ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Papan Kreatif Khusus Bilangan (*Pak Khubil*) Pada Materi Bilangan Cacah Kelas IV MIN 1 Tulungagung**" ditulis oleh Sunny Alfina Camelia, NIM. 126205202143, Pembimbing Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Pak Khubil, Bilangan Cacah*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kondisi peserta didik di kelas IV MIN 1 Tulungagung yang merasa kesulitan, cepat merasa bosan, serta tidak bersemangat pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Permasalahan tersebut disebabkan karena penggunaan media dan sumber belajar yang terbatas, sehingga peserta didik sulit memahami materi komposisi dan dekomposisi bilangan cacah. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi bilangan cacah yang abstrak agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan bersemangat pada pembelajaran matematika.

Fokus penelitian pada skripsi ini adalah (1) Bagaimana desain media papan kreatif khusus bilangan (*Pak Khubil*) pada materi bilangan cacah kelas IV MIN 1 Tulungagung? (2) Bagaimana kelayakan media papan kreatif khusus bilangan (*Pak Khubil*) pada materi bilangan cacah kelas IV MIN 1 Tulungagung? (3) Bagaimana respons peserta didik terhadap media *Pak Khubil* (Papan Kreatif Khusus Bilangan) pada materi bilangan cacah kelas IV di MIN 1 Tulungagung?.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang memiliki 4 tahapan penelitian. Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 tahapan saja,, 3 tahapan pada penelitian ini adalah: (1) *Define* (Pendefinisian) (2) *Design* (Desain) (3) *Develop* (Pengembangan). Lokasi penelitian di MIN 1 Tulungagung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, validasi ahli, dan penyebaran angket respons penggunaan media *Pak Khubil* kepada peserta didik. Analisis data yang dilakukan dengan cara analisis deskriptif dari hasil validasi media *Pak Khubil* dari ahli materi dan ahli media pembelajaran, serta analisis lembar angket respons peserta didik terhadap media *Pak Khubil*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pembelajaran yaitu media *Pak Khubil* dengan ukuran 56 cm x 83 cm, yang dilengkapi dengan dengan stik penunjuk komposisi bilangan cacah, kartu soal, kartu hijau dan kartu merah, serta lembar aturan penggunaan media.(2) Tingkat kelayakan media *Pak Khubil* mendapatkan skor rata-rata 4,6 dari ahli materi dan presentase 92% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media, mendapat rata-rata skor 3,7 dan presentasi 73% dengan revisi pada beberapa kriteria, sehingga media *Pak Khubil* layak digunakan pada pembelajaran matematika di kelas IV. (3) Hasil respons peserta didik terhadap media *Pak Khubil* mendapatkan rata-rata 4,2 dan presentase 84%, sehingga media *Pak Khubil* termasuk pada kategori sangat baik digunakan pada proses pembelajaran matematika di kelas IV.

ABSTRACT

Thesis with the title "**Development of Creative Board Media Special for Numbers (*Pak Khubil*) on Whole Number Material Class IV MIN 1 Tulungagung**" was written by Sunny Alfina Camelia, nNumber of student's 126205202143, Supervised by Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Mr. Khubil, Whole Numbers

This research was motivated by the condition of students in class IV MIN 1 Tulungagung who felt difficulties, and were not enthusiastic when learning mathematics. This problem is caused by students having difficulty understanding abstract material and the use of limited media and learning resources, so that students find it difficult to visualize the composition and decomposition of whole numbers. Based on this, learning media is needed that makes it easier for teachers to convey abstract whole number material so that students can more easily understand the material presented and are enthusiastic about the mathematics learning process

The focus of this research in writing this thesis are (1) How is the design of creative board media specifically for numbers (*Pak Khubil*) in whole number material for class IV MIN 1 Tulungagung? (2) What is the feasibility of creative board media specifically for numbers (*Pak Khubil*) in whole number material for class IV MIN 1 Tulungagung? (3) How do students respond to *Pak Khubil*'s media in class IV whole number material at MIN 1 Tulungagung?

The research method used in this research is the Research and Development (R&D) method with a 4-D development model which has 4 research stages. However, in this research, researchers only used 3 stages, due to limited time, energy and costs, the 3 stages in this research are: (1) Define (2) Design (3) Develop (Development). The location of the research was MIN 1 Tulungagung The data collection techniques used in this research were observation, interviews, expert validation, and distributing questionnaires responding to *Pak Khubil*'s media use to students. Data analysis was carried out by means of descriptive analysis of the validation results of *Pak Khubil*'s media from material experts and learning media experts, as well as analysis of student response questionnaire sheets to *Pak Khubil*'s media.

The results of this research show that: (1) This development research produces a learning product, namely the Creative Board Special Numbers learning media (*Pak Khubil*). Mr. Khubil's media design measures 56 cm x 83 cm, which is equipped with a whole number composition indicator stick, question cards, green cards and red cards, as well as a sheet of rules for using the media. *Pak Khubil*'s media was designed using the Canva Web application (2). The appropriateness level of *Pak Khubil*'s media in whole number material received an average score of 4.6 from material experts and a percentage of 92% in the very valid category. In the media expert validation results, *Pak Khubil*'s media got an average score of 3.7 and a presentation of 73% with revisions to several criteria, so *Pak Khubil*'s media is suitable for use in mathematics learning in class IV. (3) The results of students' responses to the use of *Pak Khubil*'s media products received an average score of 4.2 and a percentage of 84%, so that *Pak*

Khubil's media is included in the very good category for use in the mathematics learning process in class IV.

ملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تطوير وسائط اللوحة الإبداعية الخاصة بالأرقام في مادة الأعداد الصحيحة للصف الرابع المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج" كتبها صني ألفينا كاميليا، رقم الطالب ١٢٦٢٠٥٢٠٢١٤٣٠، المشرفة أوسواتون حسنة، س.فد.إ.، م.فد.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوسائط التعليمية، اللوحات الإبداعية الخاصة بالأرقام، الأعداد الصحيحة

كان الدافع وراء هذا البحث هو حالة طلاب الصف الرابع المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 1 تولونج أجونج الذين شعروا بالصعوبات، وقلة الاهتمام، وسرعان ما شعروا بالملل، ولم يكونوا متحمسين عند تعلم الرياضيات. ترجع هذه المشكلة إلى صعوبة فهم الطلاب للمواد المجردة واستخدام وسائل الإعلام وموارد التعلم المحدودة، بحيث يجد الطلاب صعوبة في تصور تكوين الأعداد الصحيحة وتفكيكها. وبناءً على ذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية تسهل على المعلمين نقل مواد الأعداد الصحيحة المجردة حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد المقدمة بسهولة أكبر ويكونوا متحمسين لعملية تعلم الرياضيات.

محور البحث في كتابة هذه الأطروحة هو (١) كيفية تصميم وسائط اللوحة الإبداعية خصيصًا للأعداد في مادة الأعداد الصحيحة للصف الرابع المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج؟ (٢) ما جدوى استخدام وسائط اللوحة الإبداعية خصيصًا للأعداد في مادة الأعداد الصحيحة للصف الرابع المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج؟ (٣) كيف يستجيب الطلاب لوسائل الإعلام الخاصة باللوحة الإبداعية خاصة بالأرقام في مادة الأعداد الصحيحة للصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج؟

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير بنموذج تطوير رباعي الأبعاد يتكون من ٤ مراحل بحثية. ومع ذلك، في هذا البحث، استخدم الباحثون ثلاث مراحل فقط، نظرًا لمحدودية الوقت والطاقة والتكاليف، والمراحل الثلاث في هذا البحث هي: (١) التعريف (٢) التصميم (٣) التطوير. وكان موقع البحث المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج. تم الحصول على البيانات في هذا البحث من المقابلات التي أجريت مع معلمي الرياضيات وطلاب الصف الرابع، والتحقق من صحة خبراء وسائط التعلم وخبراء المواد، بالإضافة إلى استجابات الطلاب لاستخدام المنتج الإعلامي الخاص بلوحة الأرقام الإبداعية. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة، والمقابلات، والتحقق من صحة الخبراء، وتوزيع الاستبيانات التي تستجيب لاستخدام وسائط مجلس الأرقام الإبداعية الخاصة للطلاب. تم إجراء تحليل البيانات عن طريق التحليل الوصفي لنتائج التحقق من صحة وسائط مجلس الأرقام الإبداعية الخاصة من خبراء المواد وخبراء وسائل الإعلام التعليمية، بالإضافة إلى تحليل أوراق استبيان استجابة الطلاب إلى وسائط مجلس الأرقام الإبداعية الخاصة.

تظهر نتائج هذا البحث أن: (١) هذا البحث التطويري ينتج منتجًا تعليميًا، وهو وسائل تعلم الأعداد الإبداعية الخاصة. يبلغ حجم تصميم الوسائط للوحة إبداعية خاصة للأرقام ٥٦ سم × ٨٣ سم، وهي مجهزة بأعواد مؤشر تكوين الأعداد الصحيحة وبطاقات الأسئلة والبطاقات الخضراء والبطاقات الحمراء، بالإضافة إلى ورقة قواعد استخدام الوسائط. تم تصميم وسائط اللوحة الإبداعية خصيصًا للأرقام باستخدام تطبيق الويب جانفا (٢). حصل مستوى

جدوى وسائط اللوحة الإبداعية خصيصًا للأرقام في مادة الأعداد الصحيحة على متوسط درجة ٤,٦ من خبراء المواد ونسبة ٩٢٪. فئة صالحة جدا. بناءً على نتائج التحقق من خبراء الإعلام، حصلت اللوحة الإبداعية الخاصة لوسائط الأرقام على متوسط درجة ٣,٧ وعرض تقديمي ٧٣٪ مع مراجعات لعدة معايير، بحيث تكون اللوحة الإبداعية الخاصة لوسائط الأرقام مناسبة للاستخدام في تعلم الرياضيات في الصف الرابع. (٣) حصلت نتائج استجابات الطلاب لاستخدام منتج وسائط لوحة الأرقام الخاصة الإبداعية على متوسط درجات ٤,٢ ونسبة مئوية ٨٤٪، بحيث تدخل وسائط لوحة الأرقام الخاصة الإبداعية في فئة الجيد جدًا للاستخدام في عملية تعلم الرياضيات في الصف الرابع.