

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *GAME* MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE* PADA
MATERI BARISAN DAN DERET UNTUK SISWA KELAS X
SMK NEGERI 1 PARIAMAN**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sajarana

Oleh:

WILLIS PRISILIA PANE

1810013211002



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Willis Prisilia Pane

NPM : 1810013211002

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game*
Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Barisan dan Deret
Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pariaman

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing,



Dra. Susi Herawati., M.Pd

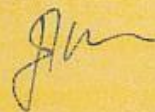
Mengetahui:

Dekan,



Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Jurusan,



Puspa Amelia, S.Si., M.Si

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Dua Puluh Dua** bulan

Juli tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi:

Nama : Willis Prisilia Pane

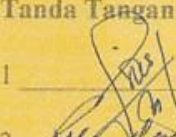
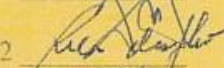
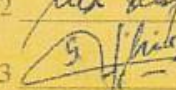
NPM : 1810013211002

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game*
Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Barisan dan Deret
Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pariaman

Tim Penguji,

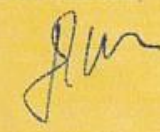
No	Nama		Tanda Tangan
1	Dra. Susi Herawati., M.Pd	(Ketua)	1 
2	Dra. Rita Desfitri, M.Sc	(Anggota)	2 
3	Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd	(Anggota)	3 

Mengetahui:

Dekan,


Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Jurusan,


Puspa Amelia, S.Si., M.Si

ABSTRAK

Willis Prisilia Pane : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game* Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pariaman.

Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran matematika berbasis *game* menggunakan *Adobe Animate* pada materi barisan dan deret untuk siswa kelas X. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *game* pada materi barisan dan deret yang valid dan praktis. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini peneliti menggunakan prosedur penelitian oleh Borg and Gall. Data yang digunakan untuk menilai kevalidan media diperoleh dari lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan data yang digunakan untuk menilai kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi, contoh soal, dan soal tes. Hasil analisis rata-rata validasi media pembelajaran yaitu sebesar 87,2% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan hasil analisis rata-rata praktikalitas media pembelajaran yaitu sebesar 88,93% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dengan menggunakan software *Adobe animate* pada materi barisan dan deret untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Pariaman ini valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran berbasis *game*, *Adobe Animate*. valid, praktis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur hanya milik Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game* Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Barisan dan Deret Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pariaman”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang.

Penulis menyadari bahwa sejak Penyusunan Proposal hingga Skripsi ini rampung, banyak hambatan, rintangan dan halangan, namun berkat bantuan, motivasi serta doa dari berbagai pihak semua ini dapat teratasi dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi keemurnan skripsi ini dan penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Ibu Dra. Susi Herawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing.
2. Ibu Dra. Niniwati, M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik.
3. Ibu Puspa Amelia, S.Si, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bung Hatta.
4. Bapak Drs. Khairul, M.Sc, sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

5. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bung Hatta.
6. Bapak Erizal, S.Pd, MM, sebagai Kepala SMK Negeri 1 Pariaman.
7. Ibu Hesti Utami K, M.Pd sebagai guru bidang studi matematika kelas X SMK Negeri 1 Pariaman.
8. Ayahnda Syahputra Efendi Pane, Ibunda Ema Susanti yang telah memberikan doa dan serta motivasi setiap saat. Rasa terima kasih sebanyak-banyaknya atas segala dukungan baik secara moril maupun material.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan dimasa mendatang. Semoga skripsi ini dapat membantu dan bermanfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Juli 2022

Willis Prisilia Pane

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. <i>Game</i> Edukasi.....	12
3. Software <i>Adobe Animate</i>	14
4. Materi Barisan dan Deret.....	22
5. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> pada Materi Barisan dan Deret....	26
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Uji Coba Produk.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan.....	53

B. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	63