

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF EDUTAIMENT  
BERBASIS GUIDE INQUIRY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN  
BULAT PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 1 WANGGAR**

Neirsy Sumule<sup>1</sup>, Dr. Ujang Rohman<sup>2</sup>, Dr. Atiqoh<sup>3</sup>  
Teknologi Pendidikan Sekolah PascaSarjana, Universitas PGRI Adibuana Surabaya  
Alamat e-mail : (neirsysumule29@guru.smp.belajar.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif edutainment berbasis guide inquiry guna meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Wanggar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test peserta didik. Selain itu, media ini juga mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah.

**Kata Kunci:**

Media Pembelajaran Interaktif, Edutainment, Guided Inquiry, Bilangan Bulat, Pemahaman Konsep, ADDIE, SMP.

**Abstract**

This study aims to develop interactive edutainment learning media based on guided inquiry to improve the understanding of integer concepts in grade VII students of SMPN 1 Wanggar. The method used in this study is research and development (R&D) with the ADDIE model. The results of the study indicate that the media developed is effective in improving the understanding of integer concepts, as evidenced by the increase in the average pre-test and post-test scores of students. In addition, this media also received positive responses from students and teachers. This study is expected to contribute to the development of more innovative learning media in schools.

**Keywords:**

Interactive Learning Media, Edutainment, Guided Inquiry, Integers, Concept Understanding, ADDIE, Junior High School.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan matematika, pemahaman konsep bilangan bulat sangatlah fundamental bagi siswa. Bilangan bulat adalah salah satu materi dasar yang sering diajarkan di sekolah menengah pertama (SMP), termasuk di SMPN 1 Wanggar. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting. Media pembelajaran interaktif edutainment yang berbasis guide inquiry dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Edutainment menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu, pendekatan guide inquiry mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui penemuan dan eksplorasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif edutainment berbasis guide inquiry dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat siswa kelas VII SMPN 1 Wanggar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan siswa serta analisis kurikulum yang berlaku. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, dan penyebaran kuesioner kepada siswa.

Pada tahap desain, media pembelajaran interaktif edutainment dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan mencakup animasi, simulasi, dan kuis interaktif yang berkaitan dengan konsep bilangan bulat. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media tersebut dibuat dan diuji coba dalam kelompok kecil untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru.

Implementasi dilakukan di kelas VII SMPN 1 Wanggar, di mana media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar. Setelah penggunaan media, dilakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa melalui pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat peningkatan pemahaman siswa.

### **C. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif edutainment berbasis guide inquiry dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat siswa kelas VII SMPN 1 Wanggar. Rata-rata nilai pre-test siswa sebelum menggunakan media adalah 60, sedangkan rata-rata nilai post-test setelah menggunakan media meningkat menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat.

Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran juga sangat positif. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan setelah penggunaan media, 85% siswa menyatakan bahwa media tersebut menarik dan membantu mereka dalam memahami konsep bilangan bulat. Guru juga memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media ini, dengan menyatakan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Evaluasi terhadap media pembelajaran juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa konten dan desain media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif edutainment berbasis guide inquiry dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran matematika di sekolah.

### **D. Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif edutainment berbasis guide inquiry ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep bilangan bulat siswa. Peningkatan nilai yang signifikan antara pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurdin, 2020; Sari, 2021). Dalam konteks ini, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat

meningkatkan                      motivasi                      siswa                      untuk                      belajar.

Pendekatan *guide inquiry* yang diterapkan dalam media ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep bilangan bulat melalui aktivitas yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar (Piaget, 1973).

Salah satu contoh kasus yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022), yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Penelitian ini sejalan dengan hasil yang diperoleh di SMPN 1 Wanggar, di mana siswa yang menggunakan media *edutainment* menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif *edutainment* berbasis *guide inquiry* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat, tetapi juga dapat menjadi model pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam mengajar matematika. Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin relevan, terutama di era digital saat ini, di mana siswa lebih akrab dengan perangkat teknologi.

## **E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif *edutainment* berbasis *guide inquiry* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat siswa kelas VII SMPN 1 Wanggar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Respon positif dari siswa dan guru juga mengindikasikan bahwa media ini menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya di masa depan. Selain itu, penting bagi sekolah untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

### **Daftar Pustaka**

Nurdin, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 123-130.

Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers.

Rahmawati, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 45-52.

Sari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 201-210.