

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Gembira Edukatif (PAGERDU) Menggunakan Matras Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas III MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek” ini ditulis oleh Tiara Nur’aini Fitri, NIM. 1860205222169, Pembimbing Rohmah Ivantri, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran PAGERDU, Mata Pelajaran IPA, Siswa Kelas III MI

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran Papan Gembira Edukatif (PAGERDU) menggunakan matras puzzle pada mata pelajaran IPA kelas III. Kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran IPA yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku LKS sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media PAGERDU berbasis matras puzzle yang diharapkan dapat membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini untuk: (1) mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA, (2) mengetahui efektivitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA, dan (3) mengetahui tingkat keterbacaan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III MI yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, serta tes *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, guru kelas, uji efektivitas hasil belajar siswa, serta analisis respon siswa terhadap keterbacaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) desain media pembelajaran PAGERDU dikembangkan melalui tahap analisis kebutuhan siswa, perancangan media menggunakan *canva*, pengembangan produk berbasis matras puzzle, implementasi dalam pembelajaran IPA, serta evaluasi melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa, (2) media PAGERDU terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 52,6 pada *pretest* menjadi 98 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,95 berkategori tinggi, dan (3) tingkat keterbacaan media memperoleh persentase respon siswa sebesar 90,4% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran Papan Gembira Edukatif (PAGERDU) layak, efektif, dan memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas III sekolah dasar.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Educational Happy Board Learning Media (PAGERDU) Using Puzzle Mats in Science Subjects for Grade III Students of MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek" was written by Tiara Nur'aini Fitri, NIM. 1860205222169, Supervisor Rohmah Ivantri, M.Pd.I.

Keywords: *PAGERDU Learning Media, Science Subjects, Grade III MI*

Students This study discusses the development of learning media for Educational Joy Board (PAGERDU) using puzzle mats in grade III science subjects. This research study is based on the science learning process which is still dominated by lecture methods and the use of LKS books so that students are less active and experience difficulties in understanding the learning material. In this case, the researcher developed a puzzle-mat-based PAGERDU media which is expected to make science learning more interesting, interactive, and fun.

The objectives of this study are to: (1) determine the design of the development of learning media based on the Educational Joy Board in science subjects, (2) determine the effectiveness of the product development of learning media based on the Educational Joy Board in science subjects, and (3) determine the level of readability for the development of learning media based on the Educational Joy Board in science subjects.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. This research was carried out in class III MI which amounted to 30 students. The data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, as well as pretest and posttest tests. The data analysis technique was carried out through validation of media experts, material experts, classroom teachers, testing the effectiveness of student learning outcomes, and analyzing student responses to the readability of learning media.

Based on the results of the study, it shows that: (1) PAGERDU learning media design is developed through the stage of analyzing student needs, designing media using canva, developing puzzle-mat-based products, implementation in science learning, and evaluation through expert validation and testing to students, (2) PAGERDU media has been proven to be effective in improving student learning outcomes as shown by an increase in average scores from 52.6 in the pretest to 98 in the posttest with an N-Gain value of 0.95 in the high category, and (3) the media readability level obtained a student response percentage of 90.4% with the very good category. Thus, the learning media of the Educational Joy Board (PAGERDU) is feasible, effective, and has an excellent level of readability to be used in science learning grade III elementary school.

ملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تطوير وسائط التعلم التعليمية السعيدة و باستخدام حصائر الألغاز في مواد العلوم لطلاب الصف الثالث من معهد رياضة العلوم وونوكويو بوغالان ترينغاليك" كتبها تيارا نورعيني فيتري، الرقم الجامعي ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١٦٩، المشرف روها إيفانثري، عضو الشرطة.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم في باجيردو، مواد العلوم، طلاب الصف الثالث في ميشيغان

تناقش هذه الدراسة تطوير وسائط التعلم لبرنامج جوي بورد التعليم (فاغردو) باستخدام حصائر الألغاز في مواد العلوم للصف الثالث. تعتمد هذه الدراسة البحثية على عملية تعلم العلوم التي لا تزال تهيمن عليها طرق المحاضرات واستخدام كتب لكس لتقليل نشاط الطلاب ومواجهة صعوبات في فهم المواد التعليمية. في هذه الحالة، طور الباحث وسيلة (فاغردو) تعتمد على حصيرة الألغاز، والتي من المتوقع أن تجعل تعلم العلوم أكثر إثارة وتفاعلية ومتعة. أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تصميم تطوير وسائط التعلم المبنية على مجلس الفرع التعليمي في المواد العلمية، (٢) تحديد فعالية تطوير منتجات وسائط التعلم المبنية على مجلس الفرع التعليمي في المواد العلمية، و(٣) تحديد مستوى قابلية القراءة لتطوير وسائط التعلم المبنية على مجلس الفرع التعليمي في المواد العلمية.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (روض) مع نموذج تطوير أددإ. تم إجراء هذا البحث في الصف الثالث في ميشيغان الذي بلغ عدده ٣٠ طالبا. تشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، بالإضافة إلى اختبارات ما قبل وبعد الاختبار. تم تنفيذ تقنية تحليل البيانات من خلال التحقق من خبراء الإعلام، وخبراء المواد، ومعلمي الفصول الدراسية، واختبار فعالية نتائج تعلم الطلاب، وتحليل استجابات الطلاب تجاه قابلية قراءة وسائط التعلم.

استنادا إلى نتائج الدراسة، تظهر أن: (١) يتم تطوير تصميم وسائط التعلم في باجيردو من خلال مرحلة تحليل احتياجات الطلاب، وتصميم الوسائط باستخدام كنفاء، وتطوير منتجات تعتمد على حصائر الألغاز، وتطبيقها في تعلم العلوم، والتقييم من خلال التحقق والاختبار الخبراء للطلاب، (٢) ثبت أن وسائط باجيردو فعالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب كما يتضح من زيادة متوسط الدرجات من ٥٢,٦ في الاختبار التمهيدي إلى ٩٨ في الاختبار بعد الاختبار مع قيمة ن-غين ٠,٩٥ في الفئة العالية؛ و(٣) مستوى قابلية قراءة الوسائط حصل على نسبة استجابة للطلاب بلغت ٩٠,٤ ٪ مع فئة الجيد جدا. لذا، فإن وسائط التعلم في مجلس الفرع التعليمي (فاغردو) قابلة للتطبيق وفعالة، وتتمتع بمستوى ممتاز من سهولة القراءة لاستخدامها في تعليم العلوم في المرحلة الابتدائية للصف الثالث.