

ABSTRAK
**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN
PERMAINAN KARTU MATEMATIKA UNTUK KELAS 8 SMP**

(Wilda Nabila Alifia , 2025 : 72 Halaman)

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa, terutama di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), hal ini berpengaruh pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Math Card Game* menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Permainan ini dirancang untuk materi matematika kelas 8 semester 2, yang meliputi *Teorema Pythagoras*, Bangun Ruang, dan Statistika. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, serta pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan persentase sebesar 99%. Hasil *pretest* memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan mayoritas nilai di atas 80. Rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,6122 dengan kategori sedang, yang berarti media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Kata kunci : *Design Thinking*, permainan kartu, media pembelajaran, matematika.

ABSTRACT
**IMPLEMENTATION OF THE DESIGN THINKING METHOD IN THE
DESIGN OF A MATHEMATICS CARD GAME FOR 8TH GRADE JUNIOR
HIGH SCHOOL STUDENTS**

(Wilda Nabila Alifia , 2025 : 72 Pages)

Mathematics is often considered a difficult and boring subject by students, especially at the junior high school level, which affects their interest and learning outcomes. This study aims to develop a learning medium in the form of a Math Card Game using the Design Thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This game is designed for Grade 8 Semester 2 mathematics material, which includes the Pythagorean Theorem, Spatial Figures, and Statistics. The research method used is quantitative, with data collection techniques through observation, interviews, documentation, questionnaires, as well as pre-tests and post-tests analysed using the Normalised Gain (N-Gain) formula. The results of validation by subject matter experts showed that this media was very suitable for use, with a percentage of 99%. The pretest results showed that most students scored below the Minimum Passing Grade, while the posttest results showed a significant increase with the majority of scores above 80. The average N-Gain score obtained was 0.6122, which is in the moderate category, meaning that this media is effective in improving students' understanding of mathematics.

Keywords : *Design Thinking, Card Game, Learning media, Mathematics*