

## ABSTRAK

Kaban, H. 2024. *Pengembangan LKPD Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Memuat Konteks Permainan Jengket*. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali. Pembimbing I: Assist. Prof. Mirta Fera, S.Pd., M.Sc. Pembimbing II: Assist. Prof. Metta Liana, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci: Pengembangan, LKPD, Bangun Datar, Jengket.**

Tujuan Penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar berupa LKPD memuat konteks permainan jengket khas KEPRI. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap validasi ahli dan tidak di uji cobakan. Data pada penelitian ini diperoleh berdasarkan lembar validasi ahli, dua ahli materi dan dua ahli media. Data dianalisis dengan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif. Data yang diperoleh dari ahli berupa data kualitatif yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari ahli materi dari 17 point kategori penilaian yaitu sebesar 153 dan persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, sementara untuk ahli media berdasarkan 11 point kategori penilaian diperoleh skor total 103 dengan persentase 93,6% terdapat pada kategori sangat valid. Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar validasi menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD memuat Konteks permainan jengket yang dikembangkan sangat valid dan layak diuji cobakan.

## **ABSTRAC**

Kaban, H. 2024. *Pengembangan LKPD Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Memuat Konteks Permainan Jengket*. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali. Advisor I: Assist. Prof. Mirta Fera, S.Pd., M.Sc. Advisor II: Pembimbing II: Assist. Prof. Metta Liana, S.Pd., M.Pd.

**Key Words: Development, LKPD, two-dimentional figure, Jengket**

The aim of this research is to produce teaching materials in the form of LKPD containing the context of KEPRI's typical jengket game. This type of research is Research and Development using the 4D research model (Define, Design, Development, Disseminate). This research was only carried out to the expert validation stage and was not tested. The data in this research was obtained based on expert validation sheets, two material experts and two media experts. Data were analyzed using descriptive analysis and quantitative analysis. Data obtained from experts is in the form of qualitative data which is then converted into quantitative data. The results obtained from material experts from 17 assessment category points were 153 and a percentage of 90% with very valid criteria, while for media experts based on 11 assessment category points a total score of 103 was obtained with a percentage of 93.6% in the very valid category. The results obtained based on the validation sheet show that the LKPD teaching materials contain the context of the jengket game being developed which is very valid and worth testing.

