

ABSTRAK

EXSA LANTY SRI REJEKI SINAGA. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V SDN 12 Pintusona Kecamatan Pangururan TA. 2024/2025. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Matematika khususnya pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini berlandaskan dari permasalahan yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan sebelumnya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas dan siswa kelas V SDN 12 Pintusona. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *puzzle* untuk pembelajaran Matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan bulat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, tes, dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara guru, angket validasi materi, angket validasi media, dan praktisi pendidikan, serta soal *posttest* dan *pretest*. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil validasi oleh validator ahli materi memperoleh hasil persentase rata-rata “92,6” dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi oleh validator ahli desain media memperoleh hasil persentase rata-rata “95” dengan kategori “sangat praktis”. Uji keefektifan media dapat diketahui setelah menggunakan media yang dikembangkan, nilai rata-rata siswa meningkat dari semula nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media yaitu “60” dengan kategori “cukup praktis” meningkat menjadi “95” dengan kategori “sangat praktis” setelah menggunakan media.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Puzzle*, Operasi Hitung Bilangan Bulat, Sekolah Dasar

ABSTRACT

EXSA LANTY SRI REJEKI SINAGA. Development of Puzzle Learning Media to Improve Understanding of Integer Counting Operations for Class V Students of SDN 12 Pintusona, Pangururan , Samosir TA. 2024/2025. Skripsi. Medan: Fakultas of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to produce *puzzle* learning media that is valid, practical and effective for learning Mathematics, especially in Integer Counting Operations material for fifth grade elementary school students. This is based on problems that have been obtained from the results of observations and initial interviews conducted previously. This research is research and development that uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this research were class teachers and class V students at SDN 12 Pintusona. The object of research in this study is *puzzle* learning media for learning Mathematics, especially in the material of integer counting operations. The data collection techniques used were observation, interviews, tests and questionnaires. The data collection instruments used in this research were teacher interview sheets, material validation questionnaires, media and educational practitioner validation questionnaires, as well as posttest and pretest questions. The results of the research that has been carried out show that the validation results by the material expert validator obtained an average percentage result of "92.6" in the "very feasible" category, while the validation results by the media design expert validator obtained an average percentage result of "95" in the "category" very practical." Testing the effectiveness of the media can be seen after using the developed media, the students' average score increased from the original students' average score before using the media, namely "60" with the "less practical" category, increasing to "95" with the "very practical" category after using the media.

Keywords : Learning Media, *Puzzle*, Whole Number Counting Operations, Elementary School.