

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA TENTANG MATA UANG BAGI SISWA  
TUNAGRAHITA KELAS VII SEMESTER II SMPLB C SISWA BUDHI  
SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

**Aini Fadilah  
D34207006**

**ABSTRAK**

Pengembangan media *game* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa, sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada media *game* materi yang dibahas adalah tingkat SMPLB C kelas VII. Dari deskripsi di atas, maka tujuan penelitian adalah “ untuk mendeskripsikan hasil validitas, kepraktisan, keefektifan pengembangan media pada pokok bahasan mata uang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4-D (*four D Models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Penelitian ini dilakukan di SMPLB C Siswa Budhi Surabaya pada tanggal 13-17 juni 2011. Media *game* ini diujicobakan kepada 3 siswa SLB C Siswa Budhi Surabaya kelas VII. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media *game*, lembar kerja siswa, tes 1 sebelum pembelajaran menggunakan media *game*, dan tes 2 setelah siswa menggunakan media *game*.

Berdasarkan hasil validasi media *game* oleh para ahli, dapat dikatakan bahwa media *game* yang dikembangkan termasuk dalam katagori valid, dengan nilai 3,36. Berdasarkan hasil validasi secara umum media *game* dan hasil ujicoba terbatas (data hasil lembar kerja siswa), maka media *game* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis. Hasil validasi secara umum media *game*, 3 validator menyatakan media *game* dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan berdasarkan hasil lembar kerja siswa, ketiga siswa dapat menjawab benar dengan persentase lebih dari 75%. Dari hasil tes belajar siswa diperoleh bahwa 3 siswa (100%) telah mencapai ketuntasan belajar, yaitu siswa memperoleh skor  $\geq 65$ . Respon siswa terhadap media *game*, menunjukkan respon yang sangat positif, dengan rata-rata persentase 93,75%. Sehingga dari hasil skor dan respon siswa, media *game* yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. Dengan demikian, media *game* yang dikembangkan dapat dikatakan baik, karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : Media *Game*