ABSTRAK

Skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Education Fun Berbasis Board Game "Jaring Angka" pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian di Kelas III MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung" ini ditulis oleh Fadhilatun Ni'amil Mutamimah, NIM. 1860205222142, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan pembimbing Dr. Sutopo, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Board Game "Jarring Angka", Education Fun, Matematika, Perkalian dan Pembagian.*

Riset berikut diprakarsai dengan didapati minimnya minat belajar siswa serta kesulitan siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar dalam memaknai konsep perkalian dan pembagian. Lebih lanjut, pendayagunaan media mengajar yang masih minim mengakibatkan prosedur pembelajaran kurang memikat serta belum mendorong siswa guna partisipatif. Mengacu situasi tersebut, dikembangkan media mengajar board game "Jaring Angka" berbasis education fun sebagai alternatif media yang dapat menghadirkan atmosfer belajar yang menggembirakan serta komunikatif.

Riset berikut dimaksudkan guna: (1) mendeskripsikan proses penyempurnaan media pembelajaran Education Fun Berbasis Board Game "Jaring Angka" pada materi perkalian dan pembagian kelas III MI Nurul Islam Mirigambar, (2) mendapati Tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan praktisi pembelajaran, serta (3) mengungkap tanggapan siswa atas penggunaan media tersebut. Riset ini mendayagunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi model ADDIE yang mengakomodasi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Prosedur pengakumulasian data ditempuh melalui observasi, wawancara, dan angket. Partisipan riset terdiri atas pakar media, pakar materi guru kelas III, serta 15 siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar. Perolehan data selanjutnya diolah dengan menerapkan prosedur deskripsi berbasis persentase.

Luaran investigasi memperlihatkan bahwa media board game "Jaring Angka" berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Luaran validasi pakar media mendapati persentase mencapai 84% yang tergolong sangat layak, sementara luaran validasi pakar materi mendapati persentase mencapai 80% dengan klasifikasinya menarik, sedangkan tanggapan siswa mendapati persentase mencapai 83,6% dalam golongan sangat menarik. Temuan berikut mengindikasikan bahwa media mengajar Education Fun Berbasis Board Game "Jaring Angka" pantas untuk didayagunakan dalam prosedur belajar matematika konsep perkalian dan pembagian serta berpotensi menumbuhkan ketertarikan, dorongan belajar, dan keaktifan siswa dalam prosedur belajar.

ABSTRACT

This thesis entitled "Development of the 'Number Net Work' Board Game Learning Media Based on Education Fun (E-Fun) for Mathematics Subject on Multiplication and Division Materials for Third Grade Students at MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung" was written by Fadhilatun Ni'amil Mutamimah, Student Identification Number (NIM) 1860205222142, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, under the supervision of Dr. Sutopo, M.Pd.

Keywords: Media Development, "Number Net Work" Board Game, Education Fun, Mathematics, Multiplication and Division.

This investigation was driven by the minimum learning interest of students and the difficulties experienced by third-grade students of MI Nurul Islam Mirigambar in understanding multiplication and division materials. Moreover, the limited utitlization of learning media caused the learning procedure to be less interesting and less engaging for students. Therefore, the "Number Net Work" board game learning media based on the Education Fun concept was developed as an alternative learning medium that can cultivate an delightful and interactive study atmosphere.

This investigation aimed to: (1) elucidate the development process of the "Number Net Work" board game learning media based on Education Fun for multiplication and division materials in the third grade of MI Nurul Islam Mirigambar, (2) determine the operability level of the media based on assessments conducted by experts and learning practitioners, and (3) to asecertain learners' responses regarding the utilization of the devised media. This inuiry adopted a Research and Development (R&D) method using the ADDIE framework, encompassing the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data was amassed observational procedures, interviews, and survey instruments. The participants comprised a media specialist, a material specialist, a third-grade teacher, and 15 third-grade students of MI Nurul Islam Mirigambar. The acquired findings were subsequently examined through a descriptive percentage-based analytical technique.

The outcomes of this investigation showed that the "Number Network" board game learning media was successfully constructed following the sequential stages of the ADDIE model. The media expert validation attained a percentage value of 84%, thereby being classified s exceptionally viable, whereas the material specialist validation attained a percentage value of 80%, placing it whitin the appealing category. Meanwhile, students' responses attained a percentage value of 83.6%, signifying an exceptionally appealing classification. These results indicate that the

Education Fun-based “Number Net Work” board game learning media is deemed suitable for adoption in mathematics learning, especially on multiplication and division materials, and is capable of increasing students’ interest, educational motivation, proactive engagement throughout the pedagogical process.

الملخص

هذه الرسالة بعنوان» :تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية" شبكة الأعداد "قائمة على مفهوم التعليم الممتع في مادة الرياضيات لموضوعي الضرب والقسمة لدى تلاميذ الصف الثالث بمدرسة نور الإسلام الابتدائية الإسلامية ميريجامبار تولونج أجونج «، كتبتها فضيلة النعم المتميمة، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١٤٢، بقسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت إشراف الدكتور سوتوبو، الماجستير

الكلمات المفتاحية :تطوير الوسائل التعليمية، لعبة شبكة الأعداد، التعليم الممتع، الرياضيات، الضرب والقسمة

جاءت هذه الدراسة نتيجة لانخفاض اهتمام التلاميذ بالتعلم، إضافة إلى الصعوبات التي يواجهها تلاميذ الصف الثالث بمدرسة نور الإسلام الابتدائية الإسلامية ميريجامبار في فهم موضوعي الضرب والقسمة .كما أن محدودية استخدام الوسائل التعليمية في عملية التدريس جعلت التعلم أقل جذبًا وأضعف مشاركةً للتلاميذ .لذلك ت تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية» شبكة الأعداد «قائمة على مفهوم التعليم الممتع لتكون بديلًا تعليميًا يسهم في إيجاد بيئة تعلمية ممتعة وتفاعلية

وهدفت هذه الدراسة إلى(:١)وصف عملية تطوير وسيلة» شبكة الأعداد «التعليمية القائمة على التعليم الممتع لموضوعي الضرب والقسمة لدى تلاميذ الصف الثالث،(٢) التعرف على مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية بناءً على تقويم الخبراء والممارسين التربويين، و (٣)التعرف على استجابات التلاميذ نحو استخدام هذه الوسيلة

واعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير، من خلال مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم .وت جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والاستبانة .وتكونت عينة الدراسة من خبير في الوسائل التعليمية، وخبير في المادة التعليمية، ومعلم الصف الثالث، و١٥ تلميذًا من تلاميذ الصف الثالث بمدرسة نور الإسلام الابتدائية الإسلامية ميريجامبار . كما ت تحليل البيانات باستخدام أسلوب التحليل الوصفي القائم على النسبة المئوية

وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة» شبكة الأعداد «التعليمية قد ت تطويرها بنجاح وفق مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم .وقد حصلت نتائج تقويم خبير الوسائل التعليمية على نسبة ٨٤٪ بدرجة» صالحة جدًا«، في حين حصلت نتائج تقويم خبير المادة التعليمية على نسبة ٨٠٪ بدرجة» جذابة«، بينما بلغت استجابات التلاميذ نسبة ٨٣,٦٪ بدرجة» جذابة جدًا .«وتشير هذه النتائج إلى أن وسيلة» شبكة الأعداد «التعليمية القائمة على مفهوم التعليم الممتع صالحة للاستخدام في تدريس الرياضيات، ولا سيما في موضوعي الضرب والقسمة، كما تسهم في زيادة اهتمام التلاميذ التعلم في عملية الفاعلة ومشاركته ودافعيته