

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPUSUKA DENGAN  
PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI MIN 3 KEDIRI**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**IFTA SITI MAS'UDAH MINNURILLAILI  
NIM. 22206098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI SYEKH WASIL  
KEDIRI**

**2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPUSUKA DENGAN  
PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI MIN 3  
KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**Disusun Oleh:**

**Ifta Siti Mas'Udah Minnurillaili**

**NIM. 22206098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPUSUKA DENGAN  
PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI MIN 3 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri  
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**IFTA SITI MAS'UDAH MINNURILLAILI**

**NIM. 22206098**

Disetujui dan disahkan oleh :

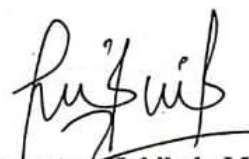
Dosen Pembimbing 1



**Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I**

**NIP. 199008172015032006**

Dosen Pembimbing 2



**Maimunatul Habibah, M.Pd.I**

**NIP. 199007032020122016**

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPUSUKA DENGAN  
PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II MIN 3 KEDIRI**

**Ifta Siti Mas'Udah Minnurillaili**

NIM 22206098

Telah diujikan didepan Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Syekh Wasil Kediri Pada Tanggal 15 uni 2026

### Tim Penguji

1. Penguji Utama  
Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
NIP. 196608111999032002
2. Penguji 1  
Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I  
NIP. 199008172015032006
3. Penguji 2  
Maimunatun Habibah, M.Pd.I  
NIP. 199007032020122016

(.....)

(.....)

(.....)

Kediri, 15 Juni 2026

Dekan Falkutas Tarbiyah Dan Ilmu Kegurua

Universitas Islam Syekh Wasil Kediri



Dr. Hj Munifah, M.Pd

NIP. 197004121994032006

## MOTTO

«عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: « وَالْكَلِمَةُ الطَّيِّبَةُ صَدَقَةٌ»

“Dari Abu Hurairah, dari Nabi SAW beliau bersabda: "Perkataan yang baik adalah sedekah.

**(HR. Bukhari & Muslim)**

“ Kesuksesan itu bisa diraih dengan banyak cara. Selain dengan kasab ( tekun dan telaten), juga dengan tirakat ( kebersihan ati dan keikhlasan dalam menerima nasihat guru)”

**(KH. Ahmad Wazir Aly, Lc.)**

“Kesempurnaan iman tercermin dari lisan yang santun, dan keberhasilan pendidikan diwujudkan melalui bahasa yang terstruktur. Menjaga Bahasa Indonesia adalah cara kita merawat persatuan bangsa sekaligus menebar kebaikan yang diberkahi Allah”

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ifta Siti Mas'Udah Minnurillaili  
Nim : 22206098  
Program Studi : Pendidkan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Kopusuka Dengan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MIN 3 Kediri” benar – benar merupakan hasil karya saya san bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Hal – hal yang bukan karya penelitian dalam skripsi ini diberi tanda dan diajukan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwaskripsi ini asil plagiasi,baik sebagian atau seluruhnya maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 4 Juni 2026



Ifta Siti Mas'Udah Minnurillaili  
NIM 22206098

## ABSTRAK

IFTA SITI MAS'UDAH MINNURILLAILI ,2026. Dosen Pembimbing: Dewi Agus Triani, M.Pd.I. dan Maimunatun Habibah, M.Pd.I. Pengembangan Media Pembelajaran KOPUSUKA dengan Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MIN 3 Kediri. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri. Dosen Pembimbing: Dewi Agus Triani, M.Pd.I. dan Maimunatun Habibah, M.Pd.I.

Kata Kunci : Pengembangan media KOPUSUKA, Permainan Ludo, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II MIN 3 Kediri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan belum tepat. Salah satu solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan media KOPUSUKA (Koper Puzzle Susun Kalimat SPO). Penelitian ini bertujuan untuk: a) mengembangkan media pembelajaran KOPUSUKA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MIN 3 Kediri; b) menguji kelayakan media pembelajaran KOPUSUKA; dan c) menganalisis keefektifan media pembelajaran KOPUSUKA dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 29 peserta didik kelas II MIN 3 Kediri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pembuatan media telah berhasil mengikuti seluruh tahapan model ADDIE secara sistematis. (2) Media KOPUSUKA dinyatakan "sangat layak" digunakan berdasarkan uji validasi oleh ahli media 1 96%, ahli media 2 84%, ahli materi 86%, ahli bahasa 91%, ahli pembelajaran 80%, ahli instrumen tes 80% memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% sehingga masuk dalam kategori "sangat layak". (3) Medi KOPUSUKA ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil uji kelompok kecil meningkat dari 60% menjadi 88%, sedangkan pada kelompok besar meningkat dari 51% menjadi 85%. Kriteria ini diperkuat oleh perolehan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,7082 dan *N-Gain* persen sebesar 70,82% yang termasuk dalam kategori "tinggi". Sehingga efektivitas pembelajaran masuk dalam kategori tinggi.

## **ABSTRACT**

*IFTA SITI MAS'UDAH MINNURILLAILI, 2026. Advisors: Dewi Agus Triani, M.Pd.I. and Maimunatun Habibah, M.Pd.I. Development of KOPUSUKA Learning Media using Ludo Games to Improve Learning Outcomes in Indonesian Language Subject for Grade II Students at MIN 3 Kediri. Undergraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Syekh Wasil State Islamic University Kediri.*

**Keywords:** *KOPUSUKA media development, Ludo game, Learning outcomes.*

*This research is motivated by the low learning outcomes of second-grade students at MIN 3 Kediri in Indonesian, which is caused by the use of ineffective and inappropriate learning media. One alternative solution to address this problem is to implement the KOPUSUKA (Koper Puzzle Susun Kalimat SPO) media. This research aims to: a) develop the KOPUSUKA learning media to improve student learning outcomes in Indonesian at second-grade students at MIN 3 Kediri; b) test the feasibility of the KOPUSUKA learning media; and c) analyze the effectiveness of the KOPUSUKA learning media in improving learning outcomes in the subject.*

*This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 29 second-grade students at MIN 3 Kediri. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, validation questionnaires, and learning outcome tests. Data were analyzed descriptively using quantitative and qualitative methods.*

*The results showed that: (1) The media creation procedure successfully followed all stages of the ADDIE model systematically. (2) KOPUSUKA media is declared "very suitable" for use based on validation tests by media expert 1 96%, media expert 2 84%, material expert 86%, language expert 91%, learning expert 80%, test instrument expert 80% obtaining an average percentage of 86% so that it is included in the "very suitable" category. (3) KOPUSUKA media is effective in improving learning outcomes. The results of small group tests increased from 60% to 88%, while in large groups it increased from 51% to 85%. This criterion is strengthened by the average N-Gain score of 0.7082 and N-Gain percent of 70.82% which is included in the "high" category. So that the effectiveness of learning is included in the high category.*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, saya panjatkan syukur kehadirat Alla SWT atas segala Rahmat, petunjuk,serta kekuatan yang telah diberikan kepada saya, sehingga saya bisa dengan lancar menyelesaikan skripsi ini. Sholawat salam senantiasa tercurah limpakan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, teladan bagi seluruh umat manusia. Dengan ini yang Bahagia dan penuh Syukur, saya mempersembahkan karya ilmiah ini sebagai bentuk penghormatan dan ungkapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Ibu dan Ayah, persembahan utama dan terindah ini saya ucapkan kepada,dua support system saya dan jiwa mulia yang menjadi alasan utama saya melangkah. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang selalu ada, serta doa – doa di sepertiga malam yang menjadikan benteng dan pelindung di setiap langkah saya. Terima kasih atas tetesan keringat dan usaha yang diberikan kepada saya sampai di titik saat ini, serta kesabaran yang tiada batas yang selalu menjadikan panutan bagi saya. Keberhasilan ini bukanlah milikku, melainkan buah dari air mata dan ketulusan doa – doa beliau yang menembus langit. Karya ini adalah persembahan kecil atas cinta dan kasih sayang yang luar biasa besar. Terima Kasi tela mengusahakan yang terbaik untuk masa depan saya.
2. Kepada murabbi, kyai, guru – guru di pondok pesantren, dan bapak/ibu guru. Terima kasih telah menjadi madrasah kedua untuk saya,yang mendidik dan membimbing saya dalam mencari ilmu bukan hanya ilmu pengetahuan saja tetapi keteladanan akhlak dan keikhlasan jiwa. Terima kasih atas nasihat dan ilmu yang diberikan kepada yang menjadikan pondasi bagi saya. Ilmu – ilmu yang beliau berikan menjadikan ilmu barokah bagi saya hingga pada saat ini.
3. Mbah uti dan Kakung, khususnya Alm. Akung saya Moh Hanafi. Terima kasih telah mendidik dan mengajarkan saya menjadi contoh kakak yang baik untuk adik –

adiknya, memberikan nasihat yang menjadikan saya semangat terus untuk belajar mencari ilmu. Walaupun mbah kung tidak menemani saya saat ini terima kasih sudah menjadi penasihat dan sekaligus guru bagi saya, sehingga saya bisa di titik ini dalam mencari ilmu. Semoga apa yang akung berikan kepada saya menjadikan ilmu yang bermanfaat barokah. AL- Fatimah

4. Untuk adik – adikku yang tersayang, yang selalu memberikan semangat, doa, dan kebahagiaan dalam setiap langkah perjuangan saya. Sebagaimana peribahasa “*berat sama dipikul, ringan sama dijinjing*”, kehadiranmu telah menjadi bagian dari perjalanan ini, baik dalam suka maupun duka. Terima kasih atas segala dukungan, perhatian, dan keceriaan yang selalu menguatkan saya untuk terus melangkah hingga titik ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi motivasi bagi kita untuk terus belajar, berusaha, dan meraih cita-cita yang lebih baik di masa depan.
5. Ibu Dr.Dewi Agus Triani, M.Pd dan Ibu Maimunatun Habibah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing, arahan, serta kesabaran dalam membimbing saya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih telah meluangkan waktu dan pikiran demi mengantarkan saya sampai di gerbang kelulusan ini.
6. Untuk semua teman – teman seperjuangan dan sahabat saya yaitu Ananda Puspita Sari, Aulia Septi Al Jauhar, Dewi Nur Aini Fauiyah. Terima kasih telah menjadi sahabat sekaligus rumah bagi saya, pertemanan yang tidak sengaja ini dimulai dari awal perkuliahan sampai di titik ini kita sama – sama akan menjadi sarjanah. Terima kasih telah menjadi support system bagi saya untuk melewati ini semua, dan terima kasih telah menjadikan saya sebagai sahabat kalian. Perjuangan kita mengakhiri masa studi ini adalah kenangan yang akan selalu kurindukan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh makna ini.

7. Teruntuk jiwaku, diriku sendiri. Terima kasih sudah bertahan sampai di titik ini dan tidak memilih untuk menyerah ketika keadaan mendesak untuk jatuh. Terima kasih telah berani menghadapi berbagai tantangan, keraguan, dan kelelahan dalam proses perjalanan ini. Setiap usaha, doa, dan pengorbanan yang telah dilakukan menjadi bukti bahwa saya bisa melewati ini semua. Terima kasih sudah menjadi wanita kuat untuk bisa melewati rintangan ini, perjalanan ini telah mendewasakanmu, dan hari ini kamu telah membuktikan bahwa harapan yang dirawat dengan konsisten akan selalu berbuah manis. Terima kasih kamu sudah kuat menerima semua tantangan yang diberikan dengan hasil jerih payahmu sendiri. Hari ini pembuktian bahwa kamu jauh lebih kuat dari apa yang kamu takutkan. Saya bangga pada diri saya sendiri terima kasih untuk diriku sudah mau bertahan sejauh ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamau'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran KOPUSUKA Dengan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MIN Kediri”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurakan kepada Nabi kita Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri. Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku dosen Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri
4. Aulia Rohmawati, M.Pd., selaku dosen SekProdi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil
5. Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran, dan kesabaran dalam membimbing penulis hingga selesainya karya ini.
6. Maimunatun Habibah, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan berharga dan bimbingan teknis selama proses penelitian.

7. Kepala Madrasah dan Guru MIN Kediri, Khususnya guru kelas II, yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian pengembangan media KOPUSUKA ini.
8. Siswa-siswi Kelas II MIN Kediri yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam tahap uji coba produk.
9. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak Moh. Sobari dan Ibu Hanik Sholiatin, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan doa, semangat, dan kasi sayang yang tak terhingga.
10. Teman – teman seperjuangan Program Studi PGMI angkatan 2022 dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
11. Teman – teman KKN 78 khususnya teman satu kamar yang tidak bisa sebutkan satu persatu terima kasih atas support dan dukungan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
12. Terhadap semuanya tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya doa restu puji syukur kepada Allah SWT, semoga Allah SWT memberikan balasan yang baik kepada semuanya. Aamiin.
13. Teruntuk diri saya sendiri, terima kasih sudah berusaha sampai di titik ini dan selalu berjuang dengan sekuat tenaga dengan tak pernah menyerah sesulit apapun prosesnya skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa

mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam kalimat spo melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Kediri , 25 Mei 2026

Ifta Siti Mas'sudah Minnurillaili  
NIM.22206098

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB II PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Penelitian Terdahulu.....	8
H. Definisi istilah dan Operasional.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Media Puzzle.....	14
3. Hasil Belajar.....	15
4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	15
<b>BAB III KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16

2.	Fungsi Media Pembelajaran .....	16
3.	Jenis- Jenis Media Pembelajaran .....	18
4.	Manfaat Media Pembelajaran .....	19
5.	Kelayakan Media Pembelajaran .....	19
6.	Keefektifan Media Pembelajaran .....	22
B.	Media <i>Puzzle</i> .....	23
1.	Pengertian <i>Puzzle</i> .....	23
2.	Manfaat Media <i>Puzzle</i> .....	24
3.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>puzzle</i> .....	24
C.	Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI .....	25
1.	Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.....	25
2.	Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.....	26
3.	Manfaat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.....	26
4.	Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	27
5.	Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI .....	28
D.	Kalimat SPO (Subjek, Predikat, Objek) .....	30
1.	Pengertian Kalimat SPO .....	30
E.	Hasil Belajar .....	31
1.	Pengertian Hasil Belajar .....	31
2.	Indikator Hasil Belajar.....	31
F.	Karakteristik Peserta Didik Kelas II SD/MI .....	33
1.	Tahap Sensori ( <i>Sensori Motorik</i> ).....	34
2.	Tahap Praoperasional ( <i>Praoperasional</i> ).....	34
3.	Tahap Operasi Konkret ( <i>Concrete Operasional</i> ) .....	35
4.	Tahap operasi formal ( <i>formal operational</i> ) .....	35
G.	Kerangka Berfikir .....	37
<b>BAB IV METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>		<b>38</b>
A.	Model penelitian dan Pengembangan .....	38
B.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
C.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	40
1.	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	40
2.	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	42

3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	42
4.	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	43
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	43
D.	Uji Coba Produk .....	44
1.	Desain Uji Coba.....	44
2.	Subjek uji coba .....	45
3.	Jenis Data.....	46
4.	Instrumen Pengumpulan Data.....	47
5.	Teknik Analisi Data.....	59
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>		<b>64</b>
A.	Model Penelitian dan Pengembangan.....	64
1.	<i>Analyze</i> (analisis).....	64
2.	<i>Design</i> (perancangan) .....	69
3.	<i>Development</i> (pengembangan) .....	78
4.	<i>Implementation</i> (implementation) .....	91
5.	<i>Evaluation</i> (evaluasi).....	94
B.	Analisis Data.....	96
1.	Analisis Data Kelayakan Media .....	96
2.	Analisis Data Hasil Belajar Siswa .....	97
3.	Uji Normalitas .....	101
4.	Uji T.....	101
5.	Uji N-Gain .....	103
C.	Pembahasan .....	104
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>110</b>
A.	Kesimpulan.....	110
B.	Saran Pemanfaatan, Dimensi Produk dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	112
1.	Saran Pemanfaatan Produk .....	112
2.	Saran Diseminasi Produk .....	113
3.	Saran Pengembangan Produk Lanjutan .....	113
4.	Saran Bagi Peneliti Selanjutnya.....	114
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>		<b>115</b>

<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>121</b>
----------------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	48
Tabel 3.2	Kisi-kisi pedoman wawancara peserta didik .....	49
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	50
Tabel 3.4	Kisi-kisi soal Pre-test.....	52
Tabel 3.5	Kisi – Kisi Posttest.....	53
Tabel 3.6	Kisi-kisi validasi ahli media .....	55
Tabel 3.7	Kisi-kisi validasi materi.....	56
Tabel 3.8	Kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran.....	57
Tabel 3.9	Kisi-Kisi angket respon peserta didik.....	58
Tabel 3.10	Kriteria Penskoran .....	59
Tabel 3.11	Kategori kelayakan .....	60
Tabel 3.12	Klasifikasi Nilai Normalitas Gain .....	63
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran .....	68
Tabel 4.2	Keterangan <i>Flowchart</i> .....	69
Tabel 4.3	<i>Storyboard</i> Media KOPUSUKA .....	73
Tabel 4.4	Desain Buku Pendamping media dan Materi .....	75
Tabel 4.5	Desain Pengembangan Media KOPUSUKA (Koper Puzzle Susun Kalimat) SPO .....	79
Tabel 4.6	Gambar Desain Pengembangan Buku Pendamping Media .....	81
Tabel 4.7	Data Kualitatif Hasil Validasi Para Ahli .....	86
Tabel 4.8	Data Kuantitatif Hasil Validasi Para Ahli .....	88
Tabel 4.9	Revisi Media Oleh Ahli .....	89
Tabel 4.10	Revisi Buku Materi.....	90
Tabel 4.11	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil .....	91
Tabel 4.12	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar .....	92
Tabel 4.13	Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut .....	94
Tabel 4.14	Kriteria Kevalidan Angket Penilaian Lembar Validasi .....	96
Tabel 4.15	Hasil Rekapitulasi Kelayakan Validator.....	97
Tabel 4.16	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil .....	98
Tabel 4.17	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar.....	98
Tabel 4.18	Hasil Skor Angket Peserta Didik.....	99
Tabel 4.19	Hasil Data Uji <i>Normalitas Shapiro Wilk</i> .....	101
Tabel 4.20	Hasil Data Uji T Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	102
Tabel 4.21	Hasil Uji N- Gain.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Hasil Observasi.....	62
Gambar 4.3 <i>Flowchard</i> Media <i>KOPUSUKA</i> .....	71
Gambar 4.4 Desain Media KOPUSUKA (Koper Puzzle Susun Kalimat SPO)....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Izin Penelitian .....	121
Lampiran 1.2 Surat Balasan Penelitian.....	122
Lampiran 1.3 Kiai- kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	123
Lampiran 1.4 Hasil Wawancara .....	125
Lampiran 1.5 Hasil Observasi .....	126
Lampiran 1.6 Hasil Validasi Media 1.....	127
Lampiran 1.7 Hasil Validasi Media 2.....	129
Lampiran 1.8 Hasil Validasi Materi .....	131
Lampiran 1.8 Hasil Validasi Bahasa .....	133
Lampiran 1.9 Hasil Validasi Pembelajaran .....	135
Lampiran 1.10 Hasil Validasi Instrumen.....	137
Lampiran 1.11 Angket Respon Peserta Didik Teradap Media .....	139
Lampiran 1.12 Hasil Uji Coba Pretest Kelompok Kecil .....	140
Lampiran 1.13 Hasil Uji Coba Posttest Kelompok Kecil.....	140
Lampiran 1.14 Hasil Uji Coba Pretest Kelompok Besar.....	141
Lampiran 1.15 Hasil Uji Coba Posttest Kelompok Besar .....	142
Lampiran 1.16 Modul Ajar.....	143
Lampiran 1.17 Dokumentasi Kegiatan.....	173
Lampiran 1.18 Daftar Riwayat Hidup .....	175