

ABSTRAK

Pengembangan Media Permainan Edukasi Piramida Kabataku Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Oleh: Dedi Supendra, 2008 – 01233.

Media Permainan Edukasi Piramida Kabataku digunakan untuk materi operasi hitung bilangan. Media berbasis papan ini merupakan kombinasi dan modifikasi dari beberapa permainan anak-anak, seperti: Ludo, Monopoli dan Scrabble. Permainan ini bertujuan untuk membiasakan siswa dengan hitungan perkalian, pembagian, penambahan dan pengurangan tanpa menggunakan alat bantu hitung, misalnya: kalkulator, kertas dan pena, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang berkualitas dan dapat digunakan sesuai kriteria kelayakan melalui proses validasi ahli dan uji coba siswa. Prosedur penelitian merujuk pada model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan. Subjek penelitian adalah seorang ahli materi yakni guru Matematika, dua orang ahli media yakni dosen Teknologi Pendidikan UNP, dan siswa kelas VII.1 MTsN Padusunan Pariaman. Alat pengumpul data adalah dokumentasi dan angket untuk melihat validitas aspek materi dan media serta kepraktisan produk. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk mengetahui kelayakan produk.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Edukasi Piramida Kabataku layak digunakan sebagai alternatif media dalam mata pelajaran Matematika kelas VII di MTsN Padusunan Pariaman. Para ahli media, ahli materi dan siswa memberikan respon yang positif yang tergambarkan dari hasil validasi dan uji coba dengan rerata sebesar 93.26%.