

PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK PINTAR (engpin) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

ANGGUN C.D MAS PUTRI BRAMUDA

2020143154

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Permainan Engklek Pintar (engpin) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan tes dan kuisioner (angket). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diperoleh 97% ahli media, 95% ahli materi dan 95% ahli bahasa dengan rata-rata persentase 95,7% dengan kategori sangat valid. Angket respon siswa mendapatkan hasil untuk *one to one* dengan rata-rata 92,5% dan untuk kelompok kecil (*small group*) dengan rata-rata 92% sehingga permainan engklek pintar (engpin) dinyatakan sangat praktis. Untuk hasil tes peserta didik mendapatkan rata-rata 88% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci: Permainan engklek, model *ADDIE*, Matematika.