

Ayu Nur Wijayanti
11421030

Dosen Pembimbing
I. Fatimatul Khikmiah, M.Sc
II. Drs. Irwani Zawawi, M.Kes

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

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, sumber belajar tidak harus berupa teks dari buku saja tetapi salah satunya dapat berupa cara visualisasi. Visualisasi adalah suatu cara yang dapat dilakukan untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Sekarang visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak yang dapat ditambah dengan suara. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran *edutainment*. Media pembelajaran *edutainment* adalah media yang menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan. Harapannya media pembelajaran *edutainment* akan lebih disukai peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molenda yaitu model ASSURE. Uji coba terbatas dilakukan pada 24 peserta didik kelas VII-A SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan pengamatan. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket gaya belajar, lembar angket respon peserta didik, lembar angket kepraktisan media pembelajaran *edutainment*, lembar angket validitas media pembelajaran *edutainment*, soal tes, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media mengalami revisi atau perbaikan berdasarkan saran dari para ahli. Validitas media pembelajaran *edutainment* termasuk sangat valid. Menurut penilaian para ahli media pembelajaran *edutainment* termasuk praktis. Keefektifan media dilihat dari rata-rata persentase seluruh pertemuan pada kriteria aktif, persentase respon peserta didik termasuk kriteria baik, dan ketuntasan klasikal peserta didik terpenuhi. Sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif.

Kata kunci: media, edutainment.

Ayu Nur Wijayanti
11421030

Lecture Guide

I. **Fatimatul Khikmiyah, M.Sc**

II. **Drs. Irwani Zawawi, M.Kes**

***EDUTAINMENT* LEARNING MEDIA DEVELOPMENT ON SOCIAL
ARITHMETIC TOPIC IN VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL**

ABSTRACT

In the learning process, learning resources is not only from the books but can be a way visualization. Visualization is a way that can be done to make real something abstract. Now visualization develops in the form of moving images that can be add by sound. So, it is need to get a learning media for support the learning process, one of the medias which can be used is *edutainment* learning media. *Edutainment* learning media is media that combines elements of entertainment with education. It hopes that *edutainment* learning media is preferred by the learners. The purpose of this research is *edutainment* learning media development on social arithmetic topic in vii grade of junior high school.

This research is a development research which refers to developed model by Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, and Michael Molenda is ASSURE models. Limited testing done on 24 learners of VII-A SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Data collection methods is use questionnaire, test, and observation. The instrument that use is a questionnaire sheet of learning styles, questionnaire sheet of learners respons, practicality questionnaire sheet of *edutainment* learning media, the validity of the questionnaire sheet of *edutainment* learning media, questions test, and the observation sheet of learners activity.

The result shows that the media is revision or improvement based on the suggestion from the experts. The validity of *edutainment* learning media is very valid. Based on the assessment experts media is practical. The effectiveness of media seen from the average percentage of all the meeting on the active criteria, the percentage of learners response is good, and the classical completeness of learners completed. So the developed media is effective.

Keyword: media, edutainment.