

## ABSTRAK

**Nurul Mujtahidah, 2023** “*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Muhammad Guntur.

Skripsi ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan kelas I SDN 05 Salamae kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menganalisis kebutuhan media *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan (2) Mengetahui tingkat validitas dari media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan yang dikembangkan (3) Mengetahui tingkat praktikalitas dari media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan yang di uji cobakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yaitu: tahap analisis, desain, *development*, implementasi, dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023 dengan melibatkan 22 siswa kelas I SDN 05 Salamae. Sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran *puzzle* kreatif yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan tes kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Adapun hasil penelitian analisis kebutuhan, peneliti memperoleh data yang pertama sebanyak 63% peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar tidak sesuai yang diharapkan sementara 37% menyatakan sesuai. Kedua, sebanyak 63% siswa menyatakan sulit memahami materi membaca permulaan yang diberikan guru, sementara 37% menyatakan tidak. Ketiga, sebanyak 95% siswa menyukai pembelajaran dalam bentuk *puzzle*, sementara 5% persen menyatakan tidak. Keempat sebanyak 73% siswa menyukai belajar secara berkelompok, sementara 27% menyatakan tidak. Kelima, sebanyak 100% atau semua siswa menyukai pembelajaran dengan permainan. Keenam, sebanyak 68% siswa merasa cocok dengan sumber belajar yang digunakan, sementara 32% menyatakan tidak. Ketujuh, sebanyak 100% atau semua siswa menyatakan dengan adanya media pembelajaran membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran. Media *puzzle* yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh 2 orang ahli sebagai validator dengan kategori diantaranya ahli desain mendapatkan nilai 73% dengan kategori valid. Sedangkan ahli bahasa mendapatkan nilai persentase 96% dengan kategori sangat valid. Hasil yang sangat memuaskan dan positif dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 95,09% dengan kategori sangat praktis dan guru kelas I dengan nilai yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 82% dengan kategori sangat praktis.

**Kata kunci:** *Pengembangan, media puzzle, membaca permulaan*