nama tersebut di atas diberikan izin dan telah mengadakan penelitian lapangan pada tanggal 12 Mei sampai dengan 3 Juni 2022 di SMP S Tamansiswa Kisaran Kec. Kisaran Barat, Kab.Asahan sesuai dengan surat permohonan izin dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Kisaran, 09 Juni 2022
Kepala Sekolah
SMP S Tamansiswa Kisaran

PAHLJONO, S.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: dekan@umma.ac.id

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

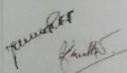
Form : K - 1

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

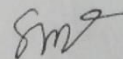
Nama Mahasiswa : Shanty Hanna Pratiwi
NPM : 1602030050
Prog. Studi : Pendidikan Matematika
Kredit Kumulatif : 139 SKS

IPK= 3,55

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe STAD dengan Bantuan Media Power Point Pada Siswa	
	Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Matriks Untuk Siswa	
	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 September 2020
Hormat Pemohon,



Shanty Hanna Pratiwi

Keterangan
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Form K-2

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Shanty Hanna Pratiwi
NPM : 1602030050
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment
Pada Materi Aritmatika Sosial

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. **Suvriadi Panggabean, S.Pd, M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 September 2020
Hormat Pemohon,

Shanty Hanna Pratiwi

Keterangan
Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2376/II.3/UMSU-02/F/2021
 Lamp : ---

Medan, 05 SRabiul Awal 1443 H
 12 Oktober 2021 M

Hal : **Izin Riset**

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala
 SMP Taman Siswa
 Di.
 Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan tugas sehari-hari sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk penulisan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/ibu memberikan izin kepada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian /riset ditempat Bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **Shanty Hanna Pratiwi**
 N P M : 1602030050
 Semester : XI (Sebelas)
 Program Studi : Pendidikan Matematika
 Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Aritmatika Sosial.**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/ibu kami ucapkan banyak terima kasih, Akhirnya selamatlah sejateralah kita semuanya. Amin.

Wassalam
 Dekan



Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, MPd.
 NIDN : 0115057302



****Pertinggal**