

**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,



DJ. 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.....	iii
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.....	Error! Bookmark not defined.
A. Hakikat Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Ciri – ciri Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3. Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4. Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
C. Snader Game.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Snader Game.....	Error! Bookmark not defined.
2. Kelebihan Snader Game	Error! Bookmark not defined.
3. Kelemahan Snader Game	Error! Bookmark not defined.
4. Kriteria Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
D. Hakikat Keterampilan Membaca	Error! Bookmark not defined.

1.	Pengertian Keterampilan Membaca.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Manfaat Keterampilan Mmembaca	Error! Bookmark not defined.
3.	Penyebab Rendahnya Membaca	Error! Bookmark not defined.
E.	Kajian Materi Suku Kata.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Capaian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.	Pengertian Suku Kata	Error! Bookmark not defined.
3.	Contoh Suku Kata.....	Error! Bookmark not defined.
F.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
G.	Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B.	Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Tahap Analisis (Analysis).....	Error! Bookmark not defined.
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.	Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.	Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D.	Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
4.	Desain Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
5.	Subjek Uji Coba Skala Luas	Error! Bookmark not defined.
6.	Subjek Uji Coba Skala Terbatas	Error! Bookmark not defined.
E.	Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
7.	Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
8.	Validasi Instrumen	Error! Bookmark not defined.
G.	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
9.	Analisis Data Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
10.	Analisi Data Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
3.	Analisis Data Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
H.	Norma Pengujian	Error! Bookmark not defined.
11.	Norma Pengujian Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
12.	Norma Pengujian Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
13.	Norma Pengujian Keeefektifan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Hasil Pengumpulan Data Awal Pengembangan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

B.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C.	Saran.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 1 CP dan TP Bahasa Indonesia Kelas 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Lembar Angket Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Lembar Angket Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi soal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Perbedaan Desain Awal dan Akhir Modul	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Angket Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Akhir Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Skala Luas ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-Test....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Perbedaan Desain awal dan Desain Akhir pada Papan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Gambar dan Warna Snader Game	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kartu..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Buku Panduan ..	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Tampilan Papan Snader Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Tampilan Gambar Snader Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Tampilan Gambar Kartu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Tampilan Buku Panduan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Tampilan Papan Snader Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Tampilan Gambar Snader Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Tampilan Gambar Kartu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Tampilan Buku Panduan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Kritik dan Saran Perbaikan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 LEMBAR PENGAJUAN JUDUL..... **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 2 SURAT PENELITIAN DARI LPPM **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 3 SURAT KETERANGAN DARI TEMPAT PENELITIAN . **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 4 BERITA ACARA KEMAJUAN BIMBINGAN **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 5 PERMOHONAN VALIDASI MATERI DAN MEDIA **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 6 LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 7 HASIL WAWANCARA DENGAN GURU ... **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 8 INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN GURU **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 9 INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 10 LEMBAR ANGKET GURU **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 11 LEMBAR ANGKET SISWA **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 12 HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 13 PERANGKAT PEMBELAJARAN..... **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 14 HASIL PLAGIASI..... **Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 15 DOKUMENTASI **Error! Bookmark not defined.**

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, disetiap 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 tuntut 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.