BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Heinich (1993) dalam (Susilana & Riyana, 2009: 16) menyatakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Sejalan dengan pendapat Heinich, beberapa ahli dan juga organisasi mengemukakan bahwa media, yaitu (Susilana & Riyana, 2009: 16): (1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasaan dari guru (Schramm, 1982), (2) National Education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya, (3) Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar, (4) Asociation of Education Comunication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 726) menyatakan, "media adalah alat (sarana) komunikasi". Pendapat lain dikemukakan (Sadiman & dkk, 2014: 7) bahwa, "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi".

Y. Miarso dalam (Sanaky, 2009: 50) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan guru sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Sedangkan menurut (Sundayana, 2015: 6) pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Menurut Ely dan Gerlach dalam (Arsyad, 2015: 187-88) media memiliki ciri-ciri tertentu, antara lain: (1) Ciri fiksatif (fixative property), ciri ini menunjukkan bahwa media memiliki kemampuan dalam merekam, melestarikan dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa. Alat yang digunakan untuk memperbaiki objek atau peristiwa tersebut merupakan Fotografi, audiotape, videotape, (2) Ciri manipulatif (manipulative property), ciri ini menunjukkan bahwa media memiliki kemampuan dalam mentransformasikan objek atau peristiwa dalam berbagai cara. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan pada peserta didik dalam kurun waktu yang singkat, (3) Ciri distributif (distributive property), ciri distributif memungkinkan untuk mentransfer peristiwa melalui ruang, secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan pengalaman yang relatif sama tantang kejadian tersebut.

Menurut (Susilana & Riyana, 2009: 16) media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/ bahan ajar tersebut. Dengan demikian media pembelajaran membutuhkan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatannya itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Rossi dan Breidle dalam (Sanjaya, 2006: mengemukakan bahwa, "media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, dan sebagainya". Sejalan dengan pendapat Rossi dan Breidle, pengertian media pembelajaran menurut (Susilana & Riyana, 2009: 16) merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran.

Karakteristis media pembelajaran interaktif adalah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Terdapat tiga macam interaksi yaitu: (1) yang menunjukkan peserta didik berinteraksi dengan sebuah program, misalnya peserta didik diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram, (2) peserta didik berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif, (3) mengatur interaksi antara peserta didik secara teratur tapi tidak terprogram, sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka kerjasama dengan teman seregu dalam memecahkan masalah. Oleh sebab itu, guru menganggapnya sebagai sumber belajar terbaik dalam urusan media komunikasi (Susilana & Riyana, 2009: 16).

Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyalur pesan atau informasi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga ikut berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

2.1.2 Tujuan, Manfaaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan suatu media juga memiliki tujuan tertentu, tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran adalah sebagai berikut (Sanaky, 2009: 50): (1) Mempermudah proses belajar mengajar di kelas, (2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan (4) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut (Susilana & Riyana, 2009: 16): (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, (3) Menimbulkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan fungsi media dapat dibedakan menjadi 2 yaitu fungsi bagi guru dan bagi peserta didik, sebagai berikut (Sanaky, 2009: 50): (1) Fungsi media pembelajaran bagi guru; (a) memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan, menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, memberikan kerangka sistematis mengajar secara memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran, (e) membantu kecermatan, ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran, (f) membangkitkan rasa percaya diri pada guru, dan (g) meningkatkan kualitas pengajaran. (2) Fungsi media pembelajaran bagi peserta didik; (a) meningkatkan motivasi belajar, (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar, (c) memberikan struktur materi pelajaran peserta didik untuk belajar, (d) memberikan inti memudahkan informasi, pokok-pokok secara sistematik sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, (e) merangsang peserta didik untuk berfokus dan beranalisis, (f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan (g) peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran.

Kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini (Susilana & Riyana, 2009: 16): (1) penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, (3) media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri, (4) media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, (5) media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, (6) media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (artinya peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya).

Demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas. Dan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (artinya peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya). Serta fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar.

2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut pandangnya, antara lain: (1) dilihat dari sifatnya media dapat dibagi menjadi tiga yaitu, (a) media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara, (b) media visual, yaitu

media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contoh media visual adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya, (c) media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, contohnya rekaman video, berbagai ukuran film, suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media inilah yang dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua; (2) dilihat dari jangkauannya, media dapat dibagi menjadi dua yaitu, (a) media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi, (b) media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video; (3) dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi dua yaitu, (a) media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, dan transparansi, (b) media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2006: 170).

Jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) media cetakan, merupakan jenis media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media cetakan yang sering digunakan oleh guru bervariasi, antara lain: buku, brosur, jurnal, majalah ilmiah dan lain-lain. (2) media pameran, media pembelajaran dapat berupa media dua dimensi atau tiga dimensi. Media yang dipamerkan dapat berupa benda yang kongkrit (nyata). Media pameran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu poster, grafis, realita, dan model, (3) media yang diproyeksikan, media yang diproyeksikan memiliki berbagai macam bentuk yaitu *Overhead transparansi*, slide suara, dan film strip. Media proyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah *overhead transparansi*, (4) rekaman audio, media rekaman audio adalah media yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa, sastra, Al-Qur'an, dan latihan yang bersifat

verbal, (5) video dan VCD, video merupakan media yang berisikan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, (6) komputer, saat ini telah sering digunakan oleh lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran. Komputer memiliki kemampuan yang luar biasa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Sanaky, 2009: 50).

Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini adalah termasuk media audiovisual dan memiliki beberapa jenis media didalamnya yaitu, media yang diproyeksikan, rekaman audiou, video, dan komputer.

2.1.4 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran menurut (Susilana & Riyana, 2009: 16) adalah sebagai berikut:

1. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media strategis untuk keberhasilan yang pembelajaran. Alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan.

Jika prosedur pengembangan desain kita lihat instruksional maka diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum, kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk mengetahui hasil belajar, maka selanjutnya guru menentukan evaluasi yang tepat, sesuai tujuan dan materi. Apabila ternyata hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dalam kata lain hasil belajar peserta didik rendah, maka perlu ditelusuri

penyebab dengan menganalisis setiap komponen, sehingga kita dapat mengetahui faktor penyebabnya dengan lebih objektif.

Uraian diatas juga menggambarkan dengan jelas bagaimana kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaning learning*) hasil belajar. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting artinya dan ini menjadi alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media.

2. Alasan Praktis Pemilihan Media

Alasan praktis berkaitan dengan pertimbanganpertimbangan dan alasan si pengguna mengapa menggunakan media dalam pembelajaran. Terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996: 84) sebagai berikut: (a) Demonstration, dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemostrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lainlain, (b) Familiarity, pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, (c) Clarity, alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit, (d) Active Learning, media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru, seperti dapat membuat peserta didik harus berperan aktif baik secara fisik, mental dan emosional.

2.2 FLIPBOOK

Flip book menurut (Manivannan & Manian, 2011: 1) adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumbuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Sedangkan flip book

menurut website animasi Teknokids dalam (Diena & Heri, 2010) adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.

1. Sejarah *flip book*

Flip book pertama kali dikenalkan di Amerika Serikat pada tanggal 16 Mei 1882 oleh Van Hovenbargh dan Elizabeth. Awal mulanya flip book berupa gambar-gambar sederhana yang ditumpuk secara berurutan dengan pola gerakan. Ketika halaman dibalik, gambar tersebut akan menciptakan ilusi gambar bergerak. Pada tahun 1900-an flip book dipopulerkan oleh Cracker Jack, perusahaan yang memberikan flip book sebagai hadiah perjalanan. Perusahaan lain segera mengikuti, termasuk produsen sereal sarapan, permen karet, mobil, dan makanan ringan. Tren tersebut terus berlanjut hingga 1940-an.

Pada tahun 1960, pemasar inovatif dari Disney, Gillette, McDonald, Pos Sereal, Kanada Cleaning, Ford, dll, menciptakan tren kreatif dengan membuat brosur interaktif dan menjadikan hadiah untuk mempromosikan produk mereka. Pada tahun1970 tren tersebut berakhir dikarenakan multimedia interaktif mulai menjadi sorotan. Setelah lebih dari satu abad, konsep dasar *flip book* telah direkayasa sehingga menciptakan media yang menarik dan menghibur. Kemajuan teknologi yang tinggi menyebabkan kesederhanaan *flip book* dapat diubah sehingga menjadi lebih menarik.

2. Kategori buku

a. Buku Cetak

Buku merupakan media berbasis cetak yang berisi teks dan gambar yang statis. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu kosistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf *font*, pengunaan spasi kosong (Arsyad, 2015: 187-88).

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan (Susilana & Riyana, 2009: 16).

Kelebihan media berbasis cetak yaitu:

- 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak
- Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masingmasing.
- 3) Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa
- 4) Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
- 5) Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

Kekurangan dari media berbasis cetak yaitu:

- 1) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat peserta didik untuk membaca.
- Apabila jilid dan kertasnya tipis, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

b. Buku Elektronik

Buku elektronik merupakan bentuk dari media cetak berbasis komputer. Pada buku elektronik biasa, biasanya hanya berisi teks dan gambar yang statis. Bentuk file pada buku ini biasanya berbentuk PDF yang dapat disajikan melalui bantuan komputer.

c. Buku Elektronik Berbasis Multimedia

Buku elektronik berbasis multimedia merupakan jenis buku yang dapat memuat teks dasar dari buku, berisi gambar bergerak atau animasi serta audio dari suatu proses yang mengeluarkan suara atau suatu narasi. Teks dapat berbentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa (Munir, 2012: 215). Walaupun produk multimedia mengandung gambar, audio, dan video tetapi masih memerlukan teks untuk memantapkan lagi penyampaian. Teks digunakan dalam berbagai tujuan, antara lain:

1) Pengenalan pada suatu objek seperti gambar atau label untuk suatu program.

- 2) Menghantarkan informasi dalam bentuk penjelasan yang mengandung sebagian besar berisi teks.
- 3) Membiasakan pengguna melakukan aplikasi.

Demikian dapat disimpulkan bahwa *flip book* adalah kategori buku elektronik berbasis multimedia. Karena dapat memuat teks, animasi, gambar, dan video. *Flip book* memiliki ciri-ciri: menyerupai buku tebal, bersifat interaktif (karena dapat dibalik atau digerakkan), serta dapat memuat teks, gambar, video, animasi, musik, dan lain sebagainya.

2.3 KVISOFT FLIPBOOK MAKER

Menurut (Syarif & Rakhmawati, 2016: 84) kvisoft flipbook maker adalah software untuk membuat e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Tidak hanya berupa teks, dengan kvisoft flip book maker dapat menyisipkan gambar, grafis, suara, link dan video pada lembar kerja. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kvisoft flipbook maker Pro 4.3.3. Secara umum perangkat sofware ini dapat memasukkan file berupa PDF, gambar, video dan animasi sehingga flip book yang dibuat lebih menarik, selain itu, kvisoft flipbook maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format html, exe, zip, screen saver dan app.

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flip book* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *flip book* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut : (1) peserta didik memiliki pengalaman yang

beragam dari segala media, (2) dapat menghilangkan kebosanan yang beragam peserta didik karena media yang digunakan lebih bervariasi, (3) sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, (4)Peserta didik tidak jenuh membaca materi aritmatika sosial ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *fllip book* ini, dan (5) penggunaan media *flip book* tanpa online internet.



Gambar 1: Tampilan Halaman Awal Kvisoft Flip Book Maker 4.3.3.0

2.4 SENI BUDAYA GRESIK

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindaahan. Seni menurut media yang digunakan terbagi tiga yaitu: (1) Seni yang dapat dinikmati melalui media pendengaran atau (audio art), misalnya seni musik, seni suara, dan seni sastra seperti puisi dan pantun, (2) Seni yang dinikmati dengan media penglihatan (visual art) misalnya lukisan, poster, seni bangunan, seni gerak bela diri dan sebagainya, dan (3) Seni yang dinikmati melalui media penglihatan dan pendengaran (audio visual art) misalnya pertunjukkan musik, pagelaran wayang dan film (Harris, 2014: 1998).

Pengertian seni dari segi makna literal, seni adalah halus, indah atau permai. Dari segi istilah, seni adalah segala yang halus dan indah lagi menyenangkan hati serta perasaan manusia. Dalam pengertian yang lebih

padu, ia membawa nilai halus, indah, baik, suci, berguna dan bermanfaat serta mempunyai fungsi dan nilai sosial, Samsuddin dalam (Nazaruddin, 2006).

Sedangkan pengertian budaya dalam pandangan psikologi, sebagaimana yang dipopulerkan Geert Hofstede (1983: 21) dalam (Nasrullah, 2014: 18) menyatakan bahwa,

Budaya diartikan tidak sekedar sebagai respons dari pemikiran manusia atau "programming of the mind", melainkan juga sebagai jawaban atau respons dari interaksi antar manusia yang melibatkan pola-pola tertentu sebagai anggota kelompok dalam merespons lingkungan tempat manusia itu berada. Definisi Hofstede ini menekankan bahwa pada dasarnya manusia sebagai individu memiliki pemikiran, karakteristik, sudut pandang, atau image yang berbeda. Perbedaan itu yang pada dasarnya muncul dari hubungannya dengan individu lain; misalnya seorang anak akan memiliki karakter yang berbeda sesuai dengan karakter yang dilihatnya atau dialaminya dalam berinteraksi terhadap orang tua. Selanjutnya, karakter sang anak akan terus berubah ketika ia berada dalam kelompok yang jauh lebih luas dan besar dibandingkan lingkungan rumahnya. Dengan demikian dalam perspektif psikologi makna kata budaya lebih cenderung menekankan budaya sebagai upaya yang dilakukan manusia dalam menghadapi persoalan kehidupan, dalam berkomunikasi, maupun upaya untuk pemenuhan kebutuhan secara fisik maupun psikis.

Menurut (Nasrullah, 2014: 18) mendefinisikan budaya sebagai sebuah nilai atau praktik sosial yang berlaku dan dipertukarkan dalam hubungan antar manusia baik sebagai individu maupun anggota masyarakat.

Gresik merupakan salah satu kota yang terletak di provinsi Jawa Timur dan dikenal sebagai salah satu kawasan industri utama di Jawa Timur. (Kholil & Muhajir, 2016: 59). Disamping industri skala besar, di Kabupaten Gresik juga terdapat industri kecil juga sangat penting. Industri kecil itu meliputi industri kerajinan dan makanan. Dalam industri kerajinan, Gresik memiliki daya tarik seperti batik pamiluto ceplokan, sarung tenun, songkok, bordir, dan lain sebagainya. Dalam industri makanan, Gresik memiliki daya tarik seperti pudak, otak-otak bandeng, jubung, nasi krawu, dan lain sebagainya. Selain dalam bidang industri, Gresik mempunyai daya tarik lainnya yaitu kekayaan seni dan budaya. Di bidang seni, Gresik memiliki daya tarik seperti damar kurung, lukisan damar kurung dan lain sebagainya.

Di bidang budaya, Gresik memiliki daya tarik seperti pasar bandeng, sedekah bumi, dan lain sebagainya (Jurnal Kabupaten Gresik, 2013: 8).

Adapun macam-macam seni, budaya, kerajinan dan makanan khas Gresik yang dijadikan peneliti sebagai bahan untuk perpaduan dengan soal cerita pada pengembangan media *flip book* ini. Beberapa diantara sebagai berikut:

1. Macam-Macam Seni Gresik

a. Damar Kurung

Damar kurung adalah sebuah lampion, yakni pelita yang dikurung dalam bangun berbentuk persegi empat. Tiap sisi bangun tersebut terbuat dari kertas dan rangkanya terbuat dari bambu. Sejak zaman Hindu-Budha damar kurung sudah dikenal masyarakat. Di setiap sisi damar kurung terdapat hiasan gambar yang memiliki sebuah cerita di setiap sisinya. Gambar-gambar yang ada di setiap sisi damar kurung menceritakan tentang kegiatan sehari-hari masyarakat Gresik, seperti pasar malam, Hari Raya Idhul fitri, kondisi pasar, dan kebudayaan masyarakat setempat. Yang menariknya lagi adalah pola menggambar pada damar kurung seperti bentuk relief candi dan wayang beber, dan pengadekan pada wayang kulit. Bentuk gambar manusiamanusia pada damar kurung juga mirip cara menggambar tokoh wayang yakni tampak samping (Sandika, 2013: 120).



Gambar 2: Damar Kurung Gresik (kotagresik.com)

b. Lukisan Damar Kurung

Lukisan damar kurung tersebut adalah buah karya seseorang warga Gresik asli bernama mbah Masmundari, almarhum, yang mana lukisan damar kurung tersebut sudah ada sejak puluhan tahun yang lalu, bahkan sekarang sudah menjadi ikon di kota Gresik. Lukisan damar kurung dapat dijumpai di rumah dinas Bupati Gresik, Kantor Pemerintahan daerah Kabupaten Gresik, dan di kantor instansi pemerintah, tidak terkecuali para kolektor seni (Nasichin, hal: 6-7).

Menurut Sandika lukisan damar kurung memiliki kegunaan dalam beberapa bidang, yaitu sebagai berikut (Sandika, 2013: 120):

• Damar kurung sebagai media dakwa

Cerita-cerita pada lukisan damar kurung Masmundari sangatlah kental dengan nuansa Islam di lingkungannya. Masmundari sendiri selalu memunculkan kegiatan keagamaan seperti ini dalam lukisannya di damar Lukisan-lukisan kurung. pada damar kurung selalu memunculkan Masmundari ritual-ritual keagamaan seperti kegiatan Padusan atau nyekar pada makam kerabat yang sudah meninggal menjelang bulan puasa, kesenian hadrah, dan kegiatan sholat berjamaah, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat Gresik ketika Bulan Puasa.

• Damar kurung sebagai sarana informasi

Lukisan damar kurung juga bisa digunakan sebagai media informasi bagi masyarakat luar Gresik. Lukisan-lukisan damar kurung menceritakan perilaku dan kebiasaan masyarakat Gresik. Dengan melihat lukisan tersebut, masyarakat luar dapat mengerti tentang gambaran masyarakat Gresik seperti bagaimana dan

kebudayaan-kebudayaan apa saja yang tetap dilakukannya.



Gambar 3: Lukisan Damar Kurung Gresik (tugasrupa.blogspot.com)

2. Macam-Macam Budaya Gresik

a. Pasar Bandeng

Tradisi pasar bandeng merupakan tradisi turun temurun yang diadakan dua hari sebelum Hari Raya Idul Fitri, menjadi ajang pengenalan hasil produksi masyarakat Gresik. Sebelum acara pasar bandneg biasanya selalu di awali dengan acara "malam selawe" (malam ke 25 bulan Ramadhan) yang dilaksanakan di makam Sunan Giri. Di pasar bandeng tidak hanya menjual bandeng saja tetapi juga menjual produk industri/kerajinan khas Gresik seperti, songkok, anyaman, batik, dll. Tradisi pasar bandeng merupakan warisan budaya sejak masa Sunan Giri, yang menunjukkan keterkaitan penggunaan struktur ruang masjid Jamik dan alun-alun sebagai pusat kegiatan ritual keagamaan, pasar sebagai pusat kegiatan sosial ekonomi masyarakat, pelabuhan sebagai pusat distribusi keluarmasuknya barang dan kawasan hunian multi-etnis sebagai pusat berbagai produk industri/kerajinan rumah tangga (Ariestadi & dkk, 2017: 46-47).



Gambar 4: Pasar Bandeng Gresik (ratnachaynti.blogspot.com)

3. Macam-Macam Kerajinan Gresik

a. Batik Pamiluto Ceplokan

Batik Pamiluto Ceplokan merupakan ikon baru dari Kabupaten Gresik, setelah ditetapkan sebagai pakaian khas Gresik melalui hak paten yang diterbitkan Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkunham) RI Nomor D002017004963 tanggal 31 Januari 2017 yang khusus digunakan untuk orang-orang pemerintahan kabupaten Gresik (PemKab Gresik). Batik pamiluto ceplokan berasal dari kata "pulut" atau yang dalam bahasa Indonesia berarti perekat.

Batik ini merupakan gabungan berbagai aspkek, mulai dari sektor perdagangan, industri, sejarah, ekonomi, dan budaya, yang dikombinasikan dalam satu lembar kreasi kain batik. Sehingga pada batik ini, ada gambar ikan, pabrik, gapura makam Sunan Giri dan Maulana Malik Ibrahim, bandeng, kepiting, kapal rakyat, pudak, dan rusa Bawean. Beberapa gambar tersebut digabung dengan berbagai motif ornamen sisik, kawung, truntum, semen, grompol danatirta, selingcecek pitu, dan parang baja.

Hasilnya, sejak diproduksi massal mulai awal Januari 2017 sampai 26 Februari 2017, batik Pamiluto Ceplokan yang berada di bawah naungan Dinas Koperasi, Usaha Mikro, Perindustrian dan Perdagangan (Diskoperindag) Kabupaten Gresik dengan Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Gresik, telah menghasilkan sekitar 7 ribu lembar kain (karya). Menurut sekretaris Dekranasda Gresik, Ismiyati (2017) mengatakan bahwa, ada dua jenis kain batik yang diproduksi, yakni batik tulis dan batik cap.

Dengan yang paling mahal yaitu batik tulis eksklusif seharga Rp. 550.000, hingga yang paling murah batik cap seharga Rp. 175.000. Harga batik disesuaikan dengan kualitas dan proses pengerjaannya. Untuk batik yang paling mahal, itu dikerjakan dalam waktu 15 hari mulai dari awal berbentuk kain putih sampai jadi, sedangkan batik cap yang murah, itu biasanya dikerjakan tidak sampai satu minggu sudah jadi dan siap jahit (Arfah, 2017)



Gambar 5: Batik Pamiluto Ceplokan Gresik (thepicta.com)

b. Sarung Tenun

Kerajinan sarung tenun telah dikembangkan puluhan tahun di Kabupaten Gresik. Kerajinan ini diproduksi di beberapa desa di Kabupaten Gresik. Sentra produksi terdapat di Desa Cagak Agung, Dusun Jambu Desa Semampir, Desa Kambingan, Desa Pandu, Desa Wedani Kecamatan Cerme dan Desa Jogodalu Kecamatan Benjeng. Dan terdapat rumah produksi sebanyak 7 unit dan kapasitas masing-masing rumah produksi

berkisar 100-200 kodi/bulan. Untuk pemasaran sarung tenun di dalam negeri biasanya dijual ke daerah Surabaya, Medan, Sulawesi Selatan dan Gresik sendiri. Dan untuk pemasaran sarung tenun di luar negeri biasanya dijual ke Arab Saudi.



Gambar 6: Sarung Tenun Gresik (id.gresikkoe.blogspot.com)

c. Songkok

Gresik dikenal sebagai sentra produksi songkok, salah satu merek yang terkenal yaitu songkok Awing. Sentra produksi terdapat di Kecamatan Gresik, Bunga dan Manyar. Dan untuk rumah produksi terdapat 6 unit rumah produksi (yang terdata). Songkok Awing biasanya dijual ke Jawa Barat, DKI Jakarta, Makasar, dan lain-lain (Jurnal Kabupaten Gresik, 2013: 8).





Gambar 7: Songkok Gresik
(Jurnal Kabupaten Gresik, 2013)

d. Bordir

Kerajinan bordir di kabupaten Gresik berpangkal di kecamatan Dukun. Bordiran merupakan industri padat karya

yang sampai sekarang seakan-akan dikhususkan untuk kaum wanita. Seluruh bagian pekerjaan dilakukan dengan keterampilan tangan dan penuh kecermatan. Perkembangan industri bordir di Gresik cukup pesat dengan tenaga kerja 300 orang. Pemasarannya tidak hanya di dalam negeri (Surabaya, Solo dan Bali) tetapi juga mampu menembus pasaran luar negeri yaitu Brunei Darussalam, Malaysia dan Arab (Jurnal Kabupaten Gresik, 2013: 8).



Gambar 8: Hasil Bordiran pada Songkok Gresik (tugasrupa.blogspot.coid)

4. Macam-Macam Makanan Khas Gresik

a. Pudak

Pudak adalah salah satu makanan atau jajanan khas Gresik. Pudak terbuat dari bahan tepung beras, gula pasir/ gula jawa dan santan kelapa dengan kemasan tradisional yang terbuat dari bahan pelepah daun pinang yang disebut "ope". Pudak memiliki aneka rasa, yaitu pudak putih dari gula pasir, pudak merah dari gula gula jawa, pudak hijau dari pandan, dan pudak coklat dari sagu. Proses pembuatan pudak yaitu, (1) kelapa dihaluskan dengan menggunakan mesin, kemudian kelapa yang sudah dihaluskan dicampur dengan air dan diperas untuk menghasilkan santan kelapa, (2) santan kelapa dicampur dengan tepung beras, gula pasir, dan gula aren, kemudian diaduk sampai merata dengan menggunakan mesin pengaduk, (3) setelah

adonan sudah merata, dimasukkan ke dalam kemasan "ope" kemudian dikukus selama ± 2 jam, (4) produk yang telah matang kemudian diikat dengan tali rafia dan diberi label (Wijayanti & dkk, 2014: 1-3).



Gambar 9: Pudak Gresik (bumbukuliner.com)

b. Otak-Otak Bandeng

Salah satu otak-otak bandeng yang terkenal di Gresik adalah otak-otak bandeng Bu Muzanah dan telah berdiri sejak 1969. Otak-otak bandeng merupakan salah satu olahan dari bahan ikan bandeng, yang sebelumnya daging dipisahkan dari duri dan kulitnya, selanjutnya duri ikan dibuang dan kulitnya dijadikan sebagai pembungkus daging ikan yang sudah dibumbui. Ikan bandeng dapat dijadikan olahan otak-otak karena memiliki kulit yang ulet sehingga tidak mudah sobek pada saat proses pengeluaran daging dan durinya (Ayu, 2015:

28).



Gambar 10: Otak-Otak Bandeng Gresik (resepmedia.com)

c. Jubung

Jubung merupakan jajanan khas Gresik yang terbuat dari ketan hitam, santan kelapa dan gula pasir yang dibungkus dengan pelepah daun pinang yang berbentuk bulat dengan ukuran besar dan ada yang kecil yang ditaburi dengan wijen. Proses pembuatan Jubung yaitu, (1) santan dicampur dengan air, gula pasir dan ketan hitam, (2) masak gula merah dan dicampur dengan santan, (3) diaduk hingga menjadi adonan yang kental kemudian dimasukkan ke dalam kemasan ope yang telah dibentuk tabung kurang lebih selama 2 jam, (4) kemudian ditaburi wijen di atasnya dan dikemas ke dalam besek (Wijayanti & dkk, 2014: 1-3).



Gambar 11: Jubung Gresik (disparbud.gresikkab.go.id)

d. Nasi Krawu

Nasi krawu merupakan kuliner khas Gresik yang keberadaannya sudah cukup populer. Kabarnya, nasi krawu ini dibawa oleh orang-orang Madura yang merantau kemudian menetap di Gresik. Campuran lauk nasi krawu terdiri atas daging suwir, serundeng, dan sambal petis belacan. Ada pula tambahan berupa bali belut, bali tahu, babat goreng, babat bumbu kecap, usus goreng, paru goreng, dan semur usus sapi. Diantara ciri khas nasi krawu asli adalah bali belut dan semur

usus sapi. Dua lauk tambahan ini hanya bisa ditemui di rumah makan tertentu yang penjualnya memang asli dari Madura. Ciri khas lainnya ada pada poya merah dan kuning serta mangut. Pola kuning memiliki rasa manis sedangkan poya merah rasanya pedas. Sedangkan mangut adalah parutan kelapa yag dicampur dengan kluwek (pucuk) (Jurnal Pahlawan BPK Perwakilan Provinsi Jawa Timur Edisi XXIX, 2017: 6).



Gambar 12: Nasi Krawu Gresik (ringsos.com)

Kekayaan seni budaya, kerajinan dan makanan khas Gresik tersebut sangat pantas untuk lebih dikenalkan dalam dunia pendidikan matematika. Matematika akan menarik saat soal-soalnya tersebut dipadukan dengan seni budaya, kerajinan dan makanan khas daerah.

Perpaduan tersebut membuat peserta didik tidak hanya akan berminat belajar dengan media dan mempelajari materi matematika saja, melainkan juga peserta didik akan mengenal dan mempelajari mengenai seni budaya, kerajinan dan makanan khas daerah, guna untuk melestarikan seni budaya, kerajinan dan makanan khas daerah. Pendidikan yang didasarkan pada kebudayaan menuntut pranata sosial, seperti keluarga dan sekolah harus menjadi pusat pengembangan budaya lokal maupun nasional (Martono, 2011: 1).

2.5 MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Uang merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, baik secara perorangan (individu), kelompok, negara dan perdagangan antar bangsa materi pelajaran yang mengaitkan tentang penggunaan uang dalam kehidupan disebut aritmatika sosial. Dalam kehidupan manusia sangat dekat dengan penggunaan uang. Hampir disetiap aktivitas berkaitan dengan penggunaan uang, baik digunakan dalam rangka memenuhi kehidupan rumah tangga, kegiatan usaha, maupun dalam kegiatan pemerintahan. Menurut (Yansyah, 2014: 1) ciri-ciri materi aritmatika sosial yaitu: (1) Materi aritmatika sosial ini selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, 2) Materi ini berkaitan dengan perekonomian atau perdagangan serta transaksi jual-beli, 3) Terdapat harga keseluruhan, harga satuan atau per unit, harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi serta rabat (diskon), pajak, bruto, tara dan netto, 4) Perhitungan dalam materi ini menggunakan konsep aljabar melalui operasi hitung yang berupa pecahan dan lain-lain, 5) Bentuk contoh soalnya berupa soal cerita.

Dengan demikian aritmatika sosial merupakan suatu materi pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang perhitungannya menggunakan konsep aljabar dan bentuk soalnya berupa soal cerita.

2.5.1 Harga Satuan

Harga satuan adalah harga dari satu buah barang seperti satu buah pensil, satu buah buku, satu buah pena, dan lain-lain.

2.5.2 Harga Pembelian

Harga pembelian adalah harga suatu barang dari pabrik, grosir ataupun tempat lainnya. Harga beli suatu barang sering disebut juga dengan modal.

- Jika untung maka berlaku
 Harga pembelian (HB) = harga penjualan (HJ) untung (U)
- Jika rugi maka berlaku
 Harga pembelian (HB) = harga penjualan + rugi (R)

2.5.3 Harga Penjualan

Harga penjualan adalah sebuah harga yang sudah ditetapkan oleh penjual atau pedagang kepada konsumen atau pembeli.

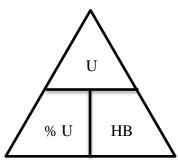
- Jika untung maka berlaku
 Harga penjualan (HJ) = harga pembelian (HB) + untung (U)
- Jika rugi maka berlaku
 Harga penjualan (HJ) = harga pembelian (HB) rugi (R)

2.5.4 Untung dan Rugi

Untung

Untung atau laba adalah selisih yang didapat antara harga penjualan suatu barang dengan harga pembeliannya dengan syarat nilai harga penjualan lebih besar dari harga pembelian (HJ > HB) maka rumus dari untuk atau laba adalah :

Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada untung:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

Untung (U) = % Untung \times Harga Pembelian (HB)

% Untung =
$$\frac{\text{Untung (U)}}{\text{Harga Pembelian (HB)}} \times 100 \%$$

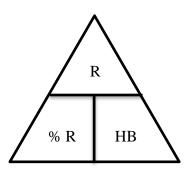
Harga Pembelian (HB) =
$$\frac{\text{Untung (U)}}{\text{\% Untung}}$$

Rugi

Rugi adalah selisih yang didapat antara harga penjualan suatu barang dengan harga pembeliannya dengan syarat nilai harga

penjualan kurang dari harga pembelian (HJ < HB) maka rumus dari rugi adalah:

Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada rugi:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

Rugi (R) =
$$\%$$
 Rugi \times Harga Pembelian (HB)

% Rugi =
$$\frac{\text{Rugi (R)}}{\text{Harga Pembelian (HB)}} \times 100 \%$$

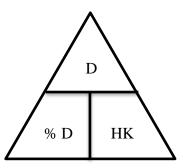
Harga Pembelian (HB) =
$$\frac{\text{Rugi (R)}}{\% \text{ Rugi}}$$

2.5.5 Diskon

Diskon atau rabat adalah potongan harga. Tujuan pemberian diskon adalah untuk menarik pembeli, sehingga pembeli yang awalnya tidak berniat membeli barang tesebut berniat membelinya karena mendapat diskon. Biasanya diskon (rabat) ini diperhitungkan dalam bentuk persen. Dalam pemakaiannya, terdapat perbedaan istilah antara rabat dan diskon. Istilah rabat digunakan oleh produsen kepada grosir, agen, atau pengecer. Sedangkan istilah diskon digunakan oleh grosir, agen, atau pengecer kepada konsumen. Dalam diskon dikenal dengan harga kotor dan harga bersih. Harga kotor adalah harga mula-mula yang belum mendapat diskon. Sedangkan harga bersih adalah harga yang sudah mendapat diskon.

Sehingga didapatkan hubungan antara keduanya yaitu:

Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada diskon:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

Diskon (D) =
$$\%$$
 Diskon \times Harga Kotor (HK)

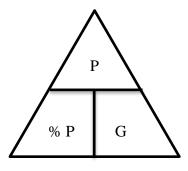
% Diskon =
$$\frac{\text{Diskon (D)}}{\text{Harga Kotor (HK)}} \times 100 \%$$

Harga Kotor (HK) =
$$\frac{\text{Diskon (U)}}{\text{\% Diskon}}$$

2.5.6 **Pajak**

Pajak adalah suatu kewajiban yang dibebankan kepada masyarakat untuk menyerahkan sebagian kekayaan kepada negara menurut peraturan-peraturan yang telah ditetapkan pemerintah. Jadi, pajak bersifat mengingat dan memaksa. Jenis-jenis pajak antara lain Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), Pajak Pertambahan Nilai (PPN), dan Pajak Penghasilan (PPh).

Gunakan segitiga berikut utnuk menentukan rumus pada pajak:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

Pajak (P) =
$$\%$$
 Pajak \times Gaji (G)

% Pajak =
$$\frac{\text{Pajak (P)}}{\text{Gaji (G)}} \times 100 \%$$

Gaji (G) = $\frac{\text{Pajak (P)}}{\text{% Pajak}}$

2.5.7 Bruto, Tara dan Netto

Berat barang yang dibeli terkadang masih dalam hitungan berat kotor artinya berat kemasan juga ikut dalam berat barang yang dibeli. Berat dari kemasan seperti karung, kardus, plastik, atau lainnya disebut dengan tara. Berat barang beserta kemasan pembungkusnya disebut bruto, sedangkan berat isi tanpa ada kemasan dan lain-lain disebut dengan netto. Dari uraian tersebut dapat dituliskan rumus sederhana sebagai berikut:

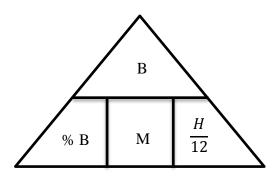
Bruto = Netto + Tara

Netto = Bruto - Tara

Tara = Bruto - Netto

2.5.8 Bunga tunggal

Apabila menyimpan uang di bank, maka akan mendapatkan tambahan uang yang disebut bunga. Bunga tabungan dihitung secara priodik. Ada dua jenis bunga tabungan, yaitu bunga tunggal dan bunga majemuk. Bunga tunggal adalah bunga yang dihitung hanya berdasarkan besarnya modal saja, sedangkan bunga mejemuk adalah bunga yang dihitung berdasarkan besarnya modal dan bunga. Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus bunga tabungan:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

Bunga (B) = % Bunga × Modal (M) ×
$$\frac{\text{Lama bulan (H)}}{12}$$

% Bunga =
$$\frac{\text{Bunga (B)}}{\text{MOdal (M)} \times \frac{\text{Lama bulan (H)}}{12}} \times 100 \text{ %}$$

$$\text{Modal (M)} = \frac{\text{Bunga (B)}}{\text{Modal (M)} \times \frac{\text{Lama bulan (H)}}{12}}$$

2.6 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

(Setyosari, 2012: 216) menyatakan "penelitian pengembangan adalah penelitian-penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk dan desain". Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan seperti model desain, desain bahan ajar, dan media. Pendapat lain dikemukakan oleh Borg & Gall dalam (Setyosari, 2012: 216) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

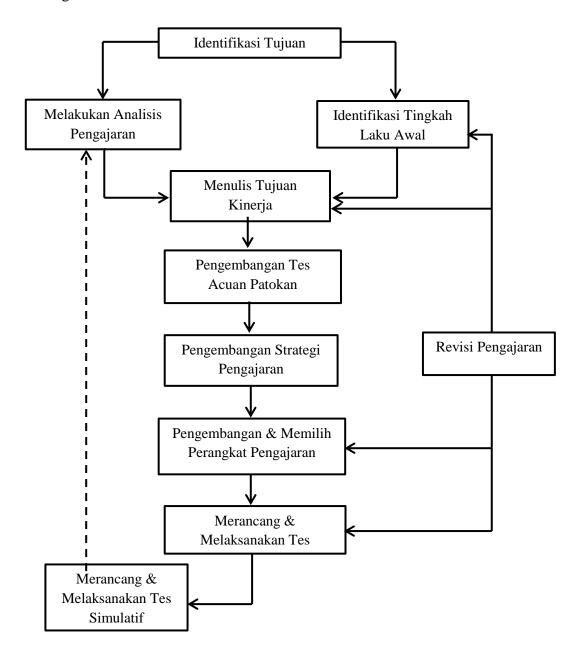
Pendapat Seels & Richey dalam (Setyosari, 2012: 216) penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan memvalidasi produk tersebut.

Proses sistematik dan sistemik dalam merancang aktivitas pembelajaran pada umumnya menggunakan bentuk model tertentu. Menurut (Pribadi, 2011: 47) "sebuah model pada dasarnya menggambarkan urutan atau kegiatan yang dilakukan secara menyeluruh untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran". Sehubungan dengan itu ada sejumlah model pengembangan yang dikemukakan oleh para pakar yaitu: Model Dick and Carey, Model Jerold E. Kemp, Model ADDIE, Model ASSURE dan Model 4D.

1. Model Dick and Carey

Pengembangan menurut sistem pendekatan model Dick & Cerey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey. Model ini adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang

menyarankan agar penerapan prinsip desain pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan. Urutan perancangan dan pengembangan model Dick & Carey dalam (Trianto, 2013: 173) ditunjukkan pada gambar berikut:



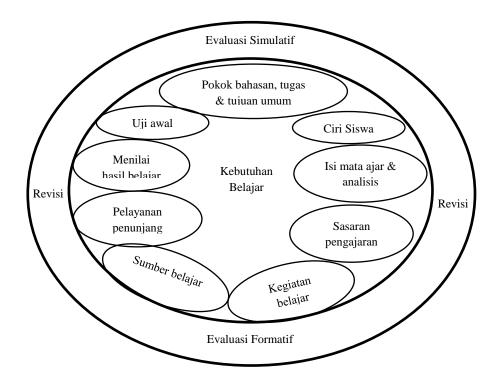
Gambar 13: Model Pengembangan Dick & Carey

Dari gambar diatas, dapat dilihat tahap-tahapan yang harus dilakukan yaitu:

- 1) Identifikasi Tujuan (*Identity Instruyctional Goals*).
- 2) Melakukan Analisis Instruksional (Conducting a goal Analysis).
- 3) Mengidentifikasi Tingkah Laku Awal atau Karakteristik peserta didik (*Identity Entry Behaviours, Characteristic*).
- 4) Merumuskan Tujuan Kinerja (Write Performance Objectives).
- 5) Pengembangan Tes Acuan Patokan (developing criterian-referenced test items).
- 6) Pengembangan strategi Pengajaran (develop instructional strategy).
- 7) Pengembangan atau Memilih Pengajaran (develop and select instructional materials).
- 8) Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif (design and conduct formative evaluation).
- 9) Menulis Perangkat (design and conduct summative evaluation).
- 10) Revisi Pengajaran (instructional revitions).

2. Model Jerold E. Kemp

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Jerold E. kemp dkk berbentuk lingkaran atau *Cycle*. Menurut Kemp Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinu. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat ini dimulai dari titik manapun sesuai di dalam siklus tersebut (Trianto, 2013: 173). Secara umum model pengembangan perangkat pembelajaran Kemp dalam (Trianto, 2013: 173) ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 14: Model Pengembangan Kemp

Model ADDIE

Ada satu model pengembangan perangkat pembelajaran yang sifatnya lebih umum yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop- Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu:

1) Analysis (analisa)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan *needs* assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan task analysis (analisis tugas). Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik peserta didik.

2) Design (desain atau perancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yag telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat dipilih dan tentukan yang paling relevan.

3) Development (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa *multimedia* pembelajaran, maka *multimedia* tersebut harus dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah semuanya penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan.

4) *Implementation* (implementasi atau eksekusi) Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat.

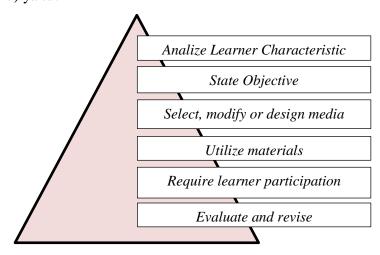
5) Evaluation (evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat keberhasilan sistem pembelajaran yang dilakukan. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi

4. Model ASSURE

Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molenda. Model ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik peserta didik), *State performance*

objectives (menetapkan tujuan pembelajaran), Select, modify or design media (memilih, memodifikasi atau merancang media), Utilize materials (menggunakan materi dan media), Require learner response (meminta tanggapan peserta didik), dan Evaluate and revision (evaluasi dan revisi). Model ASSURE menggambarkan langkah-langkah yang bertahap dan menyeluruh tentang aktivitas yang dilakukan untuk mendesain suatu media pembelajaran. langkah-langkah dalam model ASSURE menurut Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molenda dalam (Pribadi, 2011: 47) yaitu:



Gambar 15: Model Pengembangan ASSURE

1) Analyze learner characteristics

Mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik meliputi :

a. Karakteristik umum menurut Cruickshank dalam (Pribadi, 2011: 47) beberapa karakteristik umum peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran yaitu:
(1) kondisi sosial ekonomi, (2) faktor budaya, (3) jenis kelamin, (4) pertumbuhan, (5) gaya belajar, dan (6) kemampuan belajar. Sedangkan karakteristik umum peserta didik meliputi, latar belakang budaya individu,

sosial ekonomi, sikap terhadap materi pelajaran, usia dan jenis kelamain.

- b. Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik menggambarkan kemampuan atau pengetahuan peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran.
- c. Gaya belajar menggambarkan tentang sisi psikologis para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengatahui kesukaan dan kebiasaan peserta didik dalam memproses dan menerima materi pelajaran yang diberikan.

2) (S) State performance objectives

Menetapkan tujuan pembelajaran yaitu perilaku atau kemampuan apa yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik dan dikuasai setelah proses pembelajaran selesai.

3) (S) Select, modify or design media

Memilih, memodifikasi atau merancang media. Kedua komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.

4) (U) *Utilize materials*

Setelah memilih media yang tepat, tahap selanjutnya yaitu menggunakan materi dan media. Sebelum uji coba terbatas dilakukan ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu persiapan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti menghitung dan menginstal banyaknya komputer, aplikasi yang diperlukan, serta mempersiapkan peserta didik.

5) (R) Require learner response

Meminta tanggapan dari peserta didik tentang media yang sedang dikembangkan. Respon dari peserta didik digunakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.

6) (E) Evaluate and revise

Tahap ini dilakukan untuk menilai efektifitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai hasil belajar peserta didik, revisi digunakan untuk menyempurnakan media yang sedang dikembangkan.

Model 4D

Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Tahap- tahapannya adalah (Trianto, 2013: 173):

1) Tahap Pendefinisian (Define)

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkat pembelajarannya. Kegiatan dalam tahap ini adalah analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis awal akhir

Kegiatan awal akhir dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis dan akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan penentuan atau pemilihan dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Karakteristik ini

meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitif peserta didik serta keterampilan-keterampilan sosial individu berkaitan atau yang dengan pembelajaran, format dan bahasa yang dipilih. Analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik, antra lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilanketerampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Analisis tugas

Analisis tugas merupakan pengidentifikasi tugas atau keterampilan-keterampilan utama yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran.

d. Analisis konsep

Analisis konsep ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran. Mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis media pembelajaran, (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan media pembelajaran.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian hasil belajar. Rangkaian indikator pencapaian hasil belajar ini selanjutnya menjadi tujuan pembelajaran khusus yang merupakan dasar dalam menyusun rancangan media pembelajaran.

2) Tahap Perancangan (Design)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang produk pengembangan, sehingga diperoleh *prototipe* (contoh produk pengembangan). Tahap ini dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus. Rancangan yang dimaksud dalam tulisan ini adalah rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan. Selain dilakukan perancangan draft media pembelajaran, di dalam tahap ini juga dilakukan penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal.

a. Penyusunan tes acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Tes yang disusun disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal.

b. Pemilihan Media

Pemilihan dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik target pengguna.

c. Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk memilih jenis media, medesain atau merancang isi, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar.

d. Rancangan awal

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, (2) ujicoba pengembangan. Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli dan data hasil ujicoba. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli

Penilaian para ahli terhadap media pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, media pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

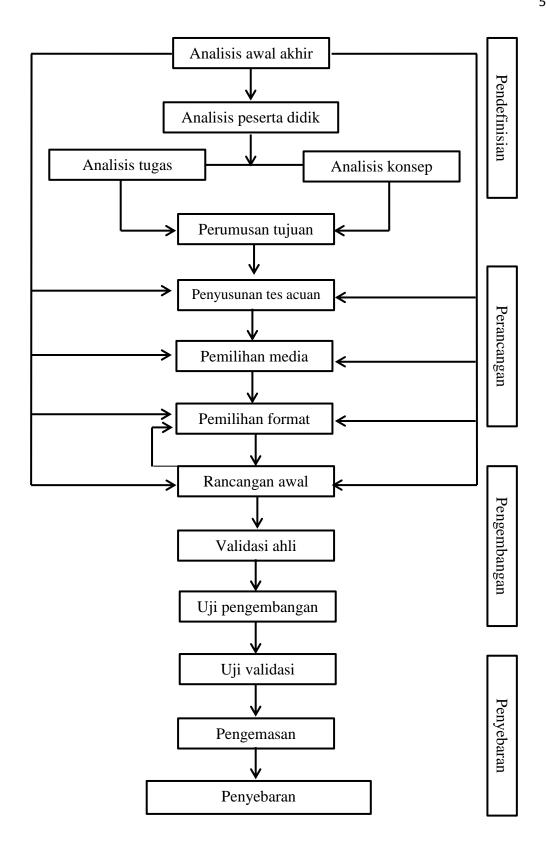
b. Uji coba pengembangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik dan para pengamat terhadap media pembelajaran yang telah disusun.

4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini suatu tahap akhir pengembangan yang merupakan tahap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, atau oleh guru yang lain, dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Serta dilakukan proses pengemasan media dan penyebaran media kepada peserta didik dan guru.

Model pengembangan perangkat pembelajaran 4D dalam Trianto (2013: 94) ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 16: Model Pengemabangan 4D

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model 4D sebagai model pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book* menggunakan *kvisoft*

flip book maker berbasis seni budaya Gresik. Peneliti menggunakan model 4D ini dikarenakan pengembangan dengan model ini menjelaskan langkahlangkah operasional pengembangan media secara detail. Sehingga pengembangan media akan lebih terperinci dan sistematis.

2.7 ASPEK-ASPEK PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Suatu produk yang sedang dikembangkan perlu memperhatikan 3 aspek yaitu valid, praktis dan efektif (Akker, 1999: 10).

1. Valid

Aspek validitas dari suatu media pembelajaran dilihat dari apakah berbagai komponen dari media pembelajaran itu terkait antara satu dengan yang lainnya. Valid dalam artian media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Nievenn dalam Hobri (2010: 27). Valid atau tidaknya media pembelajaran ditentukan oleh data yang diperoleh dari para ahli, para ahli yaitu para validator yang berkompeten untuk memberikan penilaian pada lembar validasi tentang media pembelajaran. Menurut Yamasari (2010: 2) penilaian para ahli meliputi 3 aspek yaitu:

a. Aspek format

- i. Kejelasan petunjuk penggunaan dan pengerjaan latihan.
- ii. Kesesuaian format sebagai media pembelajaran.
- iii. Kesesuaian isian pada media pembelajaran dengan definisi yang diinginkan.
- iv. Kesesuaian jawaban pada media pembelajaran dengan definisi yang diinginkan.
- v. Kesesuaian *setting* gambar, suara, animasi, dengan materi dan kesesuaian tombol-tombol program.

b. Aspek isi

- i. Ketetapan urutan penyusunan materi pada media pembelajaran.
- Kesesuaian materi, contoh soal, dan latihan dengan indikator.

iii. Kesesuaian fungsi media sebagai alat untuk memudahkan peserta didik untuk menguasai materi.

c. Aspek bahasa

- i. Kebakuan bahasa yang digunakan.
- ii. Kemudahan peserta didik dalam memahami bahasa yang digunakan.

Sedangkan menurut Arsyad (2002: 107-111), prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran yang mengandung unsur visual harus memperhatikan beberapa aspek, antara lain:

a. Kesederhanaan

Bentuk media harus ringkas, sederhana, dan dibatasi pada hal-hal yang dianggap penting saja. Konsep tergambar dengan jelas, tulisan jelas, sederhana, dan mudah dibaca.

b. Keterpaduan

Keterpaduan ini mengacu pada hubungan antara elemenelemen yang saling terkait dan menyatu sebagai suatu bentuk yang menyeluruh. Sehingga dapat membantu pemahaman informasi yang dikandungnya.

c. Penekanan

Penekanan dapat ditunjukkan dengan penggunaan ukuran, hubungan- hubungan, warna, dan sebagainya.

d. Keseimbangan

Ada dua keseimbangan, yaitu keseimbangan formal yang keseluruhannya simetris dan keseimbangan informal yang tidak keseluhannya simetris.

e. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi peserta didik dapat membangkitkan minat dan perhatian.

f. Warna

Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan warna, yaitu : (1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, hijau, dan lain sebagainya), (2) nilai

warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna), (3) intensitas warna atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, kevalidan media pembelajaran *flip book* yang dikembangkan didasarkan pada penilaian dari ahli materi yang meliputi aspek format, isi, dan bahasa. Sedangkan penilaian dari ahli media meliputi kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, dan warna.

2. Praktis

Kepraktisan dalam media pembelajaran merupakan kemudahankemudahan yang ada pada instrumen evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi atau memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya. Kepraktisan juga digunakan sebagai salah satu ukuran suatu media dikatakan baik atau tidak. Kepraktisan dalam penelitian pengembangan milik Van den Akker (1999: 10) menyatakan:

> "Practicality refers to the extent that users (and other experts) consider the intervention as appealing and usable in 'normal' conditions".

Artinya kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna atau pakar-pakar lainnya mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Sehingga untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan dari pengembangan dapat dilihat dari apakah guru atau para ahli menganggap bahwa media tersebut mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Menurut Nievenn dalam Hobri (2010: 27) produk dikatakan praktis jika produk tersebut dapat digunakan tanpa revisi atau sudah diperbaiki atau revisi sesuai saran dan komentar dari para ahli yang diisi pada lembar kepraktisan.

Dalam penelitian ini, media pembelajaraan *flip book* yang dikembangkan dikatakan praktis jika penilaian yang diberikan oleh guru atau pakar-pakar menyatakan bahwa media pembelajaraan *flip*

book dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sedikit pada lembar kepraktisan.

3. Efektif

Van den Akker (1999: 10) menyatakan:

"Effectiveness refers to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims".

Artinya keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga suatu media dikatakan efektif jika hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flip book* dikatakan cukup baik. Sedangkan menurut Nievenn dalam Hobri (2010: 27) pengembangan media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi kriteria berikut:

- a. Persentase rata-rata dari aktivitas peserta didik yang aktif lebih besar dari pada aktivitas peserta didik yang cukup aktif dan tidak aktif.
- b. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari 75 % dari seluruh peserta didik.
- c. Hasil respon peserta didik dikategorikan cukup baik atau positif.

Dalam penelitian ini, media pembelajaraan *flip book* yang dikembangkan dikatakan efektif jika ketuntasan klasikal peserta didik terpenuhi yaitu lebih dari 75 % dari seluruh peserta didik, peserta didik yang aktif mencapai lebih dari 50% dan respon peserta didik termasuk cukup baik atau positif.

2.8 PENELITIAN YANG RELEVAN

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

 Penelitian yang dilakukan oleh Bayu Habibi dalam skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2017), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Etnomatematika". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan setelah melewati validasi secara keseluruhan yaitu pada ahli media dengan persentase 90 % dan ahli materi dengan persentase 87 %. Sedangkan pada uji coba produk oleh peserta didik diperoleh persentase 92 % dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat berbasis etnomatematika menggunakan media *kvisoft flip book maker* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zainal Mustakim dalam skripsi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2015), yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Flash Flip Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernapasan". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar biologi kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Analisis data posttest menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung sebesar 4.22 dan tabel sebesar 2.00 pada taraf signifikan 5 % atau thitung > tabel . hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif flash flip book terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep sistem pernapasan.

Hal yang memperkuat alasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan, yang berorientasi pada pengembangan produk media pembelajaran ini adalah hasil akhir penelitian-penelitian terdahulu yang memperoleh hasil positif dari penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan dan penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di kelas. Perbedaan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah (1) materi yang akan dijadikan bahan dalam pengembangan media

pembelajaran yaitu materi aritmatika sosial, (2) terdapat tampilan berupa video yang menceritakan mengenai sejarah singkat tokoh aritmatika sosial, (3) terdapat penjelasan mengenai seni budaya Gresik, (4) terdapat lembar kerja yang disesuaikan dengan pendekatan saintifik (pembelajaran kurikulum 2013), (5) soal-soal aritmatika sosial dikaitkan dengan seni budaya, kerajinan, dan makanan khas Gresik, (6) terdapat materi, rumusrumus dan contoh soal yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi aritmatika sosial, (7) media pembelajaran ini memiliki uji pengetahuan atau latihan soal dan soal evaluasi berbentuk kuis pilihan ganda yang dapat memberikan interaksi antara pengguna (peserta didik) dengan media pembelajaran karena merupakan output dari software quiz maker (yang terdapat pada satu folder media), serta (8) media pembelajaran ini dapat dibuka pada komputer, laptop ataupun smartphone.