

## ABSTRAK

LILIS NUR HAFSOH. 2021. **Desain Didaktis Materi Peluang Berbantuan Media Jamboard pada Pembelajaran Daring**. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi *learning obstacle* yang bersifat *epistemological obstacle* pada materi peluang, menyusun *hypothetical learning trajectory*, dan menghasilkan suatu desain didaktis pada materi peluang berdasarkan *learning obstacle* dan *hypothetical learning trajectory* yang diterapkan dengan media *jamboard*. Desain penelitian ini menggunakan *Didactical Design Research (DDR)* dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu soal tes untuk mengidentifikasi *learning obstacle*, wawancara untuk menggali informasi mendalam mengenai *learning obstacle* dan respon subjek terhadap bahan ajar yang digunakan, dan bahan ajar untuk meminimalisasi *learning obstacle* yang terjadi. Penelitian dilakukan kepada peserta didik SMP ISLAM LANGEN kelas IX untuk mengidentifikasi *learning obstacle*, 6 peserta didik kelas VIII A untuk uji coba terbatas dan kelas VIII B untuk implementasi desain didaktis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan 3 tipe *learning obstacle*, yaitu: (1) kesulitan peserta didik dalam menentukan ruang sampel dan titik sampel; (2) kesulitan peserta didik dalam menentukan peluang teoritik; dan (3) kesulitan peserta didik dalam menentukan peluang empirik. *Hypothetical learning trajectory* pada materi peluang, yaitu: (1) menyatakan himpunan dan anggota himpunan; (2) definisi ruang sampel dan titik sampel; (3) menyebutkan ruang sampel dan titik sampel (4) mengubah gambar dalam bentuk pecahan; (5) menentukan peluang teoritik; dan (6) menentukan peluang empirik. Desain didaktis awal yang diuji cobakan secara terbatas dan desain didaktis yang digunakan dalam implementasi pembelajaran menggunakan *jamboard* secara konsep tidak terdapat perubahan. Setelah dilakukan implementasi, dihasilkan desain didaktis revisi dan perlu pengembangan demi perbaikan di masa yang akan datang, yang dapat mengantisipasi munculnya *learning obstacle* pada peserta didik.

**Kata kunci:** Desain Didaktis, Media *Jamboard*, *Learning Obstacle*, *Hypothetical Learning Trajectory*