



***EDUTAINMENT* BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
(*EDUPRO*) UNTUK MENUNJANG MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI PELUANG KELAS X SMK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

DINI ANDRIYANAH

40321011

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

BUMIAYU

2025



***EDUTAINMENT* BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
(*EDUPRO*) UNTUK MENUNJANG MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI PELUANG KELAS X SMK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

DINI ANDRIYANAH

40321011

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

BUMIAYU

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

di

Bumiayu

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul “**EDUTAINMENT BERBANTUAN SMART APPS CREATOR (EDUPRO) UNTUK MENUNJANG MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PELUANG KELAS X SMK**”, yang ditulis oleh:

Nama : Dini Andriyanah

NIM : 40321011

Jenjang : Strata 1

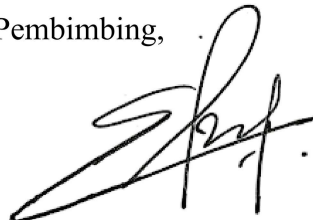
Jurusan : Pendidikan Matematika

Fakultas : FKIP

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi.

Bumiayu, 11 Juni 2025

Pembimbing,



Eka Farida Fasha, S. Si, M. Pd

NIDN. 0606098602

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **EDUTAINMENT BERBANTUAN SMART APPS CREATOR (EDUPRO) UNTUK MENUNJANG MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PELUANG KELAS X SMK.**

Oleh

Nama : Dini Andriyanah
NIM : 40321011
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan Penguji Skripsi pada tanggal 24 Juni tahun 2025.

Dewan Penguji

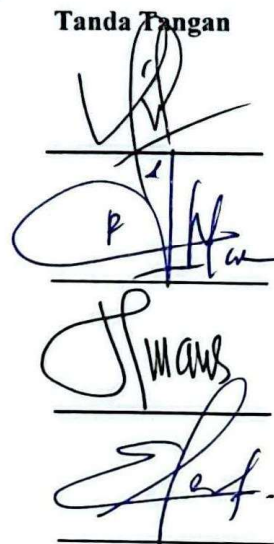
Nama Penguji
Ketua Tim Penguj
Dr. Ujang Khiyarusoleh, S.Pd.I.,
M.Pd.
NIDN.0606068602

Tanda Tangan

Penguji I
Sofri Rizka Amalia, M. Pd.
NIDN. 0606059001

Penguji II
Dian Purwaningsih, M. Pd.
NIDN. 0602108104

Pembimbing
Eka Farida Fasha, S.Si., M. Pd.
NIDN. 0606098602



Diterima dan disahkan
Pada tanggal... 29 Juli 2025



Dekan
Fakultas Keguruan dan Pendidikan
Eka Farida Fasha, S. Si., M. Pd
NIDN: 0606098602



Ketua Jurusan
Pendidikan Matematika
Sofri Rizka Amalia, M. Pd.
NIDN: 0606059001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dini Andriyanah
NIM : 40321011
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : *EDUTAINMENT* BERBANTUA *SMART APPS*
CREATOR (EDUPRO) UNTUK MENUNJANG
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI
PELUANG KELAS X SMK

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sangsi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 24 Juni2025

Yang Menyatakan,



DINI ANDRIYANAH
NIM. 40321011

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah ayat 286)

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat”

Imam Syafi'i

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu”

Ali bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya yang senantiasa mengiringi hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. terselesaikannya skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, karena tanpa pertolongan-nya peneliti tidak mungkin sampai titik ini dengan karunia-Nya skripsi ini dapat disusun dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Alm. Ibu Suminah dan Bapak Wartono, orang tua tercinta peneliti, yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa terbaik demi kelancaran studi peneliti hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Kepada kakak-kakak tersayang, Fatikhul Mukmin, Sanaul Zulfa, dan Mutamimah, terima kasih atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak pernah surut, serta cinta yang selalu menguatkan peneliti hingga skripsi ini terselesaikan.
4. Keponakan-keponakan tercinta, Elina, Irsyad, dan Larisa, terima kasih telah menjadi sumber kebahagiaan dan semangat bagi peneliti selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.

5. Kepada Fahmi Zakaria, partner peneliti yang telah memberikan dukungan penuh sebagai pendamping, serta berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini melalui tenaga, waktu, pikiran, dan materi, serta kesabaran yang tak ternilai selama masa penyusunan.
6. Kepada sahabat-sahabat terkasih, Aen, Na'im, Muna, Halis, Linda, Alm. Liya, dan Nela, terima kasih atas doa, dorongan, serta semangat yang tak henti-hentinya kalian berikan kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
7. Sahabat perjuangan peneliti, Ratna Fita Hermalica dan Nur Afni Maeliya, yang selalu mendampingi dan memberikan bantuan dalam menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan skripsi ini.
8. Serta seluruh teman perjuangan peneliti mahasiswa matematika 2021.

ABSTRAK

Andriyanah, Dini 2025. *Edutainment Berbantuan Smart Apps Creator (Edupro) Untuk Menunjang Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Peluang X SMK*. Program Studi Pendidikan Matematika Univeritas Peradaban, Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: *Edutainment, Smart Apps Creator*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Peluang

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya materi peluang, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan aktif siswa, serta terbatasnya media pembelajaran interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator (Edupro)* untuk menunjang motivasi belajar siswa kelas X SMK pada materi peluang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi oleh ahli materi dan media, serta angket kepraktisan oleh guru dan siswa. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Edupro* memperoleh skor validasi dari ahli media sebesar 92,11% dan dari ahli materi sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh 22 siswa sebesar 90%, masuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *Edupro* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi peluang. Simpulan dari penelitian ini adalah media *Edupro* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menunjang motivasi belajar siswa. Saran selanjutnya adalah menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar serta mengembangkan media serupa untuk materi lainnya.

ABSTRACT

Andriyanah, Dini 2025. *Edutainment Assisted by Smart Apps Creator (Edupro) to Support Student Learning Motivation in the Material of Opportunity X SMK. Mathematics Education Study Program, Peradaban University*, Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.

Keywords: Edutainment, Smart Apps Creator, Learning Motivation, Learning Media, Opportunity

Student learning motivation in mathematics learning, especially probability material, is still relatively low. This is caused by monotonous learning methods, lack of active student involvement, and limited interactive learning media. Based on these conditions, this study aims to develop Edutainment based learning media assisted by Smart Apps Creator (Edupro) to support student learning motivation in class X of SMK on probability material. This study is a type of research and development (R&D) with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research instruments include validation sheets by material and media experts, as well as practicality questionnaires by teachers and students. The assessment was carried out to determine the level of validity and practicality of the media developed. The results of the study showed that the Edupro media obtained a validation score from media experts of 92.11% and from material experts of 91.67% with a very valid category. The practicality test by 22 students was 90%, in the very practical category. Thus, the Edupro media was declared suitable for use in mathematics learning on the material of probability. The conclusion of this study is that the Edupro media can be an effective alternative to support student learning motivation. The next suggestion is to test its effectiveness on learning outcomes and develop similar media for other materials.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "*Edutainment Berbantuan Smart Apps Creator (Edupro)* Untuk Menunjang Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas X SMK" dengan baik dan lancar, yang mana merupakan syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Matematika fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban Bumiayu.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan baik secara moril maupun materiil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si., selaku Rektor Universitas Peradaban Bumiayu
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban Bumiayu serta pembimbing skripsi yang dengan penuh sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Sofri Rizka Amalia, M.Pd., selaku dosen penguji I
4. Dian Purwaningsih, M.Pd., selaku dosen penguji II

5. Bapak dan Ibu dosen serta staff dan Karyawan Universitas Peradaban Bumiayu
6. Sofri Rizka Amalia, M.Pd. dan Dian Purwaningsih, M.Pd., selaku validator ahli materi dan angket.
7. Asep Saeful Millah, M.Kom. dan Nurul Mega Saraswati, M.Kom., selaku validator ahli media.
8. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmunya, sehingga peneliti dapat Menyusun skripsi ini sampai selesai.
9. Kepala Sekolah SMK Al-Huda Bumiayu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Al-Huda Bumiayu
10. Guru Pamong serta guru mata Pelajaran Matematika SMK Al-Huda Bumiayu yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
11. Siswa kelas X DPB 2 SMK Al-Huda Bumiayu yang telah membantu proses peneliti selama proses penelitian.
12. Keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, serta doa, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik..
13. Fahmi Zakaria, yang telah setia mendampingi dan memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman mahasiswa Pendidikan matematika Angkatan 2021.

15. Dan para pihak terkait yang membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan atas segala bentuk bantuan, dukungan moril maupun materiil, serta doa yang telah diberikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan tersebut memperoleh ganjaran terbaik dari Allah SWT. Peneliti berharap karya ini dapat memberikan kontribusi ilmiah dan menjadi sumber rujukan bagi penelitian selanjutnya.

Bumiayu, ²⁴ Juni 2025


Dini Andriyanah

NIM.4032011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	9
H. Asumsi Pengembangan	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Tori	11
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir.....	44
D. Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan	48
C. Desain Uji Coba Produk.....	52
D. Desain Uji Coba	53
E. Subjek Coba	53
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	60
B. Revisi Produk	82
C. Hasil Uji Coba Produk	85
D. Pembahasan.....	85
E. Kajian Produk Akhir	91
F. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
A. Simpulan Tentang Produk.....	93
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	93

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	94
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Uji Coba Produk, 53
Tabel 3.2	Indikator Variabel Skala 5 (Likert), 57
Tabel 3.3	Interprestasi Skor Kevalidan, 57
Tabel 3.4	Interprestasi skor kepraktisan, 58
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran Materi Peluang, 63
Tabel 4.2	Tujuan Pembelajaran Peluang, 66
Tabel 4.3	Hasil uji validasi media pembelajaran <i>Edupro</i> , 77
Tabel 4.4	Hasil uji validasi isi/materi media pembelajaran <i>Edupro</i> , 79
Tabel 4.5	Hasil Uji Validasi Media dan Uji Validasi Materi Media <i>Edupro</i> , 80
Tabel 4.6	Hasil uji kepraktisan media pembelajaran <i>Edupro</i> , 81

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 *Smart Apps Creator*, 21.
- Gambar 2.2 Kerangka Berpikir *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator* (*Edupro*) untuk menunjang motivasi belajar siswa pada materi peluang kelas X SMK, 46.
- Gambar 3.1 Bagan *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator* (*Edupro*) untuk menunjang motivasi belajar siswa pada materi peluang kelas X SMK, 49 .
- Gambar 4.1 Rancangan awal logo aplikasi *Edupro*, 68.
- Gambar 4.2 Rancangan tampilan awal aplikasi *Edupro*, 69.
- Gambar 4.3 Rancangan awal tampilan *About Edupro*, 69.
- Gambar 4.4 Rancangan awal tampilan Profile, 70.
- Gambar 4.5 Rancangan tampilan Menu dari aplikasi *Edupro*, 70.
- Gambar 4.6 Rancangan awal tampilan Materi, 71.
- Gambar 4.7 Rancangan awal tampilan Materi, 72.
- Gambar 4.8 Rancangan awal tampilan Materi, 72.
- Gambar 4.9 Rancangan awal tampilan Tujuan Pembelajaran, 73.
- Gambar 4.10 Rancangan awal Video Pembelajaran, 73.
- Gambar 4.11 Rancangan awal Games, 74.
- Gambar 4.12 Rancangan awal Nilai Skor, 75.
- Gambar 4.13 Rancangan awal Pembahasan Soal Jawaban, 75.
- Gambar 4. 14 Tampilan Penjelasan Sebelum Revisi, 83.
- Gambar 4. 15 Tampilan Penjelasan Setelah Revisi, 84.

Gambar 4. 16 Tampilan Penggunaan Simbol Sebelum Revisi, 84.

Gambar 4. 17 Tampilan Penggunaan Simbol Setelah Revisi, 85.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran. 1. Jadwal Kegiatan
- Lampiran. 2. Surat Izin Penelitian LPPM
- Lampiran. 3. Surat Penelitian SMK Al-Huda Bumiayu
- Lampiran. 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media (Konstruk)
- Lampiran. 5. Lembar Penilaian Validasi Media
- Lampiran. 6. Hasil Penilaian Validasi Media Oleh Validator
- Lampiran. 7. Lembar Surat Pernyataan Judgement Validator Media
- Lampiran. 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Isi
- Lampiran. 9. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran. 10. Hasil Penilaian Validasi Materi Oleh Validator
- Lampiran. 11. Lembar Surat Pernyataan Judgement Validator Media
- Lampiran. 12. Validasi Angket Praktilitas
- Lampiran. 13. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa
- Lampiran. 14. Lembar Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran. 15. Hasil Penilaian Kepraktisan Media Edupro
- Lampiran. 16. Hasil Penilaian Kepraktisan Media Edupro*
- Lampiran. 17. Dokumentasi
- Lampiran. 18. Untuk Mengakses Edupro
- Lampiran. 19. Hasil Cek Plagias
- Lampiran. 20. Biodata Peneliti

