

Moch Ibra Fahrezy Hermi 2025. Pengembangan Game Edukasi Puzzle Pada Mata Pelajaran Matematika Di UPTD SDN 1 PESANGGRAHAN. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *puzzle* pada mata pelajaran Matematika kelas VI di UPTD SDN 1 Pesanggrahan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 79,2% dan ahli media sebesar 83,4%, yang keduanya masuk dalam kategori layak. Uji coba individu terhadap tiga peserta didik menghasilkan skor kelayakan sebesar 83%, uji coba kelompok kecil (7 siswa) sebesar 82%, dan uji coba kelompok besar (21 siswa) sebesar 84%, semuanya dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *puzzle* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang.

Kata kunci: Pengembangan, *Game* Edukasi, *Puzzle*, Matematika, ADDIE, Bangun Ruang.

Moch Ibra Fahrezy Hermi 2025. Pengembangan Game Edukasi Puzzle Pada Mata Pelajaran Matematika Di UPTD SDN 1 PESANGGRAHAN. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop a puzzle-based educational game for sixth-grade mathematics at UPTD SDN 1 Pesanggrahan to enhance students' understanding of three-dimensional geometric concepts. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation was conducted by two subject matter experts and two media experts. The material experts provided a feasibility score of 79.2%, and the media experts gave 83.4%, both categorized as feasible. Individual testing involving three students resulted in a score of 83%, small group testing with seven students yielded 82%, and large group testing involving twenty-one students produced a score of 84%—all classified as feasible. Based on these findings, it can be concluded that the educational puzzle game is suitable for use as a learning medium to support students' understanding of three-dimensional geometry.

Keywords: *Development, Educational Game, Puzzle, Mathematics, ADDIE, Geometry.*