

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRABMATH BERNUANSA DESAIN LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP ASSAHIL LAMPUNG TIMUR

By: ROSIDIN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang disebut “Scrabbmath” dengan sentuhan desain bernuansa Lampung dan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman matematika siswa.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang melibatkan analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan perangkat, implementasi dalam proses pembelajaran, dan evaluasi hasilnya. Desain media Scrabbmath ini mencerminkan budaya dan elemen khas Lampung untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi peserta didik.

Penelitian ini melibatkan siswa dari sekolah menengah pertama kelas VII sebagai subjek uji coba. Berdasarkan distribusi angket kepada 27 responden untuk uji kemenarikan produk diperoleh persentase kemenarikan sebesar 85,9 % dengan kriteria sangat menarik. Data hasil belajar matematika diukur sebelum dan setelah penggunaan media Scrabbmath. Hasil belajar dari uji efektifitas pembelajaran yaitu siswa yang telah mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) adalah 71% dengan rata-rata nilai 84,7 dan hasil analisis menggunakan N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,7% kedalam kategori cukup efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Scrabbmath dengan desain bernuansa Lampung secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Para peserta didik juga menunjukkan minat yang lebih besar dalam mempelajari matematika.

Keyword: Scrabbmath, Lampung, Hasil Belajar