

**PENGEMBANGAN MEDIA *FINGCROSS* IMAJINATIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS III DI SD
NEGERI 143 PALEMBANG**

PEPY FEBRIYANTI

2019143197

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *Fingcross* peserta didik kelas 3 SD yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dari penelitian ini adalah kelas 3 SD Negeri 143 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi pakar, dan angket respon peserta didik serta tes kemampuan. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari segi tim ahli yang menilai dari segi tampilan media, tampilan materi dan penggunaan bahasa yang secara keseluruhan memperoleh skor presentase 89,2% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan. Angket kepraktisan keseluruhan peserta didik memperoleh skor presentase 81,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruhan peserta didik memperoleh 79,1% yang diperoleh dari hasil tes pemahaman materi perkalian dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil yang dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media *Fingcross* imajinatif pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas 3 SD disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fingcross* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Media *Fingcross*, Materi Perkalian.