

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1
SDN 77 PRABUMULIH SUMSEL**



SKRIPSI SARJANA S.1

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan (S.Pd)

Oleh

SULASTRI

NIM 1830201216

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH

PALEMBANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Raden Fatah Palembang

Di

Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih SUMSEL**” yang ditulis oleh saudari **Sulastri (NIM. 1830201216)** telah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Tastin, M.Pd.I

Hani Atus Sholikhah, M.Pd

NIP. 19590218198703100

NIDN. 0203018901

Mengetahui

Ketua program studi PGMI

Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I

NIP. 197811102007102004

HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I
SDN 77 PRABUMULIH SUMSEL

SKRIPSI

Oleh
Sulastri
NIM 1830201216

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mengesahkan

Pembimbing I Palembang, November 2021
Pembimbing II

Drs. H. Tastin, M.Pd.I
NIP. 19590218198703100

Hani Atus Sholikhah, M.Pd
NIDN. 0203018901

Mengetahui
Ketua program studi PGMI

Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP. 197811102007102004

Skripsi Berjudul:
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I
SDN 77 PRABUMULIH SUMSEL

Yang ditulis oleh saudari Sulastri, NIM. 1830201216 telah
Dimunaqosahkan dan dipertahankan didepan Panitia Penguji Skripsi
Pada tanggal 18 November 2021

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Palembang, Kamis 18 November 2021
Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Panitia Penguji Skripsi

Ketua

Sekretaris

Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP.197811102007102004

Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I
NIP.19900424202020122017

Penguji I : Drs.H.Ahmad Syarifuddin (.....)
NIP.196309111994031001

Penguji II : Amir Hamzah, M.Pd (.....)
NIP. 199202022019031028

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Abdullah Idi, M. Ed
NIP. 196509271991031004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai kaum itu sendiri yang mengubah nasib atau keadaan yang ada pada dirinya (Q. S Ar-Ra’ad:11)

&

“Hiduplah seperti lilin, walau habis terbakar demi menerangi kegelapan”

(Sulastri)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Allah SWT. yang senantiasa memberikan kesehatan, kemudahan dalam perjuangan penulisan skripsi ini untuk bekal dimasa depan.*
- 2. Kedua Orang Tuaku Bapak Sukendi dan Ibu Desti Putri Yani yang telah membesarkan, mendidik, serta senantiasa mendoakan, memberikan motivasi, nasihat, saran dan dukungan dalam segala hal demi kesuksesan di masa depan.*
- 3. Semua dosen-dosen PGMI UIN Raden Fatah Palembang.*
- 4. Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II yang selalu memberikan arahan dalam pembuatan skripsi ini.*
- 5. Saudara-saudaraku kak Hamzah, Ayuk Masnaini, dan adik Muslim yang selalu mensupport serta mendoakan atas kelancaran proses penyusunan skripsi ini.*
- 6. Squad Berani Hijrah yang mensupport dalam penyusunan skripsi ini.*
- 7. Teman-teman PGMI 07 Angkatan 2018*
- 8. Teman-teman magang I, II, III dan KKN Angkatan ke-74*
- 9. Almamater UIN Raden Fatah Palembang yang saya banggakan.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Merancang produk berupa media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan, (2) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 yang valid, (3) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 yang praktis dan efektif, metode yang digunakan adalah metode pengembangan R&D dengan model pengembangan *tessmer* yang terdiri dari 2 tahap yaitu: tahap *preliminary* dan tahap *prototyping* yang menggunakan alur *formatif evaluation*. Pada tahap *preliminary* terdiri dari tahap persiapan (analisis) dan pendesainan sedangkan tahap *prototype* dengan alur *formatif evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *expert review*, *one to-one*, *small group* dan *field test*. Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel dengan menggunakan sampel jenuh dimana sampelnya adalah seluruh subjek yang diteliti yaitu sebanyak 25 peserta didik. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan: (1) Pendesainan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel dapat digunakan untuk diuji validitasnya dilihat dari penilaian pada tahap *self evaluation*, (2) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan yang valid dilihat dari angket kevalidan ahli desain diperoleh rata-rata skor 92, validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor 98, dan validasi ahli bahasa diperoleh rata-rata skor 95, (3) Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan yang praktis dan efektif dilihat dari hasil angket responden peserta didik dengan rata-rata skor 98, dan efektif dilihat dari hasil *pre-test* dan *post test* responden peserta didik dengan rata-rata skor *pre-test* 54 sedangkan rata-rata skor *post test* 89.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Puzzle*, Bahasa Indonesia, Membaca Permulaan

ABSTRACT

This study aims to: (1) Design a product in the form of puzzle learning media for early reading material, (2) Produce a valid puzzle learning media for 1st grade students beginning reading material, (3) Produce puzzle learning media for early 1st grade reading material. which is practical and effective, the method used is the R&D development method with the tessmer development model which consists of 2 stages, namely: the preliminary stage and the prototyping stage using a formative evaluation flow. The preliminary stage consists of the preparation (analysis) and design stages, while the prototype stage uses a formative evaluation flow which includes self-evaluation, expert review, one-to-one, small group and field tests. The subjects of this study were students of class 1 SDN 77 Prabumulih, South Sumatra using a saturated sample where the sample was all the subjects studied, namely as many as 25 students. Therefore, it can be concluded: (1) The design of puzzle learning media for the initial reading material for grade 1 students at SDN 77 Prabumulih Sumsel can be used to test its validity seen from the assessment at the self-evaluation stage, (2) Produce puzzle learning media on the beginning reading material that valid as seen from the design expert's validity questionnaire obtained an average score of 92, material expert validation obtained an average score of 98, and linguist validation obtained an average score of 95, (3) Produces puzzle learning media on practical and effective beginning reading material seen from the results of the questionnaire respondents of students with an average score of 98, and effective as seen from the results of the pre-test and post-test of student respondents with an average pre-test score of 54 while the average post-test score of 89.

Keywords: Puzzle Learning Media, Indonesian Language, Beginning Reading

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Alhamdulillah karena berkat rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih SUMSEL”. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Beserta keluarga, sahabat dan kita sebagai pengikut beliau semoga selalu istiqomah di jalannya.

Adapun tujuan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi pada program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Fatah Palembang guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dari semua pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nyayu Khodijah, S. Ag, M. Si, selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Prof. Dr. H. Abdullah Idi, M. Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
3. Dr. Tutut Handayani, M. Pd. I dan Dra. Nurlaeli, M. Pd. I selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi PGMI yang telah memberi arahan kepada saya selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
4. Drs. H. Tastin, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Hani Atus Sholikhah, M. Pd selaku pembimbing II yang selalu tulus ikhlas untuk membimbing dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen PGMI dan dosen-dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah sabar mengajar dan memberikan ilmu selama saya kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
6. Pimpinan Perpustakaan Pusat dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan fasilitas.

7. Validator Ahli Desain ibu Ines Tasya Jadidah, M. Pd dan validator Ahli Materi ibu Umi Suryani, S. Pd yang telah bersedia menjadi validator dan memberi arahan dan masukan dalam pengembangan produk media pembelajaran *puzzle*.
8. M. Jumsah, S. Pd., M. Kes selaku Kepala Sekolah SDN 77 Prabumulih yang telah mengizinkan saya untuk meneliti sekolahnya beserta para guru dan stafnya yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
9. Orang tuaku tercinta (Sukendi dan Desti Putri Yani) yang tidak henti-hentinya selalu mendo'akan, mendukung, dan memotivasi demi kesuksesanku.
10. Saudara-saudaraku (kak Hamzah, ayuk Masnaini, dan adik Muslim) yang selalu memberikan semangat dan doa terbaik untukku.
11. Squad Berani Hijrah buat Sri Ayu Aptina, Sri Putri M, Sri Suzana, Tati Hudaidah dan Titin Yani. Terima kasih telah menyemangati dan menjadi sahabat seperjuangan di saat kuliah.
12. Teman-teman komisariat HMI FITK UIN RF, yang telah menyemangati dan mendukung serta mendo'akan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Teman-teman PGMI 07 yang selalu bersama dalam proses belajar, berjuang bersama menghadapi proses perkuliahan UTS dan UAS hingga proses skripsi.

Semoga bantuan dan doa mereka dapat menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT sebagai bekal di akhirat. *Aamiin ya Robbal'Alamin*. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritiknya untuk penyempurnaan skripsi ini semoga dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Palembang, November 2021

Sulastri

NIM. 1830201216

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Tinjauan Pustaka.....	8
BAB II KERANGKA DASAR TEORI	12
A. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	17
5. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	18
6. Jenis Media <i>Puzzle</i>	19
7. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	20
8. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	21
B. Pengertian Penelitian Pengembangan	22
C. Definisi Membaca Permulaan	23
1. Pengertian Keterampilan Membaca	21
2. Tujuan Membaca	26

3. Aspek-Aspek dalam Membaca.....	27
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Membaca.....	28
5. Pengertian Membaca Permulaan	29
6. Tujuan Membaca Permulaan	30
7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan.....	32
8. Metode-metode Membaca Permulaan	35
9. Langkah-langkah Membaca Permulaan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	40
B. Pendekatan dan Metode Penelitian	40
C. Definisi Operasional Variabel	42
D. Populasi dan Sampel.....	42
E. Jenis dan Sumber Data.....	43
F. Prosedur Penelitian	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Uji Keabsahan Data	51
I. Instrumen Penelitian	52
J. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Latar belakang objek penelitian	60
1. Identitas SDN 77 Prabumulih.....	60
2. Visi dan Misi SDN 77 Prabumulih.....	60
3. Keadaan Guru	61
4. Keadaan Siswa.....	62
5. Keadaan Sarana dan Prasarana	63
B. Hasil Penelitian	63
1. Pendesainan Media <i>Puzzle</i> pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih	64
2. Hasil Kevalidan Media <i>Puzzle</i> pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih.....	69
3. Hasil Kepraktisan dan Keefektivan Media <i>Puzzle</i> pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih.....	79
C. Pembahasan.....	92
1. Pendesainan Media <i>Puzzle</i> pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih	92
2. Kevalidan Media <i>Puzzle</i> pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih	94

3. Kepraktisan dan Keefektivan Media <i>Puzzle</i> pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih.....	103
BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Responden Peserta Didik.....	54
Tabel 3.5 Kategori dan Interval Kevalidan	58
Tabel 3.6 Kategori dan Interval Kepraktisan	58
Tabel 3.7 Kategori dan Interval Keefektivan	59
Tabel 4.1 Daftar Guru SDN 77 Prabumulih.....	62
Tabel 4.2 Daftar Peserta Didik SDN 77 Prabumulih	62
Tabel 4.3 Pemetaan Kompetensi Dasar.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain	70
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	76
Tabel 4.7 Hasil Validasi Tiga Ahli.....	79
Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan <i>One to-one</i>	81
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan <i>One to-one</i>	81
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan <i>Small Group</i>	83
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan <i>Field Test</i>	84
Tabel 4.12 Hasil Keefektifan Tahap <i>One to-one</i>	87
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Keefektifan Tahap <i>Small Group</i>	90
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Ahli Desain	96
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi.....	98
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Ahli Bahasa.....	100
Tabel 4.17 Rekapitulasi Validator Tiga Ahli	102
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan <i>One to-one</i>	104
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Peserta Didik.....	106
Tabel 4.20 Hasil Rekapitulasi Efektivitas <i>One to-one</i>	108
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Keefektifan Peserta Didik.....	110

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Desain	73
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	78
Grafik 4.4 Hasil Validasi 3 Ahli	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Uji <i>One to-one</i>	80
Gambar 4.2 Foto Bersama Validator Ahli Desain	95
Gambar 4.3 Foto Bersama Validator Ahli Materi.....	94
Gambar 4.4 Foto Bersama Validator Ahli Bahasa.....	100
Gambar 4.5 Tahap <i>One to-one</i> Siswa Mengerjakan angket.....	105
Gambar 4.6 Tahap <i>One to-one</i> Siswa Mengerjakan <i>Pre Test</i>	107
Gambar 4.7 Tahap <i>Small Group</i> Siswa Mengerjakan <i>Pre Test</i>	108
Gambar 4.8 Tahap <i>Field Test</i> Siswa Mengerjakan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	109

DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Bersama Kepala Sekolah
2. Foto Foto Bersama Validator Ahli Materi
3. Foto Foto Bersama Validator Ahli Bahasa
4. Foto Foto Bersama Validator Ahli Desain
5. Foto Media Pembelajaran *Puzzle*
6. Foto Media Pembelajaran *Puzzle*
7. Foto Setelah Kegiatan Menyusun *Puzzle* Kata
8. Foto Siswa Sedang Menyusun *Puzzle*
9. Foto Kegiatan Siswa Menyusun *Puzzle* Kata
10. Foto Kegiatan Siswa Menyusun *Puzzle* Kata dan Dibimbing Peneliti
11. Foto Lingkungan Sekolah
12. Kantor Kepala Sekolah dan Ruang
13. Angket Validasi Ahli Desain
14. Angket Validasi Ahli Materi
15. Angket Validasi Ahli Bahasa
16. Angket Praktis peserta didik *one to-one*
17. *Pre-test* peserta didik *one to-one*
18. *Post test* peserta didik *one to-one*