

Perancangan Permainan Papan Kartu Transformasi Bertema Geometri Transformasi

Muhammad Yusril, Satya Santika, Depi Ardian Nugraha

Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya,
Indonesia

yusrilthelegendary@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang suatu permainan edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Produk yang dirancang merupakan permainan papan kartu transformasi yang berfokus pada pemahaman materi matematika geometri transformasi tingkat kelas IX sekolah menengah pertama. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik wawancara dan penyebaran kuesioner. Rancangan produk permainan papan kartu dinyatakan layak digunakan setelah mendapat penilaian dari ahli media sebesar 96,25% dan ahli materi sebesar 88,89%. Kemudian setelah dilaksanakan penyebaran ke peserta didik, produk mendapat penilaian respons sebesar 73,56% dari peserta didik setelah memainkannya dan sebagian besar dari peserta didik menganggap produk cukup menarik..

Keywords: Permainan Edukasi, Media Pembelajaran, Geometri Transformasi