

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *POLY GAME* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Oleh
ITA OKTRIANI

Perkembangan zaman saat ini membutuhkan pembelajaran yang mengembangkan kompetensi teknologi di abad 21. Namun sebagian guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran *poly game* pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model desain pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Subyek dan tempat penelitian adalah guru dan siswa kelas VII di SMPN 30 Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran *poly game* yang dikembangkan telah valid menurut ahli dan praktisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (2) media pembelajaran *poly game* termasuk dalam kategori praktis berdasarkan implemetasi dikelas, dan (3) pembelajaran dengan menggunakan media *poly game* lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa daripada pembelajaran tanpa menggunakan media *poly game*. Oleh karena itu media pembelajaran *poly game* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: pengembangan, *poly game*, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

ABSTRACT

POLY GAME MEDIA DEVELOPMENT IN LEARNING MATHEMATICS TO IMPROVE ABILITY.STUDENT MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING

By

ITA OKTRIANI

Current developments require learning that develops technological competence in the 21st century. However, some teachers have not maximized their use of technology in learning activities. This makes students not enthusiastic in participating in learning activities. The purpose of this study is to determine the level of validity of the product development of poly game learning media in mathematics learning in improving students' mathematical problem solving abilities. This development research was carried out using the 4D development design model, namely Define, Design, Development, and Dissemination. The subjects and location of the research were teachers and students of class VII at SMPN 30 Bandar Lampung in the even semester of the 2022/2023 school year. Data were obtained through observation, interviews and tests of students' mathematical problem solving abilities. The results show that (1) the developed poly game learning media is valid according to experts and practitioners to improve students' mathematical problem solving abilities, (2) poly game learning media is included in the practical category based on classroom implementation, and (3) learning using poly media games are better at improving students' mathematical problem solving abilities than learning without using poly game media. Therefore the poly game learning media that has been developed meets the valid, practical, and effective criteria.

Keywords: development, poly games, students' mathematical problem solving abilities.