

ABSTRAK

Wafiq Azizah, 126205211086.2025. Pengaruh Media Pembelajaran Animated Puzzle Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III di MIN 4 Tulungagung. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing; Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I.,M.Pd.

Kata Kunci : *Animated Puzzle, Bangun Datar, Kemampuan Pemecahan Masalah.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika, khususnya pada materi bangun datar. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, monoton, dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti *animated puzzle* yang mampu menyajikan materi secara visual untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi bangun datar. media pembelajaran *animated puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung.

Dalam permasalahan tersebut, penulis mencoba meneliti mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Animated Puzzle Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas III di MIN 4 Tulungagung. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah: (1) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *animated puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung. (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *animated puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* tipe *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berupa soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan analisis data, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitasnya. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji normalitas yang merupakan syarat uji statistik parametrik. Kemudian uji *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan, uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan, dan uji *effect size* untuk mengukur besar pengaruh.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *animated puzzle* memberikan pengaruh positif, signifikan dan efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung. (2) Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah berada pada kategori sedang. Selain itu, berdasarkan uji *effect size* menggunakan rumus *cohen's d*, diperoleh nilai sebesar 0,981 yang termasuk dalam kategori pengaruh besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *animated puzzle* memberikan dampak yang kuat dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung.

ABSTRACT

Wafiq Azizah, 126205211086.2025. The Influence of Animated Puzzle Learning Media of Flat Building Materials on the Problem-Solving Ability of Grade III Students at MIN 4 Tulungagung. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Supervisor; Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: *Animated Puzzle, Flat Building, Problem-Solving Ability.*

This research is motivated by the low ability of students to solve mathematical problems, especially in flat building materials. One of the reasons is the use of learning media that is still conventional, monotonous, and less interesting. Therefore, innovative and interactive learning media such as *Animated Puzzle* which is able to present the material visually to increase the attractiveness and understanding of students to the flat building material. Learning Media *Animated Puzzle* on the problem-solving ability of grade III students at MIN 4 Tulungagung.

In this problem, the author tries to research the Influence of Animated Puzzle Learning Media of Flat Building Materials on the Problem-Solving Ability of Class III Students at MIN 4 Tulungagung. The objectives of the research carried out are: (1) To find out whether there is an influence on the use of learning media *Animated Puzzle* on the problem-solving ability of grade III students at MIN 4 Tulungagung. (2) To find out how much influence learning media has *Animated Puzzle* on the problem-solving ability of grade III students at MIN 4 Tulungagung.

This study uses a quantitative approach with a design *Pre-experimental* type *One group pretest-posttest*. The subject of this study is grade III students at MIN 4 Tulungagung which totals 18 students. Data collection techniques use written tests in the form of questions *Pretest* and *Posttest*. Before the data analysis, the researcher conducted a validity and reliability test. After the instrument is declared valid and reliable, a normality test is carried out which is a requirement for a parametric statistical test. Then test *Paired Sample T-Test* to see the difference, test the N-Gain for improvement, and test *effect size* to measure the magnitude of the impact.

The results of the study showed: (1) The significance value was $0.000 < 0.05$, so that H_0 rejected and H_1 Accepted. These results show that the learning media *Animated Puzzle* provide a positive, significant and effective influence on the problem-solving ability of grade III students in MIN 4 Tulungagung. (2) The results of the N-Gain analysis also show that the increase in problem-solving ability is in the medium category. In addition, based on tests *effect size* Using the formula *Cohen's D*, obtained a value of 0.981 which is included in the category of major influence. Thus, it can be concluded that learning media *Animated Puzzle* has a strong impact in improving the problem-solving skills of grade III students at MIN 4 Tulungagung.

الملخص

وفيق عزيزة، ٢٠٢٥. ١٠٨٦. ٢٠٢٥. ١٢٦٢٠٥٢١١٠٨٦. ٢٠٢٥. تأثير وسائط تعلم الألغاز المتحركة لمواد البناء المسطحة على القدرة على حل المشكلات لطلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجاجونغ. اطروحه. برنامج دراسة إعداد المعلمين في مدرسة ابتدائية. كلية التربية وتدريب المعلمين. السيد علي رحمة الله جامعة الدولة الإسلامية تولونجاجونغ. ناظر: د. أسوتون حسنة ، س.ف.ا.م.ف.د.

الكلمات الدالة: لغز متحرك ، مبنى مسطح ، قدرة على حل المشكلات.

هذا البحث مدفوع بانخفاض قدرة الطلاب على حل المشكلات الرياضية ، خاصة في مواد البناء المسطحة. أحد الأسباب هو استخدام وسائط التعلم التي لا تزال تقليدية ورتبية وأقل إثارة للاهتمام. لذلك ، وسائط التعلم المبتكرة والتفاعلية مثل *لغز الرسوم المتحركة* وهو قادر على تقديم المواد بصريا لزيادة جاذبية وفهم الطلاب لمواد البناء المسطحة. وسائل الإعلام التعليمية *لغز الرسوم المتحركة* حول قدرة طلاب الصف الثالث على حل المشكلات في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجاجونغ.

في هذه المشكلة ، يحاول المؤلف البحث في تأثير وسائط تعلم الألغاز المتحركة لمواد البناء المسطحة على قدرة طلاب الصف الثالث على حل المشكلات في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجاجونغ. أهداف البحث الذي تم إجراؤه هي: (١) معرفة ما إذا كان هناك تأثير على استخدام وسائط التعلم *لغز الرسوم المتحركة* حول قدرة طلاب الصف الثالث على حل المشكلات في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجاجونغ. (٢) لمعرفة مدى تأثير وسائل الإعلام التعليمية *لغز الرسوم المتحركة* حول قدرة طلاب الصف الثالث على حل المشكلات في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجاجونغ.

تستخدم هذه الدراسة تحجيا كيميا مع تصميم ما قبل التجربة نوع مجموعة واحدة تتظاهر بالاختبار اللاحق. موضوع هذه الدراسة هو طلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجونغ التي يبلغ مجموعها ١٨ طالبا. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات الكتابية في شكل أسئلة الاختبار التمهيلي و الاختبار اللاحق. قبل تحليل البيانات ، أجرى الباحث اختبار الصلاحية والموثوقية. بعد إعلان صلاحية الأداة وموثوقيتها ، يتم إجراء اختبار طبيعي وهو شرط لاختبار إحصائي بارامتري. ثم اختبر اختبار العينة المزدوجة لمعرفة الفرق ، اختبار ن-غا اين للتحسين ، واختبر حجم التأثير لقياس حجم التأثير.

أظهرت نتائج الدراسة: (١) كانت قيمة الدلالة ٠،٠٥ > ٠،٠٠٠ ، بحيث ٠ هـ مرفوض و ١ هـ قبلت. تظهر هذه النتائج أن وسائل الإعلام التعليمية *لغز الرسوم المتحركة* تقديم تأثير إيجابي وكبير وفعال على قدرة طلاب الصف الثالث على حل المشكلات في مواد البناء المسطحة لطلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجونغ. (٢) تظهر نتائج تحليل ن-غا اين أيضا أن الزيادة في القدرة على حل المشكلات تقع في الفئة المتوسطة. بالإضافة إلى ذلك ، بناء على الاختبارات حجم التأثير استخدام الصيغة كوهين د، حصلت على قيمة ٠،٩٨١ وهي مدرجة في فئة التأثير الرئيسي. وبالتالي ، يمكن الاستنتاج أن وسائل الإعلام التعليمية *لغز الرسوم المتحركة* له تأثير قوي في تحسين مهارات حل المشكلات لطلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية نيجيري ٤ تولونجاجونغ.