



**VALIDITAS MODUL BERBASIS *EDUTAINMENT* DENGAN
PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP MATERI BANGUN RUANG SISI
DATAR SISWA KELAS VIII**

ARTIKEL ILMIAH

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

**ROSIANA ORIZA SATIVA
B2B017010**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel dengan judul “VALIDITAS MODUL BERBASIS *EDUTAINMENT* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR SISWA KELAS VIII” yang disusun oleh :

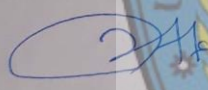
Nama : Rosiana Oriza Sativa
NIM : B2B017010
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika


Telah disetujui oleh dosen pembimbing pada tanggal 20 September 2021

Semarang, 20 September 2021

Pembimbing Utama


Pembimbing Pendamping


Iswahyudi Joko., S.Si., M.Pd
NIK. 28.6.1026.184


Martyana Prihaswati, S.Si., M.Pd
NIK. 28.6.1026.216

Mengetahui

Ketua Program Studi


Venissa Dian Mawarsari, S.Pd., M.Pd
NIK. 28.6.1026.211

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosiana Oriza Sativa
NIM : B2B017010
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Artikel : Validitas Modul Berbasis *Edutainment* Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII
Email : orizasativa932@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan Unimus atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak penyimpanan, mengalih mediakan / mengalih formatan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menyampaikannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan Unimus, tanpa perlu izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan Unimus, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 20 September 2021

Yang membuat pernyataan,



Rosiana Oriza Sativa
NIM. B2B017010

VALIDITAS MODUL BERBASIS *EDUTAINMENT* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR SISWA KELAS VIII

Oleh: Rosiana Oriza Sativa¹⁾, Iswahyudi Joko Suprayitno²⁾, Martyana Prihaswati³⁾
¹²³S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Muhammadiyah Semarang
email: orizasativa932@gmail.com¹⁾, iswahyudi@unimus.ac.id²⁾,
martyana@unimus.ac.id³⁾

Article History	Abstract
<i>Submission:</i>	<i>The purpose of this study was to determine the validity of the edutainment-based module with a contextual approach. This research is a development research using the ADDIE model with the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection techniques using assessment instruments from material experts and media experts. The instruments used use an assessment sheet containing an assessment sheet with a scale of 1-4 and suggestions or comments from material experts and media experts. The media expert validation questionnaire consists of the module cover design aspect and the module content design aspect. The material expert validation questionnaire consists of 6 aspects, namely content feasibility aspects, edutainment aspects, systematic aspects of module content, implementation aspects, module completeness aspects, and contextual component aspects. The results obtained in this study are media expert validation test of 3.38 with valid criteria and 3.81 material expert validation test with valid criteria and can be used as teaching materials in mathematics learning.</i>
<i>Revised:</i>	
<i>Accepted:</i>	
Keyword	
<i>Module, Edutainment, Contextual, Concept Understanding, Expert Validation</i>	

Pendahuluan

Matematika itu adalah mata pelajaran yang ada di sekolah dan wajib serta harus dikuasai dan dipahami oleh siswa pada jenjang SD/MI, SMP/Mts, SMA/SMK dan lain-lain. Fatimah (2012) mengatakan bahwasanya matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Hampir setiap hajat hidup kita mengandung unsur matematika. Sebagaimana yang

diungkapkan oleh Saragih dan Napitupulu (2015) bahwa siswa diharapkan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika nya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dapat dipahami bahwa matematika dapat menyatu dengan pola pikir manusia di kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika menurut Depdiknas (2006) adalah (1) memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep, secara luwes,

akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika, (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah dalam matematika, dan (5) Memiliki sikap menghargai apa itu manfaat dalam matematika di kehidupan sehari-hari. Tercapainya suatu keberhasilan sesuai dengan tujuan pendidikan yang tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain siswa, guru, dan sumber belajar (Fadhilah, 2018).

Salah satu tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan dapat muncul dalam diri siswa yaitu kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika. Ompusunggu (2014) mengatakan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep matematika itu sangat penting, karena tanpa adanya pemahaman konsep mendasar yang kuat oleh siswa, maka siswa tentunya akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diberikan. Sedangkan siswa yang mempunyai pemahaman konsep materi yang baik, maka siswa akan mengetahui secara mendalam mengenai ide-ide yang terkandung dalam matematika itu sendiri. Pengetahuan yang dipelajari dengan adanya pemahaman konsep yang baik, akan memberikan dasar yang utama dalam pembentukan pengetahuan baru sehingga dapat digunakan permasalahan yang baru, setelah terbentuknya pemahaman dari konsep yang ada, siswa dapat memberikan argumen atau pendapat, kemudian siswa dapat menjelaskan suatu konsep. Hal ini dapat

memberikan pengertian bahwa materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sekedar hafalan saja sebagaimana yang diungkapkan oleh Marpaung (dalam Alam, 2012) bahwa matematika itu tidak akan ada artinya jika hanya sekedar dihafalkan saja, tetapi lebih dari itu yaitu dengan pemahaman terkait konsep yang ada agar dapat lebih dimengerti oleh siswa sendiri dalam mempelajari materi yang diberikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru matematika di SMP Negeri 2 Lebaksiu diketahui bahwa pada proses pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan, dimana materi bangun ruang sisi datar yang terdiri dari berbagai macam antara lain luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma, dan limas serta hubungan antardiagonal ruang, diagonal bidang, dan bidang diagonal adalah materi yang dianggap sulit bagi siswa. Kesulitan siswa antara lain dalam menguasai konsep matematika yang diberikan, siswa juga kesulitan dalam menemukan rumus dan menggunakan rumus yang telah dipelajari. Siswa kesulitan menggunakan rumus karena dari siswa sendiri yang sering menghafal rumus yang siap pakai, sehingga menyebabkan siswa sering lupa dengan rumus yang diberikan. Kemudian siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami pengukuran luas karena siswa kebanyakan hanya fokus pada penerapan rumus untuk menentukan luas tanpa mengetahui pengertian luas dan tidak mengerti mengapa rumus tersebut dapat digunakan. Kebanyakan dari siswa juga kurang mengerti dengan materi yang diajarkan dan bahkan ada yang tidak mengerti sama sekali. Hal ini terlihat dari cara siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru, masih ada beberapa siswa yang menghafal rumus matematika bukan memahami konsepnya, hal ini tentunya dapat berakibat

pada ketidakmampuan siswa dalam mengerjakan soal yang sama dengan redaksi bahasa yang berbeda. Bahkan media pembelajarannya pun kurang dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan informasi yang diberikan guru pun kurang ditangkap dengan baik oleh siswa serta pembelajaran pun terlihat kaku dan monoton. Aktivitas yang sering dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan pembelajaran dimana guru memberi materi dan aktivitas siswa mendengarkan. Kemudian ketika guru menjelaskan terkait contoh soal-soal latihan, kegiatan siswa hanya melihat apa yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, kemampuan pemahaman konsep siswa di SMP Negeri 2 Lebaksiu juga tergolong rendah, dilihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu dan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah terutama dalam materi bangun ruang sisi datar. Kemudian untuk bahan ajar yang terdapat di sekolah tersebut juga bersifat monoton dan membosankan, seperti desain yang terlalu sederhana atau tidak menghadirkan ilustrasi yang menarik, kegiatan yang kurang menantang, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan menyebabkan kemampuan pemahaman konsep siswa juga rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan bahan ajar yang menarik agar siswa dapat tertarik memahami materi yang disampaikan, selain siswa tertarik memahami materi, siswa juga dapat belajar secara mandiri. Disamping bahan ajar dapat membuat siswa tertarik, bahan

ajar tersebut juga dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep nya.. Menurut Russel (dalam Wena M, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modul akan menjadikan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan relevan. Modul pembelajaran akan sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Guru akan lebih mudah dalam menyampaikan informasi dengan materi pembelajaran yang sudah disajikan. Sedangkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, karena dalam modul sudah tersusun secara sistematis dan menarik (Majid, 2014).

Modul tersebut juga akan didesain dengan berbasis *edutainment*. Hamid (2011) mengatakan bahwa *edutainment* adalah *education* dan *entertainment* atau yang biasa disebut dengan *edutainment* yang merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga terciptanya adanya pembelajaran yang harmonis. Pengembangan media juga tak lupa dipadukan dengan pendekatan kontekstual, dimana siswa akan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari tanpa perlu membayangkan sehingga siswa tidak dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi. Menurut Nurhadi (dalam Rusman, 2013) pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa, sehingga mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan dengan keterampilan kehidupan sehari – hari. Penyusunan modul secara sistematis dan menarik yang di desain berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual ini perlu

divalidasi sesuai dengan pendekatan kontekstual dan *edutainment* nya agar dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga kemampuan pemahaman konsep siswa dapat optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII yang valid.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Tahapan yang dilaksanakan adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan modul yang dikembangkan. Modul yang dikembangkan divalidasi oleh 3 validator. Validator ahli materi adalah 1 dosen program studi pendidikan matematika di Universitas Muhammadiyah Semarang yang menguasai di bidang geometri, dan 2 guru matematika yang mengajar di kelas VIII SMP. Sedangkan untuk validator ahli media yaitu 1 dosen program studi pendidikan matematika di Universitas Muhammadiyah Semarang yang paham mengenai bahan ajar, dan 2 guru matematika SMP yang sudah berpengalaman membuat bahan ajar yang kemudian diterbitkan secara nasional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian dan saran atau komentar oleh para ahli materi dan ahli media. Nantinya saran dan komentar dari beberapa validator digunakan untuk

perbaikan atau revisi modul yang dikembangkan.

Angket validasi ahli materi dan media dibuat berdasarkan beberapa aspek, untuk menilai kevalidan media yang dikembangkan yang kemudian aspek tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator. Angket validasi ahli media terdiri dari aspek desain *cover* modul dan aspek desain isi modul. Angket validasi ahli materi terdiri dari 6 aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek *edutainment*, aspek sistematika isi modul, aspek keterlaksanaan, aspek kelengkapan modul, dan aspek komponen kontekstual.

Teknik analisis data terdiri dari analisis data kevalidan modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual yang dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan memberikan penilaian yang berpedoman pada rubrik penilaian yang telah diberikan serta saran dan komentar yang nantinya digunakan untuk perbaikan modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan pemberian nilai dengan skala 1-4 sebagai berikut : nilai 4 (sangat baik), nilai 3 (baik), nilai 2 (kurang baik), nilai 1 (tidak baik). Untuk mengetahui validitas angket digunakan rumus (Hayuwari, 2016) :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{X} = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor
 n = Jumlah butir

Adapun untuk pengklasifikasian hasil kevalidan modul berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Tingkat validitas	Kriteria validitas	Keterangan
-------------------	--------------------	------------

$1 \leq V < 1,75$	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
$1,75 \leq V < 2,5$	Kurang valid	Belum dapat digunakan
$2,5 \leq V < 3,25$	Cukup valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$3,25 \leq V < 4,00$	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
$V = 4,00$	Sangat valid	Dapat digunakan

Syafdi (dalam Vetricia dkk, 2017)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu tahapan pengembangan bahan ajar modul untuk mengetahui modul tersebut valid atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah uji validasi ahli (Ramadhani dan Fitri, 2020). Uji validasi bertujuan mengetahui kevalidan modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses uji validasi akan memperoleh saran dan komentar untuk perbaikan dari modul berbasis *edutainment* kontekstual agar siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan media. Penilaian ahli materi terdiri dari 6 aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek *edutainment* dengan pendekatan kontekstual, aspek sistematika isi modul, aspek keterlaksanaan, aspek kelengkapan modul, dan aspek komponen kontekstual. Sedangkan penilaian ahli media terdiri dari aspek desain *cover* modul dan aspek desain isi modul.

Adapun penilaian ahli materi dilakukan oleh dosen dan guru matematika SMP, dengan data hasil validasi ahli materi sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata	Kriteria
Kelayakan Isi	3,83	Valid
<i>Edutainment</i>	3,56	Valid
Sistematika Isi Modul	3,67	Valid
Keterlaksanaan	4	Sangat Valid
Kelengkapan Modul	3,83	Valid
Komponen Kontekstual	3,9	Valid
Nilai Akhir	3,81	Valid



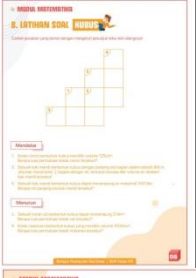
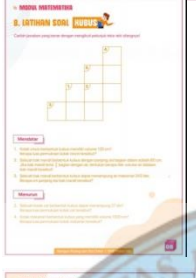
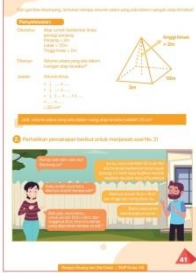

Hasil dari validasi ahli materi secara keseluruhan memperoleh nilai akhir sebesar 3,81 dengan kriteria valid, dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun saran dan komentar dari ahli materi sebagai berikut :

Tabel 3. Saran dan Komentar Dari ahli Materi

No.	Komentar dan Saran
1	Terdapat kalimat yang perlu dirubah pada soal sehingga lebih jelas dalam memaknainya
2	Penulisan satuan, sebaiknya diberi spasi
3	Gambar pada sub bab limas ada yang belum sesuai dengan soal

Rata – rata menyatakan bahwa modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual valid untuk digunakan, akan tetapi peneliti memperbaiki beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Perbaikan materi sebagai berikut :

Tabel 4. Perbaikan Materi

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
	
	

Untuk perhitungan validasi ahli materi yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = 3,81$$

Selain validasi ahli materi, juga dilakukan penilaian oleh ahli media. Hasil dari penilaian dari ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek	Rata-Rata	Kriteria
Desain Cover Modul	3,50	Valid
Desain Isi Modul	3,29	Valid
Nilai Akhir	3,38	Valid

Hasil dari validasi ahli media secara keseluruhan memperoleh nilai akhir sebesar 3,38 dengan kriteria valid. Adapun saran dan komentar dari ahli materi sebagai berikut :

Tabel 6. Saran dan komentar dari ahli media

No.	Komentar dan Saran
1	Untuk bagian <i>cover</i> modul, sebaiknya menggunakan gambar yang lebih kontekstual

Rata – rata menyatakan bahwa modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual valid untuk digunakan, akan tetapi peneliti memperbaiki beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Perbaikan media sebagai berikut :

Tabel 7. Perbaikan Media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	

Untuk perhitungan validasi ahli media yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = 3,38$$

Pembahasan

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa modul berbasis *edutainment* tersebut adalah valid. Hal tersebut dikarenakan modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sejalan

dengan Millah, dkk (2012) modul yang menggunakan susunan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat perkembangannya siswa tentunya dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual ini juga telah disusun sesuai dengan sistematika yang runtut sehingga lebih memudahkan siswa dalam belajar, dimana setiap sub bab yang disajikan runtut mulai dari materi, contoh soal beserta dengan penyelesaiannya, kegiatan diskusi, latihan soal, umpun balik, dan rangkuman yang dapat memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri. Menurut Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017) mengatakan bahwa penyusunan materi dalam modul merupakan suatu poin utama karena dengan penyusunan modul yang disajikan, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual ini juga dilengkapi dengan pendukung materi seperti contoh soal, latihan soal, serta rangkuman juga memiliki peranan penting dalam modul karena dengan pendukung materi tersebut siswa dapat lebih mendalami materi yang disampaikan, hal tersebut sejalan dengan (Anggela dkk, 2013) bahwa contoh, latihan soal, rangkuman dan pendukung materi lainnya dapat melengkapi modul sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami materi yang disampaikan. Modul juga memuat unsur *edutainment* dengan pendekatan kontekstual sehingga dalam modul dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur hiburan didalamnya. Sejalan dengan pendapat (Hamid, 2011) yang mengatakan bahwa dengan adanya unsur *edutainment* dalam modul dengan mengkombinasikan unsur pendidikan

dan hiburan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat tercipta suasana yang harmonis dalam pembelajaran yang berlangsung.

Selain hasil dari validasi ahli materi, modul berbasis *edutainment* juga dinilai oleh validasi ahli media untuk menilai tampilan modul dan desain grafis dari modul. Hasil dari validasi validasi ahli media menunjukkan bahwa modul berbasis *edutainment* tersebut adalah valid. Hal tersebut dikarenakan ilustrasi yang diberikan pada setiap sub bab dalam modul sudah baik dan sesuai dengan materi yang diberikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dimana ilustrasi dalam modul terkonsep *edutainment* yang dipadukan dengan pendekatan kontekstual. *Edutainment* dalam modul yaitu soal-soal yang di desain seperti teka-teki silang dan jejak. Kemudian soal tersebut dipadukan dengan pendekatan kontekstual, dimana soal-soal tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan Natali dan Lakoro (2012) keberadaan ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, karena ilustrasi tersebut menerangkan informasi yang tertulis di dalamnya. Selain itu *cover* modul tersebut juga memiliki warna yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Sejalan dengan Fithriyah dan As'ari (2013) yang mengatakan bahwa modul yang berisi gambar dan warna yang menarik akan membuat siswa minat dalam mempelajari materi.

Modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari modul tersebut terletak pada pendekatan kontekstual yang digunakan di materi bangun ruang sisi datar, dimana

kontekstual dalam modul yang dikembangkan yaitu berupa soal-soal yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari kemudian terdapat komponen pendekatan kontekstualnya antara lain konstruktivisme, dimana modul yang dikembangkan menyajikan materi yang lengkap dan jelas untuk dipahami, agar siswa dapat belajar secara mandiri. Selanjutnya adalah komponen menemukan, modul yang dikembangkan menyajikan penjabaran penemuan rumus di setiap sub babnya. Kemudian komponen bertanya, dalam modul tentunya ada unsur bertanya. Karena tanpa disadari dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang muncul di dalam modul, secara tidak langsung akan membuat siswa bertanya kepada teman, guru, ataupun orang lain yang berada disekitarnya. Selanjutnya komponen masyarakat belajar, di dalam modul yang dikembangkan menyajikan kegiatan diskusi di setiap sub babnya. Kemudian komponen pemodelan, dalam modul yang dikembangkan menyajikan contoh soal yang disertai dengan pengerjaannya pada setiap sub bab. Selanjutnya adalah komponen penilaian autentik, dalam modul yang dikembangkan menyajikan penilaian (*assesment*) berupa kegiatan umpan balik di setiap sub babnya. Kemudian komponen refleksi, didalam modul yang dikembangkan menyajikan rangkuman dan siswa dapat menambahkan catatan tentang apa yang telah dipelajari. Selain itu, kelebihan modul tersebut juga terletak pada muatan *edutainment*. *Edutainment* dalam modul termuat pada soal-soalnya yang didesain dengan tipe soal teka-teki silang dan jejak. Selain itu dalam modul berbasis *edutainment* tersebut juga dilengkapi dengan soal – soal yang sesuai dengan indikator – indikator pemahaman konsep.

Sedangkan kekurangan modul berbasis *edutainment* tersebut adalah

hanya memuat 1 bab saja dari materi bangun ruang sisi datar, serta jumlah dan variasi latihan soal-soal siswa yang masih terbatas. Modul juga masih berupa bahan ajar cetak yang berbentuk lembaran/kertas yang dijilid sehingga sedikit sudah ketika dibawa kemana-mana.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep yang dikembangkan, termasuk dalam kriteria valid yang dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 3,81, ahli media sebesar 3,38, maka modul berbasis *edutainment* tersebut valid sehingga dapat disimpulkan bahwa modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual valid digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika, dan bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba.

Keterbatasan peneliti dan kekurangan dari penelitian pengembangan modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual ini mendukung adanya pengembangan modul berbasis *edutainment* lebih lanjut sesuai dengan beberapa saran sebagai berikut : 1) Modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual materi bangun ruang sisi datar perlu dikembangkan lagi dari segi materi agar bisa lebih meluas pada materi lain di bidang matematika ; 2) Soal – soal latihan pada modul berbasis *edutainment* dengan pendekatan kontekstual materi bangun ruang sisi datar perlu diperbanyak lagi agar siswa bisa memperoleh lebih banyak referensi soal untuk latihan mengerjakan soal – soal terkait dengan indikator pemahaman konsep.

Daftar Pustaka

- Alam, B. I. 2012. Peningkatan kemampuan pemahaman dan komunikasi matematika siswa SD melalui pendekatan Realistic Mathematics Education. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika FMIPA. Universitas Negeri Yogyakarta*
- Anggela, M., Masril, dan Y. Darvina. 2013. Pengembangan Buku Ajar Bermuatan Nilai – Nilai Karakter Pada Materi Usaha dan Momentum untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pillar of Physics Education* 1 : 63 – 70.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Fadhilah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Katik dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Fatimah, F. 2012. Kemampuan Komunikasi Matematis dan Pemecahan Masalah Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 16(1) : 249-259.
- Fithriyah, I. dan A.R. As'ari. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Untuk Jenjang SMP. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Hamid, S. 2011. *Metode Edutainment*. Diva. Yogyakarta.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Millah, E. S., L. S. Budipramana, dan Isnawati. 2012. Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi di Kelas XII SMA Ipiems Surabaya Berorientasi Sains, Teknologi, Lingkungan, dan Masyarakat (SETS). *BioEdu* 1(1) : 19 – 24.
- Natali, A. dan R. Lakoro. 2012. Perencanaan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong. *Jurnal Teknik Pomits* 1(1) : 1 – 6.
- Ompusunggu, V. D. K. 2014. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematik dan Sikap Positif Terhadap Matematika Siswa SMP Nasrani 2 Medan Melalui Pendekatan Problem Posing. *Jurnal Saintech* 6(4) : 93-105.
- Prasetyo, N. A. dan P. Perwiraningtyas. 2017. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 3(1) : 19 – 27.
- Ramadhani, R., dan Y. Fitri. 2020. Validitas E-Modul Matematika Berbasis EPUB3 Menggunakan Analisis Rasch Model. *Jurnal Gantang* 5(2) : 95–111.
- Rusman. 2013. *Model – model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Saragih, S., dan E. Napitupulu. 2015. Developing Student-Centered Learning Model to Improve High Order Mathematical Thinking Ability. *Canadian Center of Science and Education* 8(6) : 104-112.
- Vatricia, S., S. Maizora., dan M. Fachruddin. 2017. Pengembangan Aplikasi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal*

*Penelitian Pembelajaran
Matematika Sekolah 1(1) : 36 –
40.*

Wena, M. 2013. *Strategi Pembelajaran
Inovatif Kontemporer*. Bumi
aksara. Jakarta.

