

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE EDUKATIF
BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS
II SD NEGERI 106813 AMPLAS**

SKRIPSI

Oleh

VERONIKA OKTAVIA ARITONANG

NPM: 2205030367



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY MEDAN**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE EDUKATIF
BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS
II SD NEGERI 106813 AMPLAS**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Quality

O l e h :

VERONIKA OKTAVIA ARITONANG

2205030367



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY**

M E D A N

2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : VERONIKA OKTAVIA ARITONANG

Npm : 2205030367

Program Studi : PGSD

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Edukatif Berbasis Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 106813 Amplas", merupakan asli karya penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulisan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikat ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang penulis peroleh sebagai hasil ujian studi atau skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan manapun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 14 Mei 2026

Yang menyatakan,



Veronika Oktavia Aritonang

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Puzzle Edukatif Berbasis Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 106813 Amplas
Nama : VERONIKA OKTAVIA ARITONANG
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 14 Mei 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Dr. Ulfah Sari Rezeki S.Pd.,M.Pd
NIP.0106129001

Pembimbing Pendamping



Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd
NIP.0112078003

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan PGSD
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat ALLAH SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunianya yang memberikan kesehatan pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Edukatif Berbasis Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 106813 Amplas”. sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat pada program strata-1 di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Dedi Holden Simbolon, S.Si, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Quality
2. Ibu Rita Herlina Br Perangin-angin, S.Pd, M.Pd. Selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Quality.
4. Ibu Dr. Gemala Widiayarti, S.Sos.I.,M.Pd. Selaku dekan Universitas Quality
5. Dr. Ulfa Sari Rezeki S.Pd.,M.Pd Selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu bimbingan,perhatian dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd Selaku dosen pembimbing II yang telah memeberikan waktu, bimbingan, perhatian dan arahan kepda penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen/staff pengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Quality

8. Kepada kedua orang tua saya Bapak Eben Ezer Aritonang dan Ibu Tina Estheria Siahaan. Terimakasih atas doa yang tidak pernah putus, atas kasih sayang serta bimbingan nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini
9. Kepada Abang, kakak, Adik serta keluarga besar lainnya terimakasih atas dukungannya serta motivasi kepada penulis, karena telah memberikan dorongan semangat, hiburan, dan bantuan selama proses penelitian
10. Kepada teman-temanku satu bimbingan penelitian proposal, terkhususnya Mutiara Annisa, Miranda, Devita Indriati. Terimakasih atas tawa, dukungan, serta kebersamaan selama masa-masa sulit pengerjaan skripsi ini. Tanpa kalian, penulis akan terasa lebih berat, penulis mengucapkan terimakasih karena telah berjuang bersama-sama dengan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri. Veronika Oktavia aritonang. Terimakasih sudah bertahan di masa-masa sulit, dan sudah kuat dalam melewati lika-liku kehidupan, tetap tegar, serta ikhlas jiwa dan raga karena masih tetap kuat dan waras sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada semua pihak yang telah membantu sebelum dan selama penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan skripsi dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati kita semua.

Medan, 1 september 2025

Veronika Oktavia Artitonang
2205030367

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II Tinjauan Pustaka.....	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	9
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.3 fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.4 Manfaat media pembelajaran.....	14
2.1.5 Pengertian Game Edukatif.....	14
2.1.6 Pengertian Puzzle Edukatif.....	15
2.1.7 Keunggulan Media Puzzle	17
2.1.8 Rancangan Pengembangan Media Puzzle Edukatif.....	18
2.1.9 Langkah-Langkah Penggunaan Media Puzzle Edukatif untuk Keterampilan Membaca.....	20
2.1.10 Keterampilan membaca	21
2.1.11 Materi Perasaan.....	22
2.2 Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31

3.2 Subjek Peneltian	31
3.3 Jenis Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan	33
3.5 Metode Pengumpulan Data	36
3.6 Instrumen Penelitian	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil penelitian Pengembangan	45
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	45
4.1.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media puzzle edukatif berbasis Canva	46
4.1.3 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	46
4.1.4 Tahap Produksi (<i>Production</i>)	47
4.1.5 Evaluation (<i>Evaluasi</i>).....	55
4.2 Pembahasan	56
4.2.1 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran yang Dikembangkan	56
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Macam-Macam Perasaan	25
Tabel 3.6	Lembar observasi aktivitas belajar siswa	36
Tabel 3.6.1	Angket validasi media	39
Tabel 3.6.2	Angket Validasi Materi	40
Tabel 3.6.3	Angket Respon Guru	41
Tabel 3.6.4	Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 4.1	Media puzzle edukatif berbasis Canva.....	48
Tabel 4.2	Validitas Oleh Ahli Media.....	51
Tabel 4.3	Validasi Oleh Ahli Materi.....	52
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	54
Tabel 4.5	Hasil Rata-rata Validasi Terhadap Produk Peneliti	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media awal Puzzle	2
Gambar 2.1 Rancangan Pengembangan Media Puzzle edukatif Berbasis Canva...19	
Gambar 2.2 Jenis-Jenis Perasaan.....24	
Gambar 2.3 Contoh-Contoh Perasaan.....26	
Gambar 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan Richey and Klein.....33	



LAMPIRAN

<u>LAMPIRAN 1</u>	65
<u>Lembar Seminar Proposal</u>	65
<u>LAMPIRAN 2</u>	66
<u>Lembar Validator 1</u>	66
<u>LAMPIRAN 3</u>	68
<u>Lembar Validator 2</u>	68
<u>LAMPIRAN 4</u>	69
<u>Lembar Surat Izin Penelitian</u>	69
<u>LAMPIRAN 5</u>	70
<u>Surat Izin Balasan Sekolah</u>	70
<u>LAMPIRAN 6</u>	71
<u>Lembar Angket Respon Guru</u>	71
<u>LAMPIRAN 7</u>	71
<u>Lembar Seminar Hasil</u>	72
<u>LAMPIRAN 8</u>	73
<u>Dokumentasi</u>	73