

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HARGA JUAL DAN BELI
BERBASIS KARTUN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP SISWA TUNAGRAHITA KELAS VIII SEKOLAH
LUAR BIASA (SLB) NEGERI 2 BULELENG**

Oleh:

Kadek Martin Saputra, NIM 1413011073

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain dan *prototype* media pembelajaran harga jual dan beli berbasis kartun yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunagrahita kelas VIII Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 2 Buleleng. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi. Tahapan pengembangan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi terbatas serta evaluasi formatif (per-tahap) dan evaluasi sumatif secara terbatas. Data evaluasi materi dan media dikumpulkan dengan instrumen evaluasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, data pemahaman konsep siswa dikumpulkan dengan tes yang diberikan kepada siswa setelah mencoba media yang dikembangkan. Evaluasi media dilakukan oleh dua orang guru di SLB Negeri 2 Buleleng sebagai ahli materi, dosen teknologi pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dan dua dosen pendidikan matematika Universitas Pendidikan Ganesha sebagai ahli media, dan seorang guru dan beberapa siswa SLB Negeri 2 Buleleng sebagai responden dalam implementasi terbatas. Hasil penelitian berupa desain media pembelajaran berbentuk *storyboard* kemudian media pembelajaran dibuat menggunakan *macromedia flash 8* dengan karakteristik menggunakan penggabungan antara unsur teks, gambar, animasi, dan audio menjadi satu kesatuan dalam penyajian. Hasil evaluasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai kelayakan materi yang tergolong sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,55; mempunyai kelayakan media yang tergolong layak dengan rata-rata skor sebesar 4,12; efisiensi media tergolong sangat tinggi dengan rata-rata skor masing-masing 4,21 berdasarkan respon siswa dan 4,54 berdasarkan respon guru; dan persentase ketuntasan pemahaman konsep siswa sebesar 100% itu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak, efisien, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: ADDIE, *macromedia flash 8*, media pembelajaran, harga jual dan beli.

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop instructional media for selling and buying prices based on cartoons that can be used to improve the conceptual understanding of mentally retarded students of class VIII at SLBN 2 Buleleng. Development using the modified

ADDIE model includes the analysis, design, development and limited implementation stages as well as formative evaluation (per-stage) and limited summative evaluation. Content that has been validated by experts is developed into a media design in the form of storyboards, which are also validated by experts. The media design was then developed into a prototype using macromedia flash 8 by combining elements of text, images, animation, and audio. The prototype was then tested on a limited basis. The results of media trials show that the developed instructional media is in the very feasible category in terms of content with an average score of 4.55 and the category is feasible in terms of design with an average score of 4.125. Then, the efficiency of the media is classified as very high with an average score of 4.218 respectively based on student ratings and 4.545 based on teacher assessments. The completeness of the students' understanding of concepts reached 100%, exceeding the KKM of 65. Based on these results it was concluded that the media developed met the elements of feasibility, efficiency, and effectiveness to be applied in mathematics learning at SLBN 2 Buleleng.

Key words: ADDIE, macromedia flash 8, instructional media, selling and buying prices, mentally retarded.

