

ABSTRAK

Mahmudah, Hana Umami. (2025). *Pengembangan Media PUZBILAH (Puzzle Bilangan Cacah) Materi Matematika Mengurutkan Bilangan Cacah di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Tulungagung*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi : Dr. Khabibur Rahman, M.Pd.I.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Puzzle*, Mengurutkan Bilangan Cacah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat merangsang perhatian, semangat dan minat peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengembangan, kelayakan dan efektivitas media pembelajaran PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*) pada materi matematika mengurutkan bilangan cacah di kelas IV.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*). 2) Untuk mengetahui kelayakan media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*). 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*). Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall terdiri dari 8 tahapan. Instrumen dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes dan angket. Teknik yang dilakukan dalam penelitian adalah kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*) disusun dengan tahapan *Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field test, Operational product revision, Operational field testing* berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media dengan persentase 80%, ahli materi 95%, dan guru mata pelajaran 100%, dengan kriteria sangat layak. 2) Kelayakan media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*) diambil dari angket respon peserta didik yang mendapatkan hasil sebesar 95,7% dengan kriteria sangat menarik. 3) Keefektifan media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*) diambil dari hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*.

Hasil belajar siswa melalui uji *pretest* dan *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 71,53 % untuk soal *pretest* dan 93,07% untuk soal *posttest*. Kemudian untuk nilai *N-Gain score* sebesar 0,78. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai peserta didik, maka tingkat keefektifan media dinyatakan tinggi. Selanjutnya nilai *N-Gain persen* sebesar 78,71%, maka media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*) dikategorikan efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media PUZBILAH (*Puzzle Bilangan Cacah*) materi matematika mengurutkan bilangan cacah dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Riyadlotul Uqul.

ABSTRACT

Mahmudah, Hana Umami. (2025). *Media Development PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) Mathematical Material Ordering Whole Numbers in Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Tulungagung*. Thesis, Madrasah Teacher Education Study Program Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Khabibur Rahman, M.Pd.I.

Keywords : Instructional Media, Puzzle, Sorting Whole Numbers

Learning media is one component of the learning system. The use of interesting learning media can stimulate students' attention, enthusiasm and interest. This research was conducted to identify the development, feasibility and effectiveness of learning media PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) in mathematics material ordering whole numbers in class IV.

The objectives of this research are 1) To describe the media development process PUZBILAH (Puzzle Count Number). 2) To find out media qualifications PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers). 3) To determine the effectiveness of media use PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers). The type of research used is Research and Development (R&D) which refers to the Borg and Gall development model consisting of 8 stages. The instruments in this research are interviews, observations, tests and questionnaires. The techniques used in research are qualitative and quantitative.

The research results show 1) Media PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) are arranged in stages Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field test, Operational product revision, Operational field testing based on suggestions and input from validators, so that the media is suitable for testing in learning. Validation results for media experts with a percentage of 80%, material experts 95%, and subject teachers 100%, with very appropriate criteria. 2) Media appropriateness PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) were taken from student response questionnaires which obtained results of 95.7% with very interesting criteria. 3) Effectiveness media PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) are taken from student learning outcomes through pretest and posttest.

Student learning outcomes through tests pretest and posttest obtained an average of 71.53% for the questions pretest and 93,07% for questions posttest. Then for a value N-Gain score of 0.78. This shows that there is an increase in students' grades, then the level of effectiveness media stated high. Next is value N-Gain percent, which is 78.71%, then media PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) are categorized as effective. So it can be concluded that learning media is media PUZBILAH (Puzzle Whole Numbers) mathematics material ordering whole numbers can influence the learning outcomes of class IV MI Riyadlotul Uqul.

خلاصة

محمودة، هناع عمي. ٢٠٢٥. تطوير مادة الرياضيات (لغز الأعداد) مادة الرياضيات فرز الأعداد في مدرسة ابتدائية رياض العقل. رسالة ماجستير، برنامج دراسة مادة الرياضيات في المدرسة الابتدائية رياض الأرقام، كلية التربية وعلوم إعداد المعلمين، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية بتولونجانونج. المشرف على الرسالة: د. خبيب الرحمن، د. خبيب الرحمن، ماجستير في العلوم الشرعية.

الكلمات المفتاحية وسائط التعلم، لغز، تسلسل الأعداد، تسلسل الأعداد

تعد وسائط التعلم أحد مكونات نظام التعلم. يمكن أن يؤدي استخدام وسائط التعلم الشيقة إلى تحفيز انتباه الطلاب وحماهم واهتمامهم. تم إجراء هذا البحث للتعرف على تطوير وجدوى وفعالية وسائط التعلم بوزي (لغز الأرقام) في مادة الرياضيات في فرز الأعداد في الصف الرابع الابتدائي.

وتتمثل أهداف هذه الدراسة في: (١) وصف عملية تطوير وسائط بوزي (لغز الأرقام). (٢) لتحديد جدوى وسائط (لغز الأرقام) (لغز الأرقام). (٣) لتحديد فعالية استخدام وسائط (لغز الأرقام) (لغز الأرقام). نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير الذي يشير إلى نموذج بورغ وجمال للتطوير الذي يتكون من ٨٠٠ مرحلة. المراحل. وكانت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة هي المقابلات والملاحظات والاختبارات والاستبيانات. التقنيات المستخدمة في البحث هي الكيفية والكمية.

أظهرت النتائج أن وسائط (لغز الأرقام) تم إعدادها بمراحل البحث وجمع المعلومات، والتخطيط، وتطوير الشكل الأولي للمنتج، والاختبار الميداني التمهيدي، ومراجعة المنتج الرئيسي، والاختبار الميداني الرئيسي، ومراجعة المنتج التشغيلي، والاختبار الميداني التشغيلي بناء على اقتراحات ومدخلات المدققين، بحيث تكون الوسائط مناسبة للاختبار في التعلم. نتائج التحقق من صحة الوسائط من قبل الخبراء بنسبة ٨٨.٠٪، وخبراء المواد ٩٥.٠٪، ومعلمي المادة ١٠٠.٠٪، مع معايير مجدية للغاية. (٢) فاعلية وسائط (لغز الأعداد) مأخوذة من استبيان إجابات الطلاب التي حصلت على نتيجة ٩٥.٧٪ بمعايير مثيرة للاهتمام للغاية. (٣) فعالية وسائط (لغز الأرقام) مأخوذة من نتائج تعلم الطلاب من خلال الاختبار القبلي والبعدي.

حصلت نواتج تعلم الطلاب من خلال الاختبار القبلي والبعدي على متوسط ٧١١،٥٣٪. لأسئلة الاختبار القبلي و٩٣،٠٧٪. لأسئلة الاختبار البعدي. ثم بالنسبة لقيمة درجة *N-Gain* التي تبلغ ٧٨،٧٨،٠. هذا يدل على أن هناك زيادة في القيمة لدى الطلاب، لذلك تم الإعلان عن ارتفاع مستوى فعالية الوسائط. علاوة على ذلك، فإن قيمة النسبة المتوقعة لـ *N-Gain* هي ٧٨،٧١٪، ثم يتم تصنيف الوسائط بوزي بيزاي (لغز الأرقام) على أنها فعالة. لذلك يمكن استنتاج أن وسائط التعلم بوزي (لغز الأعداد) مادة الرياضيات فرز الأعداد يمكن أن تؤثر على نواتج التعلم لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في مدرسة الإبداعية رياض العقل.