

## ABSTRAK

Candra, Rofica. 2020. Pengembangan Permainan *Palpilpul* Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas II SDN Lembung Timur Kecamatan Lenteng Sumenep. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja. Pembimbinga: (1) Tita Tanjung Sari, M.Pd, (2) Ach. Puniman M.Pd.I.

Siswa kelas II di SDN Lembung Timur mengalami kesulitan dalam membaca. Siswa cenderung lebih menyukai permainan ketimbang belajar. Sehingga peneliti mengembangkan produk permainan *Palpilpul* untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SDN Lembung Timur. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan permainan *Palpilpul* dan mengkaji respon siswa terhadap pengembangan permainan *Palpilpul*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah pengembangan, dan diadaptasi oleh peneliti menjadi 7 langkah pengembangan yang dimulai dari pencarian potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Pengembangan produk permainan *Palpilpul* divalidasikan kepada ahli desain media dan ahli materi. Hasil validasi desain media mendapatkan persentase sebesar 92%, sedangkan hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 85%. Dari hasil validasi tersebut maka pengembangan permainan *Palpilpul* telah dinyatakan layak dijadikan sebagai media bermain sambil belajar membaca. Pengembangan permainan *Palpilpul* mendapatkan respon baik dari subjek penelitian. Hal ini diketahui berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa yang secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 99%. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Palpilpul* telah layak digunakan sebagai media bermain sambil belajar, dan mendapatkan respon baik dari siswa kelas II Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Palpilpul, Kesulitan Membaca*