

ABSTRAK

Egis Maulana Syafa'at (1301398). Pengembangan *Media Games Edukasi Circle Lucky* Dalam Mata Pelajaran Matematika (*Design and Development* di Kelas 5 SDN 135 Turangga Bandung)

Skripsi. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2017.

Proses pembelajaran pada umumnya hanya menjelaskan, bertanya, dan memahami saja oleh sebab itu pembelajaran terasa sangat membosankan. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran memfasilitasi proses pembelajaran agar tidak membosankan. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 135 Turangga Bandung, diperoleh bahwa pembelajaran matematika di sana bosan dan mengurangi ketertarikan siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan *Media Games Edukasi Circle Lucky* untuk membuat siswa lebih tertarik dengan matematika. Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan umum yaitu : Bagaimana pengembangan produk *Media Games Edukasi Circle Lucky* untuk mata pelajaran matematika pada bahasan matematika dasar?. Secara lebih khusus masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : 1. Bagaimana kondisi pembelajaran Matematika di SD Negeri Turangga 135 Bandung? 2. Desain produk *Media Games Edukasi Circle Lucky* yang bagaimana dapat diterapkan pada sub materi matematika di SD Negeri Turangga 135 Bandung? 3. Bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky* pada sub materi matematika di SD Negeri Turangga 135 Bandung? 4. Bagaimana tanggapan guru setelah menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky* pada sub materi matematika di SD Negeri Turangga 135 Bandung? Metode penelitian yang digunakan adalah metode D&D atau disain dan pengembangan. Instrument penelitian berupa angket yang dibagikan kepada siswa di SDN 135 Turangga Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas 5 di SDN 135 Turangga Bandung dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 B dengan jumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Media Games Edukasi Circle Lucky* pada mata pelajaran matematika pada materi matematika sudah baik. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa: 1. Kondisi pembelajaran di SDN 135 Turangga Bandung sudah baik dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah ada hanya masih belum membuat tertarik siswa terhadap mata pelajaran matematika 2. Desain media yang digunakan dalam *Media Games Edukasi Circle Lucky* berupa identifikasi masalah, tujuan pengembangan, disain dan pengembangan produk, ujicoba produk, evaluasi setelah ujicoba, dan kesimpulanapa 3. Tanggapan siswa setelah menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky* sangat baik karena media tersebut membuat mereka tertarik terhadap sub matematika 4. Tanggapan guru setelah menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky* sangat tertarik menggunakan media tersebut tetapi hanya untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap matematika

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Media Games Edukasi Circle Lucky, D&D*

ABSTRACT

Egis Maulana Syafa'at (1301398). Development of Media Games Education Circle Lucky In Mathematics Subject (Design and Development in Class 5 SDN 135 Turangga Bandung)

Thesis. Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, University of Education Indonesia. Year 2017.

The learning process generally only explains, asks, and understands it, so learning is so boring. Therefore, it is necessary for learning media to facilitate the learning process so as not to be boring. From the preliminary study conducted at SDN 135 Turangga Bandung, it was found that the mathematics learning there was bored and reduced the students' interest in learning. Based on these results, the researchers intend to develop Media Games Education Circle Lucky to make students more interested in mathematics. This research tries to answer the general problem that is: How is the development of Media Games Education Circle Lucky product for mathematics subject on the subject of basic mathematics ?. More specifically research problems can be formulated as follows: 1. How is the condition of learning Mathematics in SD Negeri Turangga 135 Bandung? 2. Design Media Games Education Circle Lucky product design that can be applied to math sub-material at SD Negeri Turangga 135 Bandung? 3. How do students respond after using Media Games Education Circle Lucky Education on sub mathematic in SD Negeri Turangga 135 Bandung? 4. How did the teacher's response after using Media Games Education Circle Lucky on maths sub-material at SD Negeri Turangga 135 Bandung? The research method used is D & D method or design and development. Research instrument in the form of a questionnaire distributed to students at SDN 135 Turangga Bandung. The population in this study were all 5th graders at SDN 135 Turangga Bandung and the samples used in this study were 5 B grade students with a total of 30 students. Based on the results of research conducted in general can be concluded that the development of Media Games Circle Lucky Education on mathematics subjects on mathematics material is good. Specifically it can be concluded that: 1. The condition of learning in SDN 135 Turangga Bandung is good by using the existing learning media just still not make students interested in the subjects of mathematics 2. Media design used in Media Games Education Circle Lucky in the form of problem identification, development goals, product design and development, product testing, evaluation after trial, and conclusion 3. Students' responses after using Media Games Education Circle Lucky are very good because they are interested in sub mathematics 4. Teacher response after using Media Games Education Circle Lucky very interested in using the media but only to increase students' interest in mathematics

Keywords: Learning Media, Media Games Education Circle Lucky, D & D