

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS *EDUTAINMENT* DENGAN MATERI DUA SEGITIGA YANG KONGRUEN PADA SISWA KELAS IX SMPN 25 KERINCI

Rita Gusnidarti, Edrizon, Zulfa Amrina

Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Bung Hatta

E-mail: ritagusnidarti@yahoo.com

Abstrak

Salah satu materi yang sulit dipahami siswa kelas IX SMP Negeri 25 Kerinci adalah Kesebangunan dan Kekongruenan. Siswa sulit memahami materi kesebangunan dan kekongruen karena materi tersebut bersifat abstrak sementara itu pada saat mengajar guru hanya menuliskan materi di papan tulis dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti komputer, CD pembelajaran atau alat peraga. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi karena disekolah belum tersedia media seperti CD pembelajaran dan alat peraga untuk mata pelajaran matematika.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran matematika interaktif yaitu CD pembelajaran interaktif berbasis *edutainment* yang valid serta dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan prosedur penelitian Borg dan Gall yang terdiri dari beberapa langkah utama yaitu analisis terhadap kebutuhan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, dan uji coba produk. Uji coba produk yang dilakukan terdiri dari dua tahap yaitu validasi ahli dan uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan hasil validasi diperoleh kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, sedangkan untuk uji coba kelompok kecil diperoleh hasil bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan adalah positif sebesar 91%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika interaktif untuk materi Dua Segitiga yang Kongruen adalah valid dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Interaktif, *Edutainment*