ABSTRAK

Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Visual *Puzzle* untuk Pembelajaran Teks Fabel pada Siswa SMP Kelas VII" ini ditulis oleh Nur Halimah, NIM. 12210183111, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Dian Risdiawati, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Visual *Puzzle*, Fabel

Salah satu pembelajaran teks yang dipelajari di jenjang SMP kelas VII semester dua adalah teks fabel. Mengacu Permendikbud nomer 37 tahun 2018 dalam Kompetensi Dasar 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Dalam proses pembelajaran dikelas guru memiliki peranan penting sebagai fasilitator. Peran guru yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dan memberikan solusi pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengatasi keadaan yang serba terbatas dengan memanfaatkan sarana yang ada menjadi media yang bisa meningkatkan minat belajar siswa. Namun berdasarkan fakta lapangan yang ada pada pembelajaran teks fabel di SMP IT Surya Melati Tulungagung ditemukan masalah bahwa: (1) tidak adanya media yang mendukung di sekolah untuk menunjang pembelajaran teks fabel, (2) media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. (3) rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran fabel karena penggunaan media yang monoton sehingga hasil belajar tidak tuntas. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran fabel perlu adanya penggunaan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media visual *Puzzle*.

Pengembangan media pembelajaran visual *puzzle* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *analysis, design, developmen, implementation,* dan *evauation.* Kelayakan produk media visual *puzzle* yang dikembangkan diketahui dari hasil validasi penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi serta dari dari hasil angket respon peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan media visual *puzzle*.

Data dalam penelitian ini berupa data numerik dan data verbal. Data numerik diperoleh dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi terhadap angket kuisoner kelayakan media. Sedangkan data verbal diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pada angket kelayakan media. Berdasarkan analisis hasil penelitian pengembangan media "visual *puzzle*" ini, media layak digunakan. Dibuktikan dari hasil validasi ahli dengan persentase 93,3%. Hasil validasi media memperoleh hasil validasi dengan persentase 82,2%, sedangkan hasil validasi ahli praktisi memperoleh persentase 96%. Uji kelayakan media visual *puzzle* juga diperoleh dari hasil angket respon siswa setelah menggunakan media dengan persentase 98,8%.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of Visual Puzzle Media for Learning" The Text of Fables for Class VII Junior High School Students" was written by Nur Halimah, NIM. 12210183111, Indonesian Language Tadris Study Program, Faculty of Tarbiyah dan Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, guided by Dian Risdiawati, M.Pd.

Keywords: *Development, Visual Puzzle Media, Fable*

One of the text lessons learned at the VII grade junior high school level second semester is a fable text. Referring to Permendikbud number 37 of 2018 in Basic Competencies 3.16 Examining the structure and language of fables/legends local area to read and hear. In the learning process in class the teacher has an important role as a facilitator. The role of a creative teacher and innovation in classroom learning is needed to overcome problems and provide learning solutions. A teacher must be able overcome the limited situation by utilizing existing facilities become a medium that can increase student interest in learning. But based on Field facts that exist in learning fable texts at SMP IT Surya Melati Tulungagung found the problem that: (1) there is no media that supports at school to support the learning of fable texts, (2) effective learning media less varied. (3) the low interest of students in learning fable learning due to the use of monotonous media so that learning outcomes not finishedTherefore, to improve student learning outcomes in fable learning activities need the use of learning media. Wrong One alternative that can be used is the use of visual puzzle media.

Development of visual puzzle learning media using the model ADDIE development with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Feasibility of visual puzzle media products developed is known from the results of the validation and assessment of material experts, media experts and practitioners. While the practicality of this product is obtained from the results of the questionnaire assessment after students after students have carried out practice learning with visual puzzle media.

The data in this study are numerical data and verbal data. Data numerical results obtained from the evaluation by material experts, media experts and practitioners to the media eligibility questionnaire. While the verbal data obtained from criticism and suggestions given by material experts, media experts and practitioners on media eligibility questionnaire. Based on the analysis of the results of development research this "visual puzzle" media, the media is feasible to use. Proven from the validation results experts with a percentage of 93.3%. Media validation results get validation results with a percentage of 82.2%, while the results of expert practitioner validation obtained percentage 96%. The feasibility test of visual puzzle media was also obtained from the results of the questionnaire student response after using the media with a percentage of 98.8%.

أطروحة بعنوان

الإعدادية السابع الصف لطلاب الخرافات نص ."للتعلم المرئي اللغز لعبة تطوير" بعنوان رسالة كلية ، الإندونيسية اللغة لتدريس الدراسي البرنامج ، ١٢٢١٠١٨٣١١١ .نيم ، حليمة نور بقلم" ديان بإرشاد ، تولونغاغونغ ، الإسلامية الله رحمة علي السيد جامعة ، المعلمين تدريب دان التربية . ريديواتي

الكلمات المفتاحية: الخرافة ، الوسائط المرئية ، لغز ، تطوير

نص الثاني الفصل المدرسة مستوى الإعدادية السابع الصف في المستفادة النصية الدروس أحد فحص 3.16 الأساسية الكفاءات في ٢٠١٨ لعام ٣٧ رقم Permendikbud إلى بالرجوع .خرافة الفصل في التعلم عملية في .والاستماع للقراءة المحلية المنطقة الأساطير / الخرافات ولغة بنية الفصل في التعلم في الابتكار إلى حاجة هناك و المبدع المعلم دور .كميسر مهم دور له المعلم الوضع على التغلب قادرًا المعلم يكون أن يجب .التعلم حلول وتقديم المشاكل عليه للتغلب الدراسي .بالتعلم الطلاب اهتمام من تزيد أن يمكن وسيلة تصبح أن القائمة المرافق استخدام خلال من المحدود المدرسة الإسلامية في الخرافية النصوص تعلم في الموجودة الميدانية الحقائق أساس على لكن في تدعم وسائط توجد لا (١) :التالية المشكلة تولونغاغونغ وجد المتكاملة العليا في سوريا مليا تي الطلاب اهتمام قلة (٣) .تنوعًا أقل الفعالة التعلم وسائل (٢) ، الخرافات نصوص تعلم لدعم المدرسة نتائج لتحسين ، لذلك .تنته لم التعلم نتائج بحيث الرتيبة الوسائط استخدام بسبب الحكاية تعلم بالتعلم أحد يظلم - ظلم - خاطئ .التعلم وسائط استخدام إلى الخرافة التعلم أنشطة تحتاج في الطلاب تعلم المرئية الألغاز وسائط استخدام هو استخدامها يمكن التي البدائل

والتصميم التحليل مراحل مع ADDIE تطوير النموذج باستخدام المرئي اللغز تعلم وسائط تطوير التحقق نتائج خلال من تطويره تم المرئية الألغاز وسائط منتجات جدوى .والتقييم التنفيذ ، والتطوير العملي التطبيق على الحصول يتم بينما .والممارسين الإعلام وخبراء المواد خبراء وتقييم صحة من الألغاز وسائط باستخدام التعلم الممارسة نفذوا قد الطلاب بعد التقييم الاستبيان نتائج من المنتج لهذا تم التي العددية النتائج بيانات .لفظية وبيانات رقمية بيانات هي الدراسة هذه في البيانات .المرئية الأهلية استبيان إلى والممارسين الإعلام وخبراء المواد خبراء قبل من التقييم من عليها الحصول خبراء من المقدمة والاقتراحات النقد من اللفظية البيانات على الحصول تم بينما .الإعلام لوسائل البحث نتائج تحليل على بناء .الإعلام وسائل أهلية استبيان في والممارسين الإعلام وخبراء المواد الصحة من التحقق نتائج من ثبت .الوسائط استخدام يمكن ، "المرئي اللغز" الوسائط هذه التنموي الصحة من التحقق نتائج على تحصل الإعلام وسائل صحة من التحقق نتائج .٪ ٩٣.٣ بنسبة خبراء الحصول تم كما .٪96 نسبة ممارس خبير مصادقة نتائج على الحصول تم حين في ، ٪ ٨٢.٢ بنسبة استخدام بعد الطالب استجابة الاستبيان نتائج من المرئية الأحجية لوسائط الجدوى اختبار على ٩٨.٨.٪ بنسبة الوسائط