

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi permainan tradisional sebagai pemerkuat pemahaman konsep matematika dan karakter yang valid dan praktis bagi Siswa Menengah Pertama; dan (2) mengetahui efek potensial model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi permainan tradisional sebagai pemerkuat pemahaman konsep matematika dan karakter Siswa Menengah Pertama. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jambi Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan kombinasi kerangka ADDIE dengan evaluasi formatif, yang terdiri dari preliminary dan prototyping. Pada tahap preliminary terdiri dari analisis kebutuhan dan desain, sedangkan pada tahap prototyping terdiri dari self evaluation, expert review, one-to-one, small group dan field test. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar kerja peserta didik, observasi, angket serta wawancara. Penelitian menghasilkan model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi permainan tradisional sebagai pemerkuat pemahaman konsep matematika dan karakter Siswa Menengah Pertama yang valid dan praktis serta memiliki efek potensial bagi Siswa Menengah Pertama. Berdasarkan analisis data, mampu menghasilkan serta mampu mendesain perangkat pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran *discovery learning* terintegrasi permainan tradisional sebagai pemerkuat pemahaman konsep matematika dan karakter Siswa Menengah Pertama

Kata Kunci: Desain model *discovery learning*, Permainan Tradisional, Pemahaman Konsep, Karakter, Siswa Menengah Pertama