

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN *JARE* (JARI ENKLEK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGENAL LAMBAANG BILANGAN UNTUK SISWA DENGAN *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD)

Fransiskus Ambronsius
Universitas Sanata Dharma
2020

Siswa dengan ADHD tidak mampu mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik dikarenakan siswa kurang fokus dan konsentrasi. Hal ini membuat siswa tidak mampu menyerap materi secara keseluruhan. Oleh karena itu, peran guru sangatlah penting untuk mengakomodasi proses belajar siswa dengan ADHD di dalam kelas yaitu mengadakan media pembelajaran yang lebih konkrit sehingga membuat belajar menjadi mudah dan dapat menarik perhatian siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media papan permainan *jare* (jari engklek) sebagai media pembelajaran matematika mengenal lambang bilangan untuk siswa dengan ADHD.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Langkah-langkah dalam penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan enam dari sepuluh langkah R&D menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono). Langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi enam langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Akan tetapi, penelitian ini berhenti pada langkah kelima dikarenakan pandemi corona yang menyebabkan tidak terlaksananya uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan permainan *jare* (jari engklek) memiliki kualitas yang sangat baik menurut skala 4. Rata-rata hasil validasi media papan permainan *jare* 3,26, buku panduan 3,35, dan video cara penggunaan media 3,35.

Kata kunci : penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, matematika, permainan engklek, dan anak ADHD

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF A BOARD GAME JARE (JARI ENKLEK)
AS AN INSTRUCTIONAL MEDIA OF MATH ON NUMBERS FOR THE
STUDENTS WITH ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVE DISORDER**

Fransiskus Ambronsius
University of Sanata Dharma
2020

The students with ADHD are unable to follow the lessons given by the teachers well due to the lack of focus and concentration. This case subsequently leads to the difficulty of such students to grasp the learning in its entirety. Hence, the role of a teacher is of utmost importance in order to accommodate the learning process of the students with ADHD in the classroom by providing a concrete learning media which renders learning convenient and attractive to the students. The objective of this study is to develop a board game jare (jari engklek) as an instructional media of math on numbers for the students with ADHD.

The type of research adopted in the study was that of research and development. The procedures of the research employed in this study consisted of six of the ten stages of research and development proposed by Borg and Gall (Sugiyono). The development stage conducted in the research was comprised of the following six steps such as: (1) potential and problem, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, and (6) product experimentation. However, the research was concluded on the fifth stage on account of Corona pandemic which impeded the execution of the final step that is to say the product experimentation. The result of the study, nevertheless, indicated that the learning media of board game jare (jari engklek) retained such an excellent quality within the scale of four. The average result of media validation of the board game jare yielded 3.26, the manual 3.35 and video tutorial on media use 3.35.

Key words: research and development, instructional media, math, engklek game, and children with ADHD.