

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNADER GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA SISWA KELAS 1 DI
SDN JATIREJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)



OLEH :
MAHESA DWI ANDRIANTI

NPM : 2014060265

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

MAHESA DWI ANDRIANTI

NPM. 2014060265

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNADER GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA SISWA KELAS 1 DI
SDN JATIREJO**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 5 Juli 2024

MENYETUJUI

DOSEN PEMBIMBING I



ITA KURNIA, M.Pd

NIDN. 0701128306

DOSEN PEMBIMBING II



WAHYUDI, M.Sn.

NIDN. 0705069001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MAHESA DWI ANDRIANTI

NPM. 2014060265

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNADER GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA SISWA
KELAS 1 DI SDN JATIREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

- | | |
|---|---------|
| 1. Ketua Penguji : Ita Kurnia, M.Pd | (.....) |
| 2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd | (.....) |
| 3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn | (.....) |

Mengetahui,



DR. AGUS WIDODO, M.Pd.
IDN 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mahesa Dwi Andrianti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 22 Maret 2002
NPM : 2014060265
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah ditunjukkan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja atau tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024



Mahesa Dwi Andrianti

NPM: 2014060265

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Apa yang kamu khawatirkan hari ini, belum tentu terjadi
di hari esok”
(Tida Utama)

Kupersembahkan skripsi ini untuk

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, yang telah memberikan dukungan, semangat, doa serta pengorbananya.
2. Terima kasih untuk dosen pembimbing I, II dan dosen-dosen lainnya yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan doa dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat-sahabat terbaikku Diana, Rinda, Dela, Elda, Dila yang senantiasa memberikan arahan, dukungan, serta motivasi. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.
4. Untuk sahabatku Diana Noor Fadila saya ucapkan terima kasih selalu meluangkan waktunya yang telah membantu, menemani, dan menunggu saya dalam proses pengerjaan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terima kasih untuk sahabat terdekatku yaitu Shinta Putri Dwika Hayadi dan Reta Dwi Oktaviana yang sudah mendengarkan segala keluh kesah penulis serta memberikan semangat, doa, dan motivasi.
6. Saya persembahkan skripsi ini kepada teman-teman seperjuangan Shely, Dewi, Ovi, Mia, Ramadhana, Hadi, Afian, Yolanda yang telah membantu dan memberikan doa serta semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih untuk teman-temanku yaitu Ainun, Windi, Yuvita, Laila yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan sehingga penulis dapat

menyelesaikan skripsi ini.

8. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri yang mampu bertahan, berjuang, berusaha semaksimal mungkin, tidak menyerah walaupun banyak rintangan yang datang, terimakasih sudah bertahan untuk tetap kuat sejauh ini.

ABSTRAK

Mahesa Dwi Andrianti: Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 di SDN Jatirejo.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Snader Game*, Suku Kata

Berdasarkan hasil wawancara dan pengambilan angket *need assessment* kepada guru dan siswa kelas 1 SDN Jatirejo ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi suku kata. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dan *need assessment* bahwa siswa kelas 1 mengalami kesulitan pada materi suku kata, karena minimnya inovasi pembuatan media dan kurang bervariasi. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *snader game* pada materi suku kata kelas 1 di SDN Jatirejo.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran *snader game* dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata di SDN Jatirejo, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran *snader game* dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata di SDN Jatirejo, (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran *snader game* dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata di SDN Jatirejo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi produk dilakukan melalui 2 tahapan yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Lokasi penelitian uji coba terbatas dilakukan di SDN 4 Klodan dengan subjek penelitian 10 siswa. Sedangkan lokasi uji coba luas, dilakukan di SDN Jatirejo dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan angket respon siswa, tes. Instrumen analisis berupa deskriptif kuantitatif.

Setelah dilakukan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut. (1) Hasil uji validitas dari ahli materi menunjukkan presentase skor sebesar 80%, sedangkan dari ahli media sebesar 87%, jadi rata-rata kevalidannya adalah 83,5% memenuhi kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan skor 87% dan angket respon siswa mendapatkan skor 91% sehingga pada uji coba luas memperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan media *snader game* mengalami peningkatan nilai *N-gain* 0,708025 dengan kriteria tinggi sehingga memenuhi kriteria keefektifan yaitu sangat efektif. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *snader game* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca suku kata.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat.

1. Drs. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD yang senantiasa memberikan dukungan guna terselesainya penulisan skripsi.
4. Ibu Ita kurnia, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan tegas dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi.
5. Bapak Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi.
6. Kepala Sekolah SDN 4 Klodan dan Kepala Sekolah SDN Jatirejo Kabupaten Nganjuk.
7. Keluarga yang telah memberikan kesempatan, semangat dan dukungan secara moral maupun spiritual kepada penulis.
8. Rekan-rekan yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.
9. Berbagai pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan. Amin.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Hakikat Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Pembelajaran	12
2. Ciri – ciri Pembelajaran	12
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media	13
2. Pengertian Pembelajaran	14
3. Pengertian Media Pembelajaran	14
4. Manfaat Media Pembelajaran	15
5. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	16
C. Snader Game.....	17
1. Pengertian Snader Game.....	17
2. Kelebihan Snader Game	18
3. Kelemahan Snader Game	19
4. Kriteria Media Pembelajaran.....	20
D. Hakikat Keterampilan Membaca	20

1.	Pengertian Keterampilan Membaca.....	20
2.	Manfaat Keterampilan Mmembaca	21
3.	Penyebab Rendahnya Membaca	22
E.	Kajian Materi Suku Kata.....	23
1.	Capaian Pembelajaran	23
2.	Pengertian Suku Kata	24
3.	Contoh Suku Kata.....	24
F.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	26
G.	Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....		30
A.	Model Pengembangan	30
B.	Prosedur Pengembangan.....	31
1.	Tahap Analisis (Analysis).....	31
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	32
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	35
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	37
2.	Lokasi Penelitian	37
3.	Subjek Penelitian	37
D.	Uji Coba Produk	38
4.	Desain Uji Coba.....	38
5.	Subjek Uji Coba Skala Luas	39
6.	Subjek Uji Coba Skala Terbatas	39
E.	Validasi Produk.....	39
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	40
7.	Pengembangan Instrumen	40
8.	Validasi Instrumen	50
G.	Teknik Analisis Data.....	50
9.	Analisis Data Kevalidan.....	50
10.	Analisi Data Kepraktisan	52
3.	Analisis Data Keefektifan	54
H.	Norma Pengujian	56
11.	Norma Pengujian Kevalidan	56
12.	Norma Pengujian Kepraktisan	56
13.	Norma Pengujian Keeefektifan	56
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN		57
A.	Hasil Pengumpulan Data Awal Pengembangan Media Pembelajaran	57
B.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan.....	61

C. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan	67
D. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan.....	76
E. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	85
A. Simpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 1 CP dan TP Bahasa Indonesia Kelas 1	23
Tabel 3. 1 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 2 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3. 3 Lembar Angket Guru	44
Tabel 3. 4 Lembar Angket Siswa.....	45
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas	47
Tabel 3. 6 Kisi-kisi soal	48
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan.....	52
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan.....	54
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4. 2 Perbedaan Desain Awal dan Akhir Modul	63
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	65
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kevalidan	66
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru	68
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	70
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Angket Guru.....	72
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	74
Tabel 4. 9 Hasil Akhir Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Skala Luas	75
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-Test.....	76
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test	77
Tabel 4. 12 Perbedaan Desain awal dan Desain Akhir pada Papan.....	78
Tabel 4. 13 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Gambar dan Warna Snader Game....	79
Tabel 4. 14 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kartu.....	79
Tabel 4. 15 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Buku Panduan	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE	30
Gambar 3. 2 Tampilan Papan Snader Game	33
Gambar 3. 3 Tampilan Gambar Snader Game	33
Gambar 3. 4 Tampilan Gambar Kartu	34
Gambar 3. 5 Tampilan Buku Panduan	35
Gambar 4. 1 Tampilan Papan Snader Game	59
Gambar 4. 2 Tampilan Gambar Snader Game	59
Gambar 4. 3 Tampilan Gambar Kartu	60
Gambar 4. 4 Tampilan Buku Panduan	60
Gambar 4. 5 Kritik dan Saran Perbaikan	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	LEMBAR PENGAJUAN JUDUL.....	91
LAMPIRAN 2	SURAT PENELITIAN DARI LPPM.....	94
LAMPIRAN 3	SURAT KETERANGAN DARI TEMPAT PENELITIAN	97
LAMPIRAN 4	BERITA ACARA KEMAJUAN BIMBINGAN	100
LAMPIRAN 5	PERMOHONAN VALIDASI MATERI DAN MEDIA	103
LAMPIRAN 6	LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA.....	106
LAMPIRAN 7	HASIL WAWANCARA DENGAN GURU	113
LAMPIRAN 8	INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN GURU.....	115
LAMPIRAN 9	INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA.....	117
LAMPIRAN 10	LEMBAR ANGKET GURU	119
LAMPIRAN 11	LEMBAR ANGKET SISWA	124
LAMPIRAN 12	HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST	127
LAMPIRAN 13	PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	130
LAMPIRAN 14	HASIL PLAGIASI.....	145
LAMPIRAN 15	DOKUMENTASI	147

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Menurut Suyono & Hariyanto (2014:183), mengatakan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. Hal ini berarti keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Amna, 2018). Pembelajaran pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar.

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu (Emda, 2018). Pembelajaran yang berkualitas tergantung dari motivasi siswa dan guru.

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Menurut Mc Donald (dalam Kompri, 2016:229), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Siswa yang

bermotivasi tinggi didukung oleh guru yang dapat menumbuhkan motivasi tersebut, yang berujung pada pencapaian tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik, didukung oleh fasilitas yang memadai, serta kreativitas guru akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya (Emda, 2018).

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari lingkungan belajar, fasilitas belajar, perhatian orang tua, dan media pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah (Amna, 2018). Sekolah merupakan lembaga atau bangunan yang dipakai untuk aktivitas belajar dan mengajar sesuai dengan jenjang pendidikannya (SD, SLTP, SLTA). Salah satunya dijenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah dasar adalah tempat dimana siswa dapat memperoleh pendidikan dasar guna melanjutkan pendidikan menuju tahap yang lebih tinggi (Juniawan, 2022). Terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan prestasi siswa yaitu dapat melalui aspek kognitif,afektif, dan psikomotorik. Salah satu muatan pembelajaran di sekolah dasar adalah muatan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu rumpun ilmu yang harus bisa dikuasai siswa dalam menempuh jenjang sekolah dasar. Khair (2018:81) Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses memperoleh pengetahuan, memahami dengan baik wacana tulisan dan lisan, berlatih menerapkannya dalam praktek kebahasaan, dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) menitik beratkan pada aspek keterampilan berbahasa

(Fahrurrozi 2016:111). Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Dalam kurikulum SD keempat keterampilan tersebut diajarkan secara terintegratif dalam rangka meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, membaca merupakan keterampilan yang berperan penting dalam pembelajaran di SD. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses memperoleh pengetahuan yang menitik beratkan pada beberapa aspek yaitu seperti keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Membaca adalah salah satu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan, karena kegiatan membaca merupakan suatu proses transformasi ilmu melalui cara melihat dan memahami isi yang tertulis didalam sebuah buku pengetahuan maupun buku pelajaran (Nugraha et al.,2018). Keterampilan membaca berguna untuk memperluas pengetahuan, juga dapat menambah kosakata yang diperoleh mempengaruhi kelancaran dalam menulis. Proses membaca harus memiliki makna dan tujuan agar siswa selalu termotivasi untuk melakukan kegiatan membaca. Sebagian besar anak membutuhkan dukungan untuk terus membaca.

Banyak faktor yang menyebabkan siswa masih rendah dalam keterampilan membaca yaitu siswa kurang gemar dalam keterampilan membaca, terlepas dari kesadaran diri akan pentingnya membaca untuk meningkatkan pengetahuan. Faktor lainnya banyak media elektronik yang berisi tentang hiburan dan permainan sehingga membuat siswa malas dalam

keterampilan membaca (Almana et al.,2019).

Pelaksanaan pembelajaran yang baik untuk keterampilan membaca harus ada proses timbal balik atau proses interaksi antara siswa dan guru serta penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Safithri & Rukmi,2013). Dengan memperhatikan faktor tersebut maka pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan optimal. Media pembelajaran merupakan perantara penyalur/informasi yang dapat merangsang siswa agar mendapati rasa ingin belajar (Antero, 2016). Pengembangan sebuah media dalam pembelajaran harus ada perencanaan yang baik,agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang di harapkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media dalam pembelajaran di hasilkan menarik, maka media tersebut membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran,yang perlu diperhatikan dalam hal ini yaitu dalam pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan jenis dan model yang cocok untuk pelajaran ataupun materi pembelajaran yang akan di ajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 1 di SDN Jatirejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk pada tanggal 23 Oktober 2023, terdapat kendala atau kesulitan dalam keterampilan membaca pada capaian pembelajaran (CP) yaitu mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari. Minimnya inovasi pembuatan media dan kurang bervariasi pada siswa. Dari siswa kelas 1 yang berjumlah 27, ada 10 siswa yang belum bisa membaca sedangkan 17 siswa sudah bisa

membaca.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu untuk mengembangkan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa dan kondisi sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam keterampilan membaca adalah media *snakes and ladders game*. Media pembelajaran tersebut dinamai dengan *snader game*. *Snader game* merupakan salah satu alat permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Alat permainan yang bertujuan sebagai media pembelajaran ini harus dipersiapkan pendidik sesuai dengan tingkat kesulitan kompetensi yang akan dicapai. *Snader game* merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa.

Permainan ular tangga adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Ningtyas, 2018). Penggunaan media pembelajaran *snader game* di nilai dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan literasi karena di dalam *snader*

game tersebut terdapat keunikan yaitu di setiap kotak angka 1-100 nanti terdapat ejaan suku kata, terdapat kartu-kartu yang berisi ejaan suku kata. Cara bermainnya menggunakan teknik yang sama dengan permainan aslinya, tetapi yang membedakan adalah makna bermain didalamnya. Siswa akan disugahi oleh pengalaman bermain sambil belajar yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media *snader game* sangat praktis dan mudah untuk dibawa kemana- mana, permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Wati, 2021). *Snader game* adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan ini kepada siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *snader game* ini menarik dan efektif untuk dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca serta di dalam media ini memiliki keunikan-keunikan yaitu memiliki kolom yang terdapat dari angka 1-100, di setiap kolom terdapat ejaan suku kata dan kartu berisi ejaan suku kata. Media pembelajaran *snader game* juga sangat praktis untuk dibawa kemana-mana, media ini sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mengembangkan media pembelajaran berbasis *snader game* pada keterampilan membaca adalah salah satu langkah untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari pada keterampilan membaca. Nabila Putri Herdianti 2024 pernah menggunakan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah

Dasar”.

Media yang dikembangkan oleh penelitian terdahulu berupa media ular tangga digital berbasis *genially*, media tersebut berisi terkait materi pada pembelajaran IPS dan memiliki audio serta animasi dengan visual yang interaktif.

Perbedaan dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti terdahulu dan media yang ingin dikembangkan penelitian ini yaitu, untuk penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran secara digital berbasis *genially* yang memiliki audio serta animasi dengan visual yang interaktif. Penelitian yang terdahulu memfokuskan pada peningkatan partisipasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mengembangkan media pembelajaran visual. Media yang ingin dikembangkan peneliti ini terbuat dari bahan kertas stiker dan bidak papan catur supaya mudah untuk membawanya. Pada media *snader game* ini memiliki buku panduan dan kartu jalan yang terbuat dari kertas *art paper*. Pada penelitian ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan membaca suku kata siswa kelas 1.

Kelebihan dari media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) siswa bisa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga (Wati, 2021).

Berdasarkan data hasil dari penelitian di atas, media ular tangga ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul pengembangan media pembelajaran *snader game* untuk meningkatkan keterampilan membaca suku kata siswa kelas 1 di SDN Jatirejo. Penelitian ini di perlukan karena guru di tuntutan lebih kreatif dalam melakukan proses belajar mengajar. Karakteristik mediapembelajaran ini adalah mengandung nilai valid, praktis, dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Siswa kelas 1 kesulitan pada materi suku kata.
2. Minimnya inovasi pembuatan media. Baik konvensional atau digital.
3. Dari siswa kelas 1 yang berjumlah 27, ada 10 siswa yang belum bisa membaca sedangkan 17 siswa sudah bisa membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian sebagai berikut :

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 SDN Jatirejo.
2. Dari jumlah 27 siswa kelas 1, 10 siswa mengalami kesulitan dalam

keterampilan membaca. Karena disebabkan minimnya inovasi pembuatan media, baik konvensional atau digital.

3. Pengembangan media pembelajaran *snader game* sebagai solusi mengatasi permasalahan kurangnya media di pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi suku kata.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Snader Game* dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Snader Game* dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Snader Game* dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, penelitian dengan tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Snader Game* dalam keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Snader Game* dalam keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Snader Game* dalam keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo.

F. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tercapainya tujuan diadakannya penelitian ini, diharapkan penelitian ini memiliki banyak manfaat, baik itu secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini dijelaskan pada paparan berikut ini.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan ide pemikiran bagi sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis peneliti ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan media pembelajaran *snader game* dalam keterampilan membaca.

b. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang pengembangan media pembelajaran *snader game* dalam

keterampilan membaca.

c. Bagi Siswa

Siswa sebagai objek penelitian, di harapkan mampu memperoleh pengalaman langsung mengenai media pembelajaran *snader game* dan siswa dapat tertarik dalam keterampilan membaca.

d. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi pembaca tentang pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga nanti dapat di gunakan sebagai referensi di pendidikan sekolah dasar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dasar dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak (Rusman, 2015:85). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses dasar interaksi antara guru dan siswa secara langsung maupun tidak langsung.

2. Ciri – ciri Pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran (Hamalik, 2015:65), sebagai berikut.

- a. Rencana Penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b. Kesalingtergantungan
Saling tergantung antara usur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada system pembelajaran.
- c. Tujuan
Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak

dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran ada tiga yaitu unsur-unsur system pembelajaran (penataan ketenagaan, material, dan prosedur), kesalingtergantungan, dan memiliki tujuan.

B. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri 2019:4).

1. Pengertian Media

Media adalah sarana untuk menyampaikan suatu pesan medium yang disebut sebagai media pendidikan. Media merupakan komponen pendukung yang sangat penting dalam kaitannya dengan pemberian ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Ramen A, 2020). Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran

mereka. Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan suatu materi pada kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 2003:2). Pembelajaran yakni suatu kegiatan berkomunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari pusat pesan dengan menggunakan saluran atau media, dan penerimaan pesan ini adalah komponen komunikasi (Jauhari, 2018). Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Ani Daniyati et al., 2023). Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Berdasarkan kedua pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi antara siswa dengan guru. Dari proses interaksi tersebut akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif jika guru dapat menciptakan sebuah media pembelajaran.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh

konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Menurut Afandi (2015: 80) media pembelajaran merupakan pengganti contoh yang nyata dalam menyampaikan informasi ketika guru belum bisa memberikan sesuatu yang nyata. Pendapat serupa menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pendorong terlaksananya proses belajar mengajar, dalam merangsang perhatian peserta didik, pikiran, perasaan serta kemampuan atau keterampilan peserta didik Tafonao (2018: 105). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi atau informasi pelajaran kepada siswa, supaya kegiatan proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas adapun manfaat dari media pembelajaran yang dijelaskan pada paparan berikut ini.

- a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar
Sumber belajar yang memiliki makna tersirat artinya ketangkasan atau keaktifan yaitu memiliki tugas sebagai penyalur, penyamai, penghubung, dan lain sebagainya. Secara garis besar bahwa sumber belajar adalah fungsi utama dari media pembelajaran selain itu terdapat fungsi-fungsi lain-lainnya (Syashtra, 2015).
- b. Media pembelajaran sebagai semantic
Semantik ini menambah arti kata memiliki bermakna serta dapat dipahami oleh anak didik. Kata dan bahasa tersebut seperti lambang dari isi keyakinan pikiran dan perasaan (Syashtra, 2015).
- c. Media pembelajaran sebagai manipulatif
Dasar dari manipulatif ini terdapat dalam ciri-ciri umum seperti terletak pada kemampuan media pendidikan untuk merekam, kemampuan untuk melestarikan, kemampuan untuk merekonstruksikan kemampuan untuk menyimpan, dan kemampuan untuk mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Dengan berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh media untuk menjalankan perannya sesuai dengan fungsinya, maka media pendidikan (pembelajaran) memiliki dua kemampuan berupa dapat meminimalisir batas antara ruang dan waktu, serta memiliki

kemampuan untuk dapat mengatasi keterbatasan inderawi (Syastra, 2015).

Adapun manfaat media pembelajaran yang dipaparkan oleh Nurrita (2018) sebagai berikut.

- a. Memberikan petunjuk bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang sangat memungkinkannya menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis, dan membantu dalam menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa sehingga agar siswa berpikir dengan baik dan menganalisis topik yang diberikan oleh guru dalam situasi pembelajaran yang menarik di mana siswa dapat dengan mudah memahami topik tersebut.

Berdasarkan penjelasan dari kedua ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar, sebagai semantik, sebagai manipulatif, dan membantu dalam menyajikan materi serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

5. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran sangat diperlukan bagi guru untuk membuat siswa semakin bersemangat. Menurut Hamdani (2011, 248) media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

- a. Media Visual
Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapatkan diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*project visual*). Contohnya, film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis.
- b. Media Audio
Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio

adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

c. Media audio visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki 3 jenis seperti media audio, media visual, media audio visual.

C. Snader Game

1. Pengertian Snader Game

Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa cenderung lebih mudah mengingat sesuatu yang menarik dan unik. Beragam jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, *snader game* ini termasuk jenis pembelajaran media visual. Dimana media tersebut dapat dirasakan oleh penggunaan dalam panca inderanya.

Aminah (2021), penggunaan media *snader game* merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta media permainan ini dapat menumbuhkan minat dan pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Said (2015), *snader game* adalah sebuah jenis permainan yang menggunakan

papan sebagai alat untuk bermain yang digunakan oleh anak-anak dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Penggunaan media *snack and ladders game* dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk memberikan siswa pengalaman belajar sambil bermain, bereksplorasi, mencoba hal yang sebelumnya belum pernah dilakukan dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Menurut Salombe (2021, p. 63), permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk melatih siswa dalam berkompetisi dan bertindak secara sportif.

Berdasarkan dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *snader game* merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif. Media tersebut terbuat dari papan sehingga bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih.

2. Kelebihan Snader Game

Menurut (Setiawati et al., 2019), terdapat beberapa kelebihan dari *snader game* sebagai berikut.

- a. Dapat memberikan wawasan bagi anak didik ketika terjadinya PBM dalam bentuk aktivitas bermain dan belajar.
- b. Menstimulus terhadap tumbuh kembang daya pikir siswa.
- c. Terciptanya tempat bermain dengan penuh rasa aman, serta penuh dengan kebahagiaan.

Adapun kelebihan *snader game* yang dipaparkan oleh (Wati, 2021) sebagai berikut.

- a. Siswa belajar sambil bermain.
- b. Siswa harus bekerja dalam kelompok bukan sendirian.
- c. Permainan gambar membantu siswa belajar.
- d. Pembuatan *snader game* sebagai sarana pembelajaran tidak membutuhkan biaya yang mahal.

Dari uraian pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa

kelebihan *snader game* yaitu sebagai berikut.

- a. *Snader game* ini merupakan *game* yang bisadigunakan untuk belajar sambil bermain.
- b. *Snader game* ini bisa membantu siswa dan gurudalam proses belajar.
- c. Dalam pembuatan *snader game* ini tidak membutuhkan biaya mahal, bahan untuk pembuatan *game* ini juga sangat mudah ditemukan dimana-mana.

3. Kelemahan Snader Game

Snader game memiliki keistimewaan tersendiri yang berbeda dengan *game* lain. Namun disisi lain, *snader game* ini memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut. 1) memiliki perencanaan yang matang agar dapat menyesuaikan rancangan materi dengan aktivitas belajar, 2) jika ditemukan siswa yang mudah bosan, siswa akan mengalami kehilangan minat bermain, 3) membutuhkan durasi yang banyak dalam bermain, serta 4) Permainan ini tidak bisa mengembangkan seluruh materi pembelajaran (Setiawati et al., 2019).

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan media pembelajaran *snader game* ini tidak hanya memiliki kelebihan namun juga memiliki kelemahan yaitu seperti penggunaan media terlalu banyak menghabiskan waktu dan dapat menimbulkan kebosanan serta kehilangan minat untuk bermain.

Dari beberapa kelemahan tersebut, maka terbentuklah sebuah media pembelajaran *snader game* yang berbeda dari sebelumnya. Dimana media pembelajaran tersebut akan di buat semenarik mungkin dan lebih praktis.

Media ini menggunakan papan permainan, bidak/pion, dan dadu dengan memindahkan atau meletakkan di atas papan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan (Andrianto et al., 2021).

4. Kriteria Media Pembelajaran

Adapun kriteria media pembelajaran yang dipaparkan oleh (Dewi, 2021) sebagai berikut.

- a. Tujuan instruksional yang ingin dicapai.
- b. Karakteristik siswa.
- c. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam.
- d. Ketersediaan sumber setempat.
- e. Apakah media siap pakai, ataukah media rancang.
- f. Kepraktisan dan ketahanan media.
- g. Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menentukan media pembelajaran yang tepat dan baik itu harus mengetahui terlebih dahulu kriteria dari media pembelajaran tersebut.

D. Hakikat Keterampilan Membaca

Membaca adalah salah satu kegiatan yang penting di kehidupan manusia. Membaca yaitu mengetahui apa yang ingin kita ketahui darisebuah tulisan, agar kita tahu apa yang ada didalam sebuah tulisan, maka harus diketahui dulu isi bacaannya, karena membaca bukan sekedar menyuarakan bunyi dari sebuah tulisan atau mencari kata sulit dalam sebuah tulisan (Laily, 2014:56). Hakikat keterampilan membaca akan dijelaskan pada uraian berikut ini.

1. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan adalah suatu kemampuan untuk dapat melakukan sesuatu yang harus dilakukan (Anwar, 2019). Keterampilan membaca

merupakan suatu keterampilan yang berperan penting bagi siswa pada proses pembelajaran dan memperoleh ilmu pengetahuan. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila keterampilan membaca sudah terpenuhi secara baik.

Membaca adalah salah satu keterampilan yang sangat baik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan (Nahar, 2020). Membaca merupakan proses memahami makna apa saja yang terkandung dalam bacaan. Terdapat pesan dan makna yang mungkin saja terkandung dalam teks bacaan yang merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan juga interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang memiliki kalimat- kalimat, fakta, serta informasi yang tertuang dalam bacaan tersebut (Sultan et al., 2020).

Pada dasarnya kemampuan dan keterampilan membaca menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi, sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini (Kurniawan, 2019). Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan yang berperan penting untuk mengembangkan suatu ilmu pengetahuan sejak dini dan membaca merupakan interaksi untuk mengetahui pengetahuan dasar.

2. Manfaat Keterampilan Membaca

Selain itu, membaca juga memiliki banyak manfaat lainnya seperti pendapat Saddhono dan Slamet (2014) menyatakan bahwa manfaat membaca yaitu mendapatkan pengalaman yang berguna bagi kehidupan, memperoleh pengetahuan dan informasi, mengetahui banyak peristiwa tentang peradaban dan kebudayaan suatu bangsa,

mengetahui perkembangan iptek, memperluas cara pandang dan pola pikir, mengantarkan pembaca menjadi seseorang yang cerdas serta pandai, menambah pembendaharaan kosakata, ungkapan, istilah, sehingga dapat digunakan untuk menunjang keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; menjadikan potensialitas seseorang lebih tinggi, dan eksistensi menjadi lebih mantap.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca bisa mendapatkan pengalaman dan memperluas pola pikir dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

3. Penyebab Rendahnya Membaca

Linane (dalam Ariawan et al., 2018), menemukan setidaknya enam penyebab rendahnya penguasaan membaca pemahaman siswa yang terdiri dari.

- a. Penggunaan bahasa wacana yang terlalu rumit.
- b. Topik wacana yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Teks wacana yang terlalu Panjang
- d. Soal evaluasi yang tidak sesuai dengan wacana atau tidak berkaitan dengan wacana.
- e. Rendahnya kemampuan guru memberi umpan balik pada siswa sehingga terjadi kesalahpahaman makna.
- f. Penyajian pembelajaran yang hanya menekankan pada konsep baca kemudian menjawab pertanyaan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya membaca disebabkan adanya penggunaan bahasa yang sulit untuk dipahami dan kurangnya penyajian pembelajaran serta rendahnya kemampuan yang dimiliki oleh guru.

E. Kajian Materi Suku Kata

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *snader game*, peneliti memfokuskan pada satu capaian pembelajaran yang dimuat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut merupakan uraian mengenai capaian pembelajaran dan isi materi pembelajaran.

1. Capaian Pembelajaran

CP merupakan salah satu perangkat Kurikulum Merdeka yang menjadi perbedaan dengan K13, dimana adanya CP ini merupakan kebaruan dari perancangan KI dan KD demi memfokuskan pembelajaran kepada pengembangan kompetensi (Amiruddin et al., 2020). Pada pengembangan media pembelajaran *snader game*, peneliti menyajikan materi pembelajaran pada materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 dengan capaian pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2. 11 CP dan TP Bahasa Indonesia Kelas 1

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengenali suku kata dan kata yang searing ditemui sehari – hari. 2. Peserta didik dapat mengeja suku kata dan kata yang seering ditemui sehari – hari.

2. Pengertian Suku Kata

Suku kata adalah cara pengenalan huruf kepada siswa dengan merangkaikan suku kata menjadi huruf dan akhirnya menjadi kata untuk menunjukkan bahwa membaca merupakan kesatuan kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya (Havisa et al., 2021).

Proses pembelajaran ini diawali dengan pengenalan suku kata, seperti : ba, bi, bu, be,bo, dan seterusnya. Suku kata tersebut dirangkai menjadi kata-kata bermakna sebagai contoh : ba – tu, ba – ta dan seterusnya. Sedangkan menurut Mulyati (2008) langkah-langkah membaca permulaan dengan suku kata adalah : a) pengenalan suku kata; b) perangkaian suku kata menjadi kata; c) perangkaian kata menjadi kalimat sederhana.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa suku kata merupakan dasar pengenalan huruf kepada siswa seperti mengenali huruf dan kata-kata dengan cara menghubungkan bunyi dan maknanya. Untuk awal membaca harus mengenal suku kata terlebih dahulu.

3. Contoh Suku Kata

Suku kata dalam Bahasa Indonesia adalah bagian terkecil dari suatu kata yang dapat dibaca atau di ucapkan sebagai satu kesatuan bunyi. Menurut Mustikawati (2015: 46) suku kata diawali dengan pengenalan suku kata dan di rangkai menjadi kata-kata bermakna. Dalam suku kata ini anak tidak perlu mengenal huruf satu persatu, namun akan di perkenalkan seperti ba, bi, bu, be, bo. ca, ci, cu, ce, co,

dan seterusnya. Pengenalan suku kata dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan pada kelas I.

Menurut Dewi (2017) Membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai keterampilan dasar membaca siswa dan alat bagi siswa untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah. Semakin cepat siswa dapat membaca makin besar peluang untuk memahami isi makna mata pelajaran di sekolah. Menurut Halimah (2014 : 4) metode pembelajaran membaca permulaan ada 5 yaitu sebagai berikut.

- a. Metode Eja, metode ini memulai pengajarannya dengan memperkenalkan huruf-huruf secara alfabetis. Huruf-huruf tersebut dihafalkan dan dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya menurut abjad. Sebagai contoh A/a, B/b, C/c, D/d, E/e, F/f dan seterusnya, dilafalkan sebagai (a), (be), (ce), (de), (ef) dan seterusnya.
- b. Metode bunyi merupakan bagian dari metode eja, hanya saja dalam pelaksanaannya metode bunyi melalui proses latihan dan tubian. Contoh : huruf b dilafalkan (eb), d dilafalkan (ed) dan seterusnya.
- c. Metode suku kata juga disebut dengan metode silabel. Proses pembelajaran metode ini diawali dengan pengenalan suku kata, seperti : ba, bi, bu, be,bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do, ka, ki, ku, ke, ko dan seterusnya. Suku-suku kata tersebut dirangkai menjadi kata-kata bermakna sebagai contoh : ba - ju, bi -bi, bo - la, ka - ki dan seterusnya. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan proses perangkaian kata menjadi kalimat sederhana.
- d. Metode kata adalah metode yang diawali dengan pengenalan kata yang bermakna fungsional, dan kontekstual. Sebaiknya dikenalkan dengan kata yang terdiri dari dua suku kata terlebih dahulu.
- e. Metode global adalah cara belajar membaca kalimat secara utuh. Metode global ini didasarkan pada pendekatan kalimat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa suku kata merupakan satu kesatuan bunyi yang dirangkai menjadi kata-kata yang bermakna. Contoh suku kata yaitu sebagai berikut, ba, bi, bu, be,bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do, ka, ki, ku, ke, ko. Jika dirangkai menjadi kata-kata bermakna sebagai contoh : ba - ju, bi - bi, bo - la, ka - ki dan seterusnya.

F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini juga berlandaskan pada hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan rencana penelitian. Berikut beberapa kajian hasil penelitian terdahulu sebagai referensi.

1. Hasil Penelitian Terdahulu yang Pertama

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar
Peneliti / tahun : Rifki Afandi/2015

Perbedaan :

Media yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu memiliki kotak yang terdiri dari 36 kolom (kotak), setiap kotak berisi informasi isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran, dan ada beberapa kolom (kotak) yang berisikan gambar beserta isi konten materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi ajar jenis-jenis pekerjaan pada kelas 3 Sekolah Dasar. Sedangkan, media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini media *snader game* yang dibuat terdiri beberapa komponen yaitu kotak yang terdapat di *snader game* berjumlah 100 kotak. Setiap kotak berisi materi ajar yaitu suku kata, untuk ukuran papan *snader game* ini 32 cm bentuknya dibuat seperti papan catur. Gambar dan warna pada *snader game* terbuat

dari kertas stiker yang kemudian akan ditempelkan di papan. Terdapat buku panduan dan kartu jalan.

Persamaan :

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dan peneliti saat ini yaitu media pembelajaran visual. Konsep bermainnya pun sama bisa dilakukan secara kelompok maupun individu. Bahan- bahan yang digunakan sangat mudah untuk didapatkan ditoko mana saja dan hemat biaya. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2. Hasil Penelitian Terdahulu yang Kedua

Judul : Analisis Kebutuhan Pengembangan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti/tahun : Nabila Putri Herdianti/2024

Perbedaan :

Media yang dikembangkan oleh penelitian terdahulu berupa digital berbasis *genially*. Pada media tersebut berisi materi pembelajaran IPS dan memiliki audio serta animasi dengan visual interaktif. Sedangkan, media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini yaitu media *snader game* berupa media visual. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini terbuat dari bahan kayu dan kertas stiker. Didalam media tersebut terdapat buku panduan dan kartu jalan yang terbuat dari kertas *art paper*.

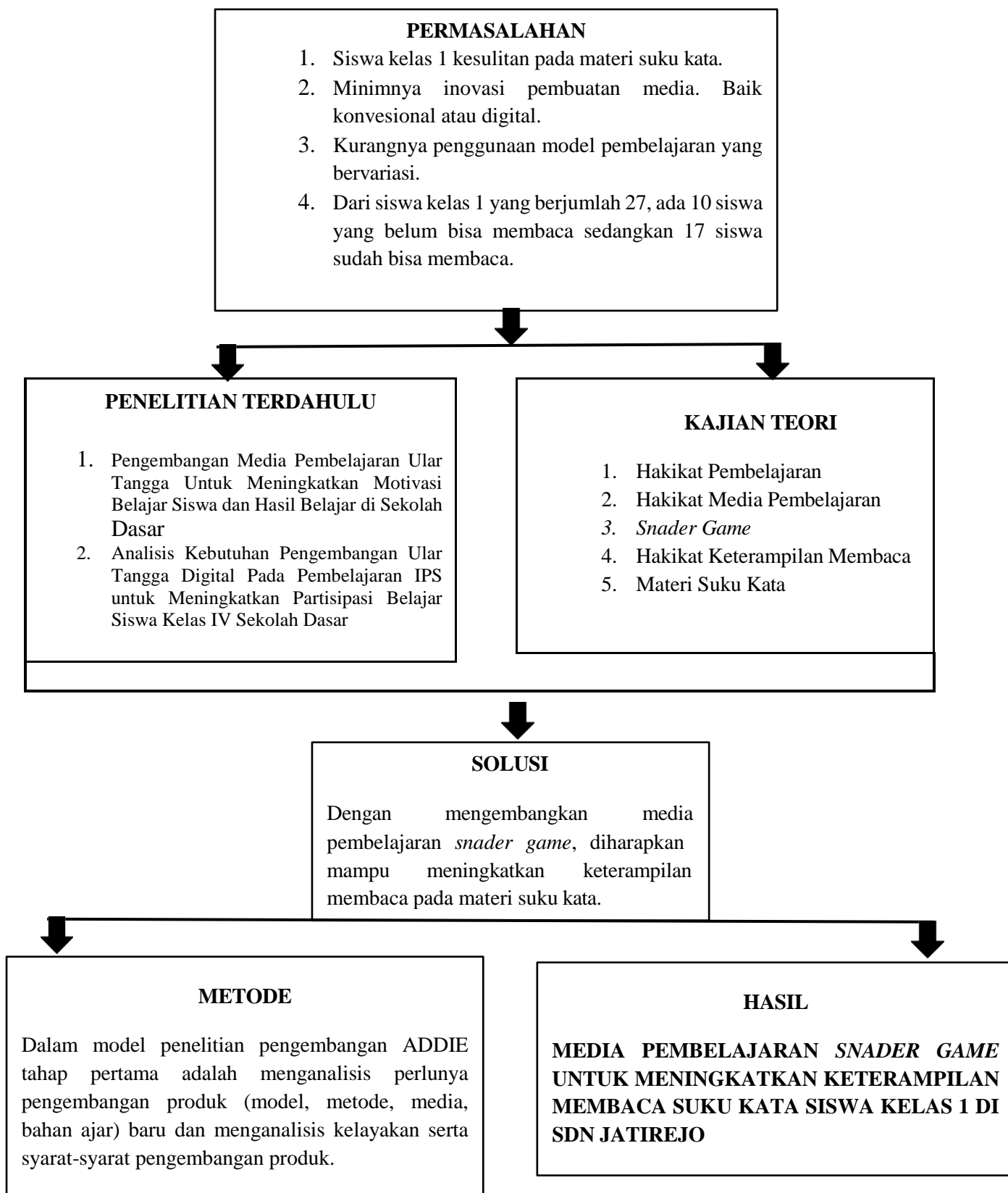
Persamaan :

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dan peneliti saat ini memiliki konsep bermain yang sama bisa dilakukan secara kelompok maupun individu.

G. Kerangka Berpikir

Dari hasil wawancara yang dilakukan di SDN Jatirejo Nganjuk pada siswa kelas 1, terdapat permasalahan yang timbul. Adapun permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut. Siswa kelas 1 mengalami kesulitan pada materi suku kata, minimnya inovasi pembuatan media, baik konvensional atau digital. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Dari siswa kelas 1 yang berjumlah 27, ada 10 siswa yang belum bisa membaca sedangkan 17 siswa sudah bisa membaca.

Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan memudahkan dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan. Media yang sesuai dari permasalahan diatas yaitu media yang berupa permainan. Media pembelajaran berbasis permainan ini berupa snakes and ladders game (*Snader Game*). Berikut adalah kerangka berpikir dalam penyusunan laporan penelitian sebagai berikut



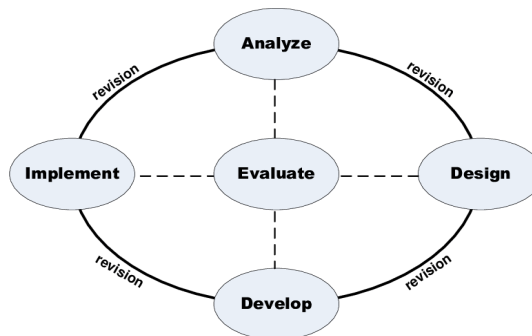
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan R & D (*Research and Development*) yang merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji coba keefektifan dari produk tersebut. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model ADDIE. Menurut Pribadi (2014) model ADDIE adalah model yang mencerminkan adanya tahapan-tahapan yang sistemik dan sistematis yang berguna untuk mencapai target yang diinginkan. Model ADDIE memiliki beberapa tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun desain model menurut ADDIE sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Fitri (2020)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahapan yang harus dilalui oleh pengembang dalam mengembangkan suatu produk. Prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE yang sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahapan analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Analisis kinerja yaitu bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi tentang meningkatkan keterampilan membaca suku kata siswa kelas 1 di SDN Jatirejo.

Menurut Pribadi (2009:128) Analisis kinerja adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

Pada tahapan ini peneliti mencari permasalahan yang akan dianalisis. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 1 SDN Jatirejo, diketahui terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan dalam keterampilan membaca. Dari jumlah 27 siswa, 10 siswa masih belum bisa dalam keterampilan membaca, 17 siswa sudah bisa dalam keterampilan membaca. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam keterampilan membaca pada siswa

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dihasilkan

Analisis kebutuhannya itu bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Menurut Pribadi (2009:128) Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.

Dibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk menjelaskan materi meningkatkan keterampilan membaca suku kata.

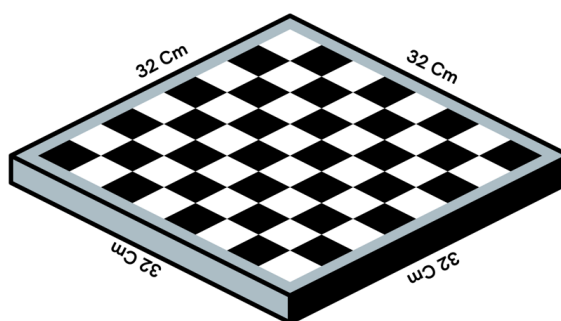
2. Tahap Desain (*Design*)

Desain merupakan tahap melakukan perencanaan desain produk media yang akan dikembangkan berdasarkan karakteristik media yang dipilih dan materi yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan terhadap pengembangan media yang akan dibuat untuk siswa kelas 1. Media pembelajaran yang akan peneliti rancang ini merupakan media visual, dimana media tersebut dapat dirasakan oleh penggunaan dalam panca indranya. Dalam tahap ini peneliti akan membuat produk awal atau bisa disebut rancangan produk. Rancangan produk media pembelajaran *snader game* sebagai berikut.

a. Papan *Snader Game*

Papan *snader game* ini terbuat dari bahan kayu, bentuk dari papan *snader game* ini sama persis seperti papan catur.

Ukuran papan *snader game* ini yaitu 32 cm. Tujuannya dibuat seperti papan catur supaya mudah untuk dibawa kemana- mana. Berikut dibawah ini gambar dari papan *snader game*.



Gambar 3. 2 Tampilan Papan Snader Game

b. Gambar dan Warna *Snader Game*

Untuk papan *snader game* nanti akan diberi stiker yang sudah ada desain gambar garis kotak yang menyerupai permainan ular tangga. Setiap kotak akan diberi warna yang berbeda, angka, nomor, gambar ular, tangga, dan hiasan yang menarik. Setiap kotak pada *snader game* akan diberi tulisan suku kata. Berikut dibawah ini gambar dan warna *snader game*.



Gambar 3. 3 Tampilan Gambar Snader Game

c. Kartu

Pada papan *snader game* terdapat 3 kartu yaitu kartu naik, kartu turun, dan kartu ejaan suku kata. Kartu naik dan turun tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengejaan suku kata dan melengkapi suku kata. Pada kartu *snader game* didesain dengan menarik, untuk mendesain kartu tersebut bisa menggunakan aplikasi *canva*. Untuk mencetak kartu tersebut peneliti menggunakan kertas *art paper*. Berikut dibawah ini kartu *snader game*.



Gambar 3. 4 Tampilan Gambar Kartu

d. Buku Panduan Snader Game

Di dalam media *snader game* terdapat buku panduan, di dalam buku panduan tersebut ada profil, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan cara penggunaan media pembelajaran. Untuk mendesain buku tersebut menggunakan aplikasi *canva*. Untuk mencetak buku tersebut menggunakan

kertas *art paper*. Berikut di bawah ini buku panduan *snader game*.



Gambar 3. 5 Tampilan Buku Panduan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan desain produk menjadi nyata dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Pada tahap pengembangan ini peneliti akan membuat media pembelajaran yaitu *snader game* untuk meningkatkan keterampilan membaca. Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini dengan unik yaitu belajar sambil bermain. Dengan diciptakannya media ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran yang konkrit, selanjutnya media akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli materi yang akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan dari segi materi. Beberapa aspek yang dinilai oleh

ahli materi yaitu kesesuaian materi dan kualitas materi. Ahli materi akan memberikan penilain serta masukan. Sedangkan ahli media akan memberikan penilaian pada segi bentuk dari papan *snader game*, gambar, warna, dan kartu yang dikembangkan. Masing – masing ahli akan memberikan penilaian serta masukan guna perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan dalam proses kegiatan membaca kepada 27 siswa kelas 1 di SDN Jatirejo sebagai objek uji coba. Pada tahap uji coba, melalui 2 tahapan yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba pada skala terbatas dilakukan pada 10 siswa di SDN 4 klodan, sedangkan uji coba skala luas dilakukan pada 27 siswa di SDN Jatirejo. Peneliti akan melakukan uji coba produk kepada siswa untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah produk yang diimplementasikan sudah layak atautkah atau perlu di revisi kembali yang nantinya di lanjutkan pada proses evaluasi.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi produk berupa media pembelajaran *snader game* adalah untuk melihat dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan melalui beberapa kali evaluasi. Evaluasi hasil ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Ahli media akan memberikan penilaian pada bentuk, gambar, warna, kartu yang dikembangkan. Ahli media akan memberikan penilaian serta masukan guna perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli

materi akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dari segi materi. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi diantaranya adalah kesesuaian materi dan kualitas materi. Ahli materi akan memberikan penilaian serta masukan. Penilaian serta masukan dari ahli materi digunakan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi dilakukan apabila ada saran dan masukan dari para ahli. Kemudian peneliti menindak lanjuti saran dari para ahli hingga media dinyatakan layak.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Pemilihan lokasi dan subjek penelitian ini berdasarkan atas hasil wawancara dan observasi dengan guru. Lokasi dan subjek penelitian yang dipilih peneliti sebagai berikut.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *snader game* di SDN Jatirejo, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 1, diketahui bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan dalam keterampilan membaca. Selain itu, Guru hanya menggunakan media pembelajaran buku saja pada saat penyampaian materi suku kata dan kurang bervariasi. Jadi peneliti bisa mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik di SDN Jatirejo. Selain itu guru di SDN Jatirejo sangat ramah dan terbuka selama pengambilan data.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Jatirejo. Uji coba pada skala terbatas dilakukan pada 10 siswa di SDN 4 Klodan, sedangkan uji coba skala luas dilakukan pada 27 siswa di SDN Jatirejo. Menurut Arikunto (2010:254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk melihat sejauh mana produk dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan uji coba produk dalam pengembangan ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari *snader game*. Uji coba produk dilaksanakan setelah tahap-tahap perancangan produk selesai adapun paparan mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknis analisis data.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah hal ini layak atau tidak terkait dengan pengembangan produk. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan media. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa dengan memberikan angket. Angket digunakan sebagai data respon guru dan siswa. Uji keefektifan dilakukan selama proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *snader game* dan memberikan tes membaca sebagai evaluasi untuk siswa. Sehingga setelah melalui beberapa tahapan pengujian, dapat diketahui apakah

video edukasi tersebut layak atau tidak.

2. Subjek Uji Coba Skala Terbatas

Subjek uji coba skala terbatas yang di ambil oleh peneliti adalah siswa kelas 1 di SDN 4 Klodan dengan jumlah 10 siswa. Untuk uji coba skala terbatas peneliti memberikan soal *Pre-Test* dan *Post-Test*.

3. Subjek Uji Coba Skala Luas

Subjek uji coba skala luas yang diambil oleh peneliti adalah siswa kelas 1 di SDN Jatirejo dengan jumlah 27 siswa. Untuk uji coba skala luas peneliti memberikan soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

E. Validasi Produk

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menguji kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli dalam pengembangan produk ini dilakukan oleh tiga ahli meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas 1 sebagai kepraktisan media pembelajaran. Para validator akan menilai, menanggapi, mengkritik dan memberikan saran dengan mengisi lembar validasi yang sudah disusun oleh peneliti. Tanggapan tersebut akan digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran *snader game* untuk dilanjutkan ke tahap uji coba produk. Apabila media pembelajaran tersebut masih memiliki kekurangan perlu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian validator.

a. Ahli Materi

Ahli materi pada pengembangan media pembelajaran ini adalah

Encil Puspitoningrum, M. Pd selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap segi materi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kesesuaian materi dan kualitas materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Setelah ahli sudah melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan yang perlu direvisi kembali.

b. Ahli Media

Setelah validasi kepada ahli materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media pada pengembangan media pembelajaran ini yaitu Bagus Amirul Mukmin, M. Pd selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli media akan memberikan penilaian dari segi desain dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah ahli media melakukan penilaian maka akan diketahui beberapa masukan yang perlu direvisi kembali.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dari sumber data diperlukan alat pengumpulan data yang tepat. Alat pengumpulan data inilah yang disebut dengan instrumen pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2016:102) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan fenomena sosial dalam suatu lingkungan yang dapat diamati.

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Uji Kevalidan

Formulir validasi ini digunakan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Formulir validasi berisi angket yang valid untuk ahli materi dan ahli media pembelajaran. Tujuan survei validasi ini adalah untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrumen validasi dari produk dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 3. 1 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Media						
1	Kemudahan bahan media					
2	Kemudahan media untuk disimpan					
3	Kemudahan media untuk digunakan					
4	Penggunaan media dapat digunakan berulang kali					
5	Tingkat keawetan media					
6	Ketepatan penempatan tampilan gambar					
7	Ketepatan ukuran pada gambar					
8	Ketepatan penggunaan warna					
9	Media mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
Penggunaan Bahasa						
1	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik					
2	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					
3	Kesesuain pemilihan jenis huruf					
4	Kesesuain pemilihan warna huruf					
Kemudahan Penggunaan Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					
2	Kesesuaian media pembelajaran					
Total Skor						

(Sumber : Aulivia, 2023) telah dimodifikasi

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Kurang Sekali

Tabel 3. 2 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Isi Materi						
1	Konsep materi yang sesuai dengan capain pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
3	Kemudahan materi untuk dipahami					
4	Soal yang disajikan sesuai dengan materi					
Kebahasaan						
1	Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD (ejaan, istilah, dan tanda baca)					
Total Skor						

(Sumber : Aulivia, 2023) telah dimodifikasi

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Kurang Sekali

b. Instrumen Pengumpulan Data Untuk Menguji Kepraktisan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran *snader game* yaitu lembar angket Guru kelas 1 dan siswa kelas 1 di SDN Jatirejo. Adapun wali kelas 1 yaitu ibu Ginarti S. Pd yang akan mengisi lembar angket guru. Data yang diperoleh dari uji kepraktisan berupa skor. Instrumen kepraktisan dari produk ini dapat dilihat pada tabele berikut.

Tabel 3. 3 Lembar Angket Guru

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Keamanan bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>					
2	Ketahanan dari media pembelajaran <i>snader game</i>					
3	Kepraktisan dari bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>					
4	Kejelasan gambar					
5	Kesesuaian warna,tulisan,dan gambar					
6	Kemudahan penggunaan media <i>snader game</i>					
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
2	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Ketepatan media pembelajaran <i>snader game</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca					
4	Kejelasan materi yang terdapat dalam media <i>snader game</i>					
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran					
Aspek Bahasa						
1	Kesesuaian Bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman peserta didik					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
Total Skor						

(Sumber : Aulivia, 2023) telah dimodifikasi

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Kurang Sekali

Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom Ya / Tidak.

Tabel 3. 4 Lembar Angket Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Aspek Media	Kemenerikan desain <i>papan snader game</i>		
		Kejelasan penggunaan Bahasa dalam media		
		Media <i>snader game</i> membuat suasana belajar lebih menyenangkan		
		Penggunaan media pembelajaran <i>snader game</i> dapat memotivasi semangat belajar siswa		
2	Aspek Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan mudah dikerjakan		
		Kemudahan dalam memahami materi pelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran <i>snader game</i>		
3	Aspek Materi	Materi mudah untuk dipahami		
		Materin menarik dan mudah dipelajari		

(Sumber : Aulivia, 2023) telah dimodifikasi

c. Instrumen Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan

Pemberian soal *post-test* pada siswa guna memperoleh data terkait penguasaan materi yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *snader game* yang dikembangkan. Soal *post-test* terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda. Hasil dari *post-test* digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mengetahui keefektifan media *snader game*.

Ada sepuluh soal dalam tes yang akan diujikan di SPSS. Sepuluh pertanyaan ini akan menunjukkan mana pertanyaan yang valid dan mana yang tidak. Jika soal sudah benar setelah dilakukan pengujian SPSS, maka dapat digunakan dalam penelitian. Soal harus diuji dengan validitas dan reliabilitas, agar pertanyaan yang dibuat benar-benar layak digunakan dalam penelitian. Uji SPSS (*Statistical Program for Social Science*) digunakan dalam penelitian ini untuk menguji validitas dan reliabilitas.

d. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Menurut Sugiyono (2018:267), uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. Untuk uji validitas




ini menggunakan bantuan SPSS. Adapun kriteria untuk pengujian validitas sebagai berikut.


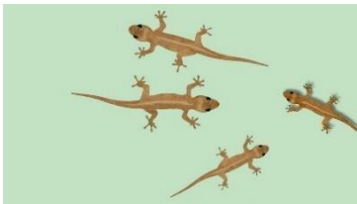
- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal tersebut dinyatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

No.Soa	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,504	0,004	Valid
2.	0,504	0,004	Valid
3.	0,504	0,004	Valid
4.	0,504	0,004	Valid
5.	0.504	0,004	Valid
6.	0,504	0,004	Valid
7.	0,504	0,004	Valid
8.	0,504	0,004	Valid
9.	0,504	0,004	Valid
10.	0,504	0,004	Valid

Tabel 3. 6 Kisi-kisi soal

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?..... A. Bu-ru-ng B. Ma-ta C. Bu-ng-a	B
2	 Ejaan suku kata yang benar pada gambar sayur disamping adalah?..... A. Sa-wi B. S-a-wi C. Saw-i	A
3	Pemenggalan ejaan suku kata “sepeda” yang benar adalah?..... A. Da-pe-sa B. Pe-da-sa C. Se-pe-da	C
4	Hallo, namaku Putri. Umur aku enam tahun. Aku suka makan coklat. Bagaimana ejaan suku kata “Cokelat” yang benar?..... A. Co-kel-at B. Coke-lat C. Co-ke-lat	C
5	Pemenggalan ejaan suku kata “Kuda” yang benar adalah?..... A. Da-ku B. Ku-da C. Ad-uk	B
6	 ...-yam Suku kata yang tepat pada gambar disamping adalah?..... A. B B. U C. A	C
7	 Ejaan suku kata yang benar pada gambar hewan disamping adalah?..... A. R-u-s-a B. R-us-a C. Ru-sa	C
8.		C

	 <p>Pilihlah ejaan yang benar dari gambar disamping!</p> <p>A. Pencil B. Pensel C. Pensil</p>	
9	<p>Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?.....</p> <p>A. Bu-ru-ng B. Ma-ta C. Bu-ng-a</p>	B
10	 <p>....-cak Suku kata yang tepat pada gambar disamping adalah?.....</p> <p>A. Co B. Ci C. Ca</p>	B

e. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah pengujian yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat digunakan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran data tetap konsisten ketika bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap data yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama (Taherdoost, 2018). Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil pengukuran yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Kuesioner Ukuran yang paling umum dikenal dalam pengukuran reliabilitas adalah koefisien Cronbach Alpha. Hal ini merupakan ukuran reliabilitas yang paling tepat digunakan ketika instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert. Jika suatu variabel

menunjukkan nilai Cronbach Alpha $> 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur (Taherdoost, 2018).

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan suatu instrument dengan kriteria- kriteria tertentu dan dilakukan. Caranya dengan menguji cobakan instrument yang telah dibuat. Setelah didapatkan instrumen yang valid, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran produk dari ahli materi, media dan guru yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan sebelum diuji cobakan. Adapun data kuantitatif yaitu data berupa skor (angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon guru) dan skor soal *post-test*. Adapun rincian analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Langkah – langkah analisis data kevalidan akan

dijabarkan sebagai berikut.

- a. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi.
- b. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut menurut Akbar (2013)

$$\text{Kevalidan media pembelajaran} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor empiris

TSh : Total skor maksimal

- c. Menghitung rata-rata hasil angket validasi dari ahli materi dan ahli media. Dengan menggunakan rumus menurut Tegeh (dalam Aprilia, 2014) yaitu sebagai berikut :

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\Sigma x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

Σx = Jumlah skor perolehan

SM = Skor maksimal

- d. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kevalidan menurut Riduwan (dalam Pattimura, dkk., 2020) yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80% < p \leq 100%$	Sangat valid	Sangat valid digunakan
$60% < p \leq 80%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40% < p \leq 60%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20% < p \leq 40%$	Kurang valid	Kurang valid digunakan
$0% < p \leq 20%$	Tidak valid	Tidak valid digunakan

Pattimura, dkk., 2020

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan valid apabila pada kategori kevalidan yaitu $\geq 60%$.

2. Analisi Data Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan respon siswa. Selanjutnya penilaian angket dari respon guru dan respon siswa menggunakan skala likert. Menurut Milala, dkk (2022) bahwa "Kepraktisan dapat dilihat melalui angket respon guru dan angket respon siswa melalui proses belajar mengajar). Jadi penilaian angket respon guru dan angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data hasil dari angket nilai secara deskriptif kuantitatif dengan cara

1. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru.

2. Menghitung presentase hasil penilaian berdasarkan angket respon guru, dengan menggunakan rumus sebagai berikut menurut Akbar (2013)

$$\text{Kepraktisan media pembelajaran} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

Tse: Total skor empiris

TSh: Total skor maksimal

3. Sedangkan pada perhitungan respon siswa menggunakan tabulasi skor dengan memberikan nilai 1 pada "Ya" dan nilai 0 pada "Tidak".
4. Untuk menghitung skornya maka menggunakan rumus menurut

Hikmiah & Ismail (2021) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan media pembelajaran} = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots$$

- e. Menghitung rata-rata hasil angket respon guru dan siswa. Dengan menggunakan rumus menurut Tegeh (dalam Aprilia, 2014) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\sum x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

Σx = Jumlah skor perolehan

SM = Skor maksimal

- f. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut Riduwan (dalam Pattimura, dkk., 2020) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat praktis	Sangat praktis digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Praktis	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang praktis	Kurang praktis digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak praktis	Tidak praktis digunakan

Pattimura, dkk., 2020

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan

bahwa media dikatakan praktis apabila pada kategori kepraktisan yaitu $\geq 60\%$.

3. Analisis Data Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Dibawah ini merupakan langkah-langkah menurut Riduwan (2013) yang dilakukan untuk mengetahui data keefektifan media melalui hasil dari post test siswa sebagai berikut.

1. Menghitung skor hasil posttest setiap siswa.
2. Menghitung nilai setiap siswa dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2013) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil tes individu} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Untuk mengetahui keefektifannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Keefektifan	Keterangan
81.00% - 100.00%	Sangat efektif	Tidak revisi
61.00% - 80.00%	Efektif	Revisi kecil
41.00% - 60.00%	Cukup efektif	Revisi sedang
21.00% - 40.00%	Kurang efektif	Revisi besar
0.00% - 20.00%	Sangat kurang efektif	Tidak dapat digunakan

Sumber (Akbar, 2015:110-114)

4. Untuk menghitung peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan perhitungan *N-Gain score* secara manual. Rumus dapat dilihat sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

3.10 Tabel Kriteria Keefektifan

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber (Sukarelawan, 2024)

H. Norma Pengujian

Norma pengujian digunakan untuk mengambil keputusan akhir mengenai produk yang akan dikembangkan menurut Akbar dalam (Kamsena, 2023), sebagai berikut:

1. Norma Pengujian Kevalidan

Media *snader game* dikatakan valid jika presentase dari penilaian angket validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran mencapai 81.00% - 100.00% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Norma Pengujian Kepraktisan

Media *snader game* dikatakan praktis jika presentase dari penilaian angket respon guru pembelajaran mencapai 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis dan tidak perlu revisi.

3. Norma Pengujian Keefektifan

Media pembelajaran *snader game* dengan materi suku kata dikatakan efektif jika nilai N-gain siswa kelas1 mencapai lebih dari 0,7. Sedangkan, media dianggap tidak efektif dan perlu revisi apabila nilai N-gain kurang dari 0,7.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengumpulan Data Awal Pengembangan Media Pembelajaran

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan peneliti untuk mencari informasi dan mengumpulkan permasalahan, serta menentukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Pada studi lapangan ini meliputi observasi, wawancara dan penyebaran kuisioner.

a. Deskripsi Hasil Wawancara

Hasil wawancara peneliti dengan wali kelas 1 SDN Jatirejo berisi tentang pertanyaan dan respon guru yang terlampir di lampiran. Berikut pembahasan dari hasil wawancara dengan guru kelas 1.

1. Pembahasan Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 1

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1, ditemukan informasi bahwa jumlah siswa kelas 1 yaitu 27 anak. Model pembelajaran yang diterapkan pada siswa yaitu ceramah dan demonstrasi. Selain itu permasalahan di mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi suku kata penggunaan pada media pembelajaran terbatas. Pada angket yang ditujukan kepada guru kelas 1 dan siswa kelas 1 SDN Jatirejo. Guru menyatakan bahwa sangat setuju bila dikembangkan media pembelajaran pada materi suku kata. Berdasarkan angket, siswa lebih menyukai belajar sambil bermain.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Dari hasil *need assessment* dapat diketahui permasalahan yang dialami oleh siswa kelas 1 SDN Jatirejo. Faktor yang memengaruhinya yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi suku kata. Sehingga dalam pembelajaran, buku siswa yang menjadi acuan guru dan siswa sebagai sumber belajar. Oleh sebab itu, pembaharuan media pembelajaran perlu dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat berperan secara aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang tepat untuk permasalahan yang terdapat pada siswa kelas 1 SDN Jatirejo yaitu dengan pembuatan media pembelajaran *Snader Game* yang menampilkan banyak gambar dan menarik. Tampilan media *Snader Game* didesain sedemikian rupa untuk menggambarkan materi suku kata secara konkret dan kompleks. Sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

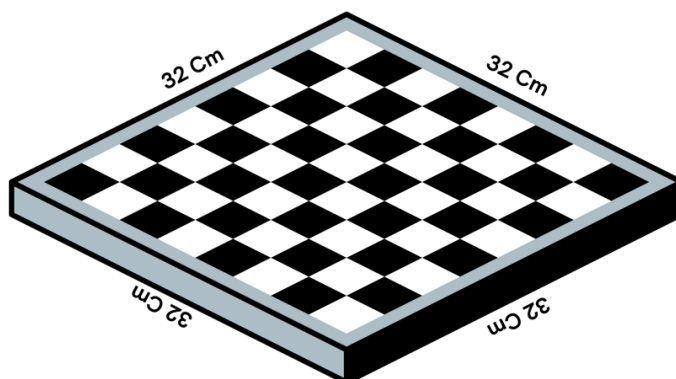
3. Desain Awal (*draft*) Model

Tahap ini merupakan tahap peneliti mulai merangkai semua komponen kedalam media yang dikembangkan. Komponen tersebut meliputi jenis bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media, ukuran media, pemilihan gambar, hingga warna dan ukuran *font* pada media. Berikut merupakan tampilan desain media *snader game* sesuai dengan rancangan yang akan dijabarkan berikut.

Adapun desain media *snader game* pada materi suku kata adalah sebagai berikut.

a. Papan *Snader Game*

Papan *snader game* ini berfungsi sebagai alas dari gambar *snader game* itu sendiri.



Gambar 4. 1 Tampilan Papan Snader Game

b. Gambar dan Warna *Snader Game*

Gambar dan warna ini yang nantinya akan ditempelkan di papan.



Gambar 4. 2 Tampilan Gambar Snader Game

c. Kartu

Terdapat 3 kartu pada media *snader game* yaitu kartu naik, kartu turun, kartu jalan.



Gambar 4. 3 Tampilan Gambar Kartu

d. Buku Panduan

Buku panduan *snader game* berisi profil peneliti, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan cara penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4. 4 Tampilan Buku Panduan

4. *Development*

Sebelum penerapan media *snader game* kepada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo akan dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media.

B. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan

Dalam penelitian ini, instrument pengumpulan data yang digunakan untuk menguji kevalidan adalah lembar angket validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli dilakukan setelah produk awal terselesaikan. Uji validasi produk dilakukan untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan. Para validator dapat menilai, menanggapi, mengkritik, dan memeberi saran dengan mengisi lembar validasi yang sudah disusun oleh peneliti. Tanggapan tersebut akan digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya media *snader game*. Media *snader game* dikatakan valid jika presentase dari penilaian angket validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran mencapai 81.00% - 100.00% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Validasi produk pada peneliti ini melibatkan dua validator sebagai berikut.

1. Ahli Materi

Ahli materi pada pengembangan media ini adalah Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli materi akan memeberikan penilaian terhadap segi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang akan dinilai berdasarkan aspek isi materi dan kebahasaan. Berikut merupakan hasil uji validasi ahli materi.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

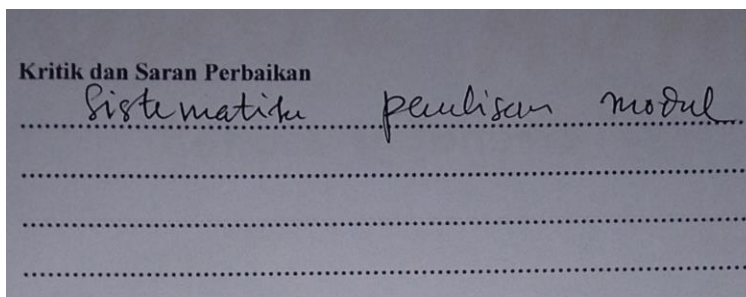
No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Isi Materi						
1	Konsep materi yang sesuai dengan capain pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
3	Kemudahan materi untuk dipahami				✓	
4	Soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
Kebahasaan						
1	Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD (ejaan, istilah, dan tanda baca)				✓	
Jumlah Skor		28				
Skor Maksimal		35				
Presentase Skor		80%				
Kriteria		Valid				

(Sumber : Aulivia, 2023) telah dimodifikasi

Berdasarkan hasil uji validitas ahli materi pada tabel 4.1, dapat dilihat bahwa media *snader game* memperoleh skor validasi dari ahli materi sebanyak 80%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus :

$$(\text{Kevalidan Media}) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{28}{35} \times 100\% = 80\%$$

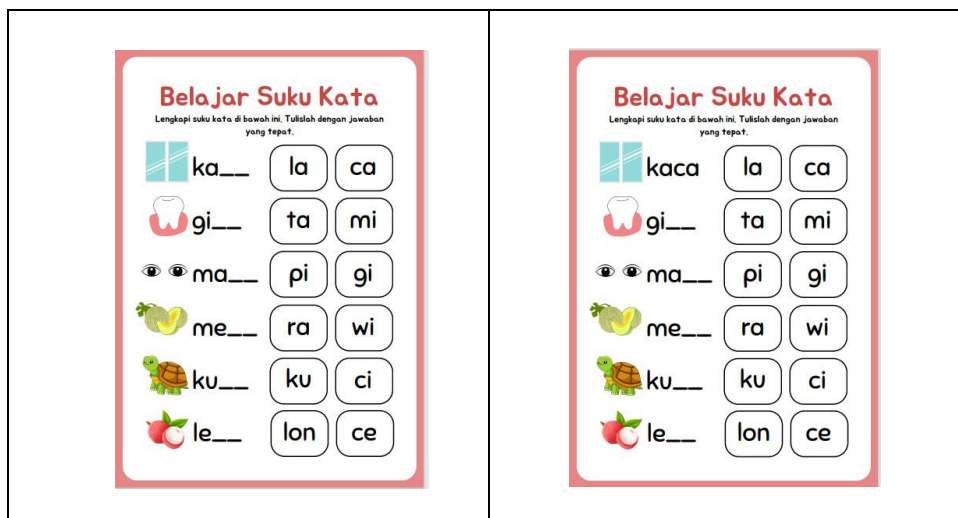
Dari nilai tersebut dapat dikategorikan valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* pada materi suku kata valid digunakan tetapi ada revisi kecil. Berikut merupakan kritik dan saran perbaikan dari ahli media.



Gambar 4. 5 Kritik dan Saran Perbaikan

Tabel 4. 2 Perbedaan Desain Awal dan Akhir Modul

Sebelum	Sesudah																																				
	<p>Tabel Contoh Suku Kata</p>																																				
<p>Belajar Suku Kata</p> <p>Lengkapi suku kata di bawah ini. Tulislah dengan jawaban yang tepat.</p> <table border="0"> <tr> <td> bu__</td> <td>ku</td> <td>mi</td> </tr> <tr> <td> ku__</td> <td>wi</td> <td>ti</td> </tr> <tr> <td> su__</td> <td>do</td> <td>ru</td> </tr> <tr> <td> ro__</td> <td>da</td> <td>li</td> </tr> <tr> <td> ki__</td> <td>la</td> <td>ga</td> </tr> <tr> <td> ka__</td> <td>su</td> <td>ca</td> </tr> </table>	bu__	ku	mi	ku__	wi	ti	su__	do	ru	ro__	da	li	ki__	la	ga	ka__	su	ca	<p>Belajar Suku Kata</p> <p>Lengkapi suku kata di bawah ini. Tulislah dengan jawaban yang tepat.</p> <table border="0"> <tr> <td> bumi</td> <td>ku</td> <td>mi</td> </tr> <tr> <td> ku__</td> <td>wi</td> <td>ti</td> </tr> <tr> <td> su__</td> <td>do</td> <td>ru</td> </tr> <tr> <td> ro__</td> <td>da</td> <td>li</td> </tr> <tr> <td> ki__</td> <td>la</td> <td>ga</td> </tr> <tr> <td> ka__</td> <td>su</td> <td>ca</td> </tr> </table>	bumi	ku	mi	ku__	wi	ti	su__	do	ru	ro__	da	li	ki__	la	ga	ka__	su	ca
bu__	ku	mi																																			
ku__	wi	ti																																			
su__	do	ru																																			
ro__	da	li																																			
ki__	la	ga																																			
ka__	su	ca																																			
bumi	ku	mi																																			
ku__	wi	ti																																			
su__	do	ru																																			
ro__	da	li																																			
ki__	la	ga																																			
ka__	su	ca																																			



2. Ahli Media

Setelah validasi kepada ahli materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media pada pengembangan media ini yaitu Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli media akan memberikan penilaian pada segi tampilan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tampilan media pembelajaran meliputi desain media, penggunaan Bahasa, kemudahan penggunaan media. Berikut merupakan hasil uji validasi ahli media.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Media						
1	Kemudahan bahan media				✓	
2	Kemudahan media untuk disimpan					✓
3	Kemudahan media untuk digunakan				✓	
4	Penggunaan media dapat digunakan berulang kali				✓	
5	Tingkat keawetan media					✓
6	Ketepatan penempatan tampilan gambar				✓	
7	Ketepatan ukuran pada gambar					✓
8	Ketepatan penggunaan warna				✓	
9	Media mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					✓
Penggunaan Bahasa						
1	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
2	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					✓
3	Kesesuain pemilihan jenis huruf				✓	
4	Kesesuain pemilihan warna huruf				✓	
Kemudahan Penggunaan Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran				✓	
Jumlah Skor		65				
Skor Maksimal		75				
Presentase Skor		87%				
Kriteria		Sangat Valid				

(Sumber : Aulivia, 2023) telah dimodifikasi

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media pada table 4.3, dapat dilihat bahwa media snader game memperoleh skor validasi dari ahli media sebanyak 87 %. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus:

$$(\text{Kevalidan Media}) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{65}{75} \times 100\% = 87\%$$

Dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa media *snader game* pada materi suku kata sangat valid untuk digunakan.

3. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Hasil uji kevalidan dapat diperoleh dari rata-rata kedua nilai presentase hasil uji kevalidan. Berikut ini merupakan nilai rata – rata hasil validasi media.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Kevalidan

No.	Aspek	Nilai
1	Validasi Materi	80%
2	Validasi Media	87%
Jumlah Skor		167 %
Skor Maksimal		2
Presentasi Skor		83,5%

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai rata – rata hasil uji validitas ahli materi dan media yaitu 83%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus :

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{167}{2} \times 100\% = 83,5\%$$

dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid, sehingga dapat digunakan sebagai penelitian uji kepraktisan dan keefektifan.

C. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menguji kepraktisan yaitu angket respon guru dan angket respon siswa. Guru dapat menilai, menanggapi, mengkritik dan memberikan saran dengan mengisi angket respon yang sudah disusun oleh peneliti. Media pembelajaran snader game dikatakan praktis jika presentase dari penilaian angket respon guru mencapai 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis dan tidak perlu revisi.

1. Hasil Uji Kepraktisan pada Skala Terbatas

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menguji kepraktisan yaitu angket respon guru dan angket respon siswa. Uji coba pada skala terbatas dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2024 di SDN 4 Klodan.

a. Angket Respon Guru Kelas 1 SDN 4 Klodan

Penilaian kepraktisan dalam penelitian ini adalah Ibu Lola Maya selaku guru pada kelas 1 SDN 4 Klodan. Berikut merupakan hasil angket respon guru.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Keamanan bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>					✓
2	Ketahanan dari media pembelajaran <i>snader game</i>				✓	
3	Kepraktisan dari bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>				✓	
4	Kejelasan gambar					✓
5	Kesesuaian warna,tulisan,dan gambar				✓	
6	Kemudahan penggunaan media <i>snader game</i>				✓	
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓	
2	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan media pembelajaran <i>snader game</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca				✓	
4	Kejelasan materi yang terdapat dalam media <i>snader game</i>				✓	
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran				✓	
Aspek Bahasa						
1	Kesesuaian Bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
Jumlah Skor		55				
Skor Maksimal		65				
Presentase Skor		84%				
Kriteria		Sangat Praktis				

Berdasarkan hasil respon guru pada tabel 4.5, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *snader game* memperoleh skor dari guru sebesar 84%.

Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus:

$$(\text{Kepraktisan media}) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{55}{65} \times 100\% = 84\%$$

Dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* pada materi suku kata sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

b. Angket Respon Siswa Kelas 1 SDN 4 Klodan

Dibawah ini hasil rekapitulasi angket kepraktisan yang diberikan kepada 10 siswa kelas 1 di SDN 4 Klodan. Berikut merupakan hasil angket respon siswa.

Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor Perolehan Responden Tiap Pertanyaan								Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AWP	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2.	ABW	1	1	1	1	1	0	1	1	7
3.	EDL	1	1	1	1	0	1	1	1	7
4.	HAD	1	1	1	1	0	1	1	1	7
5.	IMS	1	1	1	1	0	0	1	1	6
6.	LSP	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7.	LPZ	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8.	MPP	1	1	1	1	1	0	1	1	6
9.	MZ	1	1	1	1	0	0	1	1	7
10.	RDO	1	1	1	1	1	0	1	1	7
Jumlah Skor “Ya”										64
Skor Maksimal										80
Skor Presentase										80%
Kriteria										Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa pada tabel 4.6, dapat dilihat bahwa media pembelajaran snader game memperoleh skor dari respon siswa sebesar 80%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus:

$$(\text{Kepraktisan media}) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{64}{80} \times 100\% = 80\%$$

Dari nilai tersebut dapat dikategorikan praktis, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* pada materi suku kata praktis untuk digunakan.

2. Hasil Uji Kepraktisan pada Skala Luas

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menguji kepraktisan yaitu angket respon guru dan angket respon siswa. Uji coba pada skala luas dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2024 di SDN Jatirejo.

a. Angket Respon Guru Kelas 1 SDN Jatirejo

Penilaian kepraktisan dalam penelitian ini adalah Ibu Ginarti selaku guru pada kelas 1 SDN Jatirejo. Berikut merupakan hasil angket respon guru.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Angket Guru

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Keamanan bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>				✓	
2	Ketahanan dari media pembelajaran <i>snader game</i>				✓	
3	Kepraktisan dari bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>				✓	
4	Kejelasan gambar					✓
5	Kesesuaian warna,tulisan,dan gambar				✓	
6	Kemudahan penggunaan media <i>snader game</i>					✓
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan media pembelajaran <i>snader game</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca				✓	
4	Kejelasan materi yang terdapat dalam media <i>snader game</i>				✓	
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran					✓
Aspek Bahasa						
1	Kesesuaian Bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
Jumlah Skor		57				
Skor Maksimal		65				
Presentase Skor		87%				
Kriteria		Sangat Praktis				

Berdasarkan hasil respon guru pada tabel 4.7, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *snader game* memperoleh skor dari guru sebesar 87%.

Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus:

$$(\text{Kepraktisan media}) = \frac{TSp}{TSh} \times 100\% = \frac{57}{65} \times 100\% = 87\%$$

Dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* pada materi suku kata sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

b. Angket Respon Siswa Kelas 1 SDN Jatirejo

Dibawah ini hasil rekapitulasi angket kepraktisan yang diberikan kepada 27 siswa kelas 1 di SDN Jatirejo. Berikut merupakan hasil angket respon siswa.

Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor Perolehan Responden Tiap Pertanyaan								Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AAA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2.	AS	1	1	1	1	0	1	1	1	7
3.	AR	1	1	1	1	0	1	1	1	7
4.	AY	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5.	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6.	BS	1	1	1	1	0	1	1	0	6
7.	CF	1	1	1	1	0	1	1	1	7
8.	CA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
9.	DAI	1	1	1	0	1	1	1	1	7
10.	ENA	1	1	1	0	1	1	1	1	7
11.	FDN	1	1	1	1	0	1	1	1	7
12.	GSA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13.	ID	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14.	IBP	1	1	1	1	0	1	1	1	7
15.	MN	1	1	1	0	0	1	1	1	6
16.	MW	1	1	1	1	1	1	1	1	8
17.	MY	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18.	NN	1	1	1	1	1	1	1	1	8
19.	ND	1	1	1	0	0	1	1	1	6
20.	OA	1	1	1	0	1	1	1	0	6
21.	OEZ	1	1	1	1	0	1	1	1	7
22.	PB	1	1	1	1	1	0	1	1	7
23.	PN	1	0	1	1	1	1	1	1	7
24.	RPS	1	1	1	0	1	1	1	1	7
25..	SAZ	1	1	1	1	1	1	1	1	8
26.	TDK	1	1	1	1	1	1	1	1	8
27.	ZU	1	1	1	1	1	1	1	1	8
		Jumlah Skor								197
		Skor Maksimal								216
		Presentase Skor								91%
		Kriteria								Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru pada tabel 4.8, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *snader game* memperoleh skor dari guru sebesar 91%.

Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus:

$$(\text{Kepraktisan media}) = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\% = \frac{197}{216} \times 100\% = 91\%$$

Dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* pada materi suku kata sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

c. Hasil Akhir Kepraktisan

Hasil akhir kepraktisan dapat diperoleh dari rata-rata hasil angket respon guru dan siswa berdasarkan uji coba skala luas. Berikut ini merupakan nilai rata-rata dari hasil angket respon guru dan siswa.

Tabel 4. 9 Hasil Akhir Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Skala Luas

No.	Aspek	Nilai
1.	Hasil Angket Respon Guru	87%
2.	Hasil Angket Respon Siswa	91%
Jumlah Skor		178%
Skor Maksimal		2
Presentase Skor		89%

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh nilai rata – rata hasil kepraktisan berdasarkan uji coba skala luas pada angket respon guru dan siswa yaitu 89%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus :

$$\text{Presentase rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{178}{2} \times 100\% = 89\%$$

D. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan

Data keefektifan didapat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, baik pada skala terbatas maupun skala luas. Berikut data dari hasil uji keefektifan media pembelajaran *snader game*.

1. Uji Keefektifan Skala Terbatas

Uji coba skala terbatas dilakukan kepada siswa kelas 1 SDN 4 Klodan dengan jumlah 10 siswa. Uji coba ini diawali dengan guru memberikan soal *pre-test* dan *post-test* dikerjakan secara mandiri. Berikut data dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada skala terbatas.

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-Test

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	AWP	60	80
2.	ABW	60	80
3.	EDL	40	90
4.	HAD	50	80
5.	IMS	70	90
6.	LSP	50	80
7.	LPZ	80	100
8.	MPP	50	80
9.	MZ	60	80
10	RDO	40	80
Rata-rata		56	84
<i>N-gain</i>			0,63
Kriteria			Sedang

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N - gain = \frac{84 - 56}{100 - 56} = 0,63$$

Ditinjau dari tabel 4.10, hasil uji coba terbatas peningkatan hasil belajar dari nilai *N-gain* 0,63 dengan kriteria sedang. Jadi media pembelajaran *snader game* materi suku kata terbukti adanya peningkatan setelah diimplementasikannya media tersebut.

2. Uji Keefektifan Skala Luas

Uji coba skala luas dilakukan kepada siswa kelas 1 SDN Jatirejo dengan jumlah 27 siswa. Uji coba ini diawali dengan guru memberikan soal *pre-test* dan *post-test* dikerjakan secara mandiri. Berikut data dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada skala luas.

Tabel 4. 11 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	AAA	60	80
2.	AS	80	100
3.	AR	50	80
4.	AY	50	80
5.	AS	40	80
6.	BS	40	80
7.	CF	70	90
8.	CA	70	90
9.	DAI	50	90
10.	ENA	70	80
11.	FDN	60	90
12.	GSA	70	90
13.	ID	60	90
14.	IBP	40	80
15.	MN	40	80
16.	MW	70	90
17.	MY	70	90
18.	NN	80	100
19.	ND	50	80
20.	OA	80	100
21.	OEZ	60	80
22.	PB	80	90
23.	PN	80	90
24.	RPS	70	90
25.	SAZ	60	80
26.	TDK	40	80
27.	ZU	40	80
Rata-rata		60,37	86,29
N-gain			0,65
Kriteria			Sedang

$$N - gain = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N - gain = \frac{86,29 - 60,37}{100 - 60,37} = 0,65$$

Ditinjau dari tabel 4.11, hasil uji coba luas peningkatan hasil belajar dari nilai *N-gain* 0,65 dengan kriteria sedang. Jadi media pembelajaran *snader game* materi suku kata terbukti adanya peningkatan setelah diimplementasikannya media tersebut.

3. Desain Akhir Model

Melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh validator diperoleh komentar atau saran untuk pengembangan sehingga *snader game* dapat digunakan. Berikut desain akhir model dalam penelitian ini.

a. Papan *Snader Game*

Papan *snader game* ini dibuat persis seperti papan catur, untuk ukurannya 32 cm.

Tabel 4. 12 Perbedaan Desain awal dan Desain Akhir pada Papan

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
		Tidak direvisi oleh ahli media

b. Gambar dan Warna *Snader Game*

Gambar dan warna *snader game* dibuat semenarik mungkin.

Gambar dan warna tersebut nantinya akan ditempelkan diatas untuk bahanya ini terbuat dari kertas stiker.

Tabel 4. 13 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Gambar dan Warna Snader Game

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
		Tidak direvisi oleh ahli media

c. Kartu

Terdapat 3 jenis kartu didalam snader game yaitu kartu naik, kartu turun dan kartu jalan. Kartu tersebut terbuat dari kertas *art paper*.



Tabel 4. 14 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kartu

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
   Kartu Jalan	 Kartu Jalan	Untuk kartu naik dan kartu turun tidak usah digunakan saat bermain.

d. Buku Panduan

Buku panduan ini berisi profil peneliti, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan cara bermainnya. Buku panduan ini terbuat dari kertas *art paper*.

Tabel 4. 15 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Buku Panduan

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
		Tidak direvisi oleh ahli media

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media Pembelajaran *Snader Game*

Spesifikasi media pembelajaran dilakukan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai karakteristik media yang akan dikembangkan. Media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki judul “ Media Pembelajaran *Snader Game* Membaca Suku Kata”. Tema yang digunakan pada media ini yaitu ular dan tangga. Penentuan tema ini didasari sesuai dengan nama medianya *snack and ladder game (snader game)*. Gambar yang ditampilkan berupa animasi ular dan tangga. Pemilihan gambar animasi dengan memperhatikan sasaran rentang usia siswa yang suka dengan gambar. Selain memperhatikan tema, peneliti juga memperhatikan warna

background, jenis, dan ukuran *font* pada media. *Background* yang digunakan dalam media tersebut memiliki warna biru dan gradasi warna ungu putih. Jenis *font* yang digunakan dalam media yaitu *cute alphabet letter*. Pemilihan jenis *font* ini karena tulisan mudah dibaca, *font* memiliki warna warni, bentuk yang unik, dan cocok digunakan untuk anak-anak. Adapun ukuran *font* yang digunakan pada media yaitu 25.

Media yang dikembangkan peneliti sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Pertama, media ular tangga dari penelitian Afandi (2015) media yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu memiliki kotak yang terdiri dari 36 kolom (kotak), setiap kotak berisi informasi isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran, dan ada beberapa kolom(kotak) yang berisikan gambar beserta isi konten materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi ajar jenis-jenis pekerjaan pada kelas III Sekolah Dasar.

Sedangkan pada penelitian saat ini media *snader game* yang dibuat terdiri beberapa komponen yaitu kotak yang terdapat di *snader game* berjumlah 100 kotak. Setiap kotak berisi materi ajar yaitu suku kata, untuk ukuran papan *snader game* ini 32 cm bentuknya dibuat seperti papan catur. Gambar dan warna pada *snader game* terbuat dari kertas stiker yang kemudian akan ditempelkan di papan. Terdapat buku panduan dan kartu jalan.

Meskipun ada perbedaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini, namun tetap ada persamaan dari keduanya. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dan peneliti saat ini yaitu media

pembelajaran visual. Konsep bermainnya pun sama bisa dilakukan secara kelompok maupun individu. Bahan-bahan yang digunakan sangat mudah untuk didapatkan ditoko mana saja dan hemat biaya. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2. Prinsip- prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan *Snader Game*

a. Prinsip-prinsip Media *Snader Game*

Prinsip pengembangan media *snader game* digunakan sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi suku kata. dengan adanya media *snader game* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi suku kata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan saat ini, berikut merupakan prinsip-prinsip media *snader game*. Prinsip media *snader game* dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi suku kata.
2. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi suku kata dengan menggunakan media *snader game*.
3. Menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar materi suku kata.

b. Keunggulan Media *Snader Game*

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk, berikut kelebihan dari media *snader game*.

1. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak terlalu besar.
2. Alat dan bahan mudah didapatkan ditoko mana saja.
3. Media memiliki ketahanan yang cukup lama.

4. Terdapat buku panduan bermain pada media *snader game*.
5. Peserta didik dapat belajar sambil bermain.
6. Peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok.
7. Tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.

c. Kelemahan Media *Snader Game*

Adapun kelemahan dari media *snader game* sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa sehingga dapat menimbulkan keributan.
2. Membutuhkan tempat yang luas agar siswa lebih leluasa saat bermain.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di materi suku kata, faktor-faktor pendukung yang membantu penerapan media pembelajaran *snader game* sebagai berikut.

- a. Peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *snader game*.
- b. Peserta didik sangat senang belajar suku kata sambil bermain menggunakan media *snader game*.
- c. Guru cepat memahami dalam penggunaan media *snader game*.
- d. Tampilan fisik dan cara penggunaan media *snader game* yang menarik membuat siswa semangat dalam pembelajaran.

Sedangkan faktor penghambat implementasi media ini adalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya pemahaman dalam bermain sehingga mengakibatkan kelas tidak bisa kondusif.
- b. Siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Sehingga ada yang aktif dan ada yang pasif.
- c. Ujian akhir semester. Sehingga mengharuskan pengunduran waktu untuk implementasi media *snader game* di ruang kelas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *snader game* yang dilaksanakan di kelas 1 SDN Jatirejo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Kevalidan pada penilaian ahli materi memperoleh 80% dan ahli media memperoleh 87% . Berdasarkan penilaian gabungan dari validator ahli media dan materi memperoleh skor 83,5% yang menyatakan media pembelajaran *snader game* yang dikembangkan dapat di kategorikan sangat valid.
2. Kepraktisan pada penilaian angket respon guru memperoleh 87% dan angket respon siswa 91%. Berdasarkan penilaian gabungan rerata angket respon guru dan siswa uji coba skala luas memperoleh rata-rata 89%, menyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* yang dikembangkan sangat praktis dan dapat digunakan.
3. Media *snader game* dinyatakan efektif, keefektifan berdasarkan pada hasil uji *post-test* uji coba skala luas yang dibuktikan menggunakan *N-gain* yang mengalami peningkatan 0,70802 dengan kriteria tinggi. Kriteria ini menunjukkan kategori sangat efektif, sehingga siswa kelas 1 SDN Jatirejo Kecamatan Rejoso dapat belajar menggunakan media pembelajaran *snader game*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran *snader game* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan dikembangkan media *snader game* diharapkan bagi pendidik bisa menambah kreativitas dalam membimbing dan mengajarkan materi suku kata dengan konsep pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pada siswa. Selain itu media *snader game* mampu memudahkan siswa untuk memahami materi suku kata, mampu memotivasi siswa dalam belajar, semangat dan tidak bosan dalam proses pembelajaran terutama pada materi suku kata.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Hasil penelitian dapat dijadikan bahan referensi bagi guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran *snader game* yang lebih kreatif dan menarik.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pustakawan untuk menambah literatur mengenai pemanfaatan media pembelajaran *snader game* dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya guna menyempurnakan pada penelitian ini.
3. Hasil penelitian dapat digunakan oleh siswa untuk membantu proses pembelajaran terutama pada materi suku kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90. <https://doi.org/10.46574/mted.v5i3.149>
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Rosdakarya. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/49298>
- Almana, E. S., Santa, & Anwar, W. S. (2019). Pengaruh Kegemaran Membaca Terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Riset Pedagogik*, 3(1), 80–92. <https://doi.org/10.31227/osf.io/g3avb>
- Amiruddin, Hasim, M. S., & Irfan, A. M. (2020). *PKM Guru Pamong dan Mahasiswa KKN PPL Terpadu Melalui Lokakarya Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Merdeka Belajar Dalam Situasi Pandemi COVID-19*. Kemdikbud.Go.Id. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/>
- Andrianto, S., Firman, & Desyandri. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Antero, G., & Haryudo, S. I. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran instalasi penerbangan listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 601–607. <https://doi.org/10.36841/consilium.v3i2.4161>
- Ariawan, V. A. N., Utami, N. T., & Rahman, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Circ Berbantuan Media Cetak. *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.15575/Al-Aulad.V1i2.3529%0D>
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 254. <https://doi.org/10.23887/ika.v1i1.1145>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Republik Indonesia.

- Dewi, L. P. R., I Komang Sudarma, I., & Suwatra, I. W. (2017). Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(2), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10995>.
- Emda, A. (2017). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 10.22373/lj.v5i2.2838.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Tinjauan Teoritis dan Praktik)*. Nusa Tenggara Barat: Universitas Hanzamwadi Press. <http://dx.doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Halimah, A. (2014). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di SD/MI. *Jurnal Aladuna*, 1(2), 190–200. <https://doi.org/10.69896/modeling.v4i2.115>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://doi.org/10.62825/revorma.v1i1.4>
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV. Pustaka setia.
- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.765>
- Hikmiyah, L. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran PJBL berbantuan minitab untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematika pada siswa SMP. *MATHEdunesa*, 10(3), 514-522.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v2i1.300>
- Juniawan, E. R. H. (2022). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Guna Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Sd. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 269–282.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD

- dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya. <https://doi.org/10.26877/mpp.v14i2.5794>
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal EduMa*, 3(1), 12–20.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maspika, S., & Kurniawan, W. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Vakt (Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile) terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 2(1), 61–78. <https://doi.org/10.24042/ajp.v2i1.4153>.
- Mulyati, Y. (2008). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mustikawati. (2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(1), 1–12.
- Nahar, N. (2020). Penguasaan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Bukan Penutur Natif di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK). *Issues in Language Studies*, 9(1), 107–123. <https://doi.org/10.33736/ils.2223.2020>.
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180–189. <https://doi.org/10.24235/awladay.v4i2.2949>
- Nugraha, A. P., MS, Z., & Bintoro, T. (2018). Hubungan Minat Membaca dan Kemampuan Memahami Wacana dengan Keterampilan Menulis Narasi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 19–29.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(2), 171–187.
- Pattimura, S. C., Maimunah Maimunah, and Nahor Murani Hutapea. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4.2 (2020): 800-812.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untunk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(2), 1–12.

- Ramen A, P. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saddhono, K., & Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i1.5559>
- Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 1–9. <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3248>
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11272>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf>
- Sultan, S., Rapi, M., Mayong, M., & Suardi, S. (2020). Textbook Discourse Readability: Gender, Reading Interest, and Socio-Economic Status of Students with Poor Reading Ability. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 583–596. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.32326>.
- Susilawaty, & Anwar, K. (2019). Implementasi Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ), Scramble Dan Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Joepallt*, 5(1), 179–186. <https://jurnal.unsur.ac.id/jeopallt>
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Tegeh, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

LAMPIRAN 1
LEMBAR PENGAJUAN JUDUL



LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

1. NAMA MAHASISWA : MAHESA DWI ANDRIANTI
2. NPM : 2014060265
3. FAK./JUR./PRODI : FKIP/PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :
 - a. Pengembangan Media Pembelajaran Snader Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 Di SDN Jatirejo
5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/ PERTANYAAN PENELITIAN:
 - a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *snader game* dalam keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?
 - b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *snader game* dalam keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?
 - c. Bagaimana Keefektifan media pembelajaran *snader game* dalam keterampilan membaca suku kata pada siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?
6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:
 - a. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (Research and Development). Dengan model pengembangan yang diggunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan Evaluation.*)

KEDIRI, 25 Juni 2024

MAHASISWA

MAHESA DWI ANDRIANTI

NPM. 2014060265

MENYETUJUI

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II



ITA KURNIA, M.Pd

NIDN. 0701128306



WAHYUDI, M.Sn.

NIDN. 0705069001

MENGETAHUI
KETUA PRODI



BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd.

NIDN. 0710059001

LAMPIRAN 2
SURAT PENELITIAN DARI LPPM



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: lp2m.unpkediri.ac.id email:lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 029.10/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/C/VI/2024

Lapiran : -

Perihal : Permohonan izin penelitian

Kepada : Yth. **Kepala Sekolah SDN 4 Klodan**
Dsn. Salamjudeg Ds. Blongko Kec. Ngetos Kab. Nganjuk

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd

NIP/NIDN : /0702018801

Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN 4 Klodan, agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNADER GAME UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA KELAS 1 DI SDN JATIREJO**".

Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	Mahesa Dwi Andrianti	2014060265	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Ketua

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih

Kediri, 10 Juni 2024



Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0702018801



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503
Kediri

Website: lp2m.unpkediri.ac.id email:lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 031.07/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/A/V/2024

Lapiran : -

Perihal : Permohonan izin penelitian

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SDN Jatirejo
Dsn. Kedungrejo DS. Jatirejo Kec. Rejoso Kab. Nganjuk

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd

NIP/NIDN : /0702018801

Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN Jatirejo , agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNADER GAME UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA SISWA KELAS 1 DI SDN JATIREJO**".

Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	Mahesa Dwi Andrianti	2014060265	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Anggota 1

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih

Kediri, 07 Mei 2024



Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0702018801

LAMPIRAN 3
**SURAT KETERANGAN DARI TEMPAT
PENELITIAN**



PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 KLODAN
KECAMATAN NGETOS

Dusun Salam Judeg Desa Blongko Kode Pos 64474

E-mail : sdnklodan4@gmail.com NIS : 100140 NPSN : 20537849 NSS : 101051406034

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/028/411.301.10.278/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Klodan Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk menerangkan bahwa :

Nama : Mahesa Dwi Andrianti
Jenis kelamin : Perempuan
NPM : 2014060265
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
Mahasiswa : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan penelitian di SDN 4 Klodan dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNADER GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA KELAS 1 DI SDN JATIREJO”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 10 Juni 2024
Kepala SD Negeri 4 Klodan



DAMSYA AULA MABRIZA, S.Pd.SD
NIP. 19840113 201408 1001



PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI JATIREJO KECAMATAN REJOSO

Jalan Diponegoro No. 03 Desa Jatirejo Kecamatan Rejoso Kode Pos 64453

SURAT KETERANGAN

Nomor. 422/Sg/411.301.16480/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk menerangkan bahwa :

Nama : Mahesa Dwi Andrianti
Jenis kelamin : Perempuan
NPM : 2014060282
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
Mahasiswa : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan penelitian di SDN Jatirejo dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNADER GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA KELAS 1 DI SDN JATIREJO”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 11 Juni 2024
Kepala SD Negeri Jatirejo


SD NEGERI
JATIREJO
KEC. REJOSO
KABUPATEN NGANJUK
ERPIN ITA SISKAWATI, M.Pd
NIP 198109192006042030

LAMPIRAN 4
BERITA ACARA KEMAJUAN
BIMBINGAN



BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Mahesa Dwi Andrianti
 NPM : 2014060265
 Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD
 Alamat Rumah : _____
 Alamat email : _____
 No. Telp. / HP : _____

2. DOSEN PEMBIMBING I : Ita Kurnia, M. Pd.
 Alamat Rumah : _____
 Alamat email : _____
 No. Telp. / HP. : 082 261 352 088

3. DOSEN PEMBIMBING II : Wahyudi, M. Sn.
 Alamat Rumah : _____
 Alamat email : _____
 No. Telp. / HP. : 0857 4913 5386

4. JUDUL KTI : _____
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNADER GAME
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SUKU KATA SISWA
KELAS I DI SDN JATIREJO

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
 2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

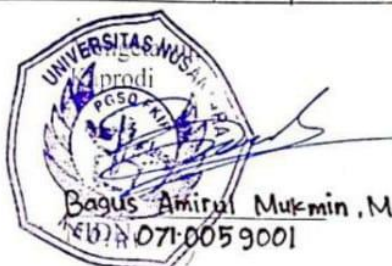
3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	20/2023	Bab 1	Latar Belakang Masalah	1 Kary
2	24/2023	Bab 1	Revisi	1 Kary
3	29/11/2023	Bab 1	Ae	1 Kary
4	20/12/2023	Bab 2	Revisi	1 Kary
5	3/2024	Bab 3	Revisi	1 Kary
6	8/2/2024	Bab 2	Ae	1 Kary
7	19/4/2024	Bab 3	Revisi	1 Kary
8	20/4/2024	Bab 3	Revisi	1 Kary
9	17/4/2024	Bab 3	Revisi	1 Kary
10	11/5/2024	Bab 3	Ae	1 Kary
11	24/6/2024	Bab 4	Revisi : hasil pengisian	1 Kary
12	25/6/2024	Bab 4	Ae	1 Kary
13	17/6/2024	Bab 5	Revisi	1 Kary
14	24/6/2024	Bab 5 + Abstrak	Bab 5 Ae, Abstrak revisi	1 Kary
15	2/7/2024	Abstrak + Daftar Pustaka	Ae	1 Kary

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	1/12/2023	BAB I	Teknik penulisan kerangka	Mully
2.	29/4/2024	BAB I	Identifikasi masalah.	Mully
3.	3/5/2024	BAB I	penyusunan masalah.	Mully
4.	6/5/2024	BAB I	ACC BAB I	Mully
5.	8/5/2024	BAB II	Kerangka kerangka.	Mully
6.	14/5/2024	BAB II	konten (Caption dan tabel).	Mully
7.	17/5/2024	BAB II	ACC BAB 2	Mully
8.	20/5/2024	BAB III	Cari referensi gambar ADDIE	Mully
9.	27/5/2024	BAB III	RUFS: Desain uji coba	Mully
10.	31/5/2024	BAB III	ACC BAB III	Mully
11.	27/6/2024	BAB IV	revisi	Mully
12.	28/6/2024	BAB IV	Revisi teknik ketikan.	Mully
13.	1/7/2024	BAB V	ACC	Mully
14.	3/7/2024	BAB V	ACC	Mully
15.	5/7/2024	Lampiran dan Abstrak	ACC	Mully



Kediri, 5 Juli 2024
Mahasiswa Ybs,

Mahesa Dwi A.
NPM 2014060265

LAMPIRAN 5
**PERMOHONAN VALIDASI MATERI DAN
MEDIA**

Kediri, 30 Mei 2024

Hal : Permohonan Validasi Instrumen penelitian
Lampiran : 1 bendel

Kepada

Yth. **Encil Puspitoningrum, M.Pd.**Universitas Nusantara PGRI Kediri
di tempat

Dengan hormat, dengan ini saya menyampaikan permohonan Validasi Instrumen Penelitian guna melengkapi proses dalam penyusunan skripsi. Saya mohon Ibu/Bapak berkenan menjadi Validator Instrumen Penelitian Skripsi atas nama :

Nama : Mahesa Dwi Andrianti
NPM : 2014060265
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 Di SDN Jatirejo
Dosen Pembimbing : 1. Ita Kurnia, M.Pd.
2. Wahyudi, M.Sn.

Demikian surat permohonan saya sampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I,



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN. 0701128306

Dosen Pembimbing II,



Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Peneliti,



Mahesa Dwi Andrianti
NPM. 2014060265

Kediri, 30 Mei 2024

Hal : Permohonan Validasi Instrumen penelitian
Lampiran : 1 bendel

Kepada

Yth. **Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

di tempat

Dengan hormat, dengan ini saya menyampaikan permohonan Validasi Instrumen Penelitian guna melengkapi proses dalam penyusunan skripsi. Saya mohon Ibu/Bapak berkenan menjadi Validator Instrumen Penelitian Skripsi atas nama :

Nama : Mahesa Dwi Andrianti
NPM : 2014060265
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 Di SDN Jatirejo
Dosen Pembimbing : 1. Ita Kurnia, M.Pd.
2. Wahyudi, M.Sn.

Demikian surat permohonan saya sampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Peneliti,



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN. 0701128306



Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001



Mahesa Dwi Andrianti
NPM. 2014060265

LAMPIRAN 6
**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI DAN
AHLI MEDIA**

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Pengembangan : **Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas.1 Di SDN Jatirejo**

Komponen : Suku Kata

Peneliti : Mahesa Dwi Andrianti

Validator : Encil Puspitoningrum, M.Pd

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 Di SDN Jatirejo**, maka melalui instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai instrument validasi serta masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kevalidan dari materi dalam bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak materi dalam bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam bahan ajar.
2. Mohon diberikan tanda *check list* (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwasemakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai denganketerangan sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
3. Mohon Bapak memberikan masukan/komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Adapun masukan yang Bapak berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Berikut ini angket validasi materi:

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Isi Materi						
1	Konsep materi yang sesuai dengan capain pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
3	Kemudahan materi untuk dipahami				✓	
4	Soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
Kebahasaan						
1	Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD (ejaan, istilah, dan tanda baca)				✓	
Total Skor						

Perhitungan skor maksimal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kevalidan media pembelajaran} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor yang diperoleh

TSh : Total skor total

Tabel 3.5 Kriteria kevalidan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat valid digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil

$40\% < p \leq 60\%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang valid	Kurang valid digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak valid	Tidak valid digunakan

Kritik dan Saran Perbaikan

Sistematisa penulisan modul.

.....

.....

.....

.....

Kediri, 7 Juni 2024
Validator Materi



Encil Puspitoningrum M.Pd
NIDN. 0719068703

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Pengembangan : **Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 Di SDN Jatirejo**

Komponen : Suku Kata

Peneliti : Mahesa Dwi Andrianti

Validator : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Media Pembelajaran *Snader Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 Di SDN Jatirejo**, maka melalui instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai instrument validasi serta masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kevalidan dari bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak materi dalam bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar.
2. Mohon diberikan tanda *check list* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwasemakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai denganketerangan sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
3. Mohon Bapak memberikan masukan / komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Adapun masukan yang Bapak berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Berikut ini angket validasi media:

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Media						
1	Kemudahan bahan media				✓	
2	Kemudahan media untuk disimpan					✓
3	Kemudahan media untuk digunakan				✓	
4	Penggunaan media dapat digunakan berulang kali				✓	
5	Tingkat keawetan media					✓
6	Ketepatan penempatan tampilan gambar				✓	
7	Ketepatan ukuran pada gambar					✓
8	Ketepatan penggunaan warna				✓	
9	Media mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					✓
Penggunaan Bahasa						
1	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
2	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					✓
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				✓	
4	Kesesuaian pemilihan warna huruf				✓	
Kemudahan Penggunaan Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran				✓	
Total Skor						

Perhitungan skor maksimal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kevalidan media pembelajaran} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor yang diperoleh

TSh : Total skor total

Tabel 3.5 Kriteria kevalidan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat valid digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang valid	Kurang valid digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak valid	Tidak valid digunakan

Kritik dan Saran Perbaikan

layak & sangat digunakan

Kediri, 31 Mei 2024

Validator Media



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

NIDN. 0710059001

LAMPIRAN 7
HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

NAMA : GINARTI, S.Pd.SD

SEKOLAH : SDN JATIREJO

No.	Pertanyaan	Jawaban
	Berapa jumlah siswa kelas 1 di SDN Jatirejo?	Siswa laki-laki 14 siswa perempuan. Jadi ada 27 siswa.
	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran?, jika pernah sebutkan mediana?	Pernah, mediana berupa PPT, video pembelajaran
	Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran apa?	Bahasa Indonesia
	Pada materi apa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Membaca suku kata
	Berapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca suku kata ?	Ada 10 siswa yang masih kesulitan membaca
	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi suku kata?	Sudah, tetapi berupa buku saja

LAMPIRAN 8
INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
GURU

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN (GURU)

NAMA : **GINARTI, S.Pd, SD**

SEKOLAH : **SD NEGERI JATIREJO**

PETUNJUK PENGISIAN

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan kondisi yang dialami saat ini.

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Berapa jumlah siswa pada kelas 1 ?	27
2.	Sebagian besar siswa kelas 1 lebih menyukai belajar secara individu / kelompok ?	Kelompok
3.	Menurut anda siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran apa?	Bahasa Indonesia
4.	Menurut anda apakah siswa merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran?	Iya
5.	Apakah anda pernah menggunakan model pembelajaran? (Jika pernah tolong di jelaskan)	pernah ceramah dan demonstrasi
6.	Pada saat pembelajaran berlangsung, apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran ? (Jika pernah berupa apa medianya)	Iya PPT, video pembelajaran
7.	Apakah media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memahami materi pembelajaran?	Iya
8.	Dalam menyampaikan materi suku kata, sumber belajar apa saja yang digunakan oleh guru?	Buku paket, LKS, media yang lain yang relevan
9.	Apakah siswa suka/senang belajar sambil bermain?	senang
10.	Jika dikembangkan media pembelajaran <i>snader game</i> pada materi suku kata , apakah bapak/ibu setuju ?	sangat setuju

LAMPIRAN 9
INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
SISWA

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN (SISWA)

NAMA :

SEKOLAH :

KELAS:

PETUNJUK PENGISIAN

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom Ya / Tidak.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Pada saat pembelajaran berlangsung Guru menggunakan Bahasa Indonesia.	27	
2.	Apakah kalian menyukai belajar secara berkelompok?	20	7
3.	Pada saat pembelajaran berlangsung pernah menggunakan media pembelajaran.	27	
4.	Apakah kalian masih kesulitan dalam membaca?	10	17
5.	Pada saat menjelaskan materi suku kata, apakah pernah menggunakan media?	27	
6.	Apakah kalian menyukai media pembelajaran yang menampilkan banyak gambar?	27	
7.	Apakah kalian lebih menyukai media pembelajaran yang berwarna terang ?	27	
8.	Apakah kalian menyukai belajar sambil bermain?		

LAMPIRAN 10
LEMBAR ANGKET GURU

LEMBAR ANKET GURU

NAMA : LOLA MAYA AMELIA

SEKOLAH : SD NEGERI 4 KLODAN

PETUNJUK PENILAIAN

Mohon diberikan tanda *check list* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkari sesuai dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Keamanan bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>					✓
2	Ketahanan dari media pembelajaran <i>snader game</i>				✓	
3	Kepraktisan dari bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>				✓	
4	Kejelasan gambar					✓
5	Kesesuaian warna,tulisan,dan gambar				✓	
6	Kemudahan penggunaan media <i>snader game</i>				✓	
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓	
2	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan media pembelajaran <i>snader game</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca				✓	
4	Kejelasan materi yang terdapat dalam media <i>snader game</i>				✓	
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran				✓	

Aspek Bahasa					
1	Kesesuaian Bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman peserta didik				✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
Total Skor					

Mengetahui
Guru/Kelas 1



LOLA MAYA

LEMBAR ANGKET GURU

NAMA :

SEKOLAH :

PETUNJUK PENILAIAN

Mohon diberikan tanda *check list* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang ditunjuk, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan aspek yang disebutkan sesuai dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Keamanan bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>				✓	
2	Ketahanan dari media pembelajaran <i>snader game</i>				✓	
3	Kepraktisan dari bahan yang digunakan pada media <i>snader game</i>				✓	
4	Kejelasan gambar					✓
5	Kesesuaian warna,tulisan,dan gambar				✓	
6	Kemudahan penggunaan media <i>snader game</i>					✓
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
2	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan media pembelajaran <i>snader game</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca				✓	
4	Kejelasan materi yang terdapat dalam media <i>snader game</i>				✓	
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran					✓

Aspek Bahasa					
1	Kesesuaian Bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman peserta didik			✓	
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
Total Skor					

Mengetahui
Guru Kelas 1



GINARTI, S.Pd.SD
NIP 198404282022212005

LAMPIRAN 11
LEMBAR ANGKET SISWA

**HASIL REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA KELAS 1
SDN 4 KLODAN**

NAMA :

KELAS :

PETUNJUK Pengerjaan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom Ya / Tidak.

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Aspek Media	Kemernarikan desain <i>papan snader game</i>	10	
		Kejelasan penggunaan Bahasa dalam media	10	
		Media <i>snader game</i> membuat suasana belajar lebih menyenangkan	10	
		Penggunaan media pembelajaran <i>snader game</i> dapat memotivasi semangat belajar siswa	10	
2	Aspek Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan mudah dikerjakan	6	4
		Kemudahan dalam memahami materi pelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran <i>snader game</i>	5	5
3	Aspek Materi	Materi mudah untuk dipahami	10	
		Materin menarik dan mudah dipelajari	10	

**HASIL REKAPITULASI ANGGKET RESPON SISWA KELAS 1 SDN
JATIREJO**

NAMA :

KELAS :

PETUNJUK Pengerjaan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom Ya / Tidak.

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Aspek Media	Kemenarikan desain <i>papan snader game</i>	27	
		Kejelasan penggunaan Bahasa dalam media	26	1
		Media <i>snader game</i> membuat suasana belajar lebih menyenangkan	27	
		Penggunaan media pembelajaran <i>snader game</i> dapat memotivasi semangat belajar siswa	21	6
2	Aspek Pembelajaran	Soal-soal yang disajikan mudah dikerjakan	18	9
		Kemudahan dalam memahami materi pelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran <i>snader game</i>	26	1
3	Aspek Materi	Materi mudah untuk dipahami	27	
		Materi menarik dan mudah dipelajari	25	2

LAMPIRAN 12
HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas 1 SDN 4 Klodan

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	AWP	60	80
2.	ABW	60	100
3.	EDL	80	80
4.	HAD	50	80
5.	IMS	70	90
6.	LSP	50	80
7.	LPZ	80	100
8.	MPP	50	80
9.	MZ	60	80
10	RDO	40	80
Jumlah Nilai		600	850
Rata - rata		60	85

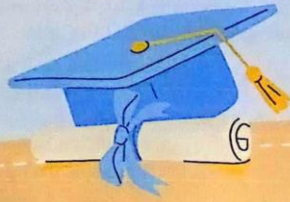
Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas 1 SDN Jatirejo

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	AAA	60	80
2.	AS	80	100
3.	AR	70	80
4.	AY	50	80
5.	AS	40	80
6.	BS	40	80
7.	CF	70	90
8.	CA	70	90
9.	DAI	50	90
10.	ENA	70	80
11.	FDN	60	90
12.	GSA	70	90
13.	ID	60	90
14.	IBP	40	80
15.	MN	40	80
16.	MW	70	90
17.	MY	70	90
18.	NN	80	100
19.	ND	50	80
20.	OA	80	100
21.	OEZ	60	80
22.	PB	80	90
23.	PN	80	90
24.	RPS	70	90
25.	SAZ	60	80
26.	TDK	40	80
27.	ZU	80	80
Jumlah Nilai		1690	2350
Rata-Rata		62	87

LAMPIRAN 13
PERANGKAT PEMBELAJARAN

MODUL AJAR

Bahasa Indonesia



Kelas 1 Sekolah Dasar



Disusun Oleh : Mahesa Dwi A.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Mahesa Dwi Andrianti
Institusi : SDN Jatirejo
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : 1 (Satu)
Fase : A
Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
2. Berkebhinekaan global
3. Bergotong royong
4. Bernalar kritis
5. Mandiri

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Modul Ajar
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Media Pembelajaran

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta Didik Reguler (27 Peserta Didik)

E. METODE PEMBELAJARAN

Game Based Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengenali suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari
2. Peserta didik dapat mengeja suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Belajar mengeja dan membaca suku kata dan kata sehari-hari

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian merasa sulit pada materi suku kata ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru Mengucapkan salam ketika masuk kedalam kelas
2. Guru menanyakan kabar siswa
3. Guru memimpin berdoa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung
4. Guru melakukan presensi
5. Guru melakukan apersepsi
"Apa yang kalian ketahui tentang suku kata"
6. Guru menyampaikan informasi tujuan kepada siswa
"Tujuan kita mempelajari materi pada hari ini supaya kalian dapat mengenali dan mengeja suku kata"

Kegiatan Inti

1. Guru memberikan bahan ajar kepada siswa.
2. Guru menjelaskan materi kepada siswa.
3. Guru menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
4. Guru memberikan buku petunjuk atau langkah-langkah penggunaan media pembelajaran.
5. Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
6. Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
7. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.
8. Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya.
9. Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru.
10. Guru memberikan soal LKPD kepada siswa.
11. Guru memberikan evaluasi terhadap siswa.

Kegiatan Akhir

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama pada materi suku kata
2. Guru memberikan refleksi dengan bertanya
 - Bagaimana dengan pembelajaran hari ini?
 - Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?
 - Pembelajaran apa yang kalian inginkan di pertemuan yang akan datang?
3. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan mengucapkan salam

E. ASESMEN PENILAIAN

- Asesmen Diagnostik : observasi
- Asesmen Formatif : Latihan soal
- Asesmen Sumatif : Soal evaluasi pendalaman materi

F. INSTRUMEN PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi

Aspek	Sub Indikator Aspek
Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. 2. Bersikap baik, bertanggung jawab dan sopan santun dalam pembelajaran berlangsung. 3. Menghargai teman yang berbeda agama.
Berkebhinekaan global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak membeda-bedakan teman. 2. Menghargai setiap perbedaan yang ada di lingkungan sekolah. 3. Menerapkan sikap toleransi.
Bergotong Royong	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu teman yang sedang kesusahan. 2. Membersihkan kelas/piket kelas.

2.			Ejaan suku kata yang benar pada gambar sayur disamping adalah?.....	A	PG	10
3.			Pemenggalan ejaan suku kata "sepeda" yang benar adalah?.....	C	PG	10
4.	Suku Kata	Ejaan Suku kata	Hallo, namaku Putri. Umur aku enam tahun. Aku suka makan coklat. Bagaimana ejaan suku kata "Cokelat" yang benar?.....	C	PG	10
5.			Pemenggalan ejaan suku kata "Kuda" yang benar adalah?.....	B	PG	10
6.			...-yam Suku kata yang tepat pada gambar disamping adalah?.....	C	PG	10
7.			Ejaan suku kata yang benar pada gambar hewan disamping adalah?.....	C	PG	10
8.			Pilihlah ejaan yang benar dari gambar disamping!	C	PG	10
9.			Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?.....	B	PG	10
10.			...-cak Suku kata yang tepat pada gambar disamping adalah?.....	B	PG	10

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$


- **Penilaian Keterampilan**
Bentuk penilaian : observasi dan tes




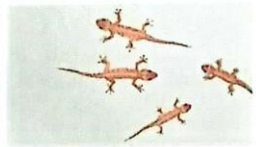
Instrument penilaian : rubrik penilaian pengetahuan

Aspek	Skor			
	Sangat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kemampuan peserta didik menjeja suku kata dengan gambar-gambar yang sudah disajikan maksimal 5 gambar.	Kemampuan peserta didik menjeja suku kata dengan gambar-gambar yang sudah disajikan minimal 5 gambar.	Kemampuan peserta didik menjeja suku kata dengan gambar yang sudah disajikan.	Kemampuan peserta didik menjeja suku kata dengan gambar yang sudah disajikan.	Peserta didik belum bisa menjeja suku kata dengan gambar yang sudah disajikan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

• Soal Post-Test

No	Pertanyaan	jawaban
1	Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?..... A. Bu-ru-ng B. Ma-ta C. Bu-ng-a	B
2	 Ejaan suku kata yang benar pada gambar sayur disamping adalah?..... A. Sa-wi B. S-a-wi C. Saw-i	A
3	Pemenggalan ejaan suku kata "sepeda" yang benar adalah?..... A. Da-pe-sa B. Pe-da-sa C. Se-pe-da	C
4	Hallo, namaku Putri. Umur aku enam tahun. Aku suka makan cokelat. Bagaimana ejaan suku kata "Cokelat" yang benar?..... A. Co-kel-at B. Coke-lat C. Co-ke-lat	C
5	Pemenggalan ejaan suku kata "Kuda" yang benar adalah?.....	B

	A. Da-ku B. Ku-da C. Ad-uk	
6	 <p>...-yam</p> <p>Suku kata yang tepat pada gambar disamping adalah?.....</p> <p>A. B B. U C. A</p>	C
7	 <p>Ejaan suku kata yang benar pada gambar hewan disamping adalah?.....</p> <p>A. R-u-s-a B. R-us-a C. Ru-sa</p>	C
8.	 <p>Pilihlah ejaan yang benar dari gambar disamping!</p> <p>A. Pencil B. Pensel C. Pensil</p>	C
9	<p>Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?.....</p> <p>A. Bu-ru-ng B. Ma-ta C. Bu-ng-a</p>	B
10	 <p>....-cak</p> <p>Suku kata yang tepat pada gambar disamping adalah?.....</p> <p>A. Co B. Ci C. Ca</p>	B

• Soal Pre – Test

1. Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?.....
 - a. Be – ca – k
 - b. Be – cak
 - c. B – e – c – a – k

2. Pemenggalan ejaan suku kata “pepaya” yang benar adalah ?.....
 - a. Pe – pa – y – a
 - b. Pepa – ya
 - c. Pe – pa – ya
3. Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?.....
 - a. Se – mut
 - b. Bu – ru – ng
 - c. a, b jawaban benar semua.
4. Pemenggalan ejaan suku kata “ Serigala’ yang benar adalah?.....
 - a. Seri – gala
 - b. Se – ri – gala
 - c. Se -ri – ga – la
5. a. Bo – ne – ka
 b. S – e – patu
 c. Peng – ha – pus
 Pemenggalan ejaan suku kata pada kata di atas yang benar adalah?.....
 - a. a,b dan c
 - b. b dan c
 - c. a dan d
6. Dibawah ini ejaan suku kata yang benar adalah?.....
 - a. Se – mang – ka
 - b. De – lima
 - c. D – u – k – u
7. Pemenggalan ejaan suku kata “ Kelengkeng” yang benar adalah?
 - a. Keleng – keng
 - b. Ke – leng – keng
 - c. Ke – leng – ke – ng
8. a. K – u – d – a
 b. Ku – tu
 c. Me – lo – n
 Pemenggalan ejaan suku kata yang salah pada kata di atas adalah?.....
 - a. c dan a
 - b. b dan c
 - c. a, b, dan c
9. a. Bu – a – ya
 b. Ti – ku – s
 c. Sa – pi
 Pemenggalan ejaan suku kata yang salah pada kata di atas adalah ?
 - a. c
 - b. a, b dan c
 - c. a dan b

10. Pemenggalan ejaan suku kata “Polisi” yang benar adalah ?

- a. Po – li – si
- b. Pol – isi
- c. Po – li – s – i

Mengetahui

Guru Kelas 1



GINARTI, S.Pd.SD

NIP 19840428202212005

Mahasiswa



MAHESA DWI ANDRIANTI

NPM 2014060265

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN Jatirejo



ERPIN ITA SISKAWATI, M.Pd

NIP 198109192006042030

BAHAN AJAR











Pengertian Suku Kata

Suku kata adalah cara pengenalan huruf kepada siswa dengan merangkaikan suku kata menjadi huruf dan akhirnya menjadi kata untuk menunjukkan bahwa membaca merupakan kesatuan kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

Contoh Suku Kata

Suku kata diawali dengan pengenalan suku kata dan dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Dalam suku kata ini anak tidak perlu mengenal huruf satu persatu, namun akan diperkenalkan seperti ba, bi, bu, be, bo. ca, ci, cu, ce, co. dan seterusnya. Suku kata tersebut dirangkai menjadi kata-kata bermakna sebagai contoh:

Tabel Contoh Suku Kata

 Ba - tu	 Ca - bai
 Bin - tang	 Ci - cak
 Bu - ku	 Cu - mi
 Be - la - lang	 Ce - ri
 Bo - la	 Co - ke - lat

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Y. T., Ardyaputri, S. R., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2022). Penerapan Metode Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Sd Sunan Giri Ngebruk. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 780-785.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2428>
- <https://www.canva.com/projects>



Lembar Kerja Peserta Didik



Nama

Kelas

Kelompok

Belajar Suku Kata

Lengkapi suku kata di bawah ini. Tulislah dengan jawaban yang tepat.



bumi

ku

mi



ku__

wi

ti

su__

do

ru



ro__

da

li



ki__

la

ga



ka__

su

ca

Belajar Suku Kata

Lengkapi suku kata di bawah ini. Tulislah dengan jawaban yang tepat.



kaca

la

ca



gi__

ta

mi



ma__

pi

gi



me__

ra

wi



ku__

ku

ci



le__

lon

ce

LAMPIRAN 14
HASIL PLAGIASI

MAHESA_DWI_ANDRIANTI

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
2	unimuda.e-journal.id Internet Source	2%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	publisher.kodogutrainner.com Internet Source	1%
7	jurnal.ciptamediaharmoni.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	media.neliti.com Internet Source	1%

LAMPIRAN 15

DOKUMENTASI

SISWA KELAS 1 SDN 4 KLODAN



Menjelaskan cara pengerjaan *pre-test*



Menjelaskan cara pengerjaan *pre-test*



Membagikan soal *pre-test*



Membagikan soal *pre-test*



Mengerjakan soal *pre-test*



Foto bersama setelah kegiatan



Memberikan penjelasan sebelum pengisian *need assesment* siswa



Membagikan *need assesment* kepada siswa



Menjelaskan materi kepada siswa



Membentuk kelompok



Menjelaskan cara penggunaan media



Siswa menggunakan media pembelajaran

--	--