

ABSTRAK

SALWA TABINA. 2026. **Pengembangan Alat Peraga *Puzzle* Kerangka Geometri Bangun Ruang Sisi Datar**. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Akan tetapi, kenyataannya media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal sehingga menghambat siswa dalam memahami materi bangun ruang sisi datar terutama unsur-unsur penyusunnya. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan kelayakan pengembangan alat peraga *puzzle* kerangka geometri bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model 4D Thiagarajan 1974 (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, lembar penilaian ahli untuk menilai kevalidan, lembar respon siswa untuk menilai kepraktisan, dan soal *posttest* untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran. Subjek penelitian yang terlibat adalah dua ahli media, dua ahli materi, dan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa alat peraga *puzzle* kerangka geometri. Media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran juga memperoleh respon siswa yang sangat baik sehingga alat peraga dinyatakan sangat praktis. Selain itu, media pembelajaran dinyatakan sangat efektif untuk membantu memahami materi unsur-unsur bangun ruang sisi datar dengan persentase sebesar 92%. Dengan demikian, kelayakan media pembelajaran ini memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Alat Peraga, *Puzzle* Kerangka Geometri, Unsur-unsur Bangun Ruang Sisi Datar