

ABSTRAK

Yahya Amruni, 1910710019, Pengembangan *E-book* Bermuatan Etnosains Permainan Tradisional Jawa Tengah Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik SMP/MTs.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, mengetahui peningkatan kemampuan memecahkan masalah peserta didik serta respon peserta didik terhadap implementasi *e-book* bermuatan etnosains permainan tradisional Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan prosedur R&D yang meliputi tahap *define, design, develop* dan *disseminate*. Subjek penelitian ini di MTs Tarbiyatul Mubtadiin Wilalung dengan jumlah sampel 20 dari 35 peserta didik. Pada analisis kelayakan *e-book* dijelaskan mengenai aplikasi pembuatan *e-book*, format dan disesuaikan dengan kriteria kompetensi dasar dan silabus kurikulum 2013. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli, angket respon peserta didik, soal *pretest* dan *posttest* serta bahan ajar *e-book* etnosains permainan tradisional Jawa Tengah. Untuk memperoleh data penilaian terdapat beberapa aspek penilaian yaitu aspek (a) tampilan, (b) memfasilitasi, (c) kelayakan, (d) pembelajaran, (e) isi materi, (f) gaya belajar dan (g) tata bahasa. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa nilai dari validator ahli media mendapatkan persentase 75%, nilai dari validator ahli materi 1 dengan persentase 80%, ahli materi 2 sekaligus media dengan persentase 77% dan 81% serta dari validator bahasa mendapat persentase 74% dengan hasil validasi tergolong dalam kategori “layak” dengan nilai rata-rata 79%. Data hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata persentase 79% dengan kriteria tinggi. Data hasil respon peserta didik mendapat nilai rata-rata persentase 79% tergolong dalam kategori “praktis”.

Kata Kunci : *e-book*, etnosains, permainan tradisional, dan kemampuan memecahkan masalah