

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *LYNK.ID* DAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DALAM MATERI SATUAN PANJANG KELAS III  
DI MIN 3 JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :

**Irmadiyah Ramadhanti**

**NIM. 201101040026**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *LYNK.ID* DAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DALAM MATERI SATUAN PANJANG KELAS III  
DI MIN 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**Irmadiyah Ramadhanti**  
NIM. 201101040026  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *LYNK.ID* DAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DALAM MATERI SATUAN PANJANG KELAS III  
DI MIN 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**Irmadiyah Ramadhanti**

**NIM. 201101040026**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

**Dr. Nino Indrianto, M.Pd.**

**NIP. 198606172015031006**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *LYNK.ID* DAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DALAM MATERI SATUAN PANJANG KELAS III  
DI MIN 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin  
Tanggal : 25 November 2024

Tim Penguji

Ketua

**Dr. Nuruddin, M.Pd.I**  
NIP.197903042007101002

Sekretaris

**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**  
NIP.198610022015031003

Anggota :

1. **Dr. Ubaidillah, M.Pd.I**

(  )

2. **Dr. Nino Indrianto, M.Pd.**

(  )

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Muhsin, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ سَيَعِيشُونَ فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خُلِقُوا لِزَمَانِهِمْ  
وَنَحْنُ خُلِقْنَا لِزَمَانِنَا

Artinya: “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian.”<sup>1</sup>  
(HR. At-Tabrani dari Ali bin Abi Thalib RA)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Hadist*, (Jakarta: Departemen Agama, 2009), 562.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya hingga akhir saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Dengan terselesaikannya skripsi ini maka saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tercinta:

1. Mama saya tercinta Eni Tri Irmadiyah, perempuan hebat dan luar biasa yang telah melahirkan, merawat, mendidik dan selalu memberi saya doa, dukungan dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk saya hingga saya berada pada titik ini. Terimakasih atas segala doa, perjuangan, cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda saya tercinta Moch Sobri, yang telah bekerja keras dan mengusahakan yang terbaik serta banyak mengajarkan arti kehidupan kepada saya, sehingga menjadikan saya anak yang kuat dan selalu berusaha untuk melewati banyak hal-hal sulit yang pada akhirnya sampai pada titik ini.
3. Keluarga besar Munasip, yang selalu memberikan dukungan serta selalu mendoakan saya sehingga dapat terselesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala doa dan dukungannya.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember” Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Skripsi ini dapat terselesaikan oleh peneliti karena adanya banyak dukungan yang telah diberikan oleh banyak orang tertentu. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., Selaku Rektor Universitas Islam negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan sarana dan prasarana yang memadai selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan dilingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu kelancaran

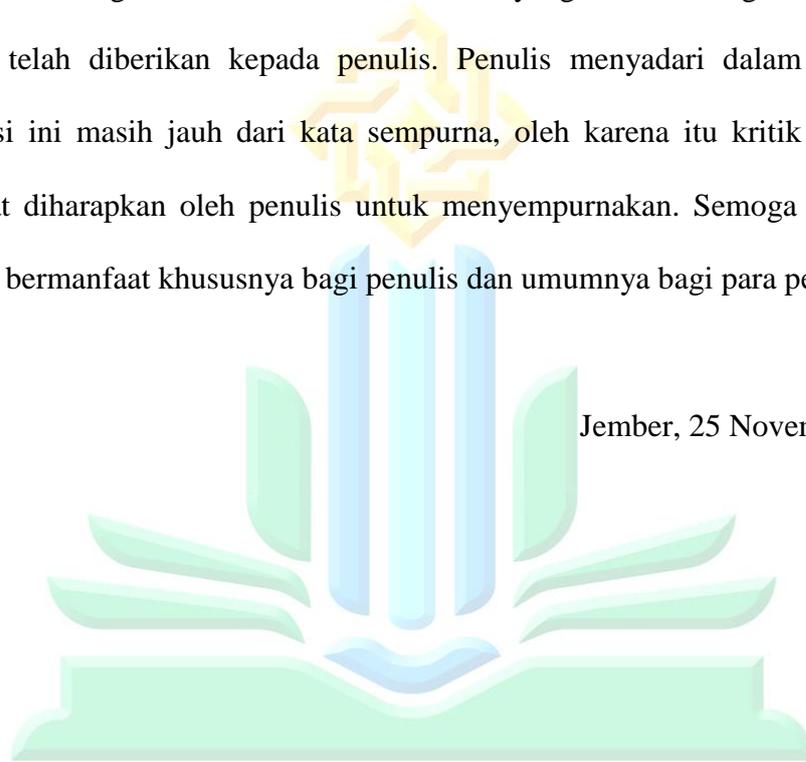
atas terlaksananya skripsi ini.

5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, waktu, tenaga, dan pikiran, serta arahan untuk melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Mohammad Junaidi, M.Pd.I., Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli media yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
7. Ibu Dr. Umi Fariyah, M.M., M.Pd., Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
8. Bapak Dedi Ependi, S.Ag., M.MPd., Selaku Kepala Sekolah MIN 3 Jember, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan fasilitas terkait penelitian.
9. Ibu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I., Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, Selaku Validator ahli pembelajaran dan guru kelas III MIN 3 Jember, yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
10. Andanda Gibra, Amanda, Adinda, Citra, Naflah, dan semua peserta didik kelas III MIN 3 Jember yang menjadi objek dalam penelitian.
11. Kakak dan sahabat lama penulis, Elen, Izza dan Rio yang selalu setia menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka dan tiada henti untuk memberikan motivasi, bantuan, dan doa untuk terus semangat bagi penulis.

12. Sahabat seperjuangan penulis, dari awal masuk kampus hingga sekarang Laily dan Rifki, yang selalu memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi bagi penulis.

Selain do'a dan ucapan terimakasih tiada kata yang dapat terucap dari penulis. Semoga Allah SWT berikan balasan yang lebih atas segala semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis untuk menyempurnakan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Jember, 25 November 2024



Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Irmadiyah Ramadhanti, 2024** : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lynk.Id dan Educaplay pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember.*

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Educaplay*, *Lynk.Id*, Pembelajaran Matematika.

Perkembangan teknologi yang berada pada era industry 5.0 membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Untuk memicu minat serta membantu peserta didik dalam materi pembelajaran matematika, diperlukan adanya media pembelajaran. Namun faktanya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Hal ini justru membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Oleh sebab itu, perlu adanya strategi agar proses pembelajaran itu menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti Mengemukakan idenya yaitu mengombinasikan game edukasi untuk mengurangi rasa bosan dan rasa jenuh pada peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay*.

Pada pengembangan media pembelajaran *Lynk.Id* dan *Educaplay* memiliki beberapa rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Lynk.Id* dan *Educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember? (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember? (3) Bagaimana keefektifitasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan produk, kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember.

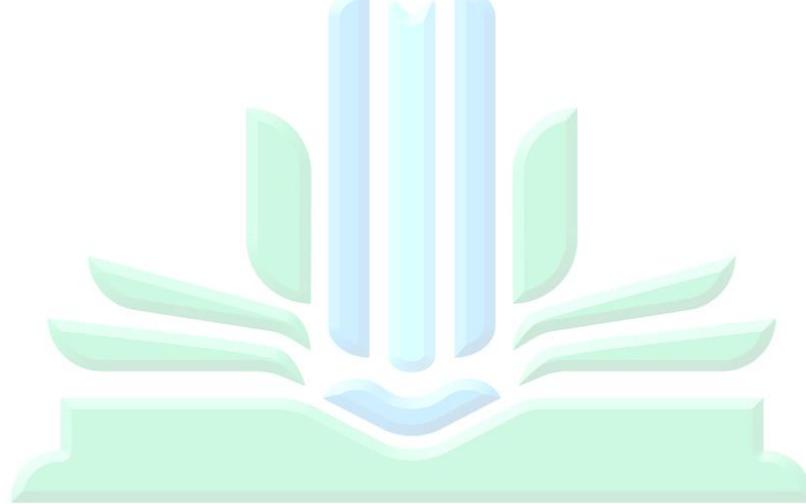
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE milik Robert Maribe Branch, yang mana pada model ini memiliki lima tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Untuk teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket (kuisioner), dan lembar soal tes.

Hasil Penelitian dan pengembangan ini menunjukkan yaitu (1) Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. (2) Kelayakan penggunaan media pembelajaran *Lynk.Id* dan *Educaplay* dapat diketahui dari hasil pengisian angket respon peserta didik dengan hasil presentase 90,6% dengan kategori sangat layak. (3) keefektivitasan penggunaan media *Lynk.Id* dan *Educaplay* diukur menggunakan pretest dan posttest pada penelitian ini mengalami peningkatan 14,9%.

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>37</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	38
C. Uji Coba Produk.....	43

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>54</b>
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember .....	54
B. Penyajian Data Hasil Uji Coba .....	59
C. Analisis Data .....	85
D. Revisi Produk .....	90
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>95</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	95
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Lebih Lanjut .....	100
C. Kesimpulan .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu .....	21
3.1 Skala Likert .....	49
3.2 Skala Likert Analisis Respon Peserta Didik .....	52
3.3 Kriteria Respon Peserta Didik.....	53
4.1 Daftar Peserta Didik.....	57
4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	73
4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	75
4.5 Hasil Respon Peserta Didik.....	77
4.6 Hasil Nilai Pretest .....	79
4.7 Hasil Nilai Posttest.....	81
4.8 Hasil Uji Normalitas .....	83
4.9 Hasil Uji Paired Sample Statistik.....	84
4.10 Hasil Uji Paired Sample T-test.....	84
4.11 Data Analisis Keefektifian Hasil Belajar .....	88
4.12 Contoh Angket Respon Peserta Didik .....	89
4.13 Revisi Produk Validator Ahli Media .....	92
4.14 Revisi Produk Validator Ahli Materi .....	93

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	38
3.2 Model ADDIE Yang Dikembangkan.....	43
4.1 Penerapan Media.....	61
4.2 Kegiatan Pembelajaran Di Kelas .....	62
4.3 Tampilan Awal Media <i>Educaplay</i> .....	67
4.4 Tampilan Soal .....	67
4.5 Perolehan Skor Media.....	68
4.6 Media <i>Lynk.Id</i> .....	69
4.7 Pengaplikasian Media Pembelajaran .....	79



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang berada pada era industry 5.0 membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Tuntutan akan kemajuan zaman mendorong dunia pendidikan untuk selalu adaptif terhadap perubahan dan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dapat membantu dalam menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidik dalam mendesain sebuah pembelajaran. Inovasi pembelajaran tidak hanya dalam hal ketepatan pemilihan strategi pembelajaran tetapi juga ketepatan dalam memilih media pembelajaran.<sup>2</sup>

Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan komponen penting karena dapat menyampaikan pesan atau materi ajar melalui berbagai modalitas belajar yang dimiliki peserta didik. Selain dapat merangsang pikiran peserta didik juga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>3</sup> Demi tercapainya tujuan pembelajaran media pembelajaran perlu dirancang dan didesain dengan baik.

---

<sup>2</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*," *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 2 (September, 2017),179.

<sup>3</sup> Miftahur Rohmah, Nino Indrianto, "Media Pembelajaran *Reading and Listening* Berbasis *Platform Blogging* dalam Pembelajaran Tematik di SD/MI," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 2 (Desember 2022):127. DOI : [10.29240/jpd.v6i2.5286](https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5286)

Musthofa Abi Hamid menjelaskan bahwa perancangan media pembelajaran yang didesain dengan baik dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara signifikan.<sup>4</sup> Dalam hal ini pendidik perlu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Sebab, kemenarikan media dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran bisa dilakukan dengan memanfaatkan segala hal di lingkungan sekitar, seperti memanfaatkan adanya perkembangan teknologi. Teknologi dapat dijadikan sebagai inovasi terbaru pada proses pembelajaran, yakni dalam pengembangan media pembelajaran.

Selaras dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik.<sup>5</sup> Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.<sup>6</sup>

Pada kegiatan pembelajaran, salah satu mata pelajaran yang diajarkan

---

<sup>4</sup> Musthofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020),36.

<sup>5</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

<sup>6</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

pada semua jenjang pendidikan adalah matematika. Matematika sangat berperan penting untuk diajarkan pada peserta didik di sekolah dasar atau pun madrasah ibtidaiyah, karena matematika sebagai dasar untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah merupakan alat utama untuk melatih pemikiran yang jelas, tepat dan teliti sebagai modal untuk jenjang yang lebih lanjut dan berguna bagi kehidupan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>7</sup>

Untuk memicu dan merangsang minat serta membantu peserta didik dalam materi pembelajaran matematika, diperlukan media pembelajaran yang sesuai sehingga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan menumbuhkan minat peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang seru dan menyenangkan.

Seperti yang disampaikan oleh Azhar Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat

---

<sup>7</sup>Intan Dwi Hastuti, Surahmat, dan Sutarto, Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar, (Mataram:Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala, 2019), 2-3.

<sup>8</sup> Adinda Cahyani et al., “Studi Literatur: Pemilihan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, No 1, (Februari 2024):71, <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.290238>

membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>9</sup>

Pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar kelas III semester ganjil, salah satu materi yang diajarkan yaitu satuan panjang. Dimana didalamnya menjelaskan tentang tinggi, panjang, dan jarak suatu benda, mengenal alat ukur yang berkaitan dengan satuan ukur serta pengkonversian satuan panjang yang didalamnya meliputi perkalian dan pembagian.

Salah satu teknologi dan teknik yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan memanfaatkan teknologi website game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya khususnya dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar.<sup>10</sup>

Sebagaimana yang telah dicantumkan pada Al-Quran surah An- Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ

وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۚ

Artinya : “kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka

<sup>9</sup> Arsyad Azhar, *Media Pengajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2011),15.

<sup>10</sup> Rahman, Tresnawati, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *Jurnal Algoritma*, No 1 (April 2016): 184-190, <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13- 1.184>

memikirkan.”<sup>11</sup>

Tafsir wajiz, menjelaskan bahwa ayat 44 dari surat An-Nahl ini bahwa diturunkan adz-dzikir, yakni Al-Qur'an, kepadamu, wahai Nabi Muhammad, agar engkau menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka berupa tuntunan dan petunjuk dalam kitab tersebut agar mereka tahu dan mengikuti jalan yang benar dan agar mereka memikirkan hal-hal yang menjadi pelajaran untuk kemaslahatan mereka di dunia dan akhirat.

Berdasarkan tafsir dan ayat tersebut memuat beberapa nilai yang didalamnya berkaitan dengan media pembelajaran, khususnya pada ayat ini diadakannya media pembelajaran agar peserta didik dapat memikirkan apa yang mereka dapat dari penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*.

*Educaplay* adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini menyediakan berbagai macam template permainan yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Beberapa contoh template permainan yang tersedia di *educaplay* antara lain : *froggy jumps*, *unscramble letters game*, *crossword puzzle*, *ABC game*, *Memory game*, *Quiz*, *matching column game*, *riddle*, *video quiz*, *dictation game*, *dialogue game*.

Selain itu, *Educaplay* juga menyediakan fitur untuk membuat

---

<sup>11</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Departemen Agama, 2009), 231.

permainan sendiri, sehingga guru dan peserta didik dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti *educaplay*, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Adapun rumah yang dibuat oleh peneliti berbentuk link pada situs *lynk.id* dimana didalamnya terdapat beberapa room yaitu program tahunan, program semester, RPP, buku materi satuan panjang, soal dan jawaban satuan panjang, buku panduan penggunaan media *educaplay*, permainan *froggy jump educaplay* dan permainan *matching pairs educaplay*.

Pada pembelajaran matematika yang efektif, efisien dan materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik, seharusnya pendidik menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan gara proses pembelajaran dan peserta didik menjadi aktif dan terarah. akan tetapi, pada kenyataannya berdasarkan pada pelaksanaan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di MIN 3 Jember, dengan mewawancarai wali kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani yaitu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pada kelas III menggunakan kurikulum merdekayang mana memuat materi satuan panjang pada pembelajaran matematika.

---

<sup>12</sup> Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, "Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah dan Sekolah," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, No 03 (Desember 2023):5811.

ustadzah Ika juga menjelaskan bahwasannya pada kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani media pembelajaran berbasis *educaplay* dan *lynk.id* belum pernah diterapkan melainkan media yang digunakan sehari-hari yaitu menggunakan buku/LKS, tidak hanya itu tetapi juga menggunakan media yang berbasis teknologi dengan menggunakan LCD proyektor agar peserta didik tidak bosan dan lebih mudah untuk memahami materi.<sup>13</sup>

Terdapat banyak persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu: Metode pembelajaran konvensional yang selalu diterapkan, jarang penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, munculnya fenomena kejenuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dalam pembelajaran matematika, serta sifat pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, sehingga mengakibatkan penangkapan materi yang sulit untuk diterima peserta didik, mengakibatkan kejenuhan, kebosanan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi yang mana bisa menghilangkan kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran, menghilangkan ketakutan anak dalam kata belajar, sehingga diharapkan dengan adanya game edukasi yang menarik ini, anak tidak akan menyadari jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan anak akan menjadi senang dan mau belajar dengan berbasis media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*

---

<sup>13</sup>Ika Zulik Nurhayati, diwawancarai oleh penulis, Jember 10 Oktober 2023.

*Lynk.id* dan *educaplay* merupakan media pembelajaran yang berbasis digital yang dapat diakses melalui website. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dalam menyenangkan dan peserta didik aktif saat pembelajaran berlangsung karena media *educaplay* ini sendiri memiliki beberapa fitur permainan dimana didalamnya terdapat quiz.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nadhila Fernanda dalam artikel jurnal (2024) dengan hasil yaitu “persentase ketuntasan peserta didik adalah 26%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 59% dengan 16 peserta didik mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 85% dengan 23 peserta didik tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *educaplay* secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya.”<sup>14</sup> Tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak hanya mengembangkan *educaplay* saja melainkan menggabungkan dua media yaitu media *lynk.id* dan *educaplay*.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* adalah sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik untuk bisa memahami materi satuan panjang dengan mengkombinasikan game edukasi yang mana dapat mengurangi rasa bosan dan rasa jenuh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, serta mendukung proses

---

<sup>14</sup> Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, Ratna Susanti, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya,” *Journal of Science and Education Research*, No 2 (Agustus 2024): 58.

pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember ?
3. Bagaimana keefektifitasan pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember ?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan produk berupa media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifitasan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan :

1. Media pembelajaran berbentuk link berupa *soft file* dengan tampilan menarik dan dapat diakses secara *online* menggunakan media elektronik seperti laptop, komputer, atau *mobile phone* yang memiliki akses/koneksi internet.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com) dan [www.lynk.id.com](http://www.lynk.id.com)
3. Media pembelajaran ini berisikan mengenai materi satuan panjang kelas III semester ganjil SD/MI.
4. Media pembelajaran ini memuat judul kuis, menu start, tampilan soal dan jawaban, skor hasil perolehan, serta keterangan soal yang benar dan salah.

5. Media pembelajaran ini menggunakan beberapa template dan gambar yang menarik diantaranya yaitu *froggy jumps*, *unscramble letters game*, *crossword puzzle*, *ABC game*, *memory game*, *quiz*, *matching column game*, *riddle*, *video quiz*, *dictation game*, *dialogue game*.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.**

Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan maka peneliti memiliki manfaat sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan memberikan sumbangan ilmiah untuk memperluas dunia pendidikan, khususnya dalam memperdalam pemahaman pembelajaran matematika yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a) Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi satuan panjang.
- 2) Dapat menumbuhkan rasa semangat dan antusias peserta didik dalam mengerjakan soal-soal menggunakan media pembelajaran *educaplay*.

###### b) Bagi Guru

- 1) Untuk memantapkan proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.
  - 2) Sebagai bahan referensi untuk membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
  - 3) Menambah pengetahuan guru mengenai penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*
- c) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dan juga menemukan alternatif baru dalam meningkatkan proses pembelajaran terutama dalam berlangsungnya proses pembelajaran dan juga diharapkan sekolah dapat mengoprasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan adanya kemajuan zaman ini.

- d) Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dalam menambah wawasan serta pengalaman dan memberi gambaran atau informasi tentang pengembangan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*.

- e) Bagi Peneliti Lain

Menambah pemahaman dan wawasan terhadap media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* serta sebagai bekal dalam penelitian selanjutnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi

Beberapa Asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah :

- a) Media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dapat diakses menggunakan PC, laptop dan *handphone*.
  - b) Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - c) Media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* ini dapat menambah pengetahuan guru agar proses pembelajaran lebih efektif.
  - d) Guru dapat memantau langsung nilai dari tiap peserta didik.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.

Beberapa keterbatasan dan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada materi satuan panjang kelas III dengan menggunakan *lynk.id* dan *educaplay*
- b. Media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini hanya diuji cobakan di kelas III di MIN 3 Jember.
- c. Produk media pembelajaran ini membutuhkan kuota internet atau Wifi agar dapat diakses.
- d. Media pembelajaran ini hanya diuji sampai tahap efektivitas media saja.

## **G. Definisi Istilah**

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan

efektif.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III.

## 2. *Educaplay*

*Educaplay* merupakan game edukasi berbasis website yang membuat berbagai macam media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam pengoperasiannya, dimana guru dan peserta didik dapat membuat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. *educaplay* memiliki banyak template yang menarik didalamnya, peneliti akan menggunakan template *forggy jumps*, dimana didalamnya terdapat soal-soal dan berbagai pilihan jawaban.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini media pembelajaran *educaplay* dibuat dengan mengakses website *educaplay*. Didalamnya terdapat beberapa template yang bisa digunakan diantaranya yaitu *froggy jumps*, *unscramble letters game*, *crossword puzzle*, *ABC game*, *Memory game*, *Quiz*, *matching column game*, *riddle*, *video quiz*, *dictation game*, *dialogue game*.

## 3. *Lynk.id*

*Lynk.id* merupakan platform pembuatan halaman website yang dapat digunakan untuk berbagi berbagai link. *Lynk.id* dapat dijadikan salah satu bentuk inovasi baru dalam media pembelajaran dimana didalamnya

terdapat beberapa room atau komponen perangkat pembelajaran. *Lynk.id* ini bertujuan untuk memudahkan pendidik untuk meninjau beberapa komponen perangkat pembelajaran yang telah dibuat.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini *lynk.id* dibuat melalui situs website dengan isi didalamnya terdapat prota, promes, modul ajar, tujuan pembelajaran, peta konsep, buku panduan penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* buku materi satuan panjang, soal dan jawaban satuan panjang, 3 game edukasi berbasis *educaplay* yang diantaranya game *froggy jumps*, *quiz*, dan game *matching pairs*.

#### 4. Pembelajaran matematika

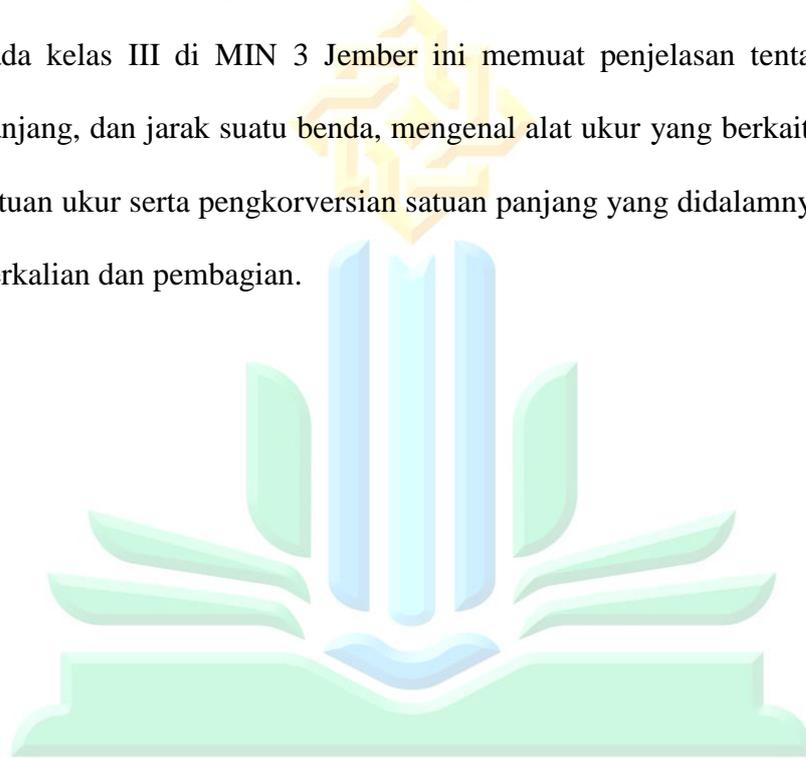
Pembelajaran matematika merupakan proses interaktif antara guru dan siswa dalam pembelajaran berpikir dan logis yang dibuat oleh guru dengan menggunakan metode yang menarik agar pembelajaran matematika bisa ditangkap secara maksimal, serta siswa mampu belajar lebih efektif dan efisien. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan dunia nyata dan memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini pembelajaran matematika banyak sekali materi yang dapat disampaikan kepada peserta didik khususnya dikelas III semester ganjil, dimana didalamnya terdapat salah satu materi yaitu materi satuan panjang.

#### 5. Satuan Panjang

Satuan panjang adalah standart ukuran yang digunakan untuk mengukur jarak benda dari ujung ke ujung. Dan satuan panjang merupakan satuan yang digunakan untuk mendeskripsikan ukuran tinggi, panjang, jarak tempat, atau objek yang diukur.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini materi satuan panjang pada kelas III di MIN 3 Jember ini memuat penjelasan tentang tinggi, panjang, dan jarak suatu benda, mengenal alat ukur yang berkaitan dengan satuan ukur serta pengkonversian satuan panjang yang didalamnya meliputi perkalian dan pembagian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada sumber penelitian ataupun tulisan sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa ahli peneliti yang melaksanakan penelitian sebelumnya terkait pada penelitian yang akan dilakukan sejauh pengamatan ini ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Ristina Dwi Utami tahun 2023. Jurnal ilmiah pendidikan dasar dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah dan Sekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *educaplay* dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi aturan di rumah dan sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan 18 siswa kelas II SD sebagai subjek penelitian. Pemanfaatan aplikasi *educaplay* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi aturan di rumah dan sekolah membawa dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun tantangan masih ada, upaya pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat mengoptimalkan manfaat aplikasi ini dalam mendukung pendidikan karakter siswa

Indonesia.<sup>15</sup>

2. Penelitian Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, Ratna Susanti tahun 2024.

*Journal of Science and Education Research* dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil pembelajaran pendidikan Pancasila, di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya, dengan memanfaatkan platform media *educaplay* sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Subjek penelitian terdiri dari 27 peserta didik di kelas IVB SDN dukuh Kupang III Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, persentase ketuntasan peserta didik adalah 26%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 59% dengan 16 peserta didik mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 85% dengan 23 peserta didik tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *educaplay* secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya.<sup>16</sup>

3. Penelitian Romlah tahun 2022. Jurnal penelitian dengan judul “Permainan

---

<sup>15</sup> Ristina Dwi Utami, “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, No 3 (Desember 2023):5808.

<sup>16</sup> Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, Ratna Susanti, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya,” *Journal of Science and Education Research*, No 2 (Agustus 2024): 58.

Edukatif Dengan *Educaplay*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam pengerjaan penelitian ini. Kreativitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran sangat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Termasuk kepiawaian memilih instrumen evaluasi yang interaktif yang sesuai dengan perkembangan anak dan dinamika zaman. *Educaplay* adalah aplikasi yang menarik untuk membuat kuis berbasis permainan edukatif yang dapat dilaksanakan secara moda daring. Sehingga sangat aplikatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi, implementasi permainan edukatif dengan *educaplay* adalah sebagai daya dukung lingkungan belajar yang sesuai dengan peserta didik saat ini disebut sebagai generasi digital native.<sup>17</sup>

4. Penelitian Vita Rahmawati, Parrisca Indra Perdana tahun 2024. Jurnal pendidikan tambusai dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1". Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Negeri Polagan 1 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *educaplay*. Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan. Penggunaan media pembelajaran juga

---

<sup>17</sup> Romlah, "Permainan Edukatif Dengan *Educaplay*," (Desember, 2022): 2.

mulai berkembang dengan memanfaatkan teknologi seperti media *educaplay*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Polagan 1 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V. Semua data dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Masalah yang peneliti temukan bahwa di SD tersebut guru-guru masih menggunakan metode yang konvensional. Hasil dari implementasi media *educaplay* ini terlihat bahwa siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan *educaplay*.<sup>18</sup>

5. Penelitian Pramaishella Adinda Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, Cerianing Putri Pratiwi tahun 2024. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Digital *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis media digital *Educaplay* mempengaruhi keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Ganung Kidul. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah Teknik Sampling Jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, dokumentasi dan observasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media

---

<sup>18</sup> Vita Rahmawati, Parrisca Indra Perdana, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, No 2 (Juni 2024):21907.

digital *Educaplay* mempengaruhi keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Ganung Kidul. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata, siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,89 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 68,79. Hasil tersebut didukung oleh hasil dari hipotesis yaitu *Zhitung* sebesar -4,389 dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000.<sup>19</sup>

**Tabel 2.1**

**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Ristina Dwi Utami	Pemanfaatan Aplikasi <i>Educaplay</i> pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah dan Sekolah	Menggunakan media <i>educaplay</i> Jenjang SD/MI	- Subjek penelitian kelas II. - Pembelajaran pendidikan pancasila - Materi aturan di rumah dan sekolah	- Subjek penelitian kelas III. - Pembelajaran matematika - Materi satuan panjang
2.	Nadhila Fernanda, Anna	Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan	Menggunakan media <i>educaplay</i>	-Subjek penelitian kelas IV SDN	- Subjek penelitian kelas III MI

<sup>19</sup> Pramaishella Adinda Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, Cerianing Putri Pratiwi, "Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Digital *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV," *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, No 3 (Mei 2024):452.

	Roosyanti, Ratna Susanti	Pancasila Melalui Media <i>Educaplay</i> di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya	Jenjang SD/MI	-Pembelajaran pendidikan pancasila	- Pembelajaran matematika
3.	Romlah	Permainan Edukatif Dengan <i>Educaplay</i>	Menggunakan media <i>educaplay</i>	Jurnal penelitian	Penelitian skripsi
4.	Vita Rahmawati, Parrisca Indra Perdana	Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game <i>Educaplay</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan I	Menggunakan media <i>educaplay</i> Jenjang SD/MI	-Subjek penelitian kelas V. -Jurnal penelitian	-Subjek penelitian kelas 3 MI -Mata pelajaran matematika Jenjang SD/MI
5.	Pramaishella Adinda Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, Cerianing	Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital <i>Educaplay</i>	Menggunakan media <i>educaplay</i> Jenjang SD/MI	Subjek penelitian kelas IV. Pembelajaran bahasa indonesia Materi teks	Subjek penelitian kelas III. Pembelajaran matematika Materi satuan panjang

	Putri Pratiwi	terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV		narasi	
--	---------------	---	--	--------	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas maka penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini berfokus pada media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dengan materi satuan panjang kelas III. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini memang sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun masih belum banyak yang mengambil penelitian tentang media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada materi satuan panjang kelas III.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a) Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat, grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali infoemasi visual dan verbal. Dalam penegrtian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>20</sup> Hal tersebut senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer bahwa media

<sup>20</sup> Cecep Kustandi Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran : Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 7.

pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

Dari pemaparan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan, pada hakikatnya media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pada pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran akan tercapai, tersampaikan secara jelas, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

#### b) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa fungsi yang dapat dirasakan dalam suatu pembelajaran, yaitu menurut Sadiman, secara umum suatu media memiliki fungsi yang sama diantaranya: a) Sebagai sarana informasi bagi masyarakat b) Membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. c) Sebagai sarana sosialisasi pendidikan bagi masyarakat luas dan bagi peserta didik. d) Sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat, gagasan dan ide kepada publik<sup>22</sup>

Karena fungsi pembelajaran menjadi sangat penting dalam sebuah pembelajaran, menurut Levie & Lentz mengemukakan empat

---

<sup>21</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (Agustus 2018): 103–114.

<sup>22</sup> Bagas Kurniawantias, "Penggunaan Media Pembelajaran KODING (Koran Dinding)," *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 5, No. 1 (Juni 2021): 74–79.

fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

- a) Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c) Fungsi kognitif. Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi kan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena dengan media pembelajaran dapat membantu serta mendukung penyampaian materi dari guru kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih

---

<sup>23</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dam Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, No. 1 (Juli 2018): 89.

memahami apa isi materi tersebut, dengan begitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik yang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut dirasakan ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, g) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>24</sup>

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam memilih media yang akan diterapkan dalam pembelajaran harus memperhatikan prinsip

---

<sup>24</sup> Isran Rasyid, Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, No. 1 (Juni 2018): 91–96.

sehingga manfaat dan fungsi media pembelajaran dapat membuahkan hasil secara maksimal.

d) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang harus diperhatikan agar manfaat dan fungsi media dapat dirasakan secara baik diantaranya yaitu :

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya pendidik dapat membuatnya sendiri.
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis medianya pendidik mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran
- e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik, dalam memilih media harus sesuai dengan taraf berfikir peserta didik sehingga makna

yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para peserta didik.<sup>25</sup>

## 2. *Educaplay*

### a) Pengertian *Educaplay*

*Educaplay* adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran matematika.

*Educaplay* juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan peserta didik dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti *educaplay*, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Educaplay* juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis

---

<sup>25</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 4-5.

serta menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam belajar.<sup>26</sup>

b) Macam-Macam Permainan *Educaplay*

Terdapat berbagai macam game atau permainan yang disediakan didalam *educaplay* ini dengan berbagai macam fitur atau template dan fungsi dalam penggunaannya, diantaranya yaitu :

- 1) *Froggy jumps*, permainan *froggy jumps* atau permainan lompat katak adalah permainan lompat katak untuk menuju pantai atau daratan dengan aman, caranya adalah dengan memilih tempat lompat yang tepat. Jenis soal untuk membuat permainan ini adalah *multiple choice*.
- 2) *Unscramble letters game*, permainan menyusun huruf ini adalah permainan yang digunakan untuk mengajarkan frasa atau daftar kata. Manfaat dari permainan ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengolah atau menyusun kata, melatih kesabaran dan sikap sportif, meningkatkan daya ingat.
- 3) *Crossword puzzle*, permainan teka teki silang ini bias digunakan dalam berkelompok yang maa kata yang harus di tebab dari petunjuk yang disediakan. Petunjuk dapat berupa teks, gambar ataupun audio.
- 4) *Word search puzzle*, teka teki pencarian kata digunakan untuk mencari kata atau frasa yang tersembunyi. Beberapa manfaat permainan ini adalah mengasah kemampuan bahasa dan

---

<sup>26</sup> Ristina Dwi Utami, "Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah," 5808.

komunikasi, mengasah kreativitas dan membantu anak berpikir cepat, melatih konsentrasi dan mengasah kemampuan memecahkan masalah.

5) *ABC game*, bentuk permainan ini adalah permainan huruf (A-Z) yang disusun berbentuk lingkaran, dan setiap huruf akan diberi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik.

6) *Memory game*, permainan ini dilakukan dengan mengumpulkan kartu yang berpasangan. Peserta didik bias memasang kartu yang tertera berdasarkan jenis dan letaknya. Setiap kartu bias berisikan gambar, teks ataupun audio. Permainan ini dapat memberdayakan daya ingat siswa.

7) *Quiz*, guru bisa membuat kuis melalui permainan quiz ini dengan menggunakan file berbentuk teks ataupun multimedia. Bentuk soalnya bisa berupa pilihan ganda dan jawaban singkat.

8) *Matching column game*, siswa dapat mencocokkan setiap elemen yang ada di dua kolom yang berbeda sesuai dengan pasangannya.

9) *Riddle*, permainan ini seperti permainan tebak gambar. Guru harus memberikan clue berupa teks dan audio sehingga peserta didik bisa menebak gambar dan jawaban yang tepat sesuai dengan petunjuk yang diberikan.<sup>27</sup>

10) *Video quiz*, pada permainan ini, guru bisa membuat soal-soal

---

<sup>27</sup> Kompasiana, "Belajar Jadi Makin Asyik Dengan Educaplay" 26 november 2022, <https://www.kompasiana.com/selvi23/6382126c4addee390c3f41d2/belajar-jadi-makin-asyik-dengan-eduaplay?page=all#section>

yang berkaitan dengan cuplikan video youtube dengan cara memasukan pertanyaan tersebut kedalam video. Dengan menggunakan video quiz ini, guru bisa mengajak peserta didik menjawab soal-soal sambil menonton.

11) *Dictation game*, dalam permainan ini, guru dapat merekam atau mengunggah teks lisan. Peserta didik mendengarkan kata-kata tersebut dan harus mengetik apa saja yang didengar.

12) *Dialogue game*, permainan ini bisa membantu siswa berlatih dialog atau percakapan. Peserta didik dapat memutar dan mendengarkan suatu percakapan kemudian mereka bisa mengulangi dialog itu sendiri.<sup>28</sup>

### 3. *Lynk.id*

#### a. Pengertian *Lynk.id*

*Lynk.id* adalah salah satu perangkat lunak pembuatan halaman website yang bisa digunakan untuk berbagi berbagai link dari media sosial atau platform lainnya. Platform ini memudahkan untuk mengelola berbagai tautan dalam satu halaman yang mudah diakses oleh siapa saja.

Penggunaan platform digital yang memiliki layanan penyediaan interaksi dan memungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran akan membantu mempermudah pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan proses belajar belajar.

---

<sup>28</sup> Kompasiana, "Belajar Jadi Makin Asyik Dengan Educaplay" 26 november 2022, <https://www.kompasiana.com/selvi23/6382126c4addee390c3f41d2/belajar-jadi-makin-asyik-dengan-educaplay?page=all#section>

Keberhasilan proses pembelajaran daring model ditentukan oleh pemanfaat teknologi penyedia layanan interaksi guru dan peserta didik yang menunjang interaksi disediakan oleh platform-platform digital dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai.<sup>29</sup>

Penggunaan *lynk.id* dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis web akan membantu mempermudah peserta didik dan pendidik dalam mengakses pembelajaran dimana dan kapan saja secara praktis dan gratis serta bebastanpa mengganggu ruang penyimpanan handphone pendidik maupun peserta didik, karena website ini akan menyiapkan dan menampilkan bahan ajar dalam satu tampilan web yang akan menghubungkan dengan produk bahan ajar tanpa perlu pengakses untuk mendownload bahan ajar yang akan digunakan.<sup>30</sup>

b. Kelebihan *Lynk.id*

Pada penggunaan *lynk.id* untuk pengembangan media pembelajaran tentu saja *lynk.id* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu :

- 1) Membantu guru untuk menampilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Meskipun awalnya website ini digunakan untuk membantu penjualan online atau promosi produk tetapi website ini juga masih relevan digunakan dalam pembelajaran.

---

<sup>29</sup> Muhammad Hasbi Assidiqi dan Woro Sumarni, "Pemanfaatan Platform Digital Dimasa Pandemic Covid-19," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, No 1(April 2020): 301.

<sup>30</sup> Sunyono, Viyanti, & Efendi, "Reinforcement on Students' Scientific Literacy: Development of Worksheet Based Lynk," *Atlantis Press SARL*, No 1 (Mei 2023): 254. .  
[https://doi.org/10.2991/978-2-38476-046-6\\_15](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-046-6_15)

2) Peserta didik akan diberikan kemudahan untuk mengakses *lynk.id* karena website ini diakses secara online dan tidak perlu mengganggu penyimpanan internal telephone.

c. Kelemahan *Lynk.id*

Pada penggunaan *lynk.id* untuk pengembangan media pembelajaran tentu saja *lynk.id* memiliki beberapa kelemahan yaitu : setiap pengguna hanya memiliki satu akun tampilan maka untuk setiap pertemuan yang berbeda, dengan materi yang berbeda maka guru atau pendidik perlu mengupload ulang postingan dengan link yang baru.<sup>31</sup>

4. Pembelajaran Matematika di MI

a) Pengertian Pembelajaran Matematika di MI

Pembelajaran matematika adalah usaha sadar guru untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan siswa serta membantu siswa dalam belajar matematika agar tercipta komunikasi matematika yang baik sehingga matematika itu lebih mudah dipelajari dan lebih menarik.<sup>32</sup> Sedangkan menurut Soebinto mengatakan bahwa “Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi

---

<sup>31</sup> Suryaman dan Sri Karningsih, “*Development of Civility and Pancasila Education Learning Media Based on Web Link assisted Lynk. id to Improve the Learning Outcomes of Elementary School,*” 3.

<sup>32</sup> Evi Soviawati, “Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar,”84.

tentang bahan matematika yang dipelajari.<sup>33</sup> Sehingga, guru harus mempunyai model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika agar siswa senang terhadap matematika dan mendapatkan pengalaman yang optimal dari pembelajaran matematika.

Pada pembelajaran matematika untuk peserta didik di SD/MI harus bersifat konkret dan sesuai dengan konsep materi yang dipelajarinya. Pada dasarnya peserta didik dimulai dari umur 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka masih berada pada fase operasional konkret.<sup>34</sup> Maka dari itu pada pembelajaran matematika sangat tepat apabila menggunakan media atau alat peraga untuk membantu menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret. Bahwasanya matematika dijelaskan oleh Dienes dalam Ruseffendi mengungkapkan bahwa setiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan dapat dipahami dengan baik. Maka hal ini mengandung arti benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan apabila dimanipulasi dengan baik untuk pengajaran matematika.<sup>35</sup>

#### b) Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Kelas III MI

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada

---

<sup>33</sup> Soebinto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Bulak Rukem I/258 Surabaya," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No 1 (Januari 2013):3-4.

<sup>34</sup> Ratu Atih, Rifqi Rijal, "Peningkatan Belajar Matematika Tentang Operasional Perkalian Pecahan Melalui Metode Resitasi," *Jurnal Ibtida' i*, No. 03 (Februari 2016): 56.

<sup>35</sup> Ruseffendi, *Pengantar Kepada Guru Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA* (Bandung: Tarsito, 1995).89.

Capaian Pembelajaran (CP). Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana peserta didik untuk mencapai kompetensi.<sup>36</sup> Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Pembelajaran matematika kelas III SD/MI memiliki Capaian Pembelajaran pada kelas III semester 1 yang terdiri dari : a) bilangan cacah sampai 1000, b) kalimat matematika, c) pengukuran panjang dan berat, d) unsur-unsur bangun datar dan e) penyajian data dalam tabel.

c) Materi Satuan Panjang

Panjang adalah jarak yang membujur dari ujung ke ujung. Sedangkan satuan adalah standar atau dasar ukuran. Jadi bisa disimpulkan bahwa satuan panjang adalah standar ukuran yang digunakan untuk mengukur jarak benda dari ujung ke ujung. Satuan panjang merupakan satuan yang digunakan untuk mendeskripsikan ukuran tinggi, panjang, jarak tempat, atau objek yang diukur. Satuan ini akan berbeda-beda tergantung benda apa yang akan diukur.

Pengukuran satuan panjang dapat dibagi menjadi dua yaitu tidak baku dan baku. Satuan ukuran panjang tak baku adalah satuan yang tidak standar seperti depa, hasta, dan jengkal dikatakan tidak

---

<sup>36</sup> Nasaruddin, "Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah," *Al-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, No 2 (Oktober 2013): 76.

baku karena tidak memiliki ukuran yang sama. Seperti satu jengkal antara orang dewasa dengan anak-anak berbeda. Satuan ukuran panjang baku adalah satuan yang sifatnya tetap karena sudah ditetapkan melalui perjanjian internasional. Yang diantaranya km, hm, dam, m, dm, cm, mm.

Mengukur secara sederhana dapat diartikan sebagai membandingkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Salah satunya disebut objek yang diukur dan satunya lagi disebut alat ukur. Alat ukur pada akhirnya berkaitan dengan satuan ukur. Ketika seseorang mengukur panjang tongkat dengan 7 kali panjang pensil maka tongkat adalah objek yang diukur, sedangkan pensil adalah alat ukur dan pada akhirnya menjadi satuan ukur.<sup>37</sup>

Macam-macam tangga satuan panjang antara lain: km (kilometer), hm (hektometer), dam (dekameter), m (meter), dm (desimeter), cm (centimeter) dan mm (milimeter). Untuk

perhitungannya, setiap perubahan naik ke atas satu tangga dibagi dengan 10. Sebaliknya, setiap turun ke bawah satu tangga dikali dengan 10.

---

<sup>37</sup> Abdul Hakim Fathani, *Matematika Hakika & Logika* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), 75.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini berupa *Research And Development* (RnD). Metode penelitian dan pengembangan (RnD) merupakan metode yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji efektivitas dari produk yang dibuat.<sup>38</sup>

Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah atau proses yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau bisa juga untuk menyempurnakan produk yang telah ada dimana pengembangan ini nantinya dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember.

Model pengembangan dan penelitian yang peneliti gunakan pada produk yang akan dikembangkan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini merupakan suatu pendekatan yang menekankan bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.<sup>39</sup> Desain intruksional ADDIE yang efektif akan berpacu pada

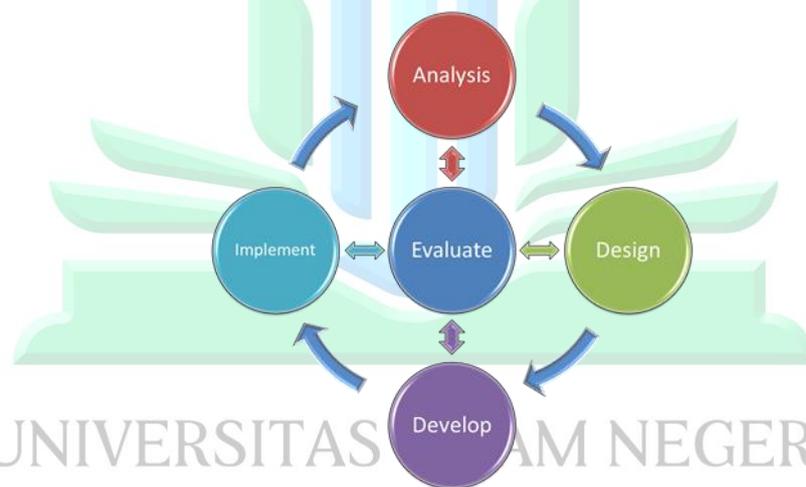
---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta,2011), 297.

<sup>39</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianto, *Model penelitian pengembangan ADDIE & R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic&Research Institute,2020),29.

penerapan, pengetahuan dan masalah yang dialami. Model Pembelajaran ADDIE ini diterapkan dengan pendekatan sistem yang efektif, efisien dan juga prosesnya yang bersifat interaktif antara pendidik, peserta didik dan juga lingkungan.

Model ADDIE ini digunakan sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada pada analisis kebutuhan, pengembangan produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tahapan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap antara lain: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* untuk menghasilkan sebuah produk yang siap digunakan pada proses pembelajaran.<sup>40</sup>



UNIVERSITAS SAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Gambar 3.1**  
**Model Pengembangan ADDIE**

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*,

---

<sup>40</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianto, *Model penelitian pengembangan ADDIE & R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic&Research Institute,2020),29.

*Implementation*, dan *Evaluation*), tahap-tahap pada model ini berkaitan satu dengan yang lain sehingga penggunaan model ADDIE ini harus dilakukan dengan berkesinambungan dan secara bertahap.<sup>41</sup> Dengan menggunakan model ADDIE nantinya akan menghasilkan sebuah produk dari peneliti yaitu sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat beberapa tahap-tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yaitu sebagai berikut :

a. *Analysis* (Analisis)

Pada kegiatan ini sendiri ada beberapa hal yang perlu dianalisis. Pertama yaitu analisis mengenai masalah dasar yang terdapat pada kegiatan pembelajaran. Kedua yaitu analisis terhadap karakteristik peserta didik baik berdasarkan pengetahuan ataupun keterampilan. Setelah itu lanjut pada analisis yang ketiga yaitu menganalisis fakta, konsep dan prosedur materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar nantinya pengembangan media pembelajaran dapat relevan sesuai dengan materi pembelajaran. Dan analisis yang terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran, yang mana hal ini adalah salah satu langkah yang digunakan untuk memahami kemampuan atau kompetensi para peserta didik.<sup>42</sup>

Berdasarkan observasi karakteristik peserta didik dalam memahami

---

<sup>41</sup> Benny, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Kencana, 2016), 23.

<sup>42</sup> Nilam R. Bay et al., "Pengembangan Media Komik Dengan Metode *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV", *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, No. 01 (Juli 2019): 63, <https://doi.org/1026877/aks.v10i1.3741>.

mata pelajaran matematika yang diterapkan oleh guru yaitu menggunakan metode ceramah dengan latihan soal-soal yang ada di LKS.

b. *Design* (Desain/Perencanaan)

Pada tahap desain ini meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran. Adapun diantaranya:

1. Merancang materi pembelajaran

Pada sesi proses merancang materi pembelajaran ini, ada sejumlah hal yang perlu dilakukan yaitu seperti menentukan Capaian Pembelajaran (CP) tentang materi satuan panjang, merumuskan tujuan pembelajaran, memilih dan mengembangkan materi.<sup>43</sup>

2. Merancang desain media pembelajaran menggunakan website *educaplay* seperti berikut :

- a) Memilih template game yang akan digunakan
- b) Mengisi soal-soal HOTS dan jawaban yang akan diberikan kepada peserta didik dalam template yang di pilih.

- c) Menguji coba dan mengecek ketepatan penggunaan game dan soal-soal yang ada.

3. Merancang desain media pembelajaran menggunakan website *lynk.id* seperti berikut :

Membuat macam-macam room yang berisikan prota, promes, modul ajar, tujuan pembelajaran, peta konsep, buku panduan

---

<sup>43</sup> Nilam R. Bay et al., "Pengembangan Media Komik Dengan Metode *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV",63.

penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*, buku materi satuan panjang, soal dan jawaban satuan panjang, 3 game edukasi berbasis *educaplay* yang diantaranya game *froggy jumps*, *quiz*, dan game *matching pairs*.<sup>44</sup>

c. *Development* (Pengembangan)

Pada proses pengembangan media pembelajaran diperlukan pengembangan dalam perangkat produk. Tahapan ini bertujuan membentuk serta menguji keabsahan produk yang telah dibuat, hasil dari tahapan ini guru dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan juga ahli materi. Kemudian merevisi media pembelajaran yang disesuaikan dengan saran dan masukan dari para validator ahli media dan juga validator ahli materi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap dimana media pembelajaran yang telah dirancang diimplementasikan atau diterapkan pada situasi kelas yang nyata. Tahapan ini dilaksanakan untuk melakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat pada proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan pengujian ini diharapkan nantinya akan diketahui kelayakan dan juga keefektifan dari media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang di MIN 3 Jember.

---

<sup>44</sup> Nilam R. Bay et al., "Pengembangan Media Komik Dengan Metode *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV", 64.

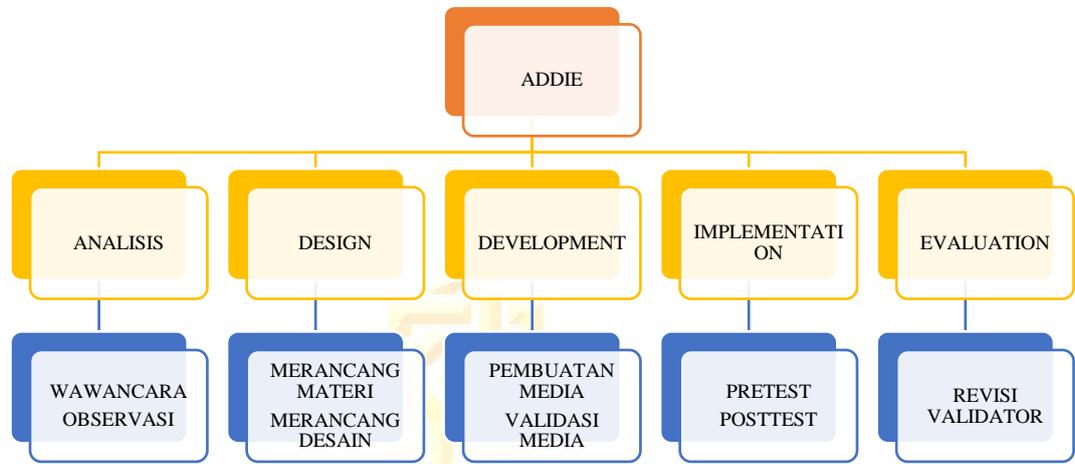
Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini media *lynk.id* dan *educaplay* dapat meningkatkan capaian pembelajaran hasil belajar peserta didik melalui pengujian *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *one group pretest-posttest*.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah dilakukannya implementasi terhadap media pembelajaran yang dibuat, selanjutnya adalah tahap evaluasi yang mana evaluasi yaitu suatu proses dalam melaksanakan prosedur untuk meningkatkan nilai dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa hal yang dapat menjadi tolak ukur sebagai evaluasi yaitu :

1. Sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.
2. Peningkatan kemampuan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.
3. Keuntungan yang bisa didapatkan oleh pihak sekolah dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Gambar 3.2**

**Model ADDIE yang Dikembangkan  
(Diolah oleh Peneliti dari Berbagai Sumber)**

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan bertujuan agar produk dapat mencapai kriteria pembelajaran. Adapun kriterianya mencakup keefektifitasan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk tersebut. Adapun tahap uji coba yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

#### **1. Desain uji coba**

Untuk pengujian dilakukan oleh validator ahli media materi dan pembelajaran mengenai produk yang telah dibuat untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, aspek media dan penilaian oleh pengguna. Terdapat dua tahapan dalam uji coba prosuk untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yaitu validasi ahli dan uji coba pengguna.

## 2. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, peserta didik dan guru.

### a) Ahli Media

Ahli media merupakan seorang ahli validator media yang memberikan validasi, dalam konteks ini validator ahli media merupakan seseorang yang kompeten di dalam materi yang peneliti ambil. Validator ahli media dipenelitian ini adalah bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., Adapun bapak Junaidi merupakan dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan bidang strategi pembelajaran.

### b) Ahli Materi

Ahli materi merupakan seorang ahli validator materi yang nantinya akan memberikan validasi, dalam hal ini validator ahli materi merupakan seseorang yang kompeten di dalam materi yang peneliti ambil. Validator ahli materi dipenelitian ini adalah ibu Dr. Umi Fariyah, M.M.,M.Pd., Adapun ibu Umi merupakan dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan bidang matematika.

### c) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan seorang ahli yang berkompeten dalam pembelajaran yang kemudian akan memberikan validasi, dalam hal ini validator ahli pembelajaran merupakan seseorang yang kompeten di dalam materi yang peneliti ambil. Validator ahli

pembelajaran dipenelitian ini adalah Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I., Adapun ibu Ika merupakan salah satu guru PNS yang ada di MIN 3 Jember.

d) Peserta didik

Peserta didik dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas III A yang diberi nama Syekh Abdul Qodir Jailani MIN 3 Jember yang berjumlah 31 peserta didik.

e) Guru

Dalam hal ini, ahli pembelajaran merupakan orang yang benar-benar memahami situasi kelas yaitu guru kelas III MIN 3 Jember ibu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I., Adapun ibu Ika merupakan salah satu guru PNS yang ada di MIN 3 Jember.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh merupakan data yang berasal dari hasil tinjauan ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini meliputi data kuantitatif dan kaulitatif yang nantinya akan dipergunakan untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

a) Data kuantitatif

Data ini berupa data bilangan yang di peroleh dari validator, angket respon peserta didik, angket respon guru dan penilaian hasil belajar (uji keefektifitasan), data dari hasil ini dipergunakan dalam menentukan kelayakan pada produk yang dikembangkan.

b) Data kualitatif

Data ini berupa kritik dan saran selama proses pengembangan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk deskriptif.

4. Instrument Pengumpulan Data

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian yang akan diisi berdasarkan penilaian validator/ ahli untuk menyatakan kelayakan media *lynk.id* dan *educaplay* Salah satu ciri penelitian adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpulan data. Instrumen selain manusia (seperti: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Angket dan Lembar Soal Tes).

a) Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang digunakan untuk menentukan data yang tepat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi aktif dimana dalam observasi ini peneliti terlibat langsung pada proses pembelajaran. Adapun observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan KBM sebanyak 1 kali, dimana hasil observasi yang diperoleh yaitu peserta didik mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran.

b) Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan guna untuk mendapatkan data perihal materi satuan panjang, penggunaan media pembelajaran,

jumlah sarana dan prasarana, dan juga mengenai jumlah peserta didik pada kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani. Temuan hasil wawancara diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.<sup>45</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semiterstruktur. Dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mewawancarai ibu Ika selaku guru kelas dan juga beberapa peserta didik yang diantaranya yaitu ananda Gibran, Amanda, Adinda, Citra dan Naflah.

c) Angket

Angket ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang harus dijawab.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran) serta angket respon peserta didik yang mana angket tersebut menggunakan pengukuran skala likert. Dalam penelitian ini, peneliti memberi angket kepada peserta didik kelas III A dengan jumlah sebanyak 31 peserta didik.

---

<sup>45</sup> Karunia Eka, Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2017) 342.

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*, 216.

d) Dokumentasi

Dokumentasi ialah gambaran catatan peristiwa masa lalu yang digunakan sebagai bukti dalam penelitian. Dokumentasi ini berisikan foto-foto kegiatan pada saat pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang dipergunakan untuk analisis data dan persyaratan selama uji coba produk. Adapun data dokumentasi yang digali yaitu data perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran.

e) Lembar soal tes

Lembar soal tes merupakan alat pengumpulan informasi yang berisi sejumlah pertanyaan, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan, mengukur tingkat pengetahuan, atau menilai bakat individu atau kelompok. Secara umum, tes dianggap sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman atau penguasaan subjek tertentu terhadap berbagai konten atau materi. Dalam lembar Untuk mengukur efektivitasnya, peneliti memanfaatkan *pretest* dan *posttest*. Pada tahap *pretest*, pertanyaan-pertanyaan disusun dalam berbentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal cerita. Sedangkan soal *posttest* peneliti memberikan soal pada bentuk media yang mana media tersebut terdiri dari 10 pertanyaan berbentuk audio. Alasan peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* karena peneliti ingin menguji efektifitas media *lynk.id* dan *educaplay* yang mana dalam hal ini yaitu peneliti membandingkan antara nilai *pretest*

dan *posttest*. Adapun peneliti membuat sendiri soal HOTS yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 10 soal pilihan ganda.

#### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan 2 teknik yaitu teknik analisis data kualitatif dan juga teknik analisis data kuantitatif.

##### a) Teknik Analisis Data Kualitatif

Kritik pada penelitian ini, saran yang diberikan validator dalam survei validasi, serta tanggapan para validator ahli materi, ahli media dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif penelitian ini ialah hasil validasi yang dilakukan oleh validator selama mengisi angket validasi. Data validasi dianalisis dan dijadikan dasar verifikasi produk berupa pembawa data yang dikembangkan. Kuesioner menggunakan skala *likert* untuk mengukur seberapa setuju atau tidak setuju responden terhadap suatu jawaban.

Data kualitatif yang diperoleh dari instrumen menggunakan skala likert. Pola pernyataan menggunakan pola ganjil sebanyak 5 buah yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

**Tabel 3.1**

##### **Skala Likert**

No	Kategori	Skor
1.	Sangat setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3

4.	Tidak setuju	2
5.	Sangat tidak setuju	1

b) Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan pengumpulan data berupa angka yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil respon para ahli, hasil *pretest* dan *posttest*.serta hasil angkat dari peserta didik.

Data kuantitatif diperoleh dengan hasil konversi data kualitatif yang berupa skor penilaian kualitatif. Hasil skor dari penilaian kuantitatif dilakukan analisis untuk mengetahui skor kelayakan media pembelajaran, skor rata-rata dan persentase kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan rumus :

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-ah =Validasi ahli

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor yang diharapkan

Analisis keefektifan dalam media *lynk.id* dan *educaplay* ditentukan berdasarkan hasil soal *pretest*, hasil soal *posttest* dan angket respon peserta didik.

1) Analisis hasil soal *pretest* dan *posttest*.

Pengolahan hasil *pretest* dan *posttes* melibatkan evaluasi nilai-nilai yang diperoleh dari jawaban peserta didik terhadap

soal tes kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada media *lynk.id* dan *educaplay*. Fungsi tes tersebut adalah untuk mengevaluasi seberapa baik peserta didik memahami materi yang diajarkan yaitu satuan panjang pada media ini terdiri 10 soal yang akan dijawab oleh peserta didik, total nilai tes kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

Data uji coba lapangan dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan efektivitas pembelajaran peserta didik antara yang menggunakan media pengembangan *lynk.id* dan *educaplay* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*. Perbandingan tersebut dihitung menggunakan rumus t-test dengan tingkat signifikansi 0,05 yang bertujuan untuk menilai perbedaan secara statistik.<sup>47</sup>

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = Uji t

D = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variasi

N = Jumlah Sampel

Sebelum melakukan uji T-Test perlu adanya melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat. Uji normalitas dilakukan

---

<sup>47</sup> Subana, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 131.

untuk mengetahui apakah residual yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk.  $e^{*}0,05$ , maka terdistribusi normal dan sebaliknya terdistribusi tidak normal.

## 2) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik pada pengembangan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* dilihat melalui pemberian angket yang didapat berdasarkan presentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*.

**Tabel 3.2**

### **Skala Likert Analisis Respon Peserta Didik**

No	Kategori	Skor
1.	Sangat setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3
4.	Tidak setuju	2
5.	Sangat tidak setuju	1

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala *likert* diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan rumus:

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} 100x$$

Keterangan :

V-au= Validasi presentase audience/siswa

TSe= Total skor empirik

TSh= total skor yang diharapkan

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjutnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayakan produk media *lynk.id* dan *educaplay*. Berikut tabel kriteria uji kelayakan yaitu :

**Tabel 3.3**

**Kriteria Respon Peserta Didik**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81-100%	Sangat setuju	Sangat layak, perlu direvisi
2	61-80%	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3	41-60%	Cukup Setuju	Cukup layak, perlu direvisi
4	21-40%	Tidak setuju	Tidak layak, perlu direvisi
5	<21%	Sangat tidak setuju	Sangat tidak layak, perlu direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar negeri yang letaknya ada di kota Jember. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember berada dibawah naungan kementerian agama republik Indonesia. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember letaknya berada di jalan Mahoni No 20 Wirolegi, Sumpalsari, Jember.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember memiliki akreditasi A. Sedangkan untuk status lembaga yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember dibawah kepemimpinan bapak Dedi Ependi, S.Ag., M.MPd. adapun visi dan misi dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember sebagai berikut:<sup>48</sup>

1) Visi “Terwujudnya Madrasah Berprestasi, Berkarakter, Inovatif, Dan Berbudaya Lingkungan”

2) Misi :

a. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan inovatif yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.

b. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk menggali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal

---

<sup>48</sup> MIN 3 Jember, “Profil MIN 3 Jember” 10 Oktober 2024.

- c. Mengembangkan kemandirian, bernalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- d. Melaksanakan bimbingan belajar/ektrakurikuler secara khusus dimadrasah oleh guru profesional pada jam tertentu.
- e. Membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik berakhlakul karimah melalui rutinitas keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di madrasah.
- f. Membangun lingkungan madrasah yang bertoleransi, dalam kebhinekaan global, dan menjunjung nilai gotong royong
- g. Mengembangkan perilaku cinta dan setia tanah air
- h. Mengembangkan perilaku warga madrasah untuk gemar membaca dengan gerakan literasi madrasah
- i. Mengembangkan budaya nasional melalui lagu, tarian, dan permainan tradisional.
- j. Selalu mengikuti perubahan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi terkini
- k. Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan 3 M (Mencegah terjadinya pencemaran, Melestarikan fungsi lingkungan, dan Menanggulangi kerusakan lingkungan hidup)
- l. Mengembangkan perilaku warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli SEKAM (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat)

m. Tersedianya sarana dan prasarana madrasah yang berkualitas, sehat dan ramah lingkungan.

## **1. Data Guru**

Dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember mempunyai tenaga pendidikan yang berperan penting dalam membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember memiliki guru tenaga pendidik sebanyak 24 guru yang diantaranya 18 guru memiliki gelar S1, 15 guru berstatus PNS (Pegawai Negeri Sipil), 2 guru berstatus P3K dan 7 guru sebagai guru honorer.

Dalam penelitian ini, peneliti didampingi oleh ibu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I selaku guru kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani dengan jenjang pendidikan S1 pendidikan Agama Islam, sudah sertifikasi dan PNS.

## **2. Data Peserta Didik**

Pada proses penelitian, peneliti menggunakan peserta didik kelas III A Syekh Abdul Qodir Jailani dengan total keseluruhan peserta didik sebanyak 31 peserta didik. Sedangkan untuk satuan kelas dibagi menjadi 3 kelas diantaranya yaitu kelas matematika, kelas IPA dan kelas agama. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya fokus terhadap 1 kelas maka data yang diambil hanya data dari kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani yaitu dengan kelas matematika. Adapun data dari peserta didik kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani

MIN 3 Jember sebagai berikut :

**Table 4.1**

**Daftar Peserta Didik**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Adinda Marsya Almaira	P
2	Aisyah Putri	P
3	Amanda Cantika Octadira Herman	P
4	Aprilia Citra Susanti	P
5	Ardiansyah Gibran Jabil Ramadan	L
6	Azham Fakhry Al Zain	L
7	Dhafitha Nizza Anandia	P
8	Fazeela Prawardani Saputro	P
9	Fitriatus Zahra	P
10	Ghali Muhammad Abidin	L
11	Hafiza Hana Syakira	P
12	Kenzie Dzakir Zafran	L
13	Kinannah Maila Safa	P
14	Lingga Lasmana Mahardika	L
15	Maheswari Zameena Raisa	P
16	Misicha Ramadhani	P
17	Muhammad Arzenio Igor Rutanto	L
18	Muhammad Darwis El Zafran Effendy	L
19	Muhammad Firza Taufiqi	L
20	Muhammad Zaffran Dzakier Hafadi	L
21	Muhammad Zafran Azhar	L
22	Nafla Alexandria Purnama	P
23	Nauval Rifki Abdillah	L
24	Navika Khanza Az Zahra	P

25	Nurin Najwa Putri Sampurno	P
26	Rafasya Kenzie Asshidiqie	L
27	Rafka Eka Darma Dwi Afandy	L
28	Sabian Wisnu Arrazqa	L
29	Salsabila Nadhifa Putri Dinata	P
30	Shamelia Zahrani	P
31	Zainal Arifin	L

### 3. Data Sarana dan Prasarana

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember didirikan sejak tanggal 17 maret 1997. Salah satu alasan peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember dikarenakan sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap dan memadai. Adapun fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia yaitu 1 ruang guru, 21 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang tata usaha, 1 masjid, 8 kamar mandi, 1 Unit Kesehatan Sekolah (UKS), 1 ruang musik, 1 gudang, 1 koperasi.

Adapun sarana dan prasarana kelas III yang dipakai sebagai objek penelitian, dengan ruang kelas yang berukuran 9 m x 8 m, dengan 1 papan tulis, 1 *sound system*, 1 kipas, 1 meja guru dan 31 meja dan kursi untuk peserta didik.

### 4. Program Sekolah

Setelah melakukan observasi awal dan wawancara, peneliti mendapatkan data mengenai program di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Aktivitas didalam sekolah dimuali sejak pukul 07.00 WIB, peserta didik masuk ke kelas masing-masing dan diawali dengan kegiatan

membaca surat pilihan juz 30 dan menyetorkan hafalan kepada guru kelas masing-masing. Setelah itu melakukan sholat dhuha berjamaah dan membaca asmaul husna bersama-sama. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan tersebut berlangsung setiap hari senin-jumat, sedangkan untuk hari jumat ada kegiatan tahlil bersama setiap pagi. Selain melaksanakan sholat dhuha bersama peserta didik juga melakukan sholat dhuhur berjamaah sebelum pulang sekolah. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember juga menyediakan ekstrakurikuler diluar jam pembelajaran yang dapat diikuti oleh peserta didik. Macam-macam ekstrakurikuler yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember diantaranya yaitu pramuka yang dilaksanakan setiap hari sabtu, nasyid, paduan suara, drum band, dan juga hadrah.

## **B. Penyajian Data Hasil Uji Coba**

Jenis penelitian yang peneliti lakukan menggunakan *Research and Development* (R&D). penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah produk yang valid dan layak berupa media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang. *Lynk.id* dan *educaplay* ini bertujuan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran bisa menjadi lebih aktif dan terasa lebih menyenangkan, selain itu juga bisa menjadikan pembelajaran terasa lebih seru dan materi yang diajarkan bisa lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE

yang mana terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun hasil dari pengembangan media *lynk.id* dan *educaplay* ini dihasilkan melalui 5 tahapan pengembangan yang ada pada model pengembangan ADDIE, yaitu :

1. *Analysis* (analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam menggunakan model pengembangan ADDIE. Analisis ini bertujuan agar mengetahui tentang situasi pada saat melakukan proses pembelajaran matematika, serta media pembelajaran apa saja yang digunakan guru pada saat mata pelajaran matematika di MIN 3 Jember. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi, setelah melakukan tahap ini peneliti mendapatkan informasi tentang apa saja yang nantinya bisa peneliti kembangkan. Adapun hasil dari analisis tersebut sebagai berikut :

a. Hasil wawancara wali kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani MIN 3 Jember

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani, ustadzah Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I menjelaskan bawasannya pada saat pembelajaran media yang digunakan yaitu buku, proyektor dan juga alat bantu gambar yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Saat ditanya oleh peneliti apakah ustadzah Ika pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, beliau menjawab bahwasannya beliau

menggunakan proyektor sebagai alat bantu yang menampilkan *power point* dan juga menampilkan video yang diakses melalui youtube. Beliau juga menjelaskan bahwasannya tidak pernah menggunakan website yang berisi game edukasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai media. Kendala dan kesulitan yang pernah dialami ustadzah Ika dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah tingkat kepiintaran peserta didik yang berbeda-beda, serta peserta didik susah dalam mengingat perkalian dan pembagian sehingga menjadikan kendala untuk masuk ke dalam materi yang selanjutnya. Untuk mengatasi hal tersebut beliau menggunakan metode tebak-tebakan diakhir pembelajaran, dengan cara tersebut sehingga memudahkan dan menambah semangat peserta didik dalam mengingat dan menghafal.



**Gambar 4.1**

### **Penerapan Media**

Maka dengan adanya pemaparan hasil wawancara tersebut maka peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* karena peneliti merasa bahwa pengembangan media ini dapat dijadikan inovasi dalam

pembelajaran agar peserta didik juga mendapatkan variasi pembelajaran yang seru dan menyenangkan.

b. Hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil kegiatan observasi di kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani MIN 3 Jember yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah metode ceramah dan diskusi. Biasanya setelah memaparkan mengenai materi yang dipelajari, guru melakukan Tanya jawab dengan para siswa setelah itu dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku LKS. Setelah peserta didik selesai dalam mengerjakan soal-soal yang ada di LKS maka guru dan peserta didik mendiskusikannya secara bersama-sama. Akan tetapi meskipun guru sudah memaparkan semua materi secara detail tidak menutup kemungkinan dalam sesi tanya jawab peserta didik masih sering lupa dalam mengingat, sehingga mereka biasanya masih perlu membuka buku materi yang kembali.



**Gambar 4.2**

**Kegiatan Pembelajaran di Kelas**

Maka dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang diharapkan dapat mendorong minat peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang mana dalam media ini peneliti menggunakan tampilan yang menarik dilengkapi oleh gambar yang mendukung serta media ini dapat diakses dimana saja melalui website sehingga peserta didik bisa menggunakannya disekolah, ditempat les, dirumah dan dimana saja.

## 2. *Design* (Desain/Perancangan)

Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk menentukan tujuan pembelajaran dan merancang media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika materi satuan panjang untuk kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani MIN 3 Jember.

Ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu :

### a. Merancang materi pembelajaran

Ada beberapa hal yang harus dilakukan didalam merancang materi pembelajaran. Hal pertama yang dilakukan yaitu menentukan Capaian Pembelajaran (CP) yang berkaitan dengan materi satuan panjang. Setelah selesai Capaian Pembelajaran (CP) hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran dan tahap terakhir yaitu mengembangkan materi.

Isi dari tujuan pembelajaran yang ditulis oleh peneliti sudah

sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka. Isi capaian pembelajaran ditulis sesuai dengan pembelajaran matematika yang membahas tentang satuan panjang. Sedangkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti membuat tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

b. Merancang desain media pembelajaran

Dalam merancang desain media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya yaitu :

1. Merancang desain media pembelajaran berbasis *educaplay*

Dalam mendesain media pembelajaran berbasis *educaplay*, hal pertama yang perlu dilakukan adalah memilih template yang akan digunakan. Terdapat 18 template yang bisa digunakan, dari sekian banyak template yang bisa digunakan peneliti menggunakan template *Froggy Jump*. Setelah memilih template yang akan digunakan, hal selanjutnya yang akan dilakukan yaitu

mengisi soal-soal HOTS dan jawaban yang akan diberikan kepada siswa dalam template yang dipilih, dimana soal HOTS tersebut berisikan soal cerita yang dibuat oleh peneliti sebanyak 10 soal.

Kemudian hal yang terakhir yang perlu dilakukan adalah menguji coba dan memeriksa ketepatan penggunaan game dan soal-soal yang telah dibuat.

2. Merancang desain media pembelajaran berbasis *lynk.id*

Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam membuat *lynk.id*

adalah dengan menambahkan blok baru pada halaman utama dengan menekan ikon link untuk menambahkan tautan ke halaman *lynk.id*. Setelah itu memberikan judul sesuai yang diinginkan beserta tautan link URL yang akan disimpan dan pada tahap ini bisa dilakukan secara berkali-kali sesuai dengan file yang dibutuhkan. Agar tampilan webpage menarik tahap akhir yang perlu dilakukan adalah dengan merubah tampilan halaman *background*, foto profil, tombol dan juga font sesuai dengan yang diinginkan.

### 3. *Development (Pengembangan)*

Setelah tahap desain, selanjutnya yaitu tahap *development* atau tahap pengembangan. Hal-hal atau rancangan yang sudah disiapkan pada tahap desain akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti akan menjabarkan mengenai beberapa hal yang perlu dibahas diantaranya sebagai berikut :

#### a. Pembuatan *educaplay* dan *lynk.id*

Pada tahap ini rancangan yang sudah disiapkan sebelumnya akan di lakukan secara nyata. *Lynk.id* dan *educaplay* adalah salah satu website yang peneliti pakai dalam mengembangkan media. Terdapat beberapa langkah yang perlu peneliti lakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay*. Langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan *educaplay* adalah :

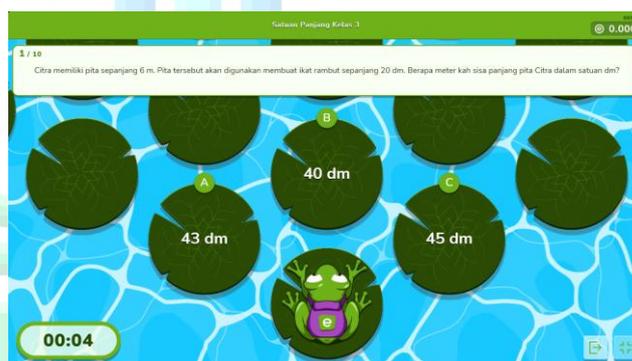
- 1) Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memilih template yang akan digunakan yang disesuaikan dengan materi yang akan diambil. Dalam memilih template peneliti memilih template *froggy jump*.
- 2) Setelah memilih template *froggy jump*, muncullah menu yang berisi kolom pertanyaan, kolom jawaban benar dan salah yang bisa langsung diisi dengan pilihan A, B dan C.
- 3) Apabila peneliti sudah memasukkan soal dan jawaban dan ingin menguploadnya maka *quality index* harus berada pada nilai 80% keatas dan berwarna hijau.
- 4) Sebelum peneliti menguploadnya, terdapat beberapa hal yang perlu diisi dan dilakukan. Peneliti bisa mengatur waktu dalam pengerjaan disetiap soalnya atau ketika pengaturan waktu tidak dibutuhkan peneliti bisa mematikannya.
- 5) Selain mengatur waktu, peneliti juga bisa memberikan judul template yang digunakan sesuai yang diinginkan, mengisi deskripsi mengenai isi yang ada didalamnya, rekomendasi usia serta lingkup pengetahuan yang ada didalamnya.
- 6) Selain hal-hal tersebut peneliti bisa melihat hasil yang telah dikerjakan sebelumnya sebelum benar-benar menguploadnya.



**Gambar 4.3**

### Tampilan awal media *Educaplay*

Setelah tombol play di klik maka muncul tampilan berikut yang berisi soal yang perlu dijawab oleh peserta didik.



**Gambar 4.4**

### Tampilan Soal

Setelah semua pertanyaan selesai dijawab maka muncullah skor yang peserta didik dapat beserta laporan akan jawaban yang benar dan salah.



**Gambar 4.5**

### **Perolehan Skor Media**

Langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan *lynk.id* adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap yang pertama dilakukan adalah membuka situs website lalu ketik *lynk.id* dan klik kolom verifikasi.
- 2) Ketik username yang ingin dibuat pada kolom “*lynk.id/username*” lalu klik “membuat”.
- 3) Kemudian “log in” menggunakan akun google yang dimiliki peneliti.
- 4) Masukkan user id, password, repeat password dan juga nomor telepon, lalu klik “confirm”
- 5) Kemudian klik “*My Link*” maka akan muncul tampilan sebagai berikut. Lalu klik “+add new block”
- 6) Maka akan muncul berbagai macam bentuk pilihan, disini kita memilih kolom “link”
- 7) Ketik judul yang diinginkan pada kolom “*Title here*”, lalu salin link yang telah disiapkan pada kolom “*URL here*”. Lalu klik

“AddLink”. Lakukan hal ini berulang kali sesuai dengan file yang dibutuhkan.

- 8) Kemudian klik menu “penampilan” ada beberapa room antara lain spanduk (foto latar belakang), profil (foto profil), tentang anda (judul), template (memilih berbagai bentuk tampilan), tombol (untuk bingkai tiap room yang telah dibuat), huruf (bentuk huruf pada setiap room nya).
- 9) Jika semua sudah selesai, maka *lynk.id* siap digunakan dengan mengshare link yang sudah tertera



**Gambar 4.6**

**Media *lynk.id***

- b. Validasi Media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay*

Setelah semua produk dikembangkan, maka produk yang diciptakan tidak dapat langsung diujikan kepada peserta didik, produk tersebut harus melalui tahap validasi terlebih dahulu. Menguji kelayakan media merupakan tujuan dari adanya validasi.

Terdapat beberapa validasi yang perlu dilakukan diantaranya yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh para ahli yang telah sesuai dengan bidang masing-masing. Terdapat 2 dosen dari UIN KHAS Jember dan 1 guru dari MIN 3 Jember yang menjadi tim ahli dalam memvalidasi media. Validator pertama bapak Mohammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. beliau merupakan validator ahli media dengan bidang strategi pembelajaran, Kemudian yang kedua yaitu validator materi ibu Dr. Umi Fariyah, M.M.,M.Pd. dengan bidang ilmu matematika, dan yang terakhir yaitu validator pembelajaran ibu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I. sebagai guru wali kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani di MIN 3 Jember.

Validasi media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* ini dilaksanakan guna peneliti mengerti akan nilai, kualitas dan kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Dengan demikian peneliti juga bisa mendapatkan kritik dan saran dari para validator mengenai kelebihan dan kelemahan yang ada pada media pembelajaran tersebut, sehingga mendapatkan bahan evaluasi dalam proses revisi produk. Hasil dari instrumen validasi dihitung dengan menggunakan skala *likert* dengan rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Pada instrument validasi terbagi

menjadi dua bagian diantaranya yaitu instrument tertutup yang cara pengisiannya dengan memberikan tanda centang pada pilihan 1 sampai dengan 5 dan selanjutnya yaitu instrument terbuka dengan memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* yang sudah dikembangkan.

Dengan diberikannya instrument terbuka berupa komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator dalam bentuk catatan, maka komentar dan saran tersebut digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan sebelumnya sehingga media pembelajaran tersebut bisa dikategorikan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

#### 1) Validasi Ahli Media

Dilaksanakannya proses pengembangan validasi media bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan sebuah produk.

Validasi ini dilakukan pada tanggal 25 Juni 2024. Presentase yang

didapat dari ahli media diperoleh dengan nilai 96% dimana nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Adapun saran yang

diberikan dalam memperbaiki media pembelajaran *lynk.id* dan

*educaplay* yaitu: masih tidak ada rumahnya, masih tampak

berorientasi pada assesment saja, produk medianya terlalu

spesifik pada assesment, bisa dicampur dengan media lain jika

template yang disajikan *educaplay* hanya assesment, dibuatkan

rumah yang berisi RPP, Prota, Promes, materi, tutorial

penggunaan media, game, kuis dan lain-lain.

**Tabel 4.2**

**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Media	Skor Max	(%)
1	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	5	5	100%
2	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	4	5	80%
3	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	5	5	100%
4	Pemilihan template yang digunakan sesuai	5	5	100%
5	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	5	5	100%
6	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai	4	5	80%
7	Desain media yang digunakan rapi	5	5	100%
8	Media didesain secara menarik	5	5	100%
9	Media pembelajaran berbasis <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> sesuai dengan peserta didik di SD/MI	5	5	100%
10	Media pembelajaran berbasis <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> mudah digunakan oleh peserta didik.	5	5	100%
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96,00%</b>

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Hasil presentase dari ahli media mendapatkan skor 96% dengan demikian media yang telah peneliti kembangkan dapat

dikategorikan sangat layak.<sup>49</sup>

## 2) Validasi ahli materi

Tujuan dilaksanakannya validasi ahli materi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan materi satuan panjang. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 13 Juni 2024. Berkenaan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh presentase rata-rata 93,3% dimana nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi guna memperbaiki terhadap media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* adalah sebagai berikut: durasi setaip soal 1 sampai 1,5 menit, tidak mencari sisa jarak saja tetapi ada penjumlahan juga, soal no 4 kata yang digunakan terlalu susah untuk dimengerti, pakai daerah yang familier dengan anak, penggunaan huruf besar di awal nama, nama gunung menggunakan nama yang familier dengan anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Media	Skor Max	(%)
1	Soal yang disampaikan sesuai dengan KI,KD	5	5	100%

<sup>49</sup> Bukti validasi ada pada lampiran 7

	dan indikator pembelajaran.			
2	Soal yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
3	Soal yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.	4	5	80%
4	Soal yang disampaikan menarik minat peserta didik.	4	5	80%
5	Soal yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru.	5	5	100%
6	Media pembelajaran berbasis <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.	5	5	100%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>30</b>	<b>93,3%</b>

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{28}{30} \times 100\% = 93,3\%$$

Hasil presentase dari ahli media mendapatkan skor 93,3% dengan demikian media yang telah peneliti kembangkan dapat dikategorikan sangat layak.<sup>50</sup>

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan terhadap peserta didik. validasi ini dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran menunjukkan nilai presentase rata-rata 92% dimana nilai tersebut masuk dalam

<sup>50</sup> Bukti validasi ada pada lampiran 10

kategori sangat layak. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran guna memperbaiki terhadap media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* adalah sebagai berikut: penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* pada pembelajaran matematika sangat menarik dan bisa diterapkan saat pembelajaran di kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani khususnya MIN 3 Jember.

**Tabel 4.4**

**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Media	Skor Max	(%)
1	Pengoperasian media pembelajaran <i>educaplay</i> sangat mudah diterapkan oleh peserta didik.	5	5	100%
2	Soal pada media ini sesuai dengan KI dan KD.	4	5	80%
3	Tampilan media pembelajaran <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> menarik.	5	5	100%
4	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang ada dibuku siswa dan buku guru	4	5	80%
5	Mendorong peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.	5	5	100%
6	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik.	4	5	80%
7	Desain media yang digunakan menarik.	5	5	100%
8	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	4	5	80%

9	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	5	5	100%
10	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	5	5	100%
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92%</b>

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Hasil presentase dari ahli media mendapatkan skor 92% dengan demikian media yang telah peneliti kembangkan dapat dikategorikan sangat layak.<sup>51</sup>

#### 4) Respon peserta didik

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *lynk.id* dan *educaplay*, peserta didik mengisi kuisisioner tanggapan peserta didik terhadap media *lynk.id* dan *educaplay* untuk di isi. Pengisian kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan peserta didik setelah menggunakan media

tersebut dan sebagai bahan pertimbangan apabila perlu dilakukannya perbaikan pada media tersebut. Berikut ini data hasil dari kuisisioner tanggapan peserta didik mengenai media *lynk.id* dan *educaplay*:

<sup>51</sup> Bukti validasi ada pada lampiran 12

**Tabel 4.5****Hasil Responden Peserta Didik**

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)
1	Media pembelajaran educandy dan lynk.id mampu menarik minat saya untuk belajar	140	155	90,3%
2	Media pembelajaran educandy dan lynk.id membuat saya lebih senang untuk belajar	145	155	93,5%
3	Dengan menggunakan media pembelajaran educandy dan lynk.id pembelajaran menjadi terasa tidak membosankan	133	155	85,8%
4	Dengan menggunakan media pembelajaran educandy dan lynk.id semangat saya untuk belajar semakin bertambah	141	155	90,9%
5	Tampilan media educandy dan lynk.id menarik	141	155	90,9%
6	Media pembelajaran educandy dan lynk.id bisa digunakan kapan saja	144	155	92,9%
7	Soal yang disajikan didalam media pembelajaran educandy dan lynk.id mudah dipahami	140	155	90,3%
8	Media pembelajaran educandy dan lynk.id dapat digunakan dengan mudah	140	155	90,3%
<b>Jumlah</b>		<b>1124</b>	<b>1240</b>	<b>90,6%</b>

Berdasarkan respon peserta didik saat kegiatan uji coba produk dimana melibatkan 31 peserta didik sebagai responden,

maka diperoleh skor 90,6% berarti media yang telah dikembangkan oleh peneliti masuk kedalam kategori sangat layak.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah menyempurnakan media dengan petunjuk yang diberikan oleh para ahli, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah implementasi atau uji coba produk. Tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan dilakukan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pelaksanaan ujicoba akan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember dalam pembelajaran matematika, materi yang diambil oleh peneliti adalah materi satuan panjang, dimana objek penelitiannya yaitu peserta didik kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani yang berjumlah 31 peserta didik. Hal tersebut akan dilaksanakan melalui dua pertemuan tatap muka yang mana pertemuan pertama penyampaian materi dan dilakukan *pretest*, dan pertemuan kedua dilaksanakannya *posttest* dan uji coba produk.

Data atas terlaksananya pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Adapun bukti kegiatan pembelajaran dibuktikan dalam gambar berikut :



**Gambar 4.7** Pengaplikasian media pembelajaran

Berdasarkan implementasi tersebut, data efektivitas media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dalam meningkatkan capaian belajar matematika dapat diukur melalui perubahan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan media menggunakan metode *one group pretest-posttest*. Sebelum intervensi, rata-rata nilai *pretest* adalah 78%. Setelah intervensi, rata-rata nilai *posttest* adalah 92,9%. Hal ini menunjukkan bahawasannya penggunaan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani.

Berikut ini adalah tabel yang menampilkan data hasil *pretest* dan *posttest* untuk setiap peserta didik :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Nilai Pretest**

<b>NO</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>NILAI PRETEST</b>
1	Adinda Marsya Almaira	70
2	Aisyah Putri	80
3	Amanda Cantika Octadira Herman	100

4	Aprilia Citra Susanti	70
5	Ardiansyah Gibran Jabil Ramadan	90
6	Azham Fakhry Al Zain	60
7	Dhafitha Nizza Anandia	70
8	Fazeela Prawardani Saputro	70
9	Fitriatus Zahra	50
10	Ghali Muhammad Abidin	70
11	Hafiza Hana Syakira	100
12	Kenzie Dzakhir Zafran	70
13	Kinannah Maila Safa	60
14	Lingga Lasmana Mahardika	80
15	Maheswari Zameena Raisa	80
16	Misicha Ramadhani	80
17	Muhammad Arzenio Igor Rutanto	90
18	Muhammad Darwis El Zafran Effendy	70
19	Muhammad Firza Taufiqi	80
20	Muhammad Zafran Dzakhir Hafadi	90
21	Muhammad Zafran Azhar	70
22	Nafla Alexandria Purnama	80
23	Nauval Rifki Abdillah	70
24	Navika Khanza Az Zahra	90
25	Nurin Najwa Putri Sampurno	90
26	Rafasya Kenzie Asshidiqie	80
27	Rafka Eka Darma Dwi Afandy	90
28	Sabian Wisnu Arrazqa	90
29	Salsabila Nadhifa Putri Dinata	80
30	Shamelia Zahrani	90
31	Zainal Arifin	60
<b>Jumlah</b>		2420

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{2.420}{3.100} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = 78\%$$

Berdasarkan *pretest* yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh rata-rata nilai sebesar 78% dari 31 peserta didik. *Pretest* dilakukan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda, dimana setiap soal memiliki skor maksimal 10.

**Tabel 4.7**

**Hasil Nilai *Posttest***

<b>NO</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>NILAI <i>POSTTEST</i></b>
1	Adinda Marsya Almaira	90
2	Aisyah Putri	90
3	Amanda Cantika Octadira Herman	100
4	Aprilia Citra Susanti	100
5	Ardiansyah Gibran Jabil Ramadan	90
6	Azham Fakhry Al Zain	80
7	Dhafitha Nizza Anandia	90
8	Fazeela Prawardani Saputro	100
9	Fitriatus Zahra	80
10	Ghali Muhammad Abidin	90
11	Hafiza Hana Syakira	100
12	Kenzie Dzakhir Zafran	90
13	Kinannah Maila Safa	80
14	Lingga Lasmana Mahardika	90
15	Maheswari Zameena Raisa	90
16	Misicha Ramadhani	90

17	Muhammad Arzenio Igor Rutanto	100
18	Muhammad Darwis El Zafran Effendy	90
19	Muhammad Firza Taufiqi	100
20	Muhammad Zaffran Dzaker Hafadi	90
21	Muhammad Zafran Azhar	90
22	Nafla Alexandria Purnama	100
23	Nauval Rifki Abdillah	90
24	Navika Khanza Az Zahra	100
25	Nurin Najwa Putri Sampurno	100
26	Rafasya Kenzie Asshidiqie	90
27	Rafka Eka Darma Dwi Afandy	100
28	Sabian Wisnu Arrazqa	100
29	Salsabila Nadhifa Putri Dinata	100
30	Shamelia Zahrani	100
31	Zainal Arifin	80
<b>Jumlah</b>		2880

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{2.880}{3.100} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = 92,9\%$$

Hasil dari *posttest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa rata-rata nilai dari 31 peserta didik adalah 92,9%. *Posttest* ini melibatkan penerapan media, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dimana setiap soal memiliki skor maksimal 10. Untuk mendapatkan informasi mengenai adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan atau tidak data ini akan diuji sample *t-test*. Sebelum uji sample *t-test* diperlukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang didapat telah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan jenis Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan (Sig) jika lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan distribusi normal. Hasil dari uji normalitas terdapat pada tabel berikut:



**Tabel 4.8**

**Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
sebelum uji coba	.134	31	.164	.946	31	.124
sesudah uji coba	.209	31	.001	.935	31	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada hasil tabel 4.8 dapat diketahui nilai Sig. pada pretest sebelum uji coba media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* sebesar 0,124 dan nilai Sig. pada *posttest* sesudah uji coba media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* sebesar 0,062. Hasil kedua tes tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. lebih besar dari 0,05. maka dari data tersebut dinyatakan terdistribusi normal.

b. Uji Sample *T-Test*

Uji sampe *t-test* ini dilakukan untuk menganalisi perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dengan setelah penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* mata pelajaran matematika. Adapun hasil dari uji t terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**

**Hasil Uji Paired Sample Statistic**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum uji coba	78.06	31	12.225	2.196
	sesudah uji coba	92.90	31	6.925	1.244

Berdasarkan hasil pada tabel 4.9 dapat dipahami bahwa rata-rata peserta didik dalam soal *pretest* sebesar 78,06 dan rata-rata dalam soal *posttest* sebesar 92,90 maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.10**

**Hasil Uji Paired Sample T-Test**

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	
					Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	sebelum uji coba - sesudah uji coba	-14.839	8.513	1.529	-17.961	-11.716	-9.705	30	<,001	<,001

Uji perbedaan dalam hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dihitung dengan dasar signifikansi jika  $Sig > 0,05$  berarti  $H_0$  diterima sedangkan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika  $Sig < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai Sig ialah  $< 0,001 < 0,05$  berarti  $H_0$  diterima sedangkan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar

peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* dengan ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5. *Evaluation* (evaluasi)

Dengan diperolehnya data baik berupa data validasi atas kelayakan dan kuisisioner respon peserta didik yang dikembangkan, *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon yang sangat positif yang mana dapat dilihat dari antusiasme dan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay*.

Guru sebagai ahli pembelajaran juga menyampaikan bahwasannya media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya hasil kuisisioner respon peserta didik dan ahli pembelajaran menunjukkan respon yang positif maka dengan itu pengembangan media pembelajaran disetujui layak untuk digunakan. Adapun perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar.

### C. Analisis Data

Pada bagian analisis data ini berisikan penjelasan secara rinci mengenai hasil implementasi produk. Uji coba produk dilakukan oleh para validator ahli,

baik ahli materi, media, maupun ahli pembelajaran dan juga peserta didik.

### **1. Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay***

Data kelayakan akan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* pada materi satuan panjang diperoleh dari angket validasi para validator ahli, sebagaimana bapak Mohammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I sebagai ahli media, ibu Dr. Umi Fariyah, M.M., M.Pd. sebagai ahli materi dan ibu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I. sebagai ahli pembelajaran. Perhitungan validasi media diperoleh nilai 96%, sehingga kriteria penggunaan media termasuk dalam kategori sangat layak. Perhitungan validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 93,3%, sehingga materi yang diambil memiliki kriteria yang masuk dalam kategori sangat layak. Kemudian hasil dari validasi ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 92%, dimana media yang digunakan kegiatan pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan dari ketiga validasi memenuhi kriteria dan masuk dalam kategori sangat layak maka media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* bisa dimasukkan dalam kategori sangat layak dipakai dalam kegiatan pembelajaran dan langkah selanjutnya bisa diujicobakan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

### **2. Analisis respon guru**

Adapun hasil wawancara peneliti setelah melakukan uji coba

penggunaan produk media *lynk.id* dan *educaplay* dengan ibu Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I. selaku guru kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani menyatakan :

- c. Media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* ini sangat baik sekali karena sangat menarik bagi peserta didik untuk pembelajaran matematika.
- d. Media ini sangat penting karena peserta didik sekarang ini sering kali menggunakan media sosial *handphone* yang nantinya juga bisa diarahkan secara langsung melalui pembelajaran berbasis *educaplay* sesuai sekali cocok untuk peserta didik.
- e. Media ini sangat efektif dan bisa digunakan karena cukup menarik dalam kegiatan pembelajaran matematika.
- f. Media ini menarik minat peserta didik untuk belajar karena lebih menyenangkan.
- g. Kelebihan dari media ini banyak sekali, salah satunya bisa menarik minat peserta didik dan juga meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar. Kekurangan media ini adalah bagi peserta didik yang tidak mempunyai *handphone* kesulitan dalam proses pembelajaran.

### **3. Analisis data keefektifan media *lynk.id* dan *educaplay***

Hasil data efektivitas peserta didik ini diambil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Serta efektivitas peserta didik dianalisis dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani, berikut tabel yang menunjukkan hasil dari uji

efektivitas.

**Tabel 4.8**

**Data Analisis Keefektifan Hasil Belajar**

No	Kegiatan	Hasil rata-rata
1.	Pretest	78%
2.	Posttest	92,9%
Meningkat		14,9% ( <i>Significance</i> )

Berdasarkan tabel tersebut secara umum, terdapat adanya peningkatan yang signifikan dalam efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* di kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani. Dimana dari nilai *pretest* 31 peserta didik mendapatkan total nilai sebesar 2420 dengan nilai rata-rata 78% dan nilai *posttest* mendapatkan total nilai sebesar 2880 dengan nilai rata-rata 92,9%. Maka dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata peserta didik dapat dikatakan meningkat dan secara otomatis penggunaan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* efektif untuk digunakan sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik.

**4. Analisis respon peserta didik**

Keseluruhan data mengenai respon peserta didik yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari kuisisioner tanggapan yang sudah diisi oleh peserta didik kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani setelah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* selesai digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil presentase dari kuisisioner yang diisi oleh

peserta didik menunjukkan nilai 90,6% dimana hasil presentase dapat digolongkan dalam kategori sangat layak, dengan alasan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* apabila digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika dalam materi satuan panjang masuk dalam kriteria kelayakan yaitu sangat layak.

**Tabel 4.9**

**Contoh Angket Respon Peserta Didik**

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Media pembelajaran <i>educaplay dan lynk.id</i> mampu menarik minat saya untuk belajar					√
2	Media pembelajaran <i>educaplay dan lynk.id</i> membuat saya lebih senang untuk belajar				√	
3	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>educaplay dan lynk.id</i> pembelajaran menjadi terasa tidak membosankan					√
4	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>educaplay dan lynk.id</i> semangat saya untuk belajar semakin bertambah				√	
5	Tampilan media <i>educaplay dan lynk.id</i> menarik					√
6	Media pembelajaran <i>educaplay dan lynk.id</i> bisa digunakan kapan saja					√
7	Soal yang disajikan didalam media pembelajaran <i>educaplay</i> mudah dipahami					√
8	Media pembelajaran <i>educaplay dan lynk.id</i> dapat digunakan dengan mudah.				√	
<b>Total Skor yang diperoleh</b>		<b>46</b>				

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

#### D. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam memperbaiki produk sesuai dengan kritik, saran dan arahan yang disampaikan oleh para validator ahli media, materi dan juga ahli pembelajaran. Dalam proses validasi produk, validator tidak hanya memberikan penilaian berupa penilaian kuantitatif tetapi juga penilaian kualitatif berupa kritik dan saran dari para tim ahli. Dari penilaian kualitatif itulah menjadi landasan dasar peneliti dalam merevisi produk. Berikut ini merupakan revisi yang diberikan oleh para ahli :

1. Ahli Media

- a) Masih tidak ada rumahnya
- b) Masih tampak berorientasi pada *assesment* saja
- c) Produk medianya terlalu spesifik pada *assesment*
- d) Bisa dicampur dengan media lain jika template yang di sajikan *educaplay* hanya *assesment*
- e) Dibuatkan rumah yang berisi RPP, prota, promes, materi, tutorial penggunaan media, game, kuis dan lain-lain

Berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli media maka produk media yang dikembangkan diubah berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli materi diantaranya yaitu :

- a) Dimunculkan adanya rumah dengan menggunakan website *lynk.id* agar media pembelajaran tidak berorientasi pada *assesment*.
- b) Didalam *lynk.id* berisikan prota, promes, modul ajar, tujuan pembelajaran, peta konsep, buku panduan penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*, buku materi satuan panjang, soal dan jawaban satuan panjang, 3 game edukasi berbasis *educaplay* yang diantaranya game *froggy jumps*, *quiz*, dan game *matching pairs*.

## 2. Ahli materi

- a) Durasi setiap soal 1 sampai 1,5 menit.
- b) Tidak mencari sisa jarak saja tetapi pada penjumlahan juga
- c) Soal no 4 kata yang digunakan terlalu susah untuk dimengerti.
- d) Pakai daerah yang familier dengan anak.
- e) Penggunaan huruf besar diawal nama.
- f) Nama gunung menggunakan nama yang familier dengan anak.

Berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli materi maka produk media yang dikembangkan diubah berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli materi diantaranya yaitu :

- a) Durasi setiap tampilan soal yang awalnya hanya 30 detik diubah menjadi 1,5 menit.
- b) Soal tidak mencakup pencarian sisa jarak saja akan tetapi diubah dan ditambah dengan penjumlahan serta pengkonversian satuan panjang.

- c) Soal yang ditampilkan diubah dengan memakai nama daerah, nama gunung yang familier dengan anak, serta penggunaan huruf besar diawal nama.

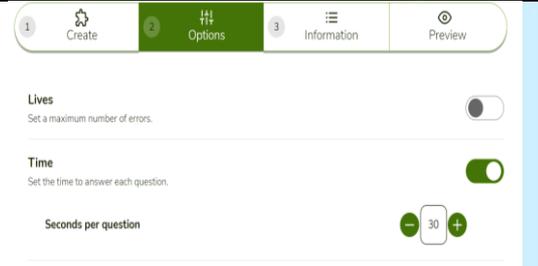
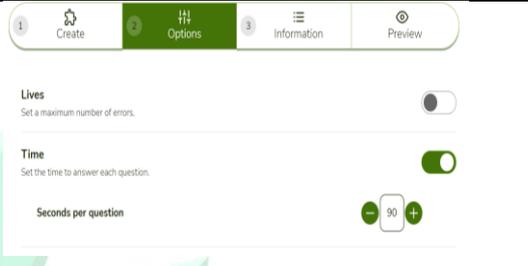
**Tabel 4.10**

**Revisi Produk Validator Ahli Media**

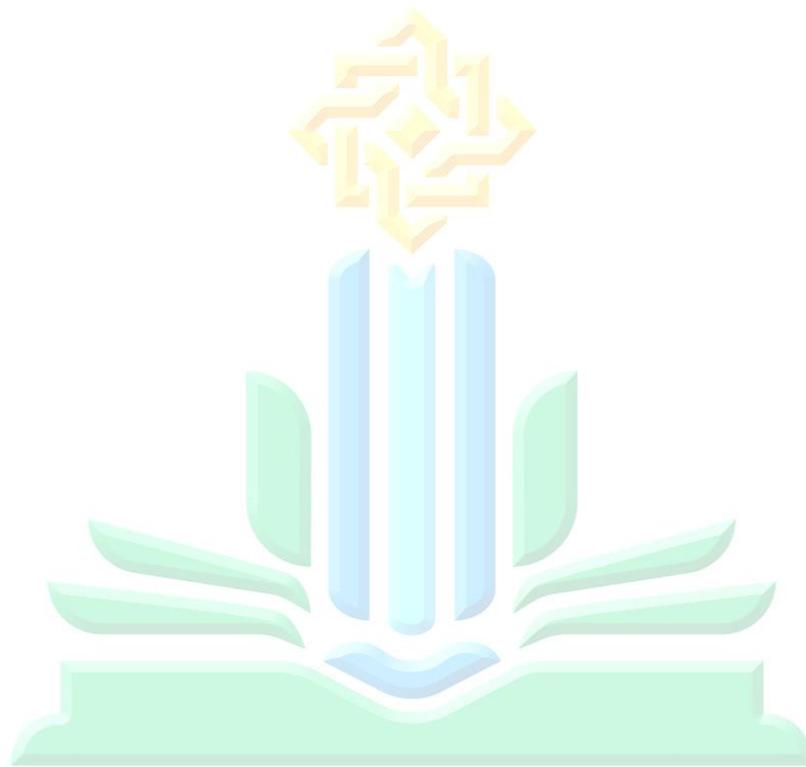
Sebelum revisi	Sesudah revisi
<p>Belum disediakan ruang untuk berbagai link</p>	 <p>Dimunculkan adanya ruang dengan menggunakan website <i>lynk.id</i> yang berisikan berisikan prota, promes, modul ajar, tujuan pembelajaran, peta konsep, buku panduan penggunaan media pembelajaran <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i>, buku materi satuan panjang, soal dan jawaban satuan panjang, 3 game edukasi berbasis <i>educaplay</i>.</p>

 <p>Pada bagian deskripsi tidak tercantum nama instansi.</p>	 <p>Pada bagian deskripsi sudah tercantum nama instansi.</p>
---	--

**Tabel 4.11**  
**Revisi Produk Validator Ahli Materi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Durasi soal 30 detik.</p>	 <p>Durasi soal 1,5 menit.</p>
 <p>Isi soal hanya pencarian sisa jarak saja.</p>	 <p>Isi soal ditambah dengan penjumlahan dan pengkonversian satuan panjang.</p>
	 <p>Nama daerah dan nama gunung familier</p>

Nama daerah dan nama gunung tidak familier dengan anak.	dengan anak.
---	--------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Pengembangan media pembelajaran *Lynk.id* dan *Educaplay*

Dalam penelitian ini, peneliti tengah merencanakan pengembangan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Menurut Ruth Lautfer media pembelajaran merupakan sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran dan merangsang kreativitas peserta didik.<sup>52</sup> Untuk meningkatkan kreatifitas dan perhatian peserta didik diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik seperti media digital. Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital Dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar” menghasilkan penggunaan media digital kontekstual dan audio visual pada kegiatan proses pembelajaran memberikan manfaat seperti peningkatan pemahaman, keterlibatan siswa, motivasi belajar dan pengembangan keterampilan multimedia.<sup>53</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, metode pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru yaitu metode ceramah

---

<sup>52</sup> Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (Agustus 2018): 103–114

<sup>53</sup> Lovandri Dwanda Putra et al, “Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu*, No 4 (September 2023):2772. DOI:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5291>.

dan tebak-tebakan di akhir pembelajaran. Dimana dengan menggunakan metode tersebut memudahkan dan mendorong semangat peserta didik dalam mengingat dan menghafal materi pembelajaran. Adapun menurut Metode ceramah merupakan teknik pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan penjelasan atau informasi, serta pembahasan tentang topic atau masalah tertentu secara lisan.<sup>54</sup> Sedangkan metode diskusi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan-bahan pembelajaran dalam bentuk masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh siswa dan guru.<sup>55</sup>

Untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik diperlukan adanya media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran perlu adanya kriteria yang harus diperhatikan. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya yaitu ketepatan capaian dan tujuan pembelajaran, sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, dan tersedianya waktu untuk penggunaan media tersebut.<sup>56</sup>

Dengan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran sehingga menimbulkan terdorongnya peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Endang Sri M. dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif” menghasilkan bahwa adanya

---

<sup>54</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta 2008),137.

<sup>55</sup> Saktyowati, *Meningkatkan Mutu Pendidik Dalam Pembelajaran Sains* (Jakarta: CV. Ghina Walafafa 2010) 9.

<sup>56</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 4-5.

peningkatan motivasi belajar dari rendah menjadi agak tinggi, dan peningkatan hasil belajar dengan nilai 47,43%.<sup>57</sup>

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* telah dikembangkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika bagi peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Produk yang dihasilkan berupa website *lynk.id* dan *educaplay* sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dalam pengembangannya menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Media yang dikembangkan oleh peneliti memanfaatkan website *lynk.id* dan website *educaplay* yang menawarkan berbagai fitur yang menarik. Media pembelajaran ini dikembangkan pada mata pelajaran matematika dengan materi satuan panjang.

Langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yaitu dengan merancang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, merancang desain media pembelajaran yang diantaranya memilih template game yang akan digunakan, mencari soal beserta dengan jawaban yang berkaitan dengan satuan panjang, membuat prota, promes, modul ajar, tujuan

---

<sup>57</sup> Endang Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif" *Jurnal Madaniyah*, No 1 (Agustus 2014): 214.

pembelajaran, peta konsep, buku panduan penggunaan media, buku materi satuan panjang, video pembelajaran serta tiga game edukasi. Media pembelajaran ini melalui proses uji coba dan revisi produk. Ketika uji coba menunjukkan kelayakan dalam penggunaan maka media dapat diimplementasikan secara luas.

Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap tahapan-tahapan tersebut berbeda dengan proses tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III di MIN 3 Jember, materi pembelajaran yang diteliti yaitu materi satuan panjang. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE, fokus utama produk yang dikembangkan berpusat pada soal-soal game edukasi yang terdapat pada *lynk.id* dan *educapla*.

## 2. Kelayakan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay*

Kelayakan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba produk pada peserta didik pada kelas III di MIN 3 Jember. Hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, validator dalam pengembangan ini meliputi validator materi, media, dan pembelajaran.

Validasi dari ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan materi satuan panjang

validasi ini memperoleh presentase 93,3% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli media dilauan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ini memperoleh nilai presentase 96% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil dari validasi ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 92%, dimana media yang digunakan kegiatan pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan dari ketiga validasi memenuhi kriteria dan masuk dalam kategori sangat layak maka media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* bisa dimasukkan dalam kategori sangat layak dipakai dalam kegiatan pembelajaran dan langkah selanjutnya bisa diujicobakan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli mendapatkan total nilai rata-rata dengan skor 94,6% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* untuk peserta didik kelas III di MIN 3 Jember terbukti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran.

### 3. Keefektifitasan penggunaan media *lynk.id* dan *educaplay*

Keefektifitasan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* dinilai dari hasil *pretest* dan *posttest* di kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani. Dimana dari nilai *pretest* 31 peserta didik mendapatkan total nilai sebesar 2420 dengan nilai rata-rata 78% dan nilai *posttest* mendapatkan total nilai

sebesar 2880 dengan nilai rata-rata 92,9%. Maka dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata peserta didik dapat dikatakan meningkat dan secara otomatis penggunaan media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* efektif untuk digunakan sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik.

## **B. Saran pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut**

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Terdapat beberapa saran yang ingin diberikan peneliti tentang pemanfaatan produk media *lynk.id* dan *educaplay*. berikut ini saran pemanfaatan produk :

- a) Diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dilakukan dengan tertib pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b) Peserta didik diharapkan lebih bisa memahami dalam mengerjakan soal cerita dan lebih teliti pada saat menghitung susunan perkalian dan pembagian.

### **2. Diseminasi produk**

Produk media *lynk.id* dan *educaplay* berisikan materi satuan panjang yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Media *lynk.id* dan *educaplay* ini dapat digunakan pada kelas III semua jenjang lembaga pendidikan baik sekolah dasar (SD) maupun madrasah ibtidaiyah (MI) serta jenjang lembaga pendidikan lainnya. Untuk penggunaan produk pendidikan dapat mengkaji terlebih dahulu karakteristik peserta didik

supaya penggunaan produk media *lynk.id* dan *educaplay* dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

- a) Produk *lynk.id* dan *educaplay* yang sudah dikembangkan oleh peneliti di kelas III dalam pembelajaran matematika ini sudah memenuhi kriteria yang sangat baik. Dengan demikian produk *lynk.id* dan *educaplay* sudah dapat diterapkan didalam mata pelajaran yang lainnya.
- b) Dalam pengembangan media *educaplay* dan *lynk.id* peneliti hanya mengembangkan produk di kelas III saja, maka lebih baik lagi apabila produk *lynk.id* dan *educaplay* juga dikembangkan pada kelas lain atau bahkan lembaga lain.
- c) Saran yang diberikan mengenai desain *lynk.id* dan *educaplay* kepada semua pihak yang akan mengembangkan produk ini lebih lanjut disarankan untuk mendesain dengan lebih kreatif lagi dan lebih menarik lagi serta menggunakan template yang lain agar memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

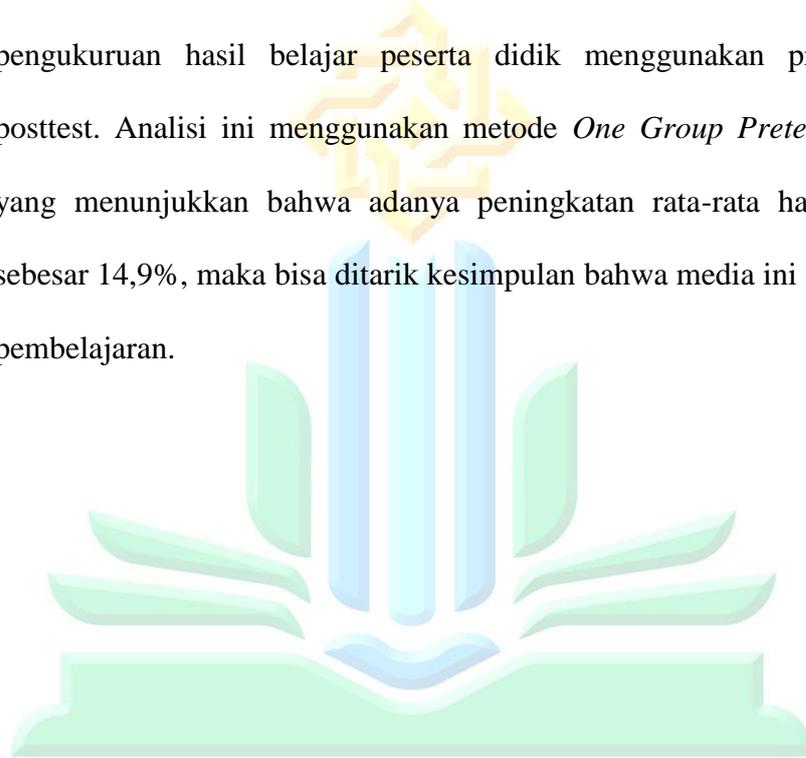
**C. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil peneliti dan pengembangan produk media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* pada MIN 3 Jember memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Pengembangan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* dalam meningkatkan capaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani di MIN 3 Jember telah diuji coba melalui uji validasi. Proses validasi ini melibatkan tiga validator diantaranya validator ahli media, validator ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana hasil validasi dari ahli media yaitu mendapatkan skor 96%, hasil validasi dari ahli materi yaitu mendapatkan skor 93,3%, sedangkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 92%. Rata-rata hasil presentase kelayakan yang didapatkan dari tiga validator adalah 94,6% maka dari hasil presentase tersebut menandakan bahwa media *lynk.id* dan *educaplay* dinilai sangat layak untuk dipergunakan.
3. Kelayakan penggunaan media pembelajaran *lynk.id* dan *educaplay* dapat diketahui dari hasil validator ahli. Hasil presentase dari validasi ahli media mendapatkan skor 96%, validasi ahli materi mendapatkan skor 93,3%, validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 92% dan hasil pengisian angket respon peserta didik kelas III Pengisian kuisisioner ini dilakukan oleh 31 peserta didik dengan hasil presentase 90,6%. Dari hasil

presentase tersebut menandakan bahwa media *lynk.id* dan *educaplay* sangatlah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Keefektivitasan penggunaan media *lynk.id* dan *educaplay* dalam meningkatkan capaian pembelajaran dalam mata pelajaran matematika kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani di MIN 3 Jember dievaluasi melalui pengukuran hasil belajar peserta didik menggunakan pretest dan posttest. Analisi ini menggunakan metode *One Group Pretest Posttest* yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 14,9%, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media ini efektif dan pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, No. 1 (Juli 2018): 89.
- Assidiqi, Muhammad Hasbi dan Woro Sumarni. "Pemanfaatan Platform Digital Dimasa Pandemic Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, No 1 (April 2020): 301.
- Atih, Ratu, Rifqi Rijal. "Peningkatan Belajar Matematika Tentang Operasional Perkalian Pecahan Melalui Metode Resitasi." *Jurnal Ibtida'i*, No. 03 (Februari 2016): 56.
- Azhar, Arsyad. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Bay, Nilam R, et al., "Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV", *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, No. 01 (Juli 2019): 63, <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>
- Benny. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Cahyani, Adinda, Meiliasari, Wahdani Rahayu, Flavia Aurelia Hidaja. "Studi Literatur: Pemilihan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, No 1, (Februari 2024): 71, <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.290238>
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Departemen Agama, 2009.
- Eka, Karunia, Mokhammad Ridwan. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.
- Fathani, Abdul Hakim. *Matematika Hakika & Logika*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012.
- KFernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research*, No 2 (Agustus 2024): 58.
- Hamid Musthofa Abi et al., *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hastuti, Intan Dwi, Surahmat, dan Sutarto. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Mataram: Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala, 2019.
- Ika Zulik Nurhayati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 10 Oktober 2023.
- Kompasiana. "Belajar Jadi Makin Asyik Dengan Educaplay" 26 november

2022.

<https://www.kompasiana.com/selvi23/6382126c4addee390c3f41d2/belajar-jadi-makin-asyik-dengan-educaplay?page=all#section>

Kurniawantias, Bagas. “Penggunaan Media Pembelajaran KODING (Koran Dinding).” *Alamatara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 5, No. 1 (Juni 2021): 74–79.

Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.

Masykur, Rubhan, Nofrizal, Muhamad Syazali. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 2 (September 2017), 179.

MIN 3 Jember, “Profil MIN 3 Jember” 10 Oktober 2024.

Mureiningsih, Endang Sri. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.” *Jurnal Madaniyah*, No 1 (Agustus 2014): 214.

Nasaruddin. “Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah.” *Al-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, No 2 (Oktober 2013): 76.

Putra, Lovandri Dwanda et al. “Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, No 4 (September 2023): 2772. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5291>.

Putri, Pramaishella Adinda, Heny Kusuma Widyaningrum, Cerianing Putri Pratiwi. “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV.” Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), No 3 (Mei 2024): 452.

Rahman, Tresnawati. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.” *Jurnal Algoritma*, No 1 (April 2016): 184-190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

Rahmawati, Vita, Parrisca Indra Perdana. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1.” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, No 2 (Juni 2024): 21907.

Rasyid, Isran, Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, No. 1 (Juni 2018): 91–96.

Rayanto, Yudi Hari, Sugianto. *Model penelitian pengembangan ADDIE & R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic&Research Institute, 2020.

Rohmah, Miftahur, Nino Indrianto. “Media Pembelajaran Reading and

Listening Berbasis Platform Blogging dalam Pembelajaran Tematik di SD/MI,” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 2 (Desember 2022):127. DOI : [10.29240/jpd.v6i2.5286](https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5286)

Romlah, “Permainan Edukatif Dengan Educaplay” (Desember 2022), 2.

Ruseffendi. *Pengantar Kepada Guru Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito, 1995.

Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta 2008.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Saktyowati. *Meningkatkan Mutu Pendidik Dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: CV. Ghina Walafafa 2010.

Soebinto. “Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Bulak Rukem I/258 Surabaya.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No 1 (Januari 2013):3-4.

Soviawati, Evi. “Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar.” *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, No 2 (Agustus 2011):84.

Subana. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.

Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta,2011.

K Sunyono, Viyanti, & Efendi. “Reinforcement on Students’ Scientific Literacy: Development of Worksheet Based Lynk.” *Atlantis Press SARL*, No 1 (Mei 2023): 254. . [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-046-6\\_15](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-046-6_15)

Suryaman dan Sri Karningsih. “Development of Civility and Pancasila Education Learning Media Based on Web Link assisted Lynk. id To Improve The Learning Outcomes of Elementary School.” *Journal Of Elementary Education*, No 1 (Oktober 2023): 3. DOI:<https://doi.org/10.22460/pej.v7i1.3746>

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (Agustus 2018): 103–114.

Utami, Ristina Dwi, Sutrisna Wibawa. “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan

Sekolah.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, No.03 (Desember 2023):5811.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

**Lampiran 1** Matriks Penelitian

No	Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Lynk.id</i> dan <i>Educaplay</i> pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember	1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember ? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> pada	1. Media pembelajaran. 2. <i>Lynk.id</i> dan <i>educaplay</i>	1. Pengembangan Media pembelajaran 2. Media pembelajaran <i>Lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> 3. Mata pelajaran matematika kelas III SD/MI.	1. Responden peserta didik kelas III Syekh Abdul Qodir Jailani MIN 3 Jember. 2. Informan : Wali Kelas 4. Dokumentasi. 5. Bahan rujukan, buku, artikel jurnal. 6. Validasi: a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Guru ahli pembelajaran matematika	1. Metode Penelitian: Research and Development (R&D). 2. Model Penelitian : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a. Angket b. Wawancara c. Observasi d. Dokumentasi e. Lembar Soal Tes 4. Teknik Analisis data Skala Likert :

		<p>pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember ?</p> <p>3. Bagaimana keefektifitasan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>lynk.id</i> dan <i>educaplay</i> pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember ?</p>			$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:  V : Nilai  <math>\sum x</math> : Skor yang diperoleh  N : Skor maksimum</p>
--	--	--	---	--	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 2** Pernyataan Keaslian Tulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irmadiyah Ramadhanti

NIM : 201101040026

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil peneliian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jember, 20 Oktober 2024



**Irmadiyah Ramadhanti**  
**NIM 201101040026**

### Lampiran 3 Surat Permohonan Bimbingan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-6362/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040026
Nama	: IRMADIYAH RAMADHANTI
Semester	: SEMBILAN
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY DAN LYNK.ID PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI SATUAN PANJANG KELAS III DI MIN 3 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Oktober 2024

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**MOTIBUL UMAM**

## Lampiran 4 Surat Permohonan Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

---

Nomor : B-7710/In.20/3.a/PP.009/06/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 3 JEMBER

Jl. Mahoni No.20, Area Sawah/Kebun,Wirolegi, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040026

Nama : IRMADIYAH RAMADHANTI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Educaplay pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember. Selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dedi Ependi, S.Ag,M.M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 12 Juni 2024

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

---

Nomor : B-2001/In.20/3.a/PP.009/06/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040026  
Nama : IRMADIYAH RAMADHANTI  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Educaplay pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang kelas III di MIN 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Juni 2024

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
  
**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1

1

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY  
PADA MATERI SATUAN PANJANG**

Nama Ahli : Mohammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I  
 Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada pembelajaran  
 Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di MIN 3 Jember  
 Penyusun : Irmadiyah Ramadhanti  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
2. Berikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :  
 5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Cukup Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**D. Penilaian Media oleh Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.			✓		
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.			✓		
3.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas			✓		
4.	Pemilihan template yang digunakan sesuai				✓	
5.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		✓			
6.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai		✓			
7.	Desain media yang digunakan rapi			✓		
8.	Media didesain secara menarik			✓		

9.	Media pembelajaran berbasis eduplay sesuai dengan peserta didik di SD/MI			✓		
10.	Media pembelajaran berbasis eduplay mudah digunakan oleh peserta didik.			✓		

Jumlah : 20  
: 58%

**E. Komentor/Saran**

- 1) Masih tidak ada rumahnya
- 2) Masih kurang perorientasi pada asesmen
- 3) Produk mediannya terlalu spesifik pada asesmen
- 4) Bisa di mix dengan media lain jika template yang disajikan eduplay hanya asesmen
- 5) Buat kan rumahnya: PPP, Protr, Promes, Materi tutorial, game, kuis dll.

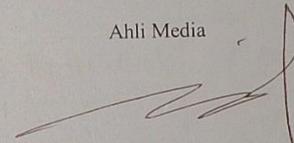
**F. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 14 Juni 2024

Ahli Media



Mohammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I

## Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2

2.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY  
PADA MATERI SATUAN PANJANG**

Nama Ahli : Mohammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I  
 Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay dan Lynk.id Pada pembelajaran Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di MIN 3 Jember  
 Penyusun : Irmadiyah Ramadhanti  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.  
 Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
2. Berikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :  
 5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Cukup Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**A. Penilaian Media oleh Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.					✓
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				✓	
3.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas					✓
4.	Pemilihan template yang digunakan sesuai					✓
5.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai					✓
6.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai				✓	
7.	Desain media yang digunakan rapi					✓
8.	Media didesain secara menarik					✓
9.	Media pembelajaran berbasis educaplay dan Lynk.id sesuai					

	dengan peserta didik di SD/MI						✓
10.	Media pembelajaran berbasis eduplay dan Lynk.id mudah digunakan oleh peserta didik.						✓

Jumlah : 48  
= 96%

**B. Komentar/Saran**

Media telah direvisi sesuai dengan saran validasi sebelumnya per tanggal 14 Jun 2024.

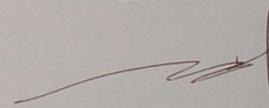
**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 25 Juni 2024

Ahli Media



Mohammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I

## Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

---

Nomor : B-2367/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Umi Fariyah, M.M.,.M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Umi Fariyah, M.M.,.M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040026
Nama	: IRMADIYAH RAMADHANTI
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay dan Lynk.Id pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Oktober 2024

an. Dekan,

Makl Dekan Bidang Akademik,



**HOTIBUL UMAM**

## Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 1

1.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY  
PADA MATERI SATUAN PANJANG**

Nama Ahli : Dr.Umi Fariyah, M.M.,M.Pd.  
 Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada pembelajaran  
 Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di MIN 3 Jember  
 Penyusun : Imadiyah Ramadhanti  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.  
 Petunjuk pengisian :

- Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
- Berikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Cukup Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju

**A. Penilaian Media oleh Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI,KD dan indikator pembelajaran.					✓
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.				✓	
4.	Materi yang disampaikan secara sistematis.				✓	
5.	Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran.					✓
6.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik.				✓	

7.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru.					✓
8.	Media pembelajaran berbasis educaplay membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar.					✓
9.	Media pembelajaran berbasis educaplay menumbuhkan antusiasme peserta didik.					✓
10.	Media pembelajaran berbasis educaplay dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan					✓

Jumlah = 44  
= 88%

#### B. Komentar/Saran

1. Durasi soal 1,5 menit / 1,5 menit.
2. Tidak mencari sira jarak saja tetapi ada penjumlahan juga.
3. Ho Soal 4, kata yg digunakan terlalu susah dimengerti  
Pakai daerah yg familier dengan anak.
4. Penggunaan huruf besar di Awal Nama.
5. Nama Gunung menggunakan nama yang familier dengan anak.

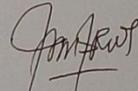
#### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak untuk di ujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 4 Juni 2024

Ahli Materi



Dr. Umi Farihah, M.M., M.Pd.

## Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 2

2.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY  
PADA MATERI SATUAN PANJANG**

Nama Ahli : Dr. Umi Fariyah, M.M.,M.Pd.  
 Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada pembelajaran  
 Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di MIN 3 Jember  
 Penyusun : Irmadiyah Ramadhanti  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.  
 Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
2. Berikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Cukup Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju

**A. Penilaian Media oleh Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Soal yang disampaikan sesuai dengan KI,KD dan indikator pembelajaran.					✓
2.	Soal yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Soal yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.				✓	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	✓
5.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.					✓
6.	Soal yang disampaikan menarik minat peserta didik.				✓	
7.	Soal yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru.					✓

8.	Media pembelajaran berbasis eduplay membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar.					✓
9.	Media pembelajaran berbasis eduplay menumbuhkan antusiasme peserta didik.					✓
10.	Media pembelajaran berbasis eduplay dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan					✓

Jumlah : 40  
= 96%

**B. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

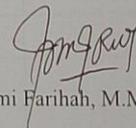
**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, ...13 Juni 2024.....

Ahli Materi



Dr. Umi Faridah, M.M., M.Pd.

## Lampiran 11 Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran



### KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

---

Nomor : B-2002/In.20/3.a/PP.009/06/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040026
Nama	: IRMADIYAH RAMADHANTI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Educaplay pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang kelas III di MIN 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Juni 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



*[Handwritten Signature]*  
KHOTISUL UMAM

## Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY DAN LYNK.ID PADA MATERI SATUAN PANJANG

Nama Ahli : Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I.  
 Asal Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay dan Lynk.id pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3 Jember  
 Penyusun : Irmadiyah Ramadhanti  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.  
 Petunjuk pengisian :

1. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
2. Berikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian. Berikut mengenai skala penilaian :  
 5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Cukup Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

#### A. Penilaian Media oleh Ahli Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pengoperasian media pembelajaran educaplay sangat mudah diterapkan oleh peserta didik.					√
2.	Soal pada media ini sesuai dengan KI dan KD.				√	
3.	Tampilan media pembelajaran educaplay dan lynk.id menarik.					√
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang ada dibuku siswa dan buku guru				√	
5.	Mendorong peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.					√
6.	Bahasa yang digunakan pada media mudah				√	

	dipahami oleh peserta didik.					
7.	Desain media yang digunakan menarik.					✓
8.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				✓	
9.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.					✓
10.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.					✓

Jumlah = 46  
= 82%

**B. Komentar/Saran**

Penggunaan media pembelajaran Eds Caplay dan link id pada pembelajaran matematika sangat menarik dan bisa di terapkan saat pembelajaran di kelas 3 khususnya MIN 3 Jember.

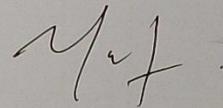
**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk di ujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 12 - Agustus - 2024.

Ahli Pembelajaran



Ika Zulik Nurhayati, S.Pd.I

### Lampiran 13 Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

Nama : Dhafittha Nizza A.  
Kelas : 4 Sgeh. Abdal. Qadir Jaelani  
No Absen : .....

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay dan Lynk.id pada  
Mata Pelajaran Matematika dalam Materi Satuan Panjang Kelas III di MIN 3  
Jember

Mata Pelajaran : Matematika  
Peneliti : Irmadiyah Ramadhanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis Educaplay dan Lynk.id pada mata pelajaran matematika.

Petunjuk :

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Bacalah dan pahami setiap pertanyaan dalam angket ini. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan cara memberikan tanda centang (✓)

Keterangan Jawaban:

5 = Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Cukup Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1 = Sangat Tidak Setuju

3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.

Atas ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran eduplay dan lynk.id mampu menarik minat saya untuk belajar					✓
2.	Media pembelajaran eduplay dan lynk.id membuat saya lebih senang untuk belajar				✓	
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran eduplay dan lynk.id pembelajaran menjadi terasa tidak membosankan					✓
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran eduplay dan lynk.id semangat saya untuk belajar semakin bertambah				✓	
5.	Tampilan media eduplay dan lynk.id menarik					✓
6.	Media pembelajaran eduplay dan lynk.id bisa digunakan kapan saja					✓
7.	Soal yang disajikan didalam media pembelajaran eduplay mudah dipahami					✓
8.	Media pembelajaran eduplay dan lynk.id dapat digunakan dengan mudah.				✓	

Jumlah : 37

= 92,5%

Komentar dan Saran :

.....

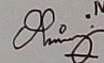
.....

.....

.....

Jember, 13.08.2024

Siswa  
N.A.



DHAFITHA NIZZA

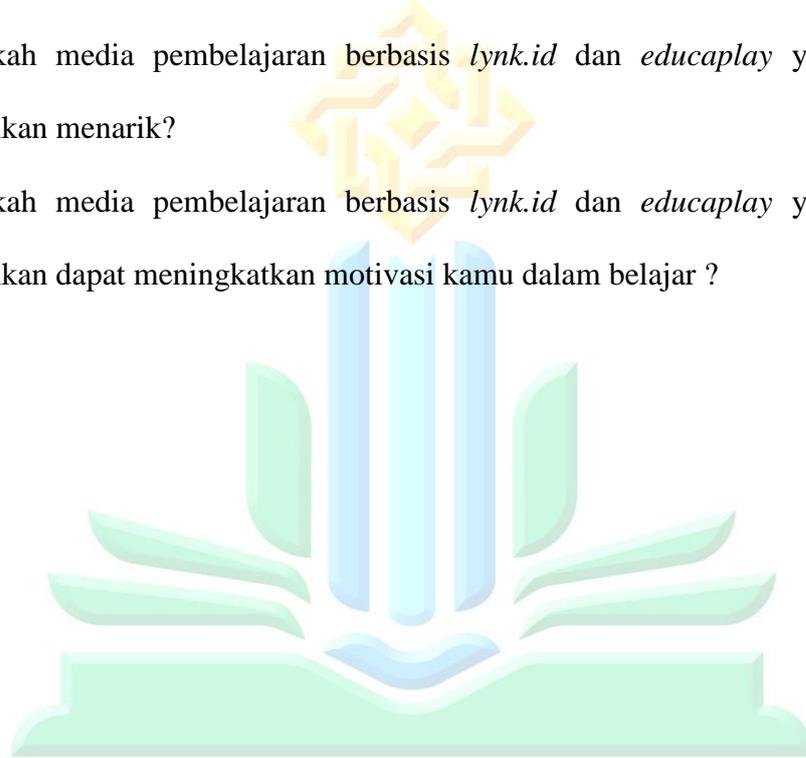
ANANDIA

#### Lampiran 14 Pedoman Wawancara untuk Guru

1. Metode apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dikelas ?
2. Apakah pendidik menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran ?
3. Pada pembelajaran matematika media pembelajaran apa saja yang digunakan?
4. Apakah pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk digital dikelas?
5. Apakah saja kendala dan kesulitan yang dialami saat pembelajaran matematika?
6. Bagaimana pendapat pendidik mengenai media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini?
7. Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini penting untuk menunjang pembelajaran matematika disekolah ?
8. Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran matematika ?
9. Apakah media pembelajaran ini menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?
10. Apa saja kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini ?

**Lampiran 15** Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

1. Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media ?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran matematika menggunakan media ?
3. Apa saja media yang pernah digunakan ?
4. Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan menarik?
5. Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu dalam belajar ?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 16 Hasil Wawancara Guru dan Peserta Didik

### A. Hasil Wawancara Dengan Guru

#### 1. Pra Penelitian

- a) Metode apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dikelas ?

Metode yang digunakan biasanya menggunakan sistem permainan dengan anak-anak, sehingga anak-anak yang menjelaskan sehingga berbentuk diskusi.

- b) Apakah pendidik menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran ?

ya, biasanya saya memakai alat bantu gambar dan juga proyektor.

- c) Pada pembelajaran matematika media pembelajaran apa saja yang digunakan?

Iya, biasanya saya memakai alat bantu gambar dan juga proyektor

- d) Apakah pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk digital dikelas?

Proyektor, untuk website sementara belum pernah, hanya PPT dan Youtube.

- e) Apakah saja kendala dan kesulitan yang dialami saat pembelajaran matematika?

Kalau pembelajaran matematika, kesulitan biasanya kurangnya

kemampuan anak dalam berpikir hal itu menjadi kendala bagi saya, biasanya untuk perkalian dan pembagian itu yang menjadi kendala untuk pencapaian materi selanjutnya seperti porogapit dan untuk cara mengatasinya saya biasanya saya menggunakan cara diakhir pembelajaran melakukan tebak-tebakan untuk perkalian, sehingga anak cepat menghafal.

## 2. Pasca Penelitian

- a) Bagaimana pendapat pendidik mengenai media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini?

Menurut saya ini sangat baik sekali karena sangat menarik bagi peserta didik untuk pembelajaran matematika.

- b) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini penting untuk menunjang pembelajaran matematika disekolah ?

Iya sangat penting sekali karena anak-anak sekarang ini sering sekali menggunakan media sosial, nantinya bisa diarahkan secara

langsung melalui media pembelajaran berbasis *educaplay* dan *lynk.id* ini. Media pembelajaran ini sesuai sekali dan cocok untuk anak-anak saat ini.

- c) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran matematika ?

Iya sangat baik dan efektif bisa digunakan karena cukup menarik pembelajaran ini bagi saya yang sudah melihat pembelajaran

ini.

- d) Apakah media pembelajaran ini menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?

Iya, sangat menarik sekali bagi peserta didik media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini.

- e) Apa saja kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* ini ?

Untuk kelebihannya saya kira cukup banyak sekali karena bisa menarik minat anak-anak untuk belajar, sangat bagus sekali, lalu untuk kekurangannya, bagi yang tidak mempunyai handphone kesusahan untuk melakukannya.

## B. Wawancara Dengan Siswa

### 1. Pra Penelitian

- a) Nama : Ardiansyah Gibran Jabil Ramadan

1) Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media ?

Tidak.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran matematika menggunakan media ?

Iya, senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan ?

Buku lks dan proyektor.

- b) Nama : Amanda Cantika Octadira Herman

1) Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media ?

Tidak.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran matematika menggunakan media ?

Iya, senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan ?

Buku lks dan proyektor.

c) Nama : Adinda Marsya Almaira

1) Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media ?

Tidak.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran matematika menggunakan media ?

Iya, senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan ?

Buku lks dan proyektor.

d) Nama : Aprilia Citra Susanti

1) Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media ?

Tidak.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran matematika menggunakan media ?

Iya, senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan ?

Buku lks dan proyektor.

e) Nama : Nafla Alexandria Purnama

1) Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media ?

Tidak.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran matematika menggunakan media ?

Iya, senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan ?

Buku lks dan proyektor.

2. Pasca Penelitian

a) Nama : Ardiansyah Gibran Jabil Ramadan

1) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan menarik?

Iya, menarik.

2) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu dalam belajar ?

Iya, meningkat.

b) Nama : Amanda Cantika Octadira Herman

1) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan menarik?

Iya, menarik.

2) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu dalam belajar ?

Iya, meningkat.

c) Nama : Adinda Marsya Almaira

1) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan menarik?

Iya, menarik.

2) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu dalam belajar ?

Iya, meningkat.

d) Nama : Aprilia Citra Susanti

1) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan menarik?

Iya, menarik.

2) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu dalam belajar ?

Iya, meningkat.

e) Nama : Nafla Alexandria Purnama

1) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan menarik?

Iya, menarik.

2) Apakah media pembelajaran berbasis *lynk.id* dan *educaplay* yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu dalam belajar ?

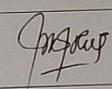
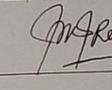
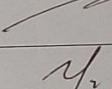
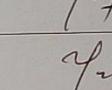
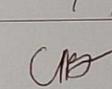
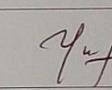
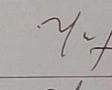
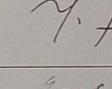
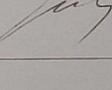
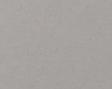
Iya, meningkat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 17 Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL PENELITIAN**  
**DI MIN 3 JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Selasa, 4 Juni 2024	Validasi Ahli Materi Tahap 1	
2.	Kamis, 13 Juni 2024	Validasi Ahli Materi tahap 2	
3.	Jumat, 14 Juni 2024	Validasi Ahli Media Tahap 1	
4.	Selasa, 25 Juni 2024	Validasi Ahli Media Tahap 2	
5.	Senin, 22 Juli 2024	Menyerahkan Surat izin Penelitian dan konfirmasi wali kelas	
6.	Rabu, 31 Juli 2024	Wawancara Wali kelas	
7.	Rabu, 31 Juli 2024	Wawancara Peserta didik	
8.	Rabu, 31 Juli 2024	Pre-test	
9.	Selasa, 13 Agustus 2024	Pos-test	
10.	Jumat 16 Agustus 2024	Mengisi Angket siswa dan wawancara wali kelas pasca Penelitian	
11.	Senin, 19 Agustus 2024	Pengserahan surat telah melakukan Penelitian di min 3 Jember.	

**Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Penelitian**



J E M B E R

## Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**  
Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124  
Telp. (0331) 326062 email: [minsumbersari@gmail.com](mailto:minsumbersari@gmail.com)

### SURAT KETERANGAN

NOMOR : B-390/MI.13.32.3/PP.00.4/08/2024

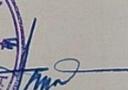
Sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-7710/In.20/3.a/PP.009/06/2024 tanggal 12 Juni 2024 tentang pelaksanaan Penelitian Mahasiswa atas nama :

Nama : Irmadiyah Ramadhanti  
NIM : 201101040026  
Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember  
Jurusan Prodi : PGMI

Dengan ini Kepala MIN 3 Jember menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut:

Telah melaksanakan : Penelitian di MIN 3 Jember  
Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis educaplay dan lynk.id pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember  
Hari/Tanggal : 30 hari / 22 Juli - 19 Agustus 2024  
Tempat : MIN 3 Jember  
Lama Penelitian : 30 hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 Agustus 2024  
Kepala Madrasah,  
  
**DEDI EPENDI**

## RIWAYAT HIDUP



### a. Identitas Penulis

Nama : Irmadiyah Ramadhanti  
NIM : 201101040026  
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 22 November 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan Islam  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Alamat : Jln. Letjen Suprpto XIV no 15, Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

### b. Riwayat Pendidikan :

1. TK Kartika 73
2. SDN Tegal Besar 03
3. MTSN 1 Jember
4. MAN 1 Jember
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember