ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Teorema Pythagoras untuk Mengoptimalkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa MTsN 5 Kediri" yang ditulis oleh Nadzirotul Hendra Mayzura, NIM. 126204213202 dan dibimbing oleh Dr. Sutopo, M.Pd.

Kata kunci : *Puzzle,* Teorema Pythagoras, Kreativitas dan Motivasi Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar matematika sehingga mempengaruhi kreativitas dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan metode yang digunakan saat pembelajaran seringkali monoton akibatnya siswa menjadi kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar matematika, sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran 3 dimensi yang dapat memotivasi siswa belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa mendapatkan metode/gaya belajar berbeda juga dapat melatih cara berpikir siswa untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran *puzzle* pythagoras untuk mengoptimalkan kreativitas dan motivasi belajar siswa MTsN 5 Kediri.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analisys, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 5 Kediri. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Analisis data dengan mengubah data kualitatif ke data kuantatif, penilaian rata-rata keseluruhan, menginterprestasikan secara kualitatif nilai rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* pythagoras sesuai dengan model ADDIE. 2) Tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle* pythagoras menunjukkan angka 87,27% dengan kategori "sangat valid" 3) Tingkat kepraktisan media pembelajaran *puzzle* pythagoras menunjukkan kategori "sangat praktis" dengan presentase 96%. 4) Media pembelajaran menggunakan *puzzle* pythagoras efektif untuk mengoptimalkan kreativitas dan motivasi belajar siswa MTsN 5 Kediri, dengan hasil angket yang menunjukkan "sangat efektif" pada rata-rata hasil tes adalah 86,67 .

ABSTRACT

Thesis entitled “Development of Puzzle Learning Media on the Pythagorean Theorem to Optimize Creativity and Learning Motivation of MTsN 5 Kediri Students” written by Nadzirotul Hendra Mayzura, NIM. 126204213202 and guided by Dr. Sutopo, M.Pd.

Keywords: Puzzle, Pythagorean Theorem, Creativity and Motivation to Learn

This research is motivated by students' difficulties in understanding basic mathematical concepts that affect students' creativity and learning motivation. This is because the methods used during learning are often monotonous as a result students become less interested and less motivated to learn math, so researchers developed a 3-dimensional props that can motivate students to learn. With this props, students get different learning methods / styles and can also train students' thinking to solve math problems.

The purpose of this study was to describe the development process, validity, practicality, and effectiveness of pythagorean puzzle teaching aids to optimize creativity and learning motivation of MTsN 5 Kediri students.

This study uses the type of research and development of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were VIII grade students of MTsN 5 Kediri. The data collection method uses a questionnaire and tes. Data analysis by converting qualitative data to quantitative data, overall average assessment, qualitatively interpreting the average value.

The results showed: 1) The process of developing pythagorean puzzle props in accordance with the ADDIE model. 2) The level of validity of the pythagorean puzzle props shows 87,27% with the category “very valid” 3) The level of practicality of the pythagorean puzzle props shows the “very practical” category with a percentage of 96%. 4) Teaching aids using pythagorean puzzles are effective for optimizing the creativity and learning motivation of MTsN 5 Kediri students, with questionnaire results showing “very effective” at the average test result is 86.67.

الملخص

العنوان: "تطوير وسيلة تعليمية على شكل أحجية (بازل) في نظرية فيثاغورس لتعزيز الإبداع والدافعية للتعلم لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الخامسة في كديري"، من تأليف ناذيروت الحندرا مايزورا، رقم القيد 126204213202، تحت إشراف الدكتور سوتوبو، الماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: الألغاز، نظرية فيثاغورس، الإبداع، والدافعية للتعلم

البحث هذا جاء نتيجة لصعوبة فهم الطلاب للمفاهيم الأساسية في الرياضيات، مما يؤثر على إبداعهم ودافعيتهم للتعلم. ويعود ذلك إلى أن الطريقة المستخدمة في عملية التعليم غالبًا ما تكون رتيبة، مما يؤدي إلى قلة اهتمام الطلاب وضعف دافعيتهم لتعلم الرياضيات. لذلك، قام الباحث بتطوير وسيلة تعليمية ثلاثية الأبعاد يمكن أن تحفز الطلاب على التعلم. ومن خلال هذه الوسيلة، يحصل الطلاب على أسلوب تعلم مختلف، كما تساعدهم على تدريب طريقة تفكيرهم في حل المشكلات الرياضية.

هدفُ هذا البحث هو وَصفُ عمليةِ تطوير، وصحة، وسهولة الاستخدام، وفعالية الوسيلة التعليمية على شكل أحجية (بازل) فيثاغورس من أجل تحسين الإبداع والدافعية للتعلم لدى طلاب المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة في كيديري.

البحثُ هذا يستخدمُ نوعَ البحثِ والتطويرِ بنموذج التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. أما عيّنةُ البحثِ فهي طلابُ الصفِّ الثامن في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية الخامسة بكيديري. وطريقةُ جمعِ البياناتِ تكونُ باستخدامِ الاستبانة. ويتمُّ تحليلُ البياناتِ من خلال تحويلِ البياناتِ النوعيةِ إلى بياناتٍ كمية، وتقييمِ المتوسطِ العام، وتفسيرِ القيمةِ المتوسطةِ تفسيرًا نوعيًا.

أظهرت نتائج البحث ما يلي:

1) تم تطوير وسيلة الإيضاح "أحجية فيثاغورس" وفقًا لنموذج التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم.

2) بلغت نسبة صلاحية وسيلة الإيضاح "أحجية فيثاغورس" 80٪، وهي تقع ضمن فئة "صالح جدًا".

3) أظهرت نسبة قابلية استخدام وسيلة الإيضاح "أحجية فيثاغورس" أنها "عملية جدًا" بنسبة 96٪.

4) تعتبر وسيلة الإيضاح باستخدام "أحجية فيثاغورس" فعالة في تنمية الإبداع والدافعية للتعلم لدى طلاب مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الخامسة في كديري، حيث أظهرت نتائج الاستبيان أنها "فعالة جداً"، وكان متوسط نتائج الاختبار 86.67.