

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

Rizka Aprilia Putri Indah¹, Abi Fadila², Imam Syafei³

¹²³Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,

Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133

E-mail: rizkaaprilias314@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to produce products in the form of sparkol learning media assisted by edutainment, and to determine the feasibility and effectiveness of edutainment-assisted sparkol media. This type of research is Research and Development (R & D) with meode Borg and Gall which consists of 8 out of 10 stages which have been modified by Sugiyono which include Potential and Problems, Collecting Data, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Testing, Product Revision, and Usage Test. The data collection technique used was the non-test technique with the type of questionnaire (questionnaire). Validation is carried out by material experts and media experts. This study resulted in a sparkol learning media assisted by edutainment in social arithmetic material that had been declared suitable for use as a medium of mathematics learning. Based on the results of the material expert validation, the average score of 3.74 was obtained and media experts obtained an average score of 3.47, so the product developed was declared valid for use. In the trial the students obtained an average score of 90% (very interesting) so that it can be concluded that sparkol learning media assisted by edutainment in social arithmetic material is worthy of being used as a learning media and effective in terms of student learning outcomes.

Keywords: *Social Arithmetic, Edutainment, Development of Learning Media, Sparkol.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment*, dan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media sparkol berbantuan *edutainment*. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan meode Borg and Gall yang terdiri dari 8 dari 10 tahap yaitu yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, serta Uji Pemakaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik nontes dengan jenis kuesioner (angket). Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial yang telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 3.74 dan ahli media memperoleh rata-rata skor 3.47 dengan demikian produk yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan. Pada uji coba siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 90% (sangat menarik) sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Aritmatika Sosial, *Edutainment*, Pengembangan Media Pembelajaran, Sparkol.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi dalam beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, salah satu bidang yang mendapat dampak cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah pendidikan. Bagi setiap manusia pendidikan menjadi hal yang terpenting karena usaha sadar serta terencana guna menyiapkan peserta didik dengan bimbingan pengajaran dan latihan (Nugroho, Putra, Putra, & Syazali, 2017). Manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia dengan melalui proses pendidikan (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017).

Untuk menunjang guru dalam proses pembelajaran, guru perlu melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Mengembangkan media, model atau perangkat pembelajaran merupakan inovasi yang dapat dilakukan oleh guru (Wijayanti & Sungkono, 2017). Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar (Rima Wati, 2016). Jika guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka siswa dapat menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik (Kholidin, Hudaidah, & Safitri, 2017). Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu dapat meningkatkan mutu pendidikan (Sari, Farida, & Syazali, 2016). Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari (Setyaningsih & Dewi, 2015).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi adalah matematika (Anggoro, 2015). Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun matematika masih dianggap sulit oleh siswa, serta proses pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan.

Aritmatika sosial merupakan materi yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari, namun masih sulit dipahami oleh siswa. Kurang inovatifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa bosan siswa dan keadaan sulit menerima dan menyimpan informasi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran matematika (T & Amin, 2016). Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan sparkol berbantuan *edutainment* guna meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan sparkol berbantuan *edutainment* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Minarti, Susilowati, & Indriyanti, 2012; Pendidikan & Wulandari, 2016; Prahani, W., & Yuanita, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, telah dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran sparkol (Athena, 2018; Dariyadi, 2018; Fransisca & Mintohari, 2018; Indriyani & Putra, 2018; Nurrohmah, Putra, & Farida, 2018; Pamungkas, Ihsanudin, Novaliyosi, & Yandari, 2018; Riyanto, Arifin, & Ardiyansah, 2017; Silmi & Rachmadyanti, 2018; Yudha, Asrul, & Kamus, 2016) berbasis multimedia (Basuki & Sholeh, 2018) dan bilingual (Rahmatika & Ratnasari, 2018) untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Edison, 2017). Perbedaan dengan penelitian

yang dilakukan oleh peneliti adalah peneliti ingin membuat media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment*.

Penelitian selanjutnya mengembangkan media pembelajaran berbantuan *edutainment* (Fitria & Widiyatmoko, 2015; Minarti et al., 2012; Sukma, Nasution, & Anggoro, 2018). Beberapa peneliti juga mengembangkan media pembelajaran berbantuan *edutainment*, seperti *science-edutainment* (Abdan, 2015; Chasanah & Dewi, 2015; Mahmudah, Munzil, & Yulianti, 2018; P, 2012; Setyaningsih & Dewi, 2015; Suparmi, Yulianto, & Widiyatmoko, 2013), *chemo-edutainment* (Chairiah, Silalahi, & Hutabarat, 2016; Christianti, Sudarmin, & Subroto, 2012; Nurfitrasari & Sumarni, 2015) dan *physics-edutainment* (S, Edhi, & Sukisno, 2014; Widiyatmoko, 2012). Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan sparkol.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah relevan, penulis melakukan keterbaharuan dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan agar siswa lebih memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia dalam pembelajaran. Maka diadakan penelitian ini dengan tujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment*, dan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media sparkol berbantuan *edutainment*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan metode Borg and Gall yang terdiri dari 8 dari 10 tahap yaitu Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, serta Uji Pemakaian (Sugiyono, 2015) dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian Para Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Baik (B)	3
Sangat Baik (SB)	4

Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pertanyaan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_1^n x_1}{n}$$

Dengan: $x_1 = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata akhir

x_1 = nilai kelayakan para ahli

n = banyak pernyataan

Kemudian menyimpulkan hasil perhitungan dengan menggunakan pedoman dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validasi Para Ahli

Kriteria	Skor	Keterangan
Valid	$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Tidak Perlu Revisi
Cukup Valid	$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup Revisi
Kurang Valid	$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Banyak Revisi
Tidak Valid	$1,00 \leq \bar{x} \leq 1,76$	Direvisi Sepenuhnya

Sedangkan untuk menghitung angket peserta didik dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Pedoman Skor Penilaian Peserta Didik

Kriteria	Skor
Tidak Setuju (TS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Hasil angket respon peserta didik akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = persentase data angket
 f = jumlah skor yang diperoleh
 N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil angket yang diperoleh dari peserta didik disesuaikan dengan tabel interpretasi dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Kriteria	Penilaian
Sangat Menarik	$75\% < \bar{x} \leq 100\%$
Menarik	$50\% < \bar{x} \leq 75\%$
Cukup Menarik	$25\% < \bar{x} \leq 50\%$
Tidak Menarik	$0\% \leq \bar{x} \leq 25\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* yaitu 8 dari 10 tahap yang dilakukan.

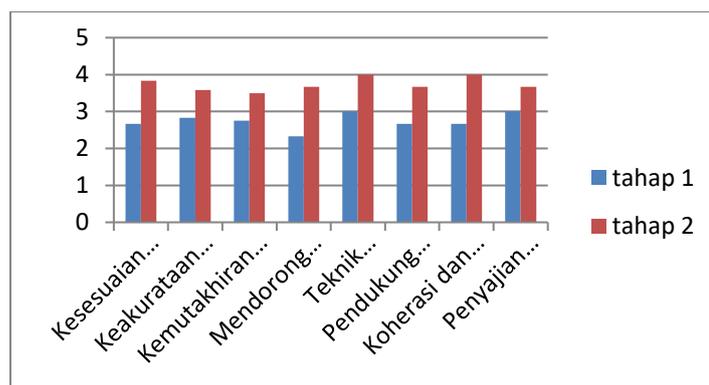
Pada tahap potensi dan masalah yaitu pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh peserta didik, proses pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, tersedianya sarana dan prasana seperti LCD dan proyektor masih belum dimanfaatkan dengan maksimal. Sehingga penulis mengembangkan media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment*.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, diaman pada tahap ini penulis mengumpulkan referensi yang dijadikan sumber untuk membuat media pembelajaran.

Setelah selesai mengumpulkan semua referensi yang diperlukan penulis mulai membuat media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran selesai dibuat tahapan selanjutnya adalah validasi desain, yang dilakukan oleh para ahli. Validasi ini dilakukan oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari isi media pembelajaran yang telah dibuat.

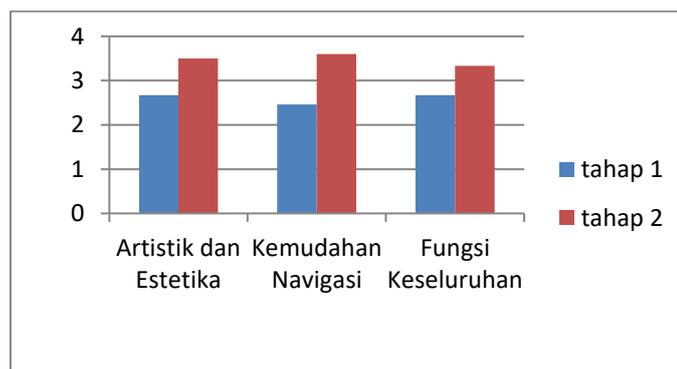
Hasil validasi oleh ahli materi pada produk yang disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Gambar 1. Terlihat bahwa hasil validasi ahli materi pada tahap satu dan tahap dua terjadi peningkatan dari masing-masing aspek. Perolehan rata-rata skor hasil validasi ahli materi mencapai 3,74 dengan kriteria valid.

Validasi selanjutnya yaitu validasi ahli media, hasil validasi oleh ahli media disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan Gambar 2, dapat dilihat hasil validasi ahli media mengalami peningkatan dari tahap yang pertama ke tahap yang kedua. Perolehan rata-rata skor dari validasi ahli media mencapai skor 3,47 dengan kriteria valid.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli media pembelajaran sparkol berbantuan edutainment pada materi aritmatika sosial layak digunakan sebagai bahan ajar matematika. Namun, kelayakan media pembelajaran ini tidak lepas dari masukan saran

para validator. Pada tahap ini akan dipaparkan hasil perbaikan dari para validator. Berikut adalah hasil revisi dari ahli media dapat dilihat dalam Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Sebelum Revisi



Gambar 4. Sebelum Revisi

Berdasarkan validasi ahli media memberikan saran perbaikan dengan penambahan simbol suara pada tampilan awal dan simbol untuk memberhentikan pada video pembelajaran. Perbaikan dari ahli media dapat dilihat dalam pada Gambar 6 dan Gambar 7.

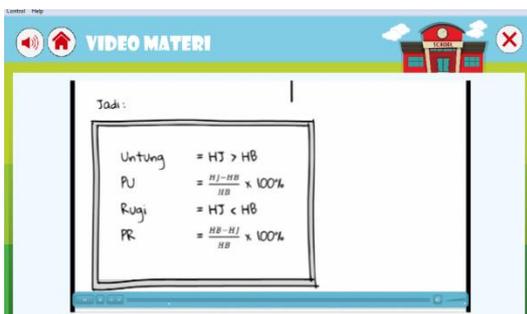


Gambar 6. Sesudah Revisi



Gambar 7. Sesudah Revisi

Terlihat pada Gambar 6 dan 7 saran yang diberikan oleh ahli media sudah dimasukan dan memperoleh penilaian valid, selain dari ahli media revisi desain juga dilakukan oleh ahli materi yang menunjukkan penilaian ahli materi dapat dilihat dalam Gambar 8 dan Gambar 9.

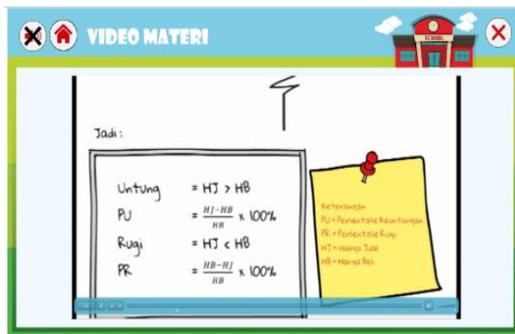


Gambar 8. Sebelum Revisi



Gambar 9. Sebelum Revisi

Berdasarkan Gambar 8 dan Gambar 9 mendapat saran dengan menambahkan keterangan dan menambahkan permainan dalam media pembelajaran. Hasil perbaikan dapat dilihat dalam Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10. Sesudah Revisi



Gambar 11. Sesudah Revisi

Setelah media sudah divalidasi dan diperbaiki maka tahapan selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dengan 13 orang siswa dengan memberikan angket dan memperoleh hasil sebesar 85% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan angket uji coba produk, sehingga tidak diperlukannya revisi produk dan bisa ketahap selanjutnya yaitu uji pemakaian. Uji pemakaian dilakukan kepada 28 siswa dengan memberikan angket respon dan memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan produk yang berupa mediapembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs. Berdasarkan kesimpulan yang telah ditarik penulis menyarankan bahwa media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* dapat dikembangkan dengan materi lainnya, dan juga media pembelajaran sparkol berbantuan *edutainment* masih banyak kekurangan dalam pembuatan atau pengembangannya sehingga pengembangan media selanjutnya dapat dikembangkan agar dapat meningkatkan minat siswa dan memotivasi siswa dalam pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdan. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(4), 221–226.
- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 121–129.
- Athena, T. (2018). Pemanfaatan Media Sparkol Video Scribe di Sekolah Dasar. *Jurnal "Elpeduaem,"* 4(4), 19–21.
- Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disprotek*, 9(1), 20–30.
- Chairiah, Silalahi, A., & Hutabarat, W. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Larutan Asam dan Basa Berbasis Chemo Edutainment untuk Siswa SMK TI Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2), 120–129.

- Chasanah, L., & Dewi, N. R. (2015). Pengembangan Sciencepoly Game Berbasis Kontekstual sebagai Media Science-Edutainment pada Materi Kalor dan Perpindahannya untuk Siswa Kelas VII SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(2), 873–880.
- Christianti, Sudarmin, & Subroto, T. (2012). Model Pembelajaran Guided Note Taking Berbantuan Media Chemo-Edutainment pada Materi Pokok Koloid. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 27–31.
- Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV* (Pp. 272–282).
- Edison. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI pada Mata Kuliah Matematika SD/MI melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe di IAI Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 59–65.
- Fitria, R., & Widiyatmoko, A. (2015). Pengembangan Media Science Circuit Berbasis Edutainment pada Pembelajaran IPA Tema Optik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 763–771.
- Fransisca, I., & Mintohari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *J-PGSD*, 6(11), 1916–1927.
- Indriyani, & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 353–362.
- Kholidin, Hudaidah, & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas.
- Mahmudah, Munzil, & Yulianti, E. (2018). Validity and Reliability Study of Science-Edutainment Interactive Multimedia on Earth Topic for the 7th Graders of Junior High Schools. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (Jpfa)*, 8(1), 42–50.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Minarti, I. B., Susilowati, S. M. E., & Indriyanti, D. R. (2012). Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment pada Tema Pencernaan. *Journal Of Innovative Science Education*, 1(2), 105–111.
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197–203.
- Nurfitrasari, Y. S., & Sumarni, W. (2015). Pengembangan Media Smile-Flash Berpendekatan Chemo-Edutainment pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1), 1487–1495.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida. (2018). Development of Sparkol Video Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 8(3), 233–250.
- P, D. I. S. C. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 1(2), 192–197.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, Novaliyosi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe : Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127–135.
- Pendidikan, P. T., & Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran

- Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016.* Universitas Negeri Semarang.
- Prahani, B. K., W., S. W., & Yuanita, L. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing untuk Melatihkan Kemampuan Multi Representasi Siswa SMA. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4(2), 503–517.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393.
- Rima Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Riyanto, Arifin, S. A., & Ardiyansah, B. (2017). Pengembangan Media Karikatur Berbasis Sparkol Video Scribe pada Mata Kuliah Genetika Mahasiswa S1 Biologi IKIP Budi Utomo Malang. In *Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM* (Vol. 2, Pp. 548–554).
- S, R. B., Edhi, S. S., & Sukisno, M. (2014). Implementasi Model Pembelajaran Physics-Edutainment dengan Bantuan Media Crocodile Physics pada Mata Pelajaran Fisika. *UNNES Physics Education Journal*, 3(1), 30–36.
- Sari, F. K., Farida, & Syazali, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135–151.
- Setyaningsih, M. D., & Dewi, N. R. (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scince- Edutainment Tema Makanan untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 4(3), 965–972.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*, 6(4), 486–495.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, A. P., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking Dengan Swish Max. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 81–89.
- Suparmi, Yulianto, A., & Widiyatmoko, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Education Card Berbasis Sains-Edutainment Tema Energi Kelas VIII. *UNNES Science Education Journal*, 2(1), 196–202.
- T, M. Y., & Amin, M. (2016). Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 85–92.
- Widiyatmoko, A. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Fisika dengan Pendekatan Physics-Edutainment Berbantuan CD Pembelajaran Interaktif. *Journal of Primary Education*, 1(1), 39–44.
- Wijayanti, S., & Sungkono, J. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Yudha, S. F. A., Asrul, & Kamus, Z. (2016). Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol Videoscribe untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMA. *Pillar Of Physics Education*, 8, 153–160.