

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADA MATERI MENULIS  
DESKRIPSI PESERTA DIDIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Gresik

Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**Putri Krisdiana Anggiandari**

**16441068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**2020**



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK



## SURAT KETERANGAN

Nomor : 304/KET/II.3.UMG/PGSD /J/2022

*Bismillahirrohmaanirrohlim*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd  
NIP.UMG / NIDN : 4411502164 / 725117301  
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Gresik

Berdasarkan hasil *Plagiarism Checker X* menyatakan bahwa :

Nama : Putri Krisdiana Angglandari  
N.P.M : 16441068  
Judul : *Pengembangan Media Puzzle pada Materi Menulis  
Deskripsi Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*

Tingkat plagiasi dari judul skripsi mahasiswa tersebut diatas memiliki presentasi plagiasi sebesar 17 %, sehingga karya tulis tersebut dinyatakan bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 24 Oktober 2022  
  
Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd

Tembusan :

1. Arsip

# Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 17%

Date: Kamis, Oktober 20, 2022

Statistics: 1534 words Plagiarized / 9120 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

-----

1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Sekolah dasar (SD) Merupakan jenjang dasar pada satuan pendidikan formal yang ada di Indonesia. Ditempuh dalam waktu 6 tahun, dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kurikulum wajib yang ditempuh peserta didik di setiap jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada empat keterampilan berbahasa, keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Dalam kegiatan pembelajaran menulis, peserta didik diarahkan untuk mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis. (Rofi'uddin, 1999 : 159) menjelaskan bahwa menulis merupakan suatu proses menuangkan pikiran, ide, gagasan tentang suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa secara tertulis. Keterampilan menulis diperlukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan tidak pernah lepas dari kegiatan menulis.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menulis merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pengajaran menulis harus benar-benar diperhatikan. Berbagai macam pembelajaran menulis diajarkan di sekolah dasar, salah satunya menulis deskripsi. Hal ini sesuai dengan kompetensi inti 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis. kompetensi dasar kelas IV yakni 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Kompetensi dasar tersebut berada pada Tema 7 Indahnnya Keberagaman 3 Negeriku, subtema 2 indahnnya keragaman budaya negeriku, pada pembelajaran ke 4 semester 2. Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti di kelas IV MI YKUI Sekar gadung Dukun Gresik pada saat proses pembelajaran menulis paragraf deskripsi berlangsung diperoleh data observasi, yaitu: (1) peserta didik kurang antusias dan bersemangat dalam mengikuti

**LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi oleh **Putri Krisdiana Anggiandari** ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi pada tanggal 22 Juli 2020.

Dewan Penguji



( Ismail Marzuki, M. Pd )

NIP. 004 1150 2164

Ketua



( Nanang Khoirul Umam, M. Pd )

NIP. 044 1160 2193

Sekretaris



( Arya Setya Nugroho, M. Pd )

NIP. 044 1160 2192

Anggota

Menyetujui

Dekan FKIP



( Dr. Nur Fauziah, M. Pd )

NIP. 042 1060 5131

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



( Ismail Marzuki, M. Pd )

NIP. 004 1150 2164

## PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Krisdiana Anggiandari  
NIM : 16441068  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : FKIP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas akhir) yang berjudul :

**“Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Menulis Deskripsi Peserta Didik Kelas Iv  
Madrasah Ibtidaiyah“**

Benar-benar merupakan hasil karya, yang saya buat sendiri berdasarkan penelitian yang telah saya lakukan bukan plagiat terhadap karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat, jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia bertanggung jawab atas nama diri sendiri dan menanggung semua resiko berdasarkan hukum dan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Gresik.

Gresik, 24 Oktober 2022

Hormat Saya,



Putri Krisdiana Anggiandari

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat hidayah dan rida-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan tugas akhir penulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Nadhirotul laily, S. Psi., M. Psi. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Dr. Nur Fauziah, M. Pd. selaku Dekan Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Bapak Ismail Marzuki, M. Pd. selaku ketua program studi Pendidikan guru sekolah dasar ( PGSD ) Universitas Muhammadiyah Gresik.
4. Bapak Nanang Khoirul Umam, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal pembuatan skripsi sampai kepada terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Ismail Marzuki, M. Pd. (Dosen Penguji ), Nanang Khoirul Umam, M. Pd. (Dosen Pembimbing I), dan Bapak Arya Setya Nugroho, M. Pd. (Dosen pembimbing II).
6. Seluruh civitas akademika Universitas yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Bapak Kepala Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu peneliti selama penelitian.
8. Kepada keluarga keluarga sayatercinta, serta Heru Purwawan yang telah memberikan dukungan baik moril, materil, dan spiritual, semangat dan perhatiannya, do'a dan limpahan kasih sayangnya selama peneliti menempuh kuliah di Universitas Muhammadiyah Gresik.
9. Kepada sahabat surga dan semua teman-teman S1 PGSD angkatan 2016 yang telah memberikan do'a, pengalaman, dukungan, tempat curhat, serta kerjasama selama menjalani proses pendidikan di Universitas Muhammadiyah Gresik.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya, yang telah memberikan dukungan dan bantuaan selama proses pendidikan saya di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.

Akhirnya penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca sekalian. Semoga Allah Swt. selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Gresik, 22 Juli 2020

Putri Krisdiana Anggiandari

## ABSTRAK

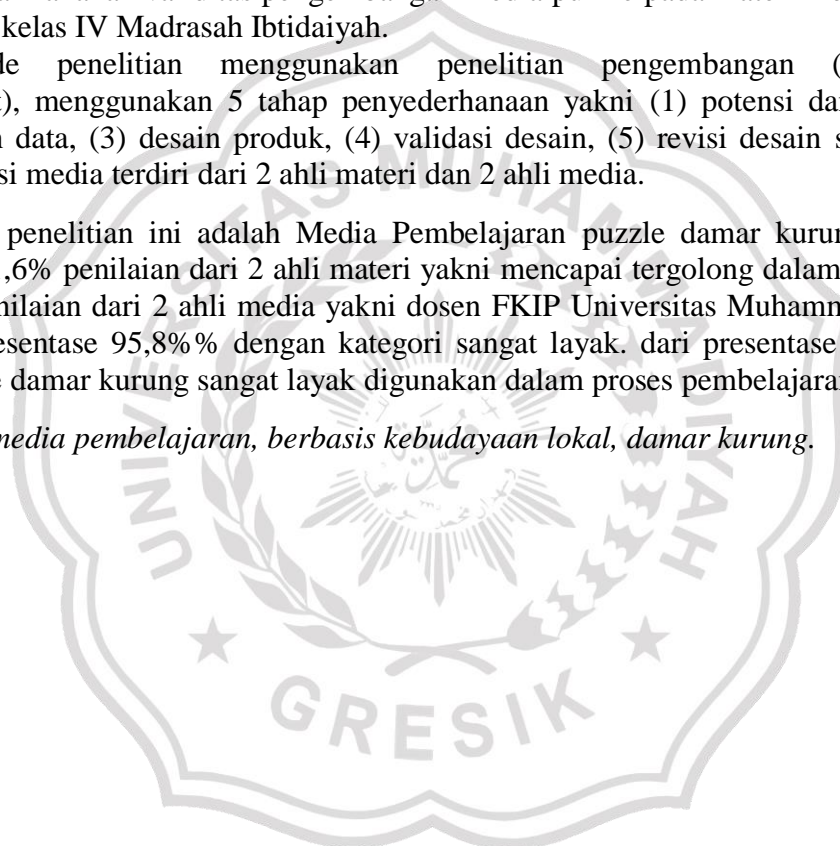
Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media sangat dibutuhkan, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan, dari pendidik ke peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan serta mengetahui validitas media pembelajaran puzzle pada materi menulis deskripsi peserta didik. yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang dibuat ini dibuat dengan mengkombinasikan kebudayaan lokal khas gresik yakni damar kurung dengan puzzle menjadi sebuah media pembelajaran yang baru. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah validitas pengembangan media puzzle pada materi menulis deskripsi peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

metode penelitian menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development), menggunakan 5 tahap penyederhanaan yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain sebagai produk akhir. Validasi media terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media.

Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran puzzle damar kurung, (1) dengan persentase 91,6% penilaian dari 2 ahli materi yakni mencapai tergolong dalam kriteria sangat layak, (2) penilaian dari 2 ahli media yakni dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik mencapai presentase 95,8%% dengan kategori sangat layak. dari presentase tersebut maka Media puzzle damar kurung sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

*Kata kunci: media pembelajaran, berbasis kebudayaan lokal, damar kurung.*



## ABSTRACT

Media is an integral part of the learning process and teaches to achieve educational objectives and learning objectives in schools. This relates to the use of appropriate and varied media in the learning process. In the process of media learning is needed, because the process of learning its essence is the

This research aims to create and develop and know the validity of the media puzzle learning on the material write descriptions of students at the MI YKUI Sekargadung shaman Gresik. That can be used to support learning to help teachers deliver lesson materials. This learning media made by combining the local culture of Gresik, namely resin brackets with puzzles becomes a new learning media. The problem in this research is how the validity of the media puzzle development on the material writes the student description of class IV Madrasah Ibtidaiyah.

This research was conducted. Methods of research using development research (Research and Development), using 5 phases of simplification namely (1) Potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) Design validation, (5) revision of the design as the final product. Media validation consists of 2 material experts and 2 media experts.

The results of this study is the learning Media puzzle resin brackets, (1) with a percentage of 91.6% of the assessment of 2 material experts who are reached in the criteria is very decent, (2) Assessment of 2 Media experts, namely the faculty of FKIP Muhammadiyah Gresik University reached a percentage of 95.8% with a very decent category From the percentage of the Media puzzle resin brackets is well worth using in the learning process.

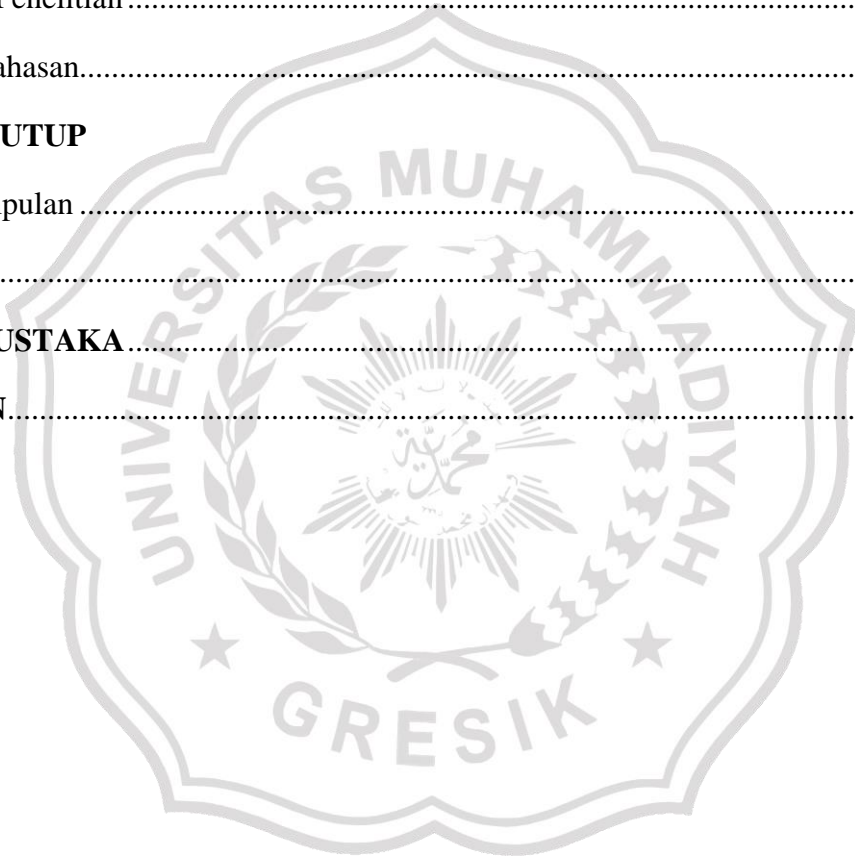
*Keywords: learning media, local culture based, damar kurung.*



## DAFTAR ISI

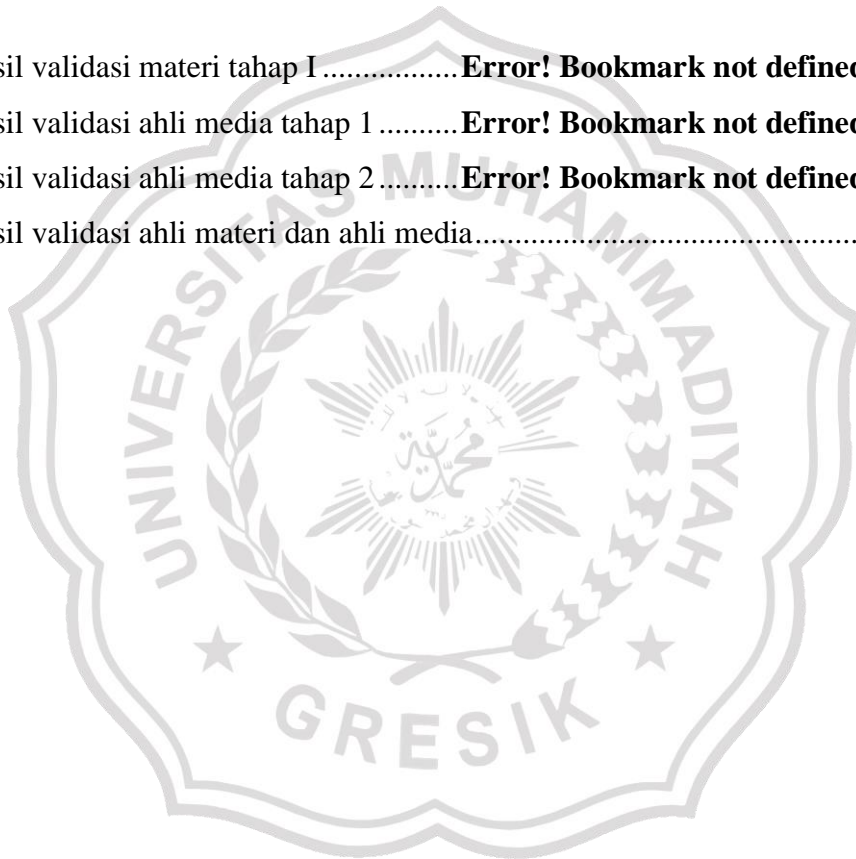
HALAMAN SAMPUL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT.....	8
LEMBAR PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	12
DAFTAR LAMPIRAN.....	13
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Definisi Operasional.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	6
2. Keterampilan Menulis.....	7
3. MenulisDeskripsi.....	13
4. Media Pembelajaran.....	17
5. Media <i>Puzzle</i> .....	20
6. Pembelajaran <i>Keterampilan Menulis Menggunakan Media Puzzle</i> .....	21
B. Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian .....	25
D. Prosedur Penelitian .....	25
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	47
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	52
<b>LAMPIRAN</b> .....	55



## DAFTAR TABEL

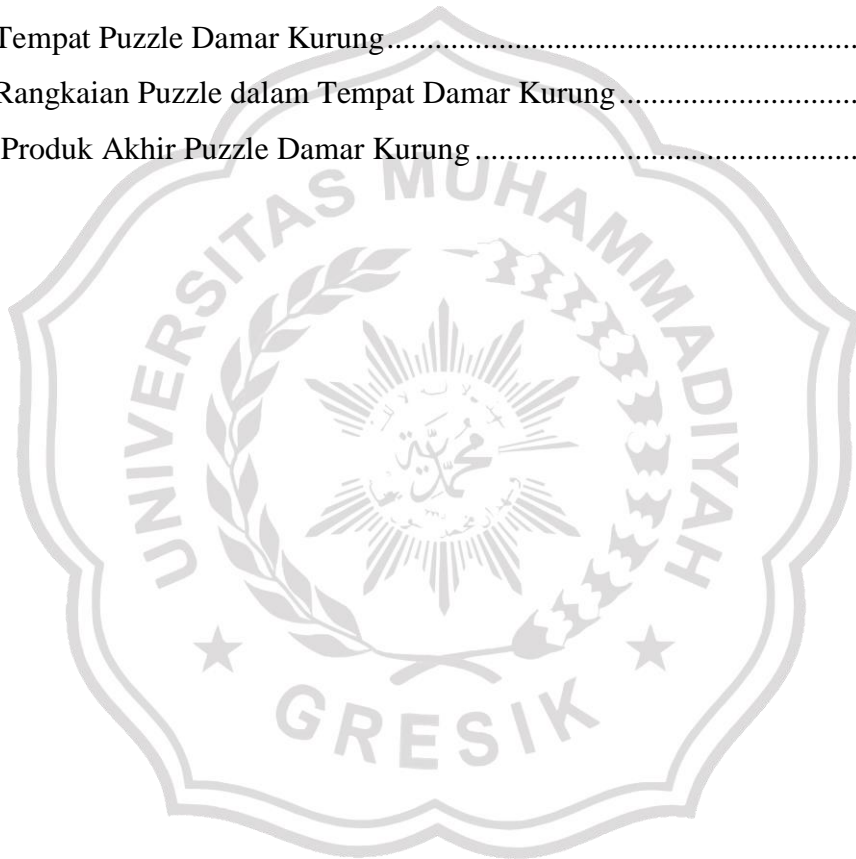
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi .....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media ...	<b>Error! Bookmark not defined.0</b>
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian materi ..	<b>Error! Bookmark not defined.0</b>
Tabel 3. 4 Pengubahan Nilai Kualitatif menjadi Nilai Kuantitatif	<b>Error! Bookmark not defined.1</b>
Tabel 3. 5 Kriteria kelayakan validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.2</b>
Tabel 4.1 hasil validasi materi tahap I .....	<b>Error! Bookmark not defined.0</b>
Tabel 4.2 hasil validasi ahli media tahap 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.2</b>
Tabel 4.3 hasil validasi ahli media tahap 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.5</b>
Tabel 4.4 hasil validasi ahli materi dan ahli media.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model R&D **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Rancangan Desain Media.....	35
Gambar 4.2 Desain Pakaian Adat Jawa Timur .....	36
Gambar 4.3 Desain Pakaian Adat Maluku.....	37
Gambar 4.4 Desain Pakaian Adat Sulawesi Selatan .....	37
Gambar 4.5 Gambar Pakaian Adat Aceh .....	38
Gambar 4.6 Tempat Puzzle Damar Kurung.....	39
Gambar 4.7 Rangkaian Puzzle dalam Tempat Damar Kurung.....	39
Gambar 4. 8 Produk Akhir Puzzle Damar Kurung .....	47



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2	Lembar Validasi Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3	Rancangan Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4	Hasil Wawancara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5	Penilaian Harian Pengetahuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6	Silabus.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7	RPP .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8	Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

