

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL* BERBANTUAN
EDUTAINMENT PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII
SMP/MTS**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika**

**Oleh
RIZKA APRILIA PUTRI INDAH
1411050167**

Jurusan : Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2019 M**

ABSTRAK

Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berpedoman pada model *Borg and Gall* dalam Sugiono yaitu (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produk Masal. Pada penelitian dan pengembangan ini penulis membatasi langkah penelitian dari sepuluh langkah menjadi delapan langkah. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket penilaian ahli media dan ahli materi untuk mengukur kevalidan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment*. Kevalidan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dinilai dari penilaian para ahli dengan skor maksimal 4 untuk setiap aspek. Hasil dari penilaian ahli materi didapat rata-rata skor sebesar 3,73 dengan kriteria valid, dan hasil dari penilaian ahli media didapat rata-rata skor sebesar 3,47 dengan kriteria valid. Kualitas kepraktisan berdasarkan angket respon siswa terhadap dua kelompok yaitu kelompok kecil dilakukan kepada 13 siswa menghasilkan persentase nilai rata-rata sebesar 84% dengan kriteria sangat menarik serta kelompok besar dilakukan kepada 28 siswa menghasilkan persentase rata-rata nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik serta media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dikatakan efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Temuan dari penelitian ini berguna bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran, dan pembaca yang ingin meneliti untuk dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan untuk keperluan-keperluan pengembangan lebih lanjut.

Kata Kunci: Aritmatika Sosial, *Edutainment*, *Sparkol*.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL
BERBANTUAN EDUTAINMENT PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP/MTs**

Nama : Rizka Aprilia Putri Indah

NPM : 1411050167

Jurusan : Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Imam Syafe'i, M.Ag.
NIP. 19650219 199803 1 002

Pembimbing II

Abi Fadila, M.Pd.
NIDN. 0223088802

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc
NIP. 19791128 200501 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung (0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL BERBANTUAN EDUTAINMENT PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP/MTs”**, Disusun oleh: **RIZKA APRILIA PUTRI INDAH**, NPM: **1411050167**, Jurusan: **Pendidikan Matematika**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Jumat, 16 Agustus 2019 pukul 10.00 s/d 12.00 WIB.**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Agus Jatmiko, M.Pd.

Sekretaris : Iip Sugiharta, M.Si.

Penguji Utama : Farida, S.Kom., MMSI

Penguji Pendamping I : Dr. Imam Syafei, M.Ag.

Penguji Pendamping II : Abi Fadila, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nisra Diana, M.Pd.
NIP. 1964069198803 2 002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya: “Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan” (Q.S Asy-Nasyroh: 5-6)



PERSEMBAHAN

Tiada kata yang lebih indah selain mengucapkan syukur kepada Allah SWT, seluruh jiwa dan raga dengan penuh rasa bangga dan cinta penulis persembahkan buah karya ini kepada

1. Ibunda tercinta, Siti Rahmah dan umi tersayang, Halimah, ibu terhebat yang Allah SWT, anugerahkan sebagai surga, terimakasih telah memberikan semua yang ananda butuhkan, semangat, cinta kasih, motivasi, serta doa tiada henti, juga kepada ayahanda, Tabrani;
2. Keluarga, sahabat; dan
3. Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Raden Intan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 01 April 1996. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Tabrani dan Ibu Halimah.

Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis adalah :

1. Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa Laut, tamat dan berijazah pada tahun 2008.
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bandar Lampung, tamat dan berijazah pada tahun 2011.
3. Madrasah Aliyah Negeri 1 (MODEL) Bandar Lampung, tamat dan berijazah pada tahun 2014.

Kemudian pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Matematika melalui jalur Seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (SPAN-PTKIN).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol* Berbantuan *Edutainment* Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP/MTs”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam mencapai Gelar Sarjana Program Pendidikan Strata Satu (SI) di UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, dari awal sampai selesai tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dorongan serta saran yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, S.Si, M.Sc. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika.
3. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag. selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Abi Fadila, M.Pd selaku pembimbing II atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta Staf Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

6. Bapak Tri Priyono, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
7. Ibu Jumiyati, S.Pd selaku Guru Matematika di SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
8. Siswa-siswa SMP Negeri 1 Bandar Lampung khususnya kelas VII.1 dan VII.5 yang telah bersedia dan sangat membantu sebagai sumber data penulis.
9. Ayahanda, Tabrani dan ibunda Halimah, serta Ibu Siti Rahmah yang penulis cintai, yang selalu dengan sabar memberi nasihat, yang selalu mendoakan, dan memotivasi penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga (Daing, Ahi, Oti, Kak Yasir, Kak Hanif, Uni Mega, Nabila, Raiqa, Alif) terima kasih selalu sabar dalam memberikan perhatian, motivasi, doa kepada penulis.
11. Teman-teman Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2014 khususnya kelas C terima kasih atas, kerjasama, serta kebersamaan yang luar biasa
12. Anak Rumahan (Arista Oktaviani, Mario Ledesman, dan Muhammad Azwan) yang selalu tidak pernah bosan memberi nasihat yang baik dan motivasi kepada penulis.
13. Sahabat penulis (Chairunnisya, Refa Agnasari, Setiyaningsih, Rizky Febrika, Ruchimat Haslan, Revvy Dasari, Rahma Sari Ningtyas, Eka Ratnasari, Maulina Amanabella) yang selalu menghadirkan semangat menuntut ilmu tiada tara.

14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas semua amal dan kebaikan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi. Dalam penyusunan skripsi ini disadari masih banyak kekurangan di dalamnya yang memerlukan penyempurnaan demi kebaikan kita semua. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya guru matematika.

Bandar Lampung, 2019

Penulis,

Rizka Aprilia Putri Indah



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Pengertian Pengembangan	10
2. Media Pembelajaran	12
a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
b. Pembagian Media Pembelajaran	17
3. <i>Sparkol Videoscribe</i>	18
a. Cara Pembuatan Video <i>Sparkol Videoscribe</i>	19
4. <i>Edutainment</i>	21
a. Pengertian <i>Edutainment</i>	21
b. Teori dan Bentuk Terapan <i>Edutainment</i>	22
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir.....	29
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	33
1. Potensi dan Masalah	34
2. Pengumpulan Data	34

3. Desain Produk	34
4. Validasi Desain	35
5. Revisi Desain.....	35
6. Uji Coba Produk.....	35
7. Revisi Produk	36
8. Uji Coba Pemakaian.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Wawancara.....	36
2. Angket	37
3. Metode Tes.....	37
D. Instrumen Pengumpulan data	37
1. Lembar Validasi Media.....	37
2. Angket Respon Siswa	38
3. <i>Post-Test</i>	38
E. Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis Data Angket	38
a. Teknik Analisis Respon Siswa	38
b. Teknik Analisis Hasil Validasi.....	40
2. Analisis Keefektifan.....	41
a. Uji Normalitas.....	41
b. Uji Homogenitas	42
c. Uji Hipotesis.....	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
1. Potensi dan Masalah	44
2. Pengumpulan Data	45
3. Desain Produk	45
4. Validasi Desain	49
a. Hasil Validasi Ahli Materi	49
b. Hasil Validasi Ahli Media.....	51
5. Revisi Desain	52
a. Ahli Media	52
b. Ahli Materi	53
6. Uji Coba Produk.....	55
7. Revisi Produk	56
8. Uji Coba Pemakaian.....	56
a. Uji Normalitas.....	57
b. Uji Homogenitas	58
c. Uji Hipotesis.....	59
B. Pembahasan	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	65
B. Saran	65

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli	40
Tabel 3.2 Kriteria Validasi	40
Tabel 3.3 Skor Penilaian Uji Coba	41
Tabel 3.4 Kriteria Untuk Uji Kemenarikan	42
Tabel 4.1 Saran Perbaikan Ahli Media	55
Tabel 4.2 Saran Perbaikan Ahli Materi	55
Tabel 4.3 Uji Normalitas	60
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	61
Tabel 4.5 Uji Hipotesis	61



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	48
Gambar 4.2 Tampilan Menu KI dan KD	49
Gambar 4.3 Tampilan Menu Profil	49
Gambar 4.4 Tampilan Menu Video Materi.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Menu Evaluasi	50
Gambar 4.6 Tampilan Menu Permainan	51
Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	52
Gambar 4.8 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	53
Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	54
Gambar 4.10 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	54



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	71
Lampiran 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	72
Lampiran 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	74
Lampiran 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Uji Coba	75
Lampiran 5 Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil	76
Lampiran 6 Hasil Angket Uji Coba Skala Besar	77
Lampiran 7 Nama Peserta Didik	79
Lampiran 8 Hasil nilai <i>post-test</i>	80
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	81
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	83
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	85
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	86
Lampiran 13 Uji Normalitas	87
Lampiran 14 Uji Homogenitas	88
Lampiran 15 Uji Hipotesis	89
Lampiran 16 Dokumentasi	90
Lampiran 17 Lembar Keterangan Kelayakan	92
Lampiran 18 Lembar validasi	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini perkembangan pendidikan mengalami kemajuan yang pesat. Salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, karena untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi pendidikan merupakan sarana yang dapat mewujudkannya¹.

Peran pendidikan dalam Islam sangatlah penting sebagaimana dalam firman Allah SWT :



Artinya : “*keterangan-keterangan (mu'jizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an agar kamu dapat menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka supaya mereka memikirkan*” (QS. An-Nahl : 44)

Berdasarkan ayat di atas, bahwa Islam menganjurkan manusia untuk senantiasa berfikir, belajar, serta mengkaji ilmu dimanapun berada. Allah akan mengangkat kedudukan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu, sebagaimana dalam firman Allah SWT:

¹Rizki Septi Permata Sari, Abi Fadila, and Ida Fiteriani, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Software Adobe Flash Untuk Kelas VIII SMP,” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (July 6, 2018): 565–72.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu : “berlapang-lapanglah kamu dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan : “Berdirilah kamu”, maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-Mujadilah:11)

Bagian ayat akhir di atas menjelaskan bahwa sesungguhnya Allah akan meninggikan kedudukan orang-orang yang berilmu, yang dapat diwujudkan melalui pendidikan. Bagi setiap manusia pendidikan menjadi hal yang terpenting karena usaha sadar serta terencana guna menyiapkan peserta didik dengan bimbingan, pengajaran dan latihan². Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya³. Agar dapat meningkatkan potensi-potensi dalam diri manusia dibutuhkan suatu proses kependidikan, dimana dalam proses kependidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam proses kependidikan ini merupakan suatu proses

²Aji Arif Nugroho et al., “Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (December 25, 2017): 197–204, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>.

³Fuad Ihsan, “Dasar-Dasar Kependidikan,” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2005.

komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang didalamnya memiliki unsur-unsur dimana pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyedia ide, dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Melalui proses pendidikan manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia⁴.

Perkembangan teknologi saat ini menuntut adanya media pembelajaran yang menarik minat siswa. Mengembangkan media, model atau perangkat pembelajaran merupakan inovasi yang dapat dilakukan oleh guru⁵. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar⁶. Media pembelajaran dapat meningkatkan mutu hasil belajar siswa⁷. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Jika guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka siswa dapat menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik⁸.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru terhadap siswa. Penggunaan

⁴Rubhan Masykur, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (December 21, 2017): 177–86.

⁵Septiana Wijayanti and Joko Sungkono, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 101–110.

⁶Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016).

⁷Abi Fadila, "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Penggunaan Media Berbasis Komputer Dan Cetak," 2016.

⁸Sani Safitri, Hudaidah, and Kholidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas," *Criksetra* 6, no. 12 (2017).

media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki fungsi yang penting yaitu untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan⁹.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi adalah matematika¹⁰. Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belajar matematika melatih seseorang untuk berfikir kritis, kreatif, jujur, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan mengaplikasikan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lainnya¹¹.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Bandar Lampung didapat informasi bahwa masih banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan motivasi belajar siswa yang rendah serta pemahaman konsep yang belum matang. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai seperti adanya LCD dan proyektor disetiap kelas tidak dimanfaatkan secara optimal oleh guru dikarenakan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk menunjang hal tersebut dalam pembelajaran matematika maka diperlukan

⁹Fiska Komala Sari, Farida Farida, and Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 135–152.

¹⁰Bambang Sri Anggoro, "Analisis Persepsi Siswa SMP Terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 153–166.

¹¹Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin Guntuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 18, 2015): 121–30.

adanya alat bantu seperti media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar memahami konsep matematika.

Metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pendekatan dan metode yang dirumuskan harus mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih mandiri, mengefektifkan proses belajar siswa dan mampu mengimbangi pesatnya pengetahuan dan teknologi yang berkembang.

Metode pembelajaran biasanya menggunakan alat peraga atau sering disebut media pembelajaran. Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dipahami¹². Kurang inovatifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa bosan siswa dan keadaan sulit menerima dan menyimpan informasi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran matematika¹³. Kemudian munculah media pembelajaran berbantuan komputer dengan memperhatikan aspek *edutainment*. *Education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) merupakan perpaduan dari metode *edutainment*. Teks, audio, dan video merupakan elemen-elemen pendukung dalam penggunaan media pembelajaran yang berbantuan *edutainment*, dimana proses pembelajaran akan disampaikan dalam bentuk hiburan yang dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam belajar.

¹²Firma Rean Kasih, "Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Di SMA," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 (2017): 41–47.

¹³Mutmainnah Amin and M. Yusuf, "Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016): 85–92.

Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga siswa¹⁴. Menurut Ipah Budi Minarti, Sri Mulyani Endang Susilowati, Dyah Rini Indriyani dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam proses belajar¹⁵. Jika *edutainment* dapat dikembangkan dengan baik tentu saja proses pembelajaran di kelas akan berubah menjadi menyenangkan, sehingga para siswa dengan dapat mudah memahami esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa mereka tengah belajar¹⁶. Namun sayangnya banyak guru yang belum menggunakan *edutainment* dalam proses pembelajaran.

Semakin pesatnya pertumbuhan teknologi serta ilmu pengetahuan membuat peneliti untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, dimana mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial merupakan tujuan dari penelitian ini.

Materi aritmatika sosial merupakan materi yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai suatu barang, penjualan, pembelian, untung, rugi, diskon, bunga tunggal, dan lain sebagainya merupakan bagian dari materi aritmatika sosial. *Sparkol videoscribe* merupakan *software* yang digunakan peneliti dalam penelitiannya yang diharapkan dapat membantu

¹⁴Moh. Sholeh Hamid, *Metode Mdtainment* (Yogyakarta: Diva Press, 2014).

¹⁵Ipah Budi Minarti, Sri Mulyani Endang Susilowati, and Dyah Rini Indriyanti, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan," *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 2 (2012).

¹⁶Sholeh Hamid, *Metode Mdtainment*.

siswa dalam pembelajaran, dimana dalam *sparkol videoscribe* akan disisipkan tentang materi aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Sparkol videoscribe merupakan *software* yang dapat dijadikan media pembelajaran. *Videoscribe* dapat mengombinasikan audio dan visual sehingga dapat meningkatkan pembelajaran¹⁷. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahmawati, Soegimin, dan Soeparman Kardi mengatakan bahwa *videoscribe* dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran.¹⁸ Namun, pemanfaatan *Sparkol videoscribe* masih banyak belum diketahui oleh guru matematika sebagai media pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbantuan *edutainment* ini disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa seperti, visual, maupun audiovisual. Penggunaan komputer atau laptop untuk mendukung media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbantuan *edutainment* ini mengacu pada pembelajaran yang terpusat kepada siswa, sehingga siswa mampu menggali segala informasi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Jadi, media pembelajaran ini dapat mempermudah guru menyampaikan materi sekaligus digunakan siswa sebagai sumber belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

¹⁷Fitria Rahmawati, W. W. Soegimin, and Soeparman Kardi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA N 1 Kedungwaru," *JPPS: Jurnal Penelitian Pendidikan Sains* 5, no. 2 (2016): 1039–1047.

¹⁸Rahmawati, Soegimin, and Kardi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sman 1 Kedungwaru."

1. Perkembangan teknologi saat ini menuntut adanya media pembelajaran yang menarik minat siswa terhadap matematika.
2. Masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.
3. Banyak guru yang belum menggunakan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran.
4. Pemanfaatan *sparkol videoscribe* masih banyak belum diketahui oleh guru matematika sebagai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

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

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *edutainment* hanya pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs.
2. Penilaian media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* akan dinilai oleh guru mata pelajaran, dan dosen prodi, dimana aspek yg dinilai adalah kesesuaian materi, kualitas video, dan kemenarikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dalam pembelajaran matematika materi aritmatika sosial bagi siswa kelas VII SMP / MTs ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment*

dalam pembelajaran matematika materi aritmatika sosial bagi siswa SMP / MTs

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

1. Bagi Sekolah

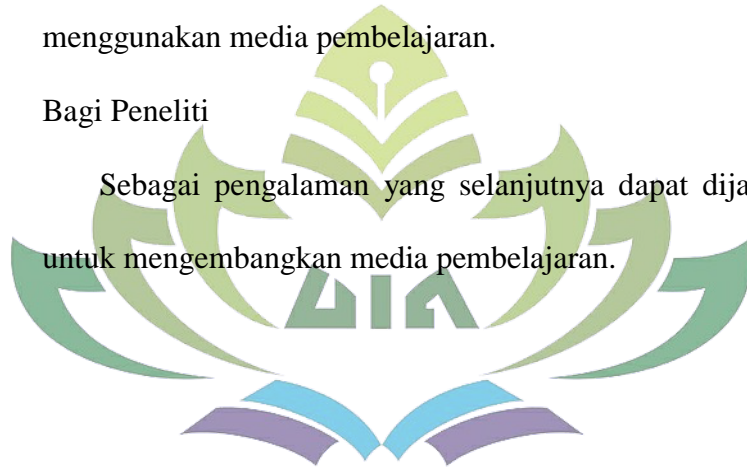
Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan agar lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia no. 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan juga dijelaskan dalam Al-Qur'an, yang berbunyi sebagai berikut:



قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿١٠١﴾

Artinya : “ Katakanlah “perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan Rasul-Rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman” (QS.Yunus: 101)

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي
 الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ
 مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ
 وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

Artinya : “*Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar dilaut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air, lalu dengan itu dihidupkan-Nya bumi setelah mati (kering), dan dia tebarkan didalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi (semua itu) sungguh merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang beriman.*” (QS. Al-Baqarah 164)

Berdasarkan ayat-ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT menyuruh umat manusia untuk memperhatikan fenomena alam yang ada di langit dan bumi yang merupakan tanda-tanda kebesaran Allah. Fenomena-fenomena tersebut tidak hanya dapat dilihat dengan mata kepala saja tapi harus dikaji, dipelajari, dan diteliti untuk dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan.

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu serta menguji keefektifan

dari produk tersebut¹⁹. Menurut Borg dan Gall menjelaskan tentang pengertian pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan juga memvalidasi suatu produk dari pendidikan tersebut.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘penghantar’. Media dalam bahasa Arab artinya adalah perantara (*wasaa ‘ilu*) atau yang disebut juga sebagai pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, sikap²⁰. Menurut Azhar, kata ‘media’ sering dikaitkan dengan kata ‘teknologi’ yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris) *art* dan *logos* (bahasa Indonesia ‘ilmu’).

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagaimana yang dikatakan Criticos dalam Daryanto, yaitu media sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi²¹. Disebut sebagai media pembelajaran apabila media tersebut membawa informasi atau pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Agar mencapai

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)* (bandung: Alfabeta, 2015).

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).

²¹Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)* (Yogyakarta: Gava Media, 2010).

tujuannya sekolah menggunakan media pembelajaran sebagai sarana yang dapat meningkatkan mutu pendidikan²². Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ^ع وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : “(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia, dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al-Qur’an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”

Berdasarkan ayat diatas Allah SWT mengajarkan kepada umat manusia untuk menggunakan alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur’an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu atau petunjuk, maka sudah sepatutnya seorang guru menggunakan media untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar

²²Masykur, Nofrizal, and Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash.”

(*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Seel dan Richey dalam Azhar mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil teknologi cetak dan komputer.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada dua unsur penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, dimana kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dalam memilih media ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yakni jenis tugas, tujuan pembelajaran, respon yang diharapkan pada siswa setelah penggunaan media, konteks pembelajaran serta karakteristik siswa. Pada kondisi sekarang ini dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa sadar akan IT, akan sangat relevan jika media teknologi yang disajikan oleh *mobile device* dijadikan sebagai suatu alat bantu belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai suatu alat bantu mengajar yang dapat memengaruhi iklim, keadaan, dan lingkungan belajar yang dapat ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa dapat dilakukan dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi dan pesan pelajaran itu.

Media pembelajaran dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Sebagai media pembelajaran tambahan atau *suplemen* merupakan fungsi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Terdapat tiga fungsi media didalam kegiatan pembelajaran yang di nyatakan oleh Deni Darmawan, yaitu *suplemen*, *komplemen*, dan *substitusi*.

1) *Suplemen* (tambahan)

Bahan belajar seperti *m-learning* dapat berfungsi sebagai *suplemen* (tambahan) apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Meskipun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai *suplemen*, para guru tentunya akan senantiasa mendorong, menggugah, atau menganjurkan para peserta didiknya untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

2) *Komplemen* (pelengkap)

Bahan ajar dalam hal ini diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai *komplemen*, berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

3) *Substitusi* (pengganti)

Dalam hal ini, media pembelajaran diprogramkan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa. Pengadaanya merupakan suatu alternatif yang dapat dipilih untuk mengganti sesuatu yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa didalam proses belajar mengajar, suatu media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan memperlancar proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya sendiri merupakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran.

b. Pembagian Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- 1) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi statis melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi. Terdapat dua komponen pokok dalam teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses, dan teori belajar.
- 2) Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.
- 3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor. Perbedaan teknologi berbasis komputer ini dengan dua lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran pada umumnya dikenal

sebagai *computer-assisted indstuction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

4) Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

3. *Sparkol Videoscribe*

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan pesat, tidak hanya teknologinya saja yang dihasilkan, tetapi *software-software* pada saat ini sudah mulai diciptakan salah satunya adalah *sparkol videoscribe*. *Videoscribe* adalah perangkat lunak untuk membuat animasi *whiteboard* secara otomatis. Diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris. *Sparkol Videoscribe* dikembangkan dalam *Adobe Flash* dan menghasilkan film *QuickTime* dan video *Flash*. File video dapat diekspor ke video *Quick Time*, video *Flash* atau urutan gambar. Menurut Sutrisno *videoscribe* merupakan sarana yang baik dalam pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah²³.

Sparkol videoscribe menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. *Sparkol videoscribe* menyediakan fitur-fitur yang sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. *Sparkol videoscribe* juga memudahkan penggunanya dalam proses pembuatan karena dalam *software* tersebut sudah ada beberapa desain, yang penggunanya hanya perlu

²³Safitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas."

memilih desain yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan oleh *videoscribe*, guru juga dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan keinginan yang di import ke dalam *sparkol videoscribe*. Selain dengan desain animasi *sparkol videoscribe* juga dapat memasukkan suara atau *dubbing* sesuai dengan kebutuhan video yang kita buat.

a. Cara Pembuatan Video *Sparkol Videoscribe*:

1) Buka aplikasi *sparkol videoscribe*, kemudian lakukan login



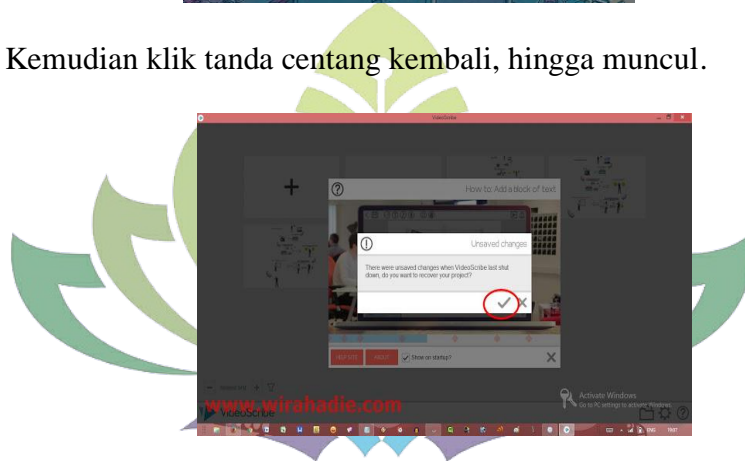
Keterangan:

- Isi *e-mail* yang anda gunakan untuk mendaftar pada kolom pertama.
- Kemudian masukkan *password* yang anda gunakan saat mendaftar, pada kolom kedua.
- Kemudian klik "*login*", jika anda belum mendaftar silahkan klik menu yang ada di sampingnya yang bertuliskan "*Create new account*"

- 2) Atau jika sudah pernah membuat *sparkol account* bisa langsung masuk dan langsung klik *log in*.
- 3) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, silahkan klik tanda rumput untuk melanjutkannya.



- 4) Kemudian klik tanda centang kembali, hingga muncul.



- 5) Selanjutnya akan muncul halaman untuk membuat video, klik tanda (+) untuk menambah halaman baru.
- 6) Setiap menu dalam *sparkol* memiliki fungsi masing-masing yang sama halnya dengan aplikasi lainnya. Yang pertama adalah gambar seperti pensil dipojok kiri atas, itu digunakan untuk memasukan *image* atau gambar dari komputer atau perangkat anda untuk dimasukan kedalam *project* anda. Dalam menu ini berisi beberapa submenu didalamnya. Sub menu itu antara lain yaitu *Favorite*, *Computer*, *Library*, *Drobox*, dan *Web URL*.

- 7) Setelah menu dengan gambar pensil, terdapat menu yang menyerupai huruf T besar. Menu tersebut berfungsi sebagai penginput kata atau teks yang ingin kita masukan. Bisa dibilang adalah lembar kerja dari *sparkol* itu sendiri.
- 8) Setelah itu terdapat menu musik yaitu menu yang digunakan untuk memasukan musik yang akan anda gunakan. *Sparkol* sendiri memiliki musik *original* yang cukup mumpuni untuk untuk *project* anda.

4. *Edutainment*

a. Pengertian *Edutainment*

Edutainment berasal dari perpaduan atau gabungan kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* memiliki arti hiburan. Jadi, dalam segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dalam segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, mengombinasikan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur, pada dasarnya *edutainment* berupaya untuk mengajarkan dan memfasilitasi interaksi sosial kepada *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan materi pembelajaran yang sudah akrab ditelinga siswa, seperti permainan yang ada

dikomputer, acara televisi, film, musik, *video game*, perangkat multimedia, *website*, dan lain sebagainya²⁴.

Edutainment bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bawa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan. Johan Huizinga menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa jadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa tengah belajar. *Edutainment* lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik.

b. Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*

Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Berikut ini adalah berbagai teori dan bentuk terapan *edutainment*.

1) *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruang kelas. Jadi, secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran.

²⁴Sholeh Hamid, *Metode Mdutainment*.

Dengan kata lain, *humanizing the classroom* adalah proses mengembangkan, membimbing, serta mengarahkan potensi dasar manusia, baik rohani maupun jasmani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain.

Inti dari *humanizing the classroom* itu sendiri adalah bagaimana siswa menjadi manusia yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada atasan bawahan serta tidak ada yang memerintah ataupun diperintah. Semua siswa belajar bersama, guna menumbuhkan kembangkan potensinya, sehingga menjadi sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupannya kelak.

2) *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Menurut Melvin L. Silberman, belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Sebab, pada dasarnya, belajar membutuhkan keterlibatan mental, sekaligus tindakan. Pada saat aktif belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar.

Pembelajaran aktif adalah segala sesuatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa dengan pengajar maupun antara siswa.

3) *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi, *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* ialah belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung cepat, senang dan memuaskan.

4) *Quantum Learning*

Kata *quantum* sebenarnya istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. *Quantum learning* diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi, hubungan, dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

5) *Quantum Teaching*

Quantum teaching merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian dan fasilitas. *Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-

macam interaksi yang ada didalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam-macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Sunarni, dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Sparkol* Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN”. Menyatakan bahwa pengembangan media *power point* berbasis *sparkol* terbukti sangat valid, dimana validitasnya dari para ahli mendapat skor 82% dan responsif siswa mendapat skor 89%. Berdasarkan nilai rata-rata kelas kontrol memperoleh nilai 20,484 dan kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih besar yaitu 39,688, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil kognitif siswa²⁵. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan

²⁵Sri Sunarni, “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN,” 2016.

sparkol. Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu:

- a. Media yang dikembangkan *power point* sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah *sparkol*..
- b. Mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran PKN sedangkan pada penelitian ini adalah mata pelajaran Matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ipah Budi Minarti, Sri Mulyani Endang Susilowati, Dyah Rini Indriyani, dalam judul “Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi *Sets* Berbasis *Edutainment* pada Tema Pencernaan”. Berdasarkan penelitian tersebut menyatakan bahwa perangkat pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran karena $\geq 80\%$ peserta didik mencapai KKM, aktivitas belajar peserta belajar peserta didik $\geq 75\%$ mencapai kategori aktif dan sangat aktif, serta perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari $\geq 80\%$ peserta didik²⁶. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *edutainment*. Perbedaannya sebelumnya dengan penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian yang dilakukan pada penelitian sebelumnya adalah perangkat pembelajaran sedangkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran.

²⁶Minarti, Susilowati, and Indriyani, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi *Sets* Berbasis *Edutainment* Pada Tema Pencernaan.”

- b. Materi yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah materi pencernaan sedangkan pada materi penelitian ini adalah materi aritmatika sosial.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahmawati, Soegimin, Soeparman Kardi, dalam judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Videoscribe* pada Materi Kalor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kedungwaru”. Berdasarkan penelitian tersebut menyatakan bahwa penelitian tersebut layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA²⁷. Persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *sparkol*. Perbedaannya adalah
- a. Penelitian yang dilakukan pada penelitian sebelumnya adalah perangkat pembelajaran sedangkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran.
- b. Penelitian yang dilakukan pada penelitian sebelumnya berbantuan *sparkol* sedangkan pada penelitian ini berbantuan *edutainment*.
- c. Materi yang digunakan adalah materi kalor sedangkan pada materi penelitian ini adalah materi aritmatika sosial.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Berdasarkan penelitian tersebut menyatakan bahwa

²⁷Rahmawati, Soegimin, and Kardi, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Videoscribe* Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sman 1 Kedungwaru.”

pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran²⁸. Persamaan dari penelitian Dyah Ayu Wulandari dengan penelitian ini adalah pengembangan media dengan menggunakan *sparkol*. Perbedaan penelitian Dyah Ayu Wulandari dengan penelitian ini yaitu:

- a. Pada penelitian Dyah Ayu Wulandari menggunakan materi cahaya sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi aritmatika sosial.
- b. Pada penelitian ini berbasis *edutainment*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Putra Purnama, Erlidawati, Muhammad Nazar, dalam judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Videoscribe* pada Materi Koloid untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017”. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa media layak digunakan dengan tanggapan mahasiswa terhadap media *videoscribe* sebesar 87,7% dan media audiovisual sebesar 81% dengan kategori kedua media sangat baik²⁹. Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan video dengan menggunakan *videoscribe*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian sebelumnya berbasis *videoscribe* sedangkan penelitian ini berbasis *edutainment*.

²⁸Dyah Ayu Wulandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016* (Semarang, 2016).

²⁹Putra Purnama and Muhammad Nazar, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 2, no. 3 (2017).

- b. Perbedaan pada materi yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan materi koloid sedangkan penelitian ini menggunakan materi aritmatika sosial.
 - c. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa sedangkan pada penelitian ini adalah siswa.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Rivo Dwi Alamsyah dan Effie Efrida Muchlis yang berjudul “Pengembangan Modul Matematika pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP/MTs”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut memperoleh nilai validitas 4,26 dengan kriteri sangat baik, dan uji pratisitas memperoleh skor 4,19 dengan kategori baik³⁰. Persamaan penelitian Rivo Dwi Alamsyah dan Effie Efrida Muchlis dengan penelitian ini adalah menggunakan materi yang sama yaitu materi aritmatika sosial, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan *sparkol videoscribe* sedangkan penelitian Rivo Dwi Alamsyah dan Effie Efrida Muchlis mengembangkan modul.

C. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu kesimpulan tentang hubungan antara variabel dirumuskan dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang didiskripsikan tersebut, yang selanjutnya akan dianalisis secara kritis serta sistematis, sehingga dapat menghasilkan

³⁰ Rivo Dwi Alamsyah, Effie Efrida Muchlis. *Pengembangan Modul Matematika pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP/MTs*, *Jurnal Pendidikan Eksakta*. Vol 2. 2018.

kesimpulan tentang hubungan variabel yang diteliti. Kesimpulan tentang variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.³¹

Berkembang dan majunya suatu zaman seperti saat ini dapat dilihat dengan munculnya teknologi aplikasi-aplikasi komputer. Aplikasi-aplikasi tersebut tentunya dapat membuat suatu inovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang tepat tentu akan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran.

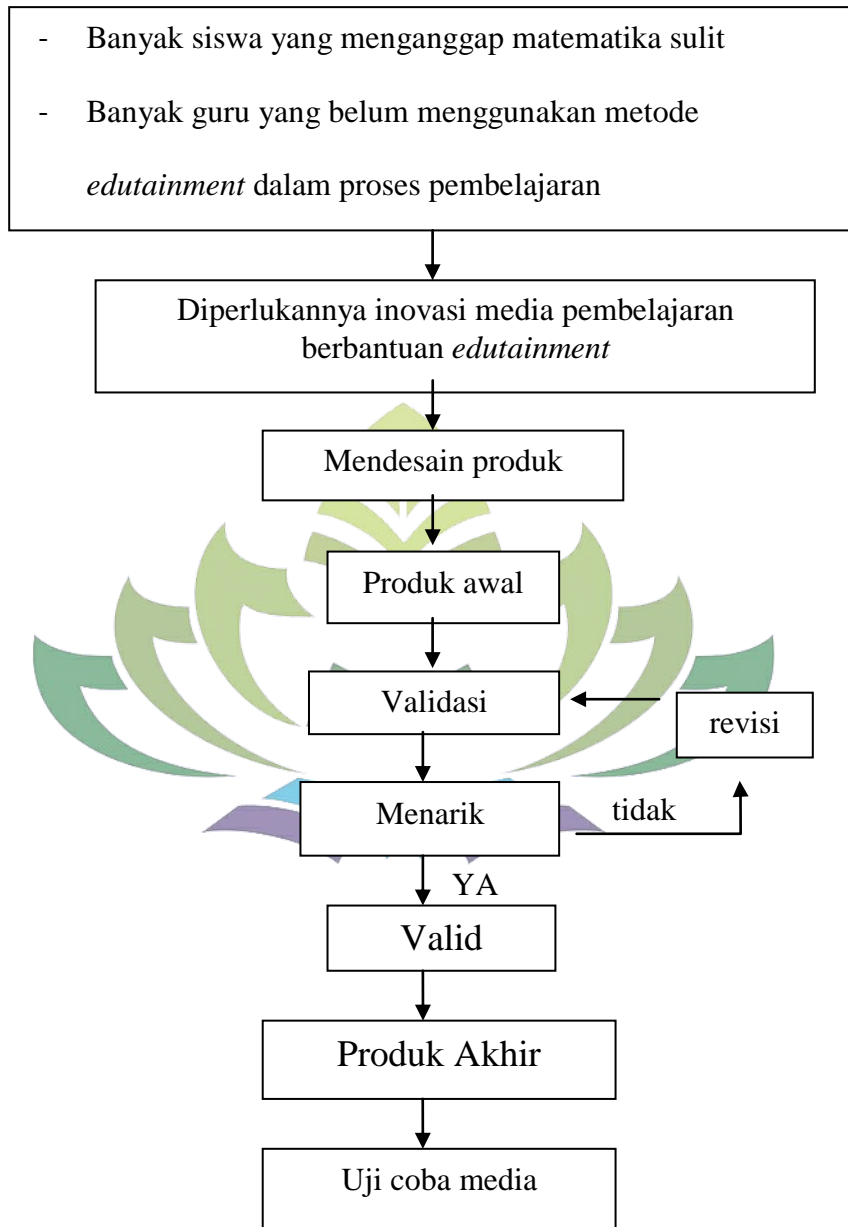
Suatu keberhasilannya proses pembelajaran dapat dilihat dari minat siswa dalam belajar. Apabila proses pembelajaran terasa nyaman dan menyenangkan maka akan tumbuh minat siswa dalam belajar, namun apabila proses pembelajaran terjadi sebaliknya maka proses pembelajaran akan terasa lama dan tidak dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Untuk itu setiap guru harus dapat menciptakan suatu keadaan yang nyaman dan menyenangkan. *Edutainment* adalah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbantuan *edutainment* pada suatu materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *edutainment* ini sangat cocok menggunakan *sparkol videoscribe* karena didalam *software* ini terdapat desain yang sudah tersedia sehingga kita dapat memasukkan *edutainment*. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *edutainment* ini dikemas dalam sebuah video interaktif yang dapat dijadikan suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya video interaktif ini

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)*.

diharapkan siswa dapat merasa senang dan nyaman, sehingga siswa merasakan bahwa ia sedang tidak dalam proses pembelajaran.

Untuk itu dibawah ini terdapat kerangka berfikir dalam penelitian ini



BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

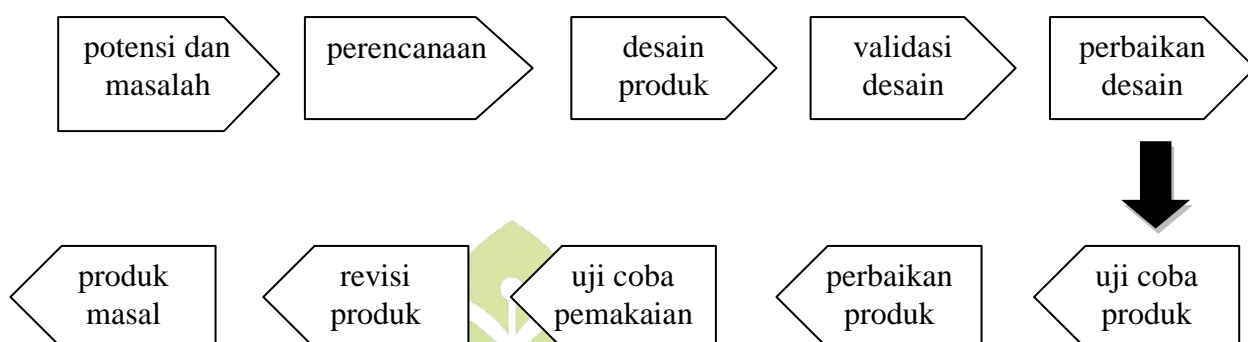
Pada penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dimana penelitian dan pengembangan ini yang memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk tersebut telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Dalam arti luas mengembangkan produk berarti juga dapat memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada)³². Model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. Pemilihan model pengembangan ini karena model ini dikembangkan dan disusun secara sistematis. Tahap-tahap pada penelitian dan pengembangan ini terdapat 10 (sepuluh) langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, yaitu:

1. *Research and information collecting* (potensi dan masalah)
2. *Planning* (perencanaan)
3. *Develop preliminary form a product* (desain produk)
4. *Preliminary field testing* (validasi desain)
5. *Main product revision* (perbaikan desain)
6. *Main field tasting* (uji coba produk)

³²Sugiyono.

7. *Operational product revision* (perbaikan produk)
8. *Operational field tasting* (uji coba pemakaian)
9. *Final product revision* (revisi produk)
10. *Dissemination and implementation* (produk masal)

Kesepuluh langkah tersebut dapat digambarkan seperti gambar 3.1 berikut³³.



Langkah pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan hanya delapan langkah dari sepuluh langkah yang ada. Dalam penelitian tesis dan disertasi, Borg dan Gall menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian³⁴. Pada penelitian ini tidak dilakukan tahap produk masal karena pada penelitian ini hanya akan mengembangkan media yang di uji kelayakannya oleh validator dan guru matematika serta melihat respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari delapan tahap yang terdiri dari:

³³Sugiyono.

³⁴Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

1. Potensi dan Masalah

Dalam tahap potensi dan masalah ini, peneliti melihat adanya potensi dan masalah yang terjadi di lapangan yang dijadikan acuan sebagai pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini. Hal-hal yang berkaitan dengan bahan ajar matematika dan masalah yang terjadi pada siswa tentang pembelajaran matematika yang dijadikan peneliti dalam menentukan potensi dan masalah. Untuk itu peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara dengan guru matematika SMP/MTs.

2. Pengumpulan Data

Setelah melakukan selesai wawancara dengan guru matematika SMP/MTs serta menentukan masalah dan potensi yang terjadi maka diperlukannya pengumpulan berbagai data dan informasi. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan informasi guna menunjang penelitian ini, yaitu:

- a. Buku-buku tentang pengembangan media pembelajaran dan *edutainment*.
- b. Buku tentang materi aritmatika sosial.
- c. Jurnal yang berisi tentang pengembangan media *sparkol* dan *edutainment*.

3. Desain Produk

Pada tahapan desain produk ini, peneliti mulai mendesain produk dengan menggunakan *sparkol* dan *adobe flash CS6*. Pada tahap desain produk adalah rancangan awal yang dibuat oleh peneliti.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah tahapan untuk menilai apakah desain produk yang telah didesain oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Validasi ini terdiri dari dua tahap yaitu uji ahli materi dan uji ahli media, yang dilakukan oleh dosen matematika UIN Raden Intan Lampung dan guru matematika SMP/MTs.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk selesai divalidasi oleh validator maka dapat diketahui kekurangan apasaja yang terdapat pada desain tersebut untuk diperbaiki. Namun apabila desain tersebut sudah baik, maka dapat melakukan tahap selanjutnya.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, tahapan selanjutnya adalah menguji media pembelajaran tersebut. Setelah itu dilakukan pengisian angket respon siswa mengenai produk pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara yaitu uji coba produk kecil uji coba produk kecil dilakukan pada pada 13 siswa untuk mengetahui respon siswa dan dapat memberikan penilaian mengenai kemenarikan, kemanfaatan, dan kemudahan dari media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* yang dikembangkan.

Hasil dari angket siswa inilah yang dijadikan acuan sebelum melakukan uji coba pemakaian yang lebih luas lagi.

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk, apabila respon guru dan siswa mengatakan bahwa produk tersebut menarik, sehingga dapat dikatakan bahwa produk atau media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk tersebut mendapat respon belum sempurna maka diperlukannya perbaikan produk sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan.

8. Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran dengan lingkup yang lebih luas. Pada uji pemakaian peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui kemanfaatan, kemenarikan, dan kemudahan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada pertemuan terakhir peneliti melakukan tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial tersebut.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara, angket, dan metode tes.

1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden³⁵.

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)*.

Wawancara dilakukan guna mengetahui tanggapan, komentar dan saran dari guru matematika SMP/MTs

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pertanyaan dengan lengkap dan dikembalikan ke peneliti³⁶. Angket dalam pengembangan media pembelajaran ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan tersebut.

3. Metode Tes

Metode tes adalah suatu metode pemberian latihan atau pertanyaan kepada responden untuk mengukur pemahaman, pengetahuan, serta keterampilan setiap responden.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi ini berupa angket yang berisi tentang pernyataan yang dijadikan sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam penilaian media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial untuk kelas VII yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi, yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kelayakan, dan kemenarikan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran. Dalam lembar penelitian ini, peneliti menggunakan skala: 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Tidak Setuju).

³⁶Sugiyono.

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dalam pembelajaran.

3. *Post-Test*

Post-test dilakukan diakhir pertemuan pembelajaran kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan apakah terdapat pengaruh atau perbedaan yang berarti terhadap siswa yang menggunakan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dalam proses pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dalam proses belajar mengajar.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Angket

1) Teknik Analisis Respon Siswa

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* yang digunakan dalam pembelajaran. Angket menggunakan skala *likert* dengan empat jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Persentase respon siswa dapat dicari dengan rumus³⁷:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimum

Dalam pengkonversian skor kelayakan produk, digunakan pedoman sebagai berikut³⁸:

Tabel 3.2 Kriteria validasi

Kriteria Kelayakan	Skor kualitas
Sangat Menarik	$75\% < P \leq 100\%$
Menarik	$50\% < P \leq 75\%$
Kurang Menarik	$25\% < P \leq 50\%$
Tidak Menarik	$0\% \leq P \leq 25\%$

³⁷Nozi Opra Agustian, "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Web Pada Konsep Termodinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA," 2013.

³⁸Masykur, Nofrizal, and Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash."

2) Teknik Analisis Hasil Validasi

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan dari media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang berupa angket validasi, diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk meberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikemabangkan. Penskoran yang digunakan dalam penilaian validasi ahli dengan menggunakan sakala *likert* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Skor Penilaian Uji Coba

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus

berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan: $x_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 4$

Keterangan :

\bar{x} = rata – rata akhir

x_i = nilai uji operasional angket tiap siswa

n = banyaknya yang mengisi angket.

Dalam pengkonversian skor kelayakan produk, digunakan pedoman sebagai berikut:

Table 3.4 Kriteria Untuk Uji Kemenarikan

Kriteria Kelayakan	Skor kualitas
Valid/Layak	$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$
Cukup Valid/Cukup Layak	$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$
Kurang Valid/Kurang Layak	$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$
Tidak Valid/Tidak Layak	$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$

2. Analisis Keefektifan

Keefektifan dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Sparkol Berbantuan Edutainment* pada Materi aritmatika sosial dapat dilihat dari hasil uji tes³⁹. Uji yang digunakan adalah uji hipotesis dengan uji-t. Sebelum melakukan *independent sample t-test* atau uji-t maka perlu dilakukannya uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS atau *Statistical Package for Social Science* 16.0. uji normalitas yang digunakan adalah *Kolgomorov-Smirnov* dan *Saphiro Wilk*⁴⁰. Namun yang dilihat hanya dari hasil *Saphiro Wilk* karena memiliki

³⁹“Modul Pembelajaran SPSS 19 – Bagian 1.Pdf,” Accessed Desember 20, 2018, [Http//Sdm.Data.Kemdikbud.Go.Id/Upload/Files/Modul%20Pembelajaran%20SPSS%202019%20-%20Bagian%201.Pdf.](http://Sdm.Data.Kemdikbud.Go.Id/Upload/Files/Modul%20Pembelajaran%20SPSS%202019%20-%20Bagian%201.Pdf.),” n.d.

⁴⁰Riri Andriani, “Jurnal Pengaruh Pelayanan Prima Terhadap Kepuasan Nasabah Koperasi Mitra Duafa Komida - Penelusuran Google,” 2016.

tingkat konsistensi hasil keputusan yang lebih baik daripada uji *klomogorov-smirnov*⁴¹. Hipotesis uji normalitas sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data berdistribusi tidak normal

Dengan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 diterima > Sig. ($\alpha = 0.05$)

H_a diterima < Sig. ($\alpha = 0.05$)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS atau *Statistical Package for Social Science* 16.0. uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *one-way anova*. Hipotesis untuk uji homogenitas sebagai berikut:

H_0 : data homogen

H_a : data tidak homogen

Dengan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika Sig. > $\alpha = 0.05$

H_a diterima jika Sig. < $\alpha = 0.05$

⁴¹Mitha Ariva Oktaviani, Hari Bsauki Notobroto, "Jurnal Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Liliefors, Shapiro-Wilk Dan Skwennes-Kurtosis," 2014.

c. Uji Hipotesis

Setelah selesai melakukan uji prasyarat dengan data berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis adalah prosedur terakhir yang berisi kesimpulan yang menuju pada suatu keputusan apakah hipotesis diterima atau tidak. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS atau *Statistical Package for Social Science* 16.0. Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan *independent sample t-test*. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial efektif digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Hipotesis uji hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

H_a : adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Dengan kriteria penerimaan atau penolakan uji hipotesis uji-t adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika $\text{Sig.} > \alpha = 0.05$

H_a diterima jika $\text{Sig.} < \alpha = 0.05$

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial. Penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 1 Bandar Lampung untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment*. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Borg and Gall* dimana dari sepuluh tahap yang ada peneliti hanya menggunakan delapan tahap yaitu *research and information collecting* (potensi dan masalah), *planning* (perencanaan), *develop preliminary form a product* (desain produk), *preliminary field testing* (validasi desain), *main product revision* (perbaikan desain), *main field tasting* (uji coba produk), *operational produk revision* (perbaikan produk), *operasional field tasting* (uji coba pemakaian). Dari penelitian yang sudah dilakukan maka memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru bidang studi Matematika di SMP Negeri 1 Bandar Lampung diperoleh bahwa mata pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh siswa. Selain sulit, kurangnya motivasi belajar serta pemahaman konsep belajar yang kurang membuat siswa menjadi enggan untuk belajar matematika. Aritmatika sosial merupakan materi yang berisi tentang kehidupan sehari-hari, namun karena proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket saja sehingga bersifat monoton membuat siswa

merasa kesulitan dalam memahami isi materi serta cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Ketersediaanya sarana dan prasarana yang memadai disetiap kelas seperti LCD dan proyektor yang harusnya dapat menunjang proses pembelajaran nyatanya masih juga belum dapat dimanfaatkan dengan baik, disebabkan karena belum adanya media pembelajaran matematika yang dikembangkan disekolah. Disisi lain guru juga belum pernah mengembangkan media pembelajaran, menurutnya di era teknologi seperti ini perlu dikembangkannya media pembelajaran oleh sebab itu perlunya dikembangkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment*.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mencari informasi yang dijadikan sumber untuk pembuatan bahan ajar. Dalam hal ini peneliti menggunakan referensi sebagai berikut:

- a. Buku “Matematika untuk SMP/MTs kelas VII SMP” karya Abdur Rahman As’ari, dkk.
- b. Buku “Matematika untuk SMP” karya Sugijono.
- c. Buku “Pegangan Belajar Matematika” karya Wagiyo, A.F Suranti, Irene Supradriani
- d. Buku “Metode *Edutainment*” karya Moh. Soleh Hamid

3. Desain Produk

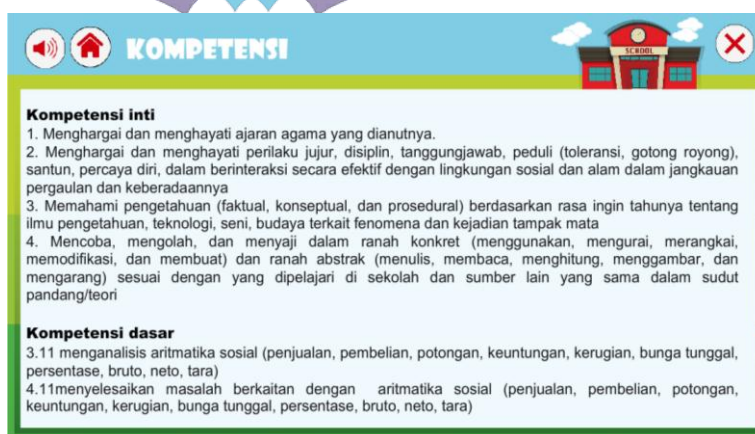
Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan produk *sparkol* berbantuan *edutainment*. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan segala aspek yang diperlukan untuk membuat media

pembelajaran, seperti menyiapkan materi, soal latihan, soal evaluasi, dan soal-soal yang ada dipergunakan. Berikut ini adalah tampilan utama dari media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment*.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

Media pembelajaran ini terdiri dari satu tampilan, dimana ketika kita membuka media pembelajaran terdapat menu-menu yang terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), profil, video materi pembelajaran, soal evaluasi, dan permainan.



Gambar 4.2 Tampilan Menu KI dan KD

Pada menu KI dan KD berisikan tentang standar yang harus dicapai oleh siswa pada materi aritmatika sosial.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Profil

Pada menu profil berisi tentang biodata penulis, seperti tempat tanggal lahir dan jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Video Materi

Menu video materi berisi tentang materi aritmatika sosial yang terdiri dari keuntungan, kerugian, bunga tunggal, diskon, pajak, bruto, neto, dan tara. Selain berisi tentang materi video ini juga berisi latihan-latihan soal.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Evaluasi

Menu evaluasi berisi tentang sepuluh soal aritmatika sosial yang sebagian soalnya diambil dari soal Ujian Nasional (UN) yang disusun secara acak, jadi ketika siswa sudah selesai dengan soal evaluasi dan ingin mengerjakannya kembali siswa akan mendapatkan urutan soal yang berbeda.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Permainan

Pada menu *game* atau permainan ini terdapat dua pilihan permainan yang bisa dimainkan oleh siswa yaitu mengisi Teka Teki Silang (TTS) dan permainan benar salah. Permainan TTS berisi sepuluh soal yang harus dijawab oleh siswa didalam kotak-kotak yang sudah disediakan, sedangkan permainan benar salah siswa harus menjawab sepuluh pernyataan yang telah dibuat apakah pernyataan tersebut benar atau salah.

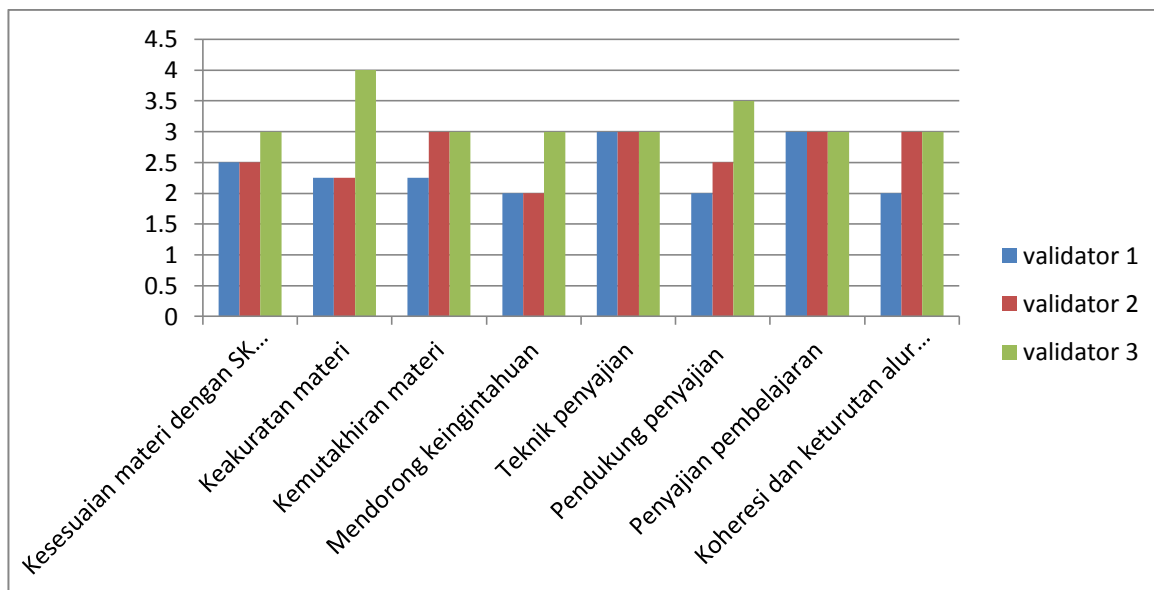
4. Validasi Desain

Setelah produk selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah validasi desain, dimana validasi desain dilakukan oleh 6 ahli yang terdiri dari 3 ahli materi, 3 ahli media. Validasi dilakukan sebanyak dua kali, karena pada tahap pertama baik validator ahli media maupun validator ahli materi, produk masih menganggap produk belum cukup layak, sehingga setelah validasi tahap pertama selesai dan diberikan saran oleh validator dilakukannya revisi. Validasi tahap kedua dilakukan agar pengembangan yang dilakukan menjadi lebih baik.

Adapun hasil validasi oleh para ahli sebagai berikut:

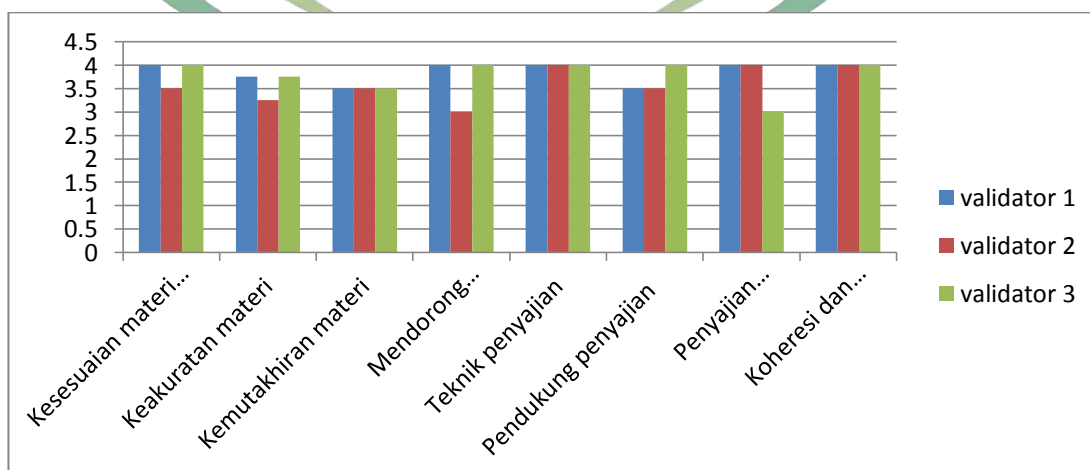
a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh 3 ahli yang terdiri dari Bapak Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd, Bapak Suherman, M.Pd dan juga Ibu Jumyati, S.Pd yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari isi media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* yang telah dikembangkan, maka didapat hasil penilaian melalui lembar validasi, yang disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Dari grafik diatas dapat diketahui hasil validasi pada tahap pertama dengan kriteria cukup valid, sehingga diperlukannya revisi kembali pada masing-masing aspek. Adapun hasil validasi tahap kedua sebagai berikut:

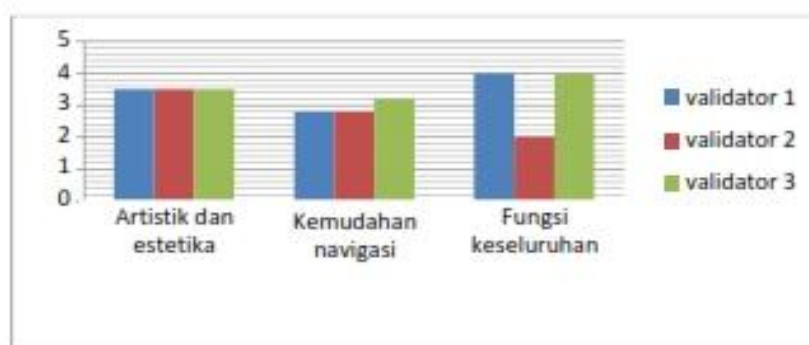


Gambar 4.8 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Dari grafik diatas, setelah melakukan validasi ahli media tahap kedua hasil validasi memperoleh peningkatan dengan kriteria valid sehingga tidak diperlukannya lagi revisi produk.

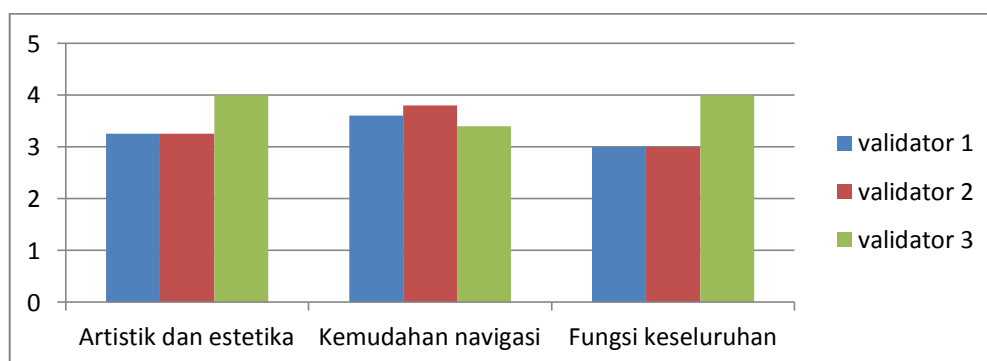
b. Hasil Validasi Ahli Media

Pada tahap ini, validator ahli media terdiri dari Bapak Iip Sugiarta, M.Si, Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd, dan Ibu Rahma Beti, S.Kom. validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui mutu pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun hasil validasi ahli media tahap pertama sebagai berikut:



Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Dari grafik diatas, pada validasi tahap pertama ini produk yang telah dikembangkan memperoleh kriteria cukup valid sehingga diperlukannya revisi produk. Adapun hasil validasi tahap kedua disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.10 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Setelah validasi tahap kedua dilakukan, grafik diatas menunjukkan bahwa produk yang telah direvisi memperoleh kriteria valid, sehingga tidak diperlukannya lagi revisi.



5. Revisi Desain

Pada tahap ini merupakan tahap perbaikan dimana semua saran dari tiap-tiap validator dikembangkan. Tahapan ini merupakan tahapan memasukan semua saran dari ahli media dan dan ahli materi. Pada tabel dibawah ini merupakan hasil saran perbaikan produk sebagai berikut:

a. Ahli Media

Setelah melakukan validasi desain yang dilakukan oleh Bapak Iip Sugiarta, M.Si., Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd., dan Ibu Rahma Beti, S.Kom. ternyata produk yang dibuat diperlukannya revisi, seperti penambahan navigasi untuk mematikan atau menghidupkan suara, mengisi suara untuk video pembelajaran, mengganti musik yang digunakan, serta memperbesar layar saat video ditampilkan guna membuat produk menjadi lebih baik.

Tabel 4.1 Saran Perbaikan Ahli Media

Saran perbaikan	Hasil perbaikan
Ahli Media	
	
Penambahan navigasi untuk memberhentikan suara	

Sebelum diberi saran media pembelajaran tidak bisa memberhentikan musik yang ada





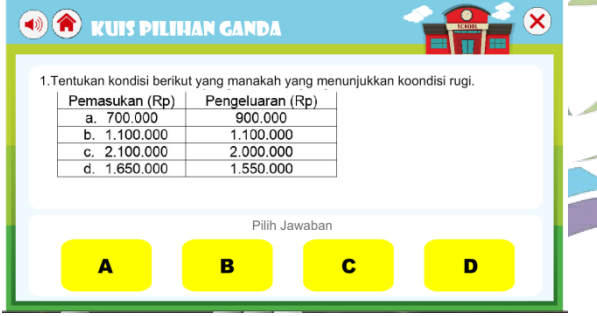
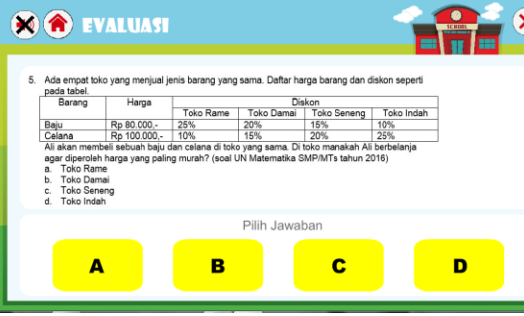
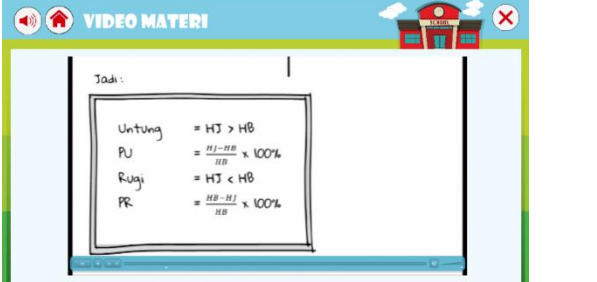
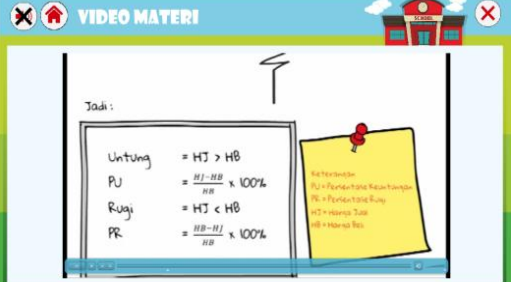
Menambahkan navigasi agar video pembelajaran bisa di dipercepat, diperlambat, diberhentikan

Sebelum diberi saran isi video pembelajaran tidak dapat diberhentikan, dipercepat.

b. Ahli materi

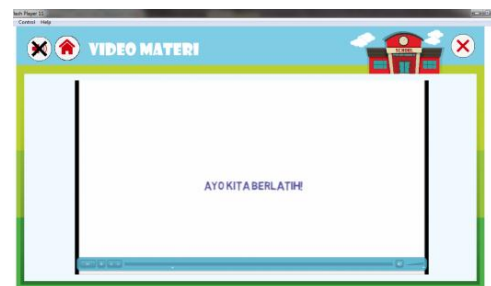
Setelah melakukan validasi materi dengan Bapak Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd, Bapak Suherman, M.Pd dan juga Ibu Jumyati, S.Pd, ternyata materi yang ada dalam produk masih perlu direvisi seperti penambahan profil penulis, penamabahan KI dan KD, menambahkan permainan, mengganti separuh soal-soal evaluasi dengan soal-soal UN, menambahkan soal-soal latihan didalam video pembelaran, membenarkan penulisannya salah, serta penambahan keterangan pada rumus yang ada di dalam video pembelajaran guna membuat produk mudah dimengerti oleh siswa.

Tabel 4.2 Saran Perbaikan Ahli Materi

Saran perbaikan	Hasil perbaikan
Ahli Materi	
	
Menambahkan permainan	
<p>Sebelum divalidasi oleh ahli materi permainan dalam media pembelajaran ini hanya ada satu yaitu teka-teki silang namun setelah diberi saran oleh validator ahli materi untuk menambahkan permainan, maka permainan dalam media pembelajaran ini menjadi ada dua yaitu permainan teka-teki silang dan permainan benar atau salah</p>	
	
Mengganti soal-soal evaluasi dengan soal-soal UN	
<p>soal evaluasi terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda, namun sesudah diberi saran oleh validator ahli materi untuk mengganti 6 soal yang ada di evaluasi dengan soal-soal UN</p>	
	

Penambahan keterangan pada setiap rumus

Sebelum divalidasi video pembelajaran hanya berisi rumus-rumus saja tanpa adanya keterangan pada rumus tersebut, namun setelah divalidasi diberi saran untuk menambahkan keterangan pada rumus guna memperjelas rumus-rumus tersebut.



Penambahan soal latihan didalam video pembelajaran

Sebelum diberi saran oleh validator ahli materi setelah selesai satu sub bab maka akan langsung melanjutkan sub bab selanjutnya namun setelah diberi saran setelah habis satu sub bab akan ada latihan soal baru dilanjutkan dengan materi selanjutnya



Menambahkan menu KI dan KD, serta profil

Sebelum diberi saran oleh validator ahli materi menu dalam media pembelajaran hanya berisi tiga saja yaitu video materi, latihan dan permainan TTS, namun setelah diberi saran maka ada penambahan dua menu yaitu menu KI dan KD, serta profil penulis.

6. Uji Coba Produk

Setelah selesai melakukan tahapan validasi desain, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan produk yang telah dibuat.

Produk yang sudah dibuat di uji coba kepada 13 siswa kelas VII SMP

Negeri 1 Bandar Lampung yang diambil secara acak dan dikelompokkan dalam uji coba kelompok kecil. Pada tahapan ini proses pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan pengenalan diri sebelum mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada uji coba produk ini siswa diminta untuk mengisi angket kemenarikan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* yang telah dikembangkan maka uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 84% dengan katagori sangat menarik.

7. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba produk yang telah dilakukan, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah menarik sehingga tidak perlu dilakukannya revisi produk, maka tahap selanjutnya adalah uji pemakaian.

8. Uji Pemakaian

Tahapan terakhir pada pengembangan media pembelajaran ini adalah uji pemakaian. Setelah produk jadi dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid untuk diujicobakan maka tahap selanjutnya adalah uji pemakaian. Uji pemakaian dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang berjumlah 28 orang siswa yang termasuk dalam kategori kelompok besar. Uji pemakaian dilakukan guna untuk mengetahui kemenarikan dari media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah memberikan media pembelajaran ke siswa, peneliti menjelaskan cara menggunakan dan menerangkan materi yang terdapat dalam media pembelajaran, sementara siswa memperhatikan dan mempraktikkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, dan pada pertemuan terakhir peneliti memberikan angket guna mengetahui kemenarikan produk. Dari hasil angket yg telah diberikan kepada siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat menarik, selain memberikan angket peneliti juga membagikan soal tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan.

Keefektifan dari media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial dapat dilihat dari hasil uji tes, uji yang akan digunakan dalam adalah uji hipotesis dengan uji-t atau *independent sample t-test*. Sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukannya uji prasyarat dimana data harus normal dan homogen. Berikut adalah hasil uji prasyarat:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan di kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.5 sebagai kelas kontrol. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.3 Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Ekaperimen	.172	28	.033	.929	28	.059
Matematika	Kelas Kontrol	.127	26	.200*	.958	26	.351

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas memperoleh hasil *Sig.* kelas eksperimen sebesar 0.059 dan kelas kontrol *Sig.* sebesar 0.351. Karena *Sig.* untuk kelas eksperimen $> \alpha = 0.05$, sehingga H_0 diterima dan *Sig.* untuk kelas kontrol $> \alpha = 0.05$, sehingga H_a ditolak, jadi dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data yang diperoleh homogen atau tidak. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas

Tabel 4.4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Matematika

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.220	1	52	.142

Berdasarkan hasil tabel uji homogenitas di atas maka diperoleh hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.142, dimana $Sig. > \alpha = 0.05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak maka variansi data homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	2.220	.142	3.334	52	.002	15.96154	4.78684	6.35604	25.56704
	Equal variances not assumed			3.303	47.114	.002	15.96154	4.83204	6.24134	25.68174

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil bahwa nilai *Sig.* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0.142 , dimana *Sig.(2-tailed)* adalah 0.002 dimana $\text{Sig.} < \alpha = 0.05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial dalam proses pembelajaran dan menunjukkan bahwa media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* tersebut dinyatakan efektif.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* dalam pembelajaran matematika materi aritmatika sosial bagi siswa kelas VII SMP/MTs di SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall*, dimana metode penelitian *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh langkah, namun pada penelitian ini hanya dilakukan delapan langkah. Selain untuk mengembangkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data sebagai sumber referensi; 3) desain produk; 4) validasi desain dilakukan setelah produk telah selesai didesain maka dilakukannya penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media; 5) revisi desain, dilakukan agar membuat produk yang didesain menjadi lebih baik lagi dengan memasukkan saran yang telah diberikan oleh para validator; 6) uji coba produk dilakukan kepada 13 siswa di SMP Negeri 1 Bandar Lampung guna mengetahui kemenarikan produk; 7) revisi produk, dilakukan sesuai dengan respon siswa; 8) uji pemakaian untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dari media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial.

Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil wawancara ternyata pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh siswa, proses pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, tersedianya sarana dan prasarana di setiap kelas seperti LCD dan proyektor masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga diperlukannya media pembelajaran untuk memaksimalkan sarana dan prasarana tersebut.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, dimana pada tahap ini peneliti mengumpulkan referensi yang dijadikan sumber untuk membuat media pembelajaran. Setelah selesai mengumpulkan semua referensi yang diperlukan peneliti mulai membuat media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran selesai dibuat tahapan selanjutnya adalah validasi desain. Validasi ini dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, dimana tiap-tiap ahli terdiri dari tiga validator. Validasi ini terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh para validator, sehingga diperlukannya revisi guna membuat media pembelajaran yang dibuat menjadi lebih baik. Setelah dilakukannya revisi desain maka tahapan selanjutnya adalah uji coba produk.

Uji coba produk dilakukan kepada 13 siswa di SMP Negeri 1 Bandar Lampung, uji coba ini termasuk dalam uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan dari media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut 84% media yang dibuat dinyatakan sangat menarik, sehingga tidak diperlukannya revisi.

Tahapan yang terakhir adalah uji pemakaian, pada tahapan ini dilakukan kepada 28 siswa di SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang termasuk dalam uji coba kelompok besar. Pada tahap ini peneliti melakukan uji kemenarikan produk dan memperoleh persentase sebesar 90% sehingga media yang dibuat dinyatakan sangat menarik. Serta ditahap ini peneliti juga melakukan uji keefektifan media pembelajaran dengan memberikan soal evaluasi pada pertemuan terakhir penelitian. Dari hasil uji keefektifan yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan uji-t yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat efektif.

Media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Kelebihan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial adalah dapat dijadikan sumber atau bahan ajar tambahan. Membantu siswa belajar secara mandiri serta membantu siswa memahami materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing. Tampilan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial juga lebih menarik karena terdapat gambar, lagu, dan soal-soal permainan untuk membuat siswa lebih kreatif.
2. Kekurangan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial adalah masih belum maksimalnya penyampaian materi dalam *sparkol videoscribe* serta masih sedikitnya soal-soal pada setiap akhir pembelajaran.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba yang dilakukan maka dihasilkan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs. Media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* ini dikembangkan melalui tahap pengembangan *Borg and Gall* yang dilakukan delapan langkah dari sepuluh langkah, serta telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori valid/layak digunakan. Respon siswa terhadap media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* yaitu sangat menarik dan dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran secara efektif.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti setelah melakukan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dapat menggunakan media pembelajaran *sparkol* berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial untuk memahami materi.
2. Bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lain.
3. Bagi pembaca yang ingin melakukan penelitian serupa, agar dapat meneliti dengan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Mutmainnah, and M. Yusuf. "Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016): 85–92.
- Andriani, Riri. "Jurnal Pengaruh Pelayanan Prima Terhadap Kepuasan Nasabah Koperasi Mitra Duafa Komida - Penelusuran Google," 2016.
- Anggoro, Bambang Sri. "Analisis Persepsi Siswa SMP Terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 153–166.
- . "PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN STRATEGI PROBLEM SOLVING GUNAKAN MENGGUKUR TINGKAT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 18, 2015): 121–30. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.25>.
- Ariva Oktaviani, Hari Bsauki Notobroto, Mitha. "Jurnal Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Liliefors, Shapiro-Wilk Dan Skewness-Kurtosis," 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Ayu Wulandari, Dyah. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang, 2016.
- Daryanto. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Dwi, Alamsyah Rio, Effie Efrida Muchlis. *Pengembangan Modul Matematika pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP/MTs, Jurnal Pendidikan Eksakta*. Vol 2. 2018
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Fadila, Abi. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Penggunaan Media Berbasis Komputer Dan Cetak," 2016.
- Ihsan, Fuad. "Dasar-Dasar Kependidikan." *Jakarta: Rineka Cipta*, 2005.
- Kasih, Firma Rean. "Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Di SMA." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 (2017): 41–47.

- Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (December 21, 2017): 177–86. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>.
- Minarti, Ipah Budi, Sri Mulyani Endang Susilowati, and Dyah Rini Indriyanti. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan." *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 2 (2012).
- "Modul Pembelajaran SPSS 19 – Bagian 1.Pdf," Accessed Desember 20, 2018, <Http://Sdm.Data.Kemdikbud.Go.Id/Upload/Files/Modul%20Pembelajaran%20SPSS%202019%20-%20Bagian%201.Pdf.>, n.d.
- Nugroho, Aji Arif, Rizki Wahyu Yunian Putra, Fredi Ganda Putra, and Muhamad Syazali. "Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (December 25, 2017): 197–204. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>.
- Opra Agustian, Nozi. "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Web Pada Konsep Termodinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses SiswaKelas XI SMA," 2013.
- Purnama, Putra, and Muhammad Nazar. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 2, no. 3 (2017).
- Rahmawati, Fitria, W. W. Soegimin, and Soeparman Kardi. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN FISIKA MODEL INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN VIDEOSCRIBE PADA MATERI KALOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMAN 1 KEDUNGWARU." *JPPS: Jurnal Penelitian Pendidikan Sains* 5, no. 2 (2016): 1039–1047.
- Rima Wati, Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Safitri, Sani, Hudaidah, and Kholidin. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas." *Criksetra* 6, no. 12 (2017).
- Sari, Fiska Komala, Farida Farida, and Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 135–152.
- Sari, Rizki Septi Permata, Abi Fadila, and Ida Fiteriani. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Software Adobe Flash Untuk Kelas VIII SMP." *Prosiding Seminar*

Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 1, no. 2 (July 6, 2018): 565–72.

Sholeh Hamid, Moh. *Metode Mdtainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sunarni, Sri. “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN,” 2016.

Wijayanti, Septiana, and Joko Sungkono. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 101–110.

