

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa dalam konsep pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran Matematika khususnya untuk kelas 1 di Sekolah Dasar masih kurang optimal. Hal ini salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya materi pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh para guru, serta tidak banyak guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam menanggapi pembelajaran Matematika yang berlangsung. Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui media pengembangan *e-book* interaktif permainan dakon. Rumusan masalah ini adalah bagaimana Bagaimana proses pengembangan Media *E-Book* Interaktif permainan Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar dan Bagaimana kelayakan pengembangan Media *E-Book* Interaktif Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar, penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D hanya pada level 1 dengan tahapan pengumpulan potensi dan masalah, studi literatur dan pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan desain teruji. Dengan hasil uji validasi ahli bahasa presentase kelayakan 85% dinyatakan sangat layak untuk digunakan, kemudian uji validasi materi dengan presentase kelayakan 83% juga dinyatakan sangat layak digunakan, dan yang terakhir adalah uji skala empiris dengan presentase kelayakan sebesar 86% menandakan bahwa media *e-book* interaktif siswa permainan dakon sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pengembangan, Matematika, Dakon, *e-book*