

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PUZZLE
NILAI TEMPAT UNTUK PESERTA DIDIK FASE A KELAS I SD**

Syarifah Nurma Fhadilla

Universitas Sanata Dharma

2024

Numerasi matematika memiliki peran penting dalam ilmu pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam membantu penerimaan materi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif (APE) untuk materi nilai tempat bagi peserta didik fase A kelas I dan mengetahui kualitas dari produk APE yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan tipe ADDIE. Produk yang dikembangkan adalah APE *puzzle* nilai tempat. Pada penelitian ini menggunakan lima validator (satu dosen, satu praktisi APE, tiga guru kelas I SD). Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan wawancara dan kuesioner analisis kebutuhan. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) pengembangan produk *puzzle* materi nilai tempat untuk peserta didik kelas I (fase A) dikembangkan dengan tiga langkah ADDIE yaitu *Analyze*, *Design*, dan *Development* (2) Kualitas *puzzle* nilai tempat telah divalidasi dan mendapatkan skor 3,91 dengan kategori “sangat baik” berdasarkan beberapa aspek yaitu edukatif, teknis, estetika, serta keamanan dan keselamatan. Hal ini menunjukkan bahwa *puzzle* nilai tempat menjadi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: Nilai Tempat, Alat Permainan Edukatif, *Puzzle*

ABSTRACT

***DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS (APE) PLACE
VALUE PUZZLE FOR PHASE A CLASS I ELEMENTARY STUDENTS***

Syarifah Nurma Fhadilla

Sanata Dharma University

2024

Mathematical numeracy has an important role in education and daily life. The use of learning media in learning is also an important part in helping the acceptance of material in learning. This research aims to develop educational game tools (APE) for place value material for phase A class I students and determine the quality of the APE products developed. This research uses the R&D method with the ADDIE type. The product developed is a place value puzzle APE. In this study using five validators (one lecturer, one APE practitioner, three grade I elementary school teachers). Data collection techniques in the study used interviews and needs analysis questionnaires. Data analysis using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results showed (1) the development of place value puzzle products for grade I students (phase A) was developed with three ADDIE steps, namely Analyze, Design, and Development (2) The quality of the place value puzzle has been validated and received a score of 3.91 in the "very good" category based on several aspects, namely educational, technical, aesthetic, and security and safety. This shows that the place value puzzle is a learning media that can help students understand learning according to the needs of students.

Keywords: *Place Value, Educational Game Tool, Puzzle*