

ABSTRAK

Dewanti Amalia Daris, 2024. “*Pengembangan Media Puzzle strip story Pada Materi Cerita Rakyat di Kelas II SDN 52 Salutete Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Sukirman dan Nurul Aswar.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media *puzzle strip story* pada materi cerita rakyat di kelas II SDN 52 Salutete Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran *puzzle strip story* pada materi cerita rakyat; mengetahui desain media pembelajaran *puzzle strip story* pada materi cerita rakyat; mengetahui validitas media pembelajaran *puzzle strip story*; mengetahui praktikalitas media pembelajaran *puzzle strip story* pada materi cerita rakyat; mengetahui uji efektivitas media pembelajaran *puzzle strip story* pada materi cerita rakyat di kelas II SDN 52 Salutete Kota Palopo.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *research and development* (RND) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 52 Salutete Kota Palopo. Subjek penelitian ini yang pertama adalah validator dan subjek kedua adalah guru dan siswa kelas II di SDN 52 Salutete yang terdiri dari 28 siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Guna mendapatkan data yang dibutuhkan, maka digunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan menunjukkan bahwa: Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam media *puzzle strip story* pada materi cerita rakyat di kelas II SDN 52 Salutete Kota Palopo yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan siswa dan guru. Desain media *puzzle strip story* di SDN 52 Salutete Kota Palopo terdiri dari rancangan awal yaitu menentukan tujuan pembelajaran dan pembuatan langkah-langkah perancangan pembuatan media. Validitas pengembangan media *puzzle strip story* terdiri validator ahli media dengan skor 84%, ahli bahasa memberikan nilai 90%, dan ahli materi memberikan nilai 89% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas siswa terhadap media *puzzle strip story* melibatkan 28 siswa memperoleh nilai 87% dan hasil praktikalitas dari wali kelas II dengan nilai 94% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan *puzzle strip story* diperoleh rata-rata skor *pretest* siswa adalah 71,60% kategori efektif dan rata-rata *posttest* adalah 86,25% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Media *puzzle strip story*, cerita rakyat.