

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNAKDER GAME*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGANALISIS DONGENG PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

HANI MATUS FARIKA
NPM: 2114060091

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

HANI MATUS FARIKA
NPM: 2114060091

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA SNAKDER GAME BERBASIS KEARIFAN
LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGANALISIS DONGENG PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

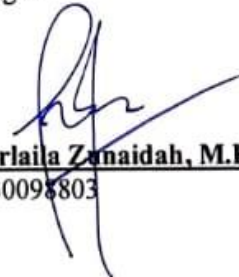
Tanggal: 10 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Pembimbing II



Farida Nurlaila Zanaidah, M.Pd.
NIDN. 0730098803

Skripsi oleh:

HANI MATUS FARIKA

NPM: 2114060091

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNKDER GAME* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGANALISIS DONGENG PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

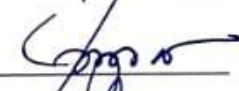
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. |  |
| 2. Penguji I | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. |  |
| 3. Penguji II | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. |  |

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Hani Matus Farika
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/24 Agustus 2002
NPM : 2114060091
Fak./Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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 yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2025
Yang Menyatakan



HANI MATUS FARIKA
NPM. 2114060091

MOTTO

Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah

(Q.S Al-Insyirah: 05-06)

Lakukan sesuatu hal dengan senang dan jangan terlalu dipikirkan agar yang kamu lakukan tidak menjadi sebuah beban.

(Moch. Alvian.R.)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan banyak kekuatan kepada saya, sehingga dapat terselesaikannya karya ini meskipun peneliti masih banyak mengeluh kepada-Nya
2. Kepada suamiku, Moch. Alvian Rahmadhani, seseorang yang berjasa atas terselesaikannya karya ini, banyak pengorbanan tenaga, materil dan waktu. Terimakasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah peneliti selama pengerjaan karya ini, Terimakasih sudah selalu mengusahakan fasilitas yang peneliti gunakan selama pengerjaan karya ini, Terimakasih atas banyak camilan yang sudah diusahakan kapanpun waktunya agar peneliti bersemangat kembali dalam pengerjaan karya ini, Terimakasih sudah selalu bekerja dengan keras agar peneliti tidak kekurangan dalam penyelesaian karya ini. Semoga peneliti panjang umur dan sehat selalu agar bisa membersamai setiap proses sampai nanti berada di titik dimana mengingat perjalanan yang hebat ini terasa ringan.
3. Kedua orang tua saya Ibu Winarsih dan Bpk. Yusmanto terimakasih atas segala doa dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya ini. Terimakasih juga atas segala pengorbananan Bapak dan Ibu yang selalu mengusahakan putri satu satunya mendapatkan pendidikan yang layak. Semoga Allah selalu memanjangkan umur Bapak dan Ibu, Sehat selalu orang tuaku.
4. Yang tak kalah luar biasanya terimakasih Ibu, Bapak mertua dan adik ipar saya, Ibu Yunita, Bpk. Waluyo dan Adek Fahri atas doa dan dukungan kepada peneliti. Terimakasih atas segala support yang selalu diberikan kepada peneliti terutama Ibu Yunita yang selalu mengusahakan kenyamanan peneliti sehingga dapat terselesaikannya karya ini. Sehat selalu dan panjang umur Ibu Nita dan Bapak Yo.
5. Kepada seluruh saudara yang menjadi penghibur peneliti ketika suntuk mengerjakan karya ini. Terimakasih atas kehadiran kalian peneliti merasa

lebih semangat lagi ketika rasa capek bosan menghantui dalam pengerjaan karya ini.

6. Kedua Pembimbing saya Ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd dan Ibu Farida Nulaila Zunaida, M.Pd. terimakasih atas bimbingan, kritik dan saran selama pengerjaan karya ini, tanpa beliau pasti karya ini mengalami keterlambatan. Semoga Allah membalas kebaikan yang Ibu Alfi dan Ibu Farida.
7. Teman peneliti yang ada 7 orang terimakasih untuk masa-masa indah selama perkuliahan tanpa mereka pasti kehidupan perkuliahan terasa berat, selama pengerjaan karya ini menjadi lebih ringan juga karena canda tawa mereka.

ABSTRAK

Hani Matus Farika: Pengembangan Media *Snakder Game* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Dongeng Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci: Berbasis Kearifan Lokal Kediri, Dongeng, *Snakder Game*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menganalisis peserta didik pada materi teks sastra khususnya dongeng, terutama pada unsur instrinsik dongeng selain itu, kecenderungan peserta didik sekolah dasar terhadap gadget terutama budaya luar yang tidak tersaring secara baik menjadi fokus peneliti. Berdasarkan permasalahan tersebut dikembangkan media pembelajaran yang menyenangkan berbasis game agar permasalahan pembelajaran dongeng khususnya kemampuan menganalisis bisa teratasi. Disamping itu peneliti mengembangkan media game konkrit tersebut berbasis kearifan lokal daerah Kediri agar mengurangi kecenderungan peserta didik terhadap gadget dan menambah ketertarikan peserta didik terhadap budaya lokal khususnya Kediri.

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Ploso dan SDN Jugo II, dengan subjek uji coba terbatas 7 peserta didik pada masing-masing sekolah dan uji coba luas 35 peserta didik yang terdiri dari 22 peserta didik SDN Ploso sebagai kelas eksperimen dan 13 peserta didik SDN Jugo II sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu (1) angket validasi media dan materi, (2) menggunakan pre-test dan post-test pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang hasil data diolah menggunakan SPSS untuk diuji pra-syarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. (3) angket respon guru dan peserta didik.

Melalui kevalidan ahli media dan ahli materi, media video animasi pembelajaran mendapatkan hasil sebesar 82% dan 89%. Presentase tersebut dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan untuk uji coba. Pada hasil keefektifan pada uji coba terbatas dan uji coba luas dengan uji terbatas 14 peserta didik dan uji luas 35 peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok control dan eksperimen kelompok control berjumlah 13 peserta didik dan kelompok eksperimen 22 peserta didik mendapatkan hasil presentase 96% untuk kelas eksperimen yang artinya sangat efektif dan 60% untuk kelas control yang artinya kurang efektif. Nilai yang signifikan (2-tailed) yang diperoleh Uji-T adalah $p < 0,05$ yaitu 0.002 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dengan post-test. Pada Uji N-Gain juga menyatakan 6 peserta didik dengan indeks tinggi mencapai 27% pada kelas eksperimen dan 0% pada kelas control. Selanjutnya melalui angket respon peserta didik memperoleh rata-rata presentase 84% dan angket respon guru mendapatkan presentase sebesar 98%. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri sudah praktis digunakan.

Media *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan Valid, efektif dan praktis untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Snakder Game Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Dongeng Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr.Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahapeserta didik.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi dukungan.
5. Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi dukungan.
6. Linda Dwiyaniti, M.Pd selaku validator media snakder game berbasis kearifan lokal Kediri
7. Encil Puspitoningrum, M.Pd selaku validator materi dongeng
8. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah serta guru SD Negeri Ploso dan Jugo 2 yang telah memberi ijin untuk penelitian.
10. Kepada keluarga yang telah memberikan doa kepada anaknya agar Skripsi ini segera selesai.

11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri,



HANI MATUS FARIKA
NPM. 2114060104

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori.....	13
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	13
2. Kemampuan Analisis	16
3. Dongeng.....	21
4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar.....	30
5. Hakikat Media pembelajaran	32
6. Media Snakder game	48
7. Hakikat Kearifan Lokal	51
8. Macam-Macam kearifan Lokal Kediri yang Digunakan sebagai Tema Media Ular Tangga	53
9. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran	68

C. Kerangka Berpikir	72
BAB III METODE PENELITIAN.....	66
A. Model Pengembangan	66
B. Prosedur Pengembangan	67
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	68
2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	69
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	70
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	74
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	74
C. Desain Pengembangan	74
1. Desain Pengembangan Produk	93
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	77
1. Tempat Pengembangan	77
2. Waktu Pengembangan	77
E. Teknik Pengumpulan Data	78
1. Pengembangan Instrumen	78
2. Validasi Instrumen	84
F. Teknik Analisis Data	85
1. Tahap – tahap analisis data	85
2. Norma Pengujian	91
G. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	95
A. Data Produk Hasil Pengembangan	95
1. Analysis (Analisis)	95
2. Design (Desain)	103
3. Development (Mengembangkan)	109
4. Implementation (Implementasi)	112
5. Evaluation (Evaluasi)	115
B. Data Uji Coba	116
1. Uji Coba Skala Kecil	116
2. Uji Coba Skala Besar	120
C. Analisis Data	122

1. Analisis Kebutuhan.....	122
2. Analisis Kevalidan.....	134
3. Analisis Keefektifan	139
D. Revisi Produk	156
E. Kajian Produk Akhir	157
1. Deskripsi Produk Akhir	158
2. Prinsip, Keunggulan, Inovasi (Novelti) dan Kelemahan Produk...	158
3. Faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Media	161
4. Landasan Teoritis Pengembangan Produk.....	161
BAB V PENUTUP.....	163
A. Simpulan	163
B. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN.....	168

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V	15
Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Menganalisis	21
Tabel 3. 1 Pretest-Posttest Control Group Design	95
Tabel 3. 2 Waktu Pengembangan.....	77
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data	78
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Wawancara Guru	79
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Kepala Sekolah	80
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Need assesment Guru	80
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Need assesment Peserta didik.....	81
Tabel 3. 8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	82
Tabel 3. 9 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 3. 10 Instrument Tes Tulis	83
Tabel 3. 11 Lembar Angket Respon Guru	84
Tabel 3. 12 Lembar Angket Respon Peserta Didik (Sudjana & Rivai, 1992)	84
Tabel 3. 13 Kategori Skala Kebutuhan	85
Tabel 3. 14 Kategori Skor Kevalidan Produk	86
Tabel 3. 15 Kriteria Kevalidan Produk	87
Tabel 3. 16 Kriteria Keefektifan Produk.....	88
Tabel 3. 17 Kategori Skor Kepraktisan.....	90
Tabel 3. 18 Kriteria Kepraktisan Produk	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Candi Surawana.....	53
Gambar 2. 2 Bukit Dhoho Indah.....	54
Gambar 2. 3 Bendungan Waru Turi.....	54
Gambar 2. 4 Wisata Sumber Agung	55
Gambar 2. 5 Candi Tondowongso	55
Gambar 2. 6 Air Terjun Sumber Jodo.....	56
Gambar 2. 7 Sumber Suko	57
Gambar 2. 8 Desa Wisata Jambu	57
Gambar 2. 9 Waduk Siman	58
Gambar 2. 10 Wisata Kampung Layer.....	59
Gambar 2. 11 Goa Jegles	59
Gambar 2. 12 Air Terjun Dholo.....	60
Gambar 2. 13 Taman Ngadiluwih.....	61
Gambar 2. 14 Gunung Kelud	61
Gambar 2. 15 Simpang Lima Gumul Kediri.....	62
Gambar 2. 16 Sendang Tirto Kamandanu.....	62
Gambar 2. 17 Crop Cricle	63
Gambar 2. 18 Kampung Inggris Pare.....	63
Gambar 2. 19 Gronjong Wariti	64
Gambar 2. 20 Sumber Ubalan.....	64
Gambar 2. 21 Candi Dorok	65
Gambar 2. 22 Taman Purwoasri	66
Gambar 2. 23 Melta Waterland.....	66
Gambar 2. 24 Goa Maria Pusharang	67
Gambar 2. 25 Tirta Mentari	67
Gambar 2. 26 Situs Ndalem Podjhok.....	68
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Model ADDIE Sugiyono (2023).....	67
Gambar 3. 2 Desain uji coba skala kecil Menurut (Sugiyono, 2023)	94
Gambar 4. 1 Desain uji coba skala kecil Menurut (Sugiyono, 2023)	113
Gambar 4. 2 Desain uji coba skala kecil Menurut (Sugiyono, 2023)	117

Gambar 4. 3 Komentar Validator Materi	135
Gambar 4. 4 Komentar Validator Media.....	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Pengajuan Judul	169
Lampiran 2: Lembar Berita Acara Bimbingan.....	172
Lampiran 3: Surat Izin Validasi Media.....	174
Lampiran 4: Surat Izin Validasi Materi	175
Lampiran 5: Lembar Validasi Media	175
Lampiran 6: Perangkat Pembelajaran	182
Lampiran 7: Lembar Angket Respon Guru.....	236
Lampiran 8: Hasil Pre-Test Post-Test Uji Coba Kelas Kecil.....	244
Lampiran 9: Hasil Pre-Test Post-Test Kelas Kontrol Uji Coba Skala Besar	245
Lampiran 10: Hasil Pre-Test Post Test Kelas Eksperimen Uji Coba Skala Besar	246
Lampiran 11: Surat Pengantar Penelitian.....	247
Lampiran 12: Surat Pemanfaatan Produk	250
Lampiran 13: Dokumentasi Kegiatan Penelitian	251
Lampiran 14: Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	252
Lampiran 15: Need Assesment.....	253

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan untuk menata penggunaan bahasa Indonesia dan menjaga kelestarian bahasa Indonesia yang murni sesuai dengan kaidah kebahasaan (Krissandi *et al.*, 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan harus bisa disesuaikan dengan situasi yang akan dihadapi peserta didik saat berkomunikasi menggunakan kemampuan berbahasanya. (Anwar & Syaputra, 2022; Farhrohman, 2017; A. P. Wulandari *et al.*, 2023). Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu peningkatan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran. Selain itu guru juga harus memahami bahwa berkomunikasi dapat dilatihkan dalam bahasa dengan keterampilan berpikir sistematis, terkontrol, empiris dan kritis. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. (Ali, 2020).

Kemampuan menganalisis merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan analisis peserta didik adalah kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian yang lebih kecil dan menemukan hubungannya satu sama lain (Agoestanto *et al.*, 2019). Kemampuan menganalisis selain dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas kemampuan menganalisis juga dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Alber &

Hermaliza, 2020) bahwa, melalui pembelajaran menganalisis di kelas peserta didik nantinya diharapkan mampu menerapkan pembelajaran tersebut di luar kelas. Meskipun kemampuan menganalisis penting dimiliki oleh peserta didik, Melalui data *need assessment* kemampuan, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menganalisis. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam menganalisis disebabkan oleh kurangnya pemahaman dasar dan kemampuan menganalisis yang rendah (Firdausi *et al.*, 2021). Guna menyikapi permasalahan tersebut salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan pembiasaan berpikir kritis. Hal ini selaras dengan penelitian (Aziz, 2021) bahwa kemampuan menganalisis peserta didik yang rendah diatasi dengan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta melalui pembiasaan berpikir kritis melalui rasa ingin tahu.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan empat aspek tersebut salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia aspek menulis adalah materi teks dongeng. (Nugroho, 2017) berpendapat bahwa dongeng merupakan cerita yang hanya menceritakan suatu peristiwa dari keseluruhan yang dialami pelakunya semasa hidupnya. (Wijoko dan Hidayat, 2017) menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita fiksi atau rekaan yang bersifat imajinatif dan biasanya disampaikan secara turun-temurun secara lisan dari generasi ke generasi. (Hidayati, 2019) mengatakan bahwa dongeng merupakan suatu cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh si empunya cerita dan bersifat khayalan atau imajinatif. (Thahar, 2013) berpendapat bahwa dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan sering kali bersifat menghibur serta mengandung pelajaran moral. (Suroto, 1989) menjelaskan dongeng merupakan suatu karangan prosa yang berisikan cerita dari suatu peristiwa kehidupan manusia yang menjadi tokoh atau pelaku dalam cerita tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah suatu cerita rekaan yang bersifat khayalan dan tidak benar-benar terjadi, biasanya diwariskan secara lisan, serta bertujuan untuk menghibur dan menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai kehidupan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SDN Jugo II dan SDN Ploso, materi dongeng kurang digemari karena materi tersebut dirasa terlalu familiar di kalangan peserta didik sekolah dasar ditambah penyajian materi yang kurang kreatif menjadikan timbul kebosanan pada saat pembelajaran berdasarkan hal tersebut perlu disikapi dengan mengembangkan sebuah pembelajaran yang kreatif melalui media pembelajaran salah satunya.

Berdasarkan observasi di SDN Jugo II dan SDN Ploso pada Selasa, tanggal 7 Mei 2024, penguasaan analisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso masih rendah dan kemampuan menjawab pertanyaan yang spontan diberikan oleh guru masih tergolong rendah hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang memiliki kemampuan pemikiran analitis. Hal tersebut dibuktikan dengan *need assesment* kemampuan yang rendah serta wawancara beberapa peserta didik dan guru yang menyatakan bahwa kesulitan memahami materi menganalisis dongeng. Peserta didik kesulitan menganalisis informasi dari dongeng karena pembelajaran yang monoton dan membosankan serta kurang interaktif, sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. (Diyana *et al.*, 2024). Minat peserta didik dalam pembelajaran menganalisis dongeng masih kurang. Melalui wawancara dari guru hal tersebut disebabkan karena (1) pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru tanpa bantuan media yang interaktif (2) guru tidak terbiasa menentukan media pembelajaran yang cocok pada materi menganalisis dongeng. Berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran dirasa membosankan bagi peserta didik, sehingga materi kurang terserap dengan baik dikarenakan konsentrasi peserta didik rendah. Guna menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta interaktif. Hal ini selaras dengan penelitian (Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan.

Penguasaan materi dongeng di SDN Jugo 2 dan SDN Ploso masih tergolong rendah berdasarkan hasil observasi dan dibuktikan dengan hasil angket yang menyatakan bahwa 35 dari 49 peserta didik yang mengungkapkan bahwa kurangnya motivasi belajar mereka khususnya pada

materi dongeng. Kurangnya motivasi peserta didik pada pembelajaran dongeng disebabkan kurang menariknya pembelajaran dikelas sehingga peserta didik merasa kurang termotivasi pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi dongeng.

Kemampuan menganalisis peserta didik di beberapa mata pelajaran masih tergolong rendah salah satunya pada materi dongeng. Kemampuan analisis dongeng menunjukkan presentase 62,3% yang artinya hasil belajar peserta didik berada pada interval 41-65% menurut kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) masih ada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, sehingga remedial di bagian yang diperlukan.

Selain observasi, juga dilakukan wawancara dengan guru. Melalui wawancara dengan guru diperoleh hasil bahwa hasil proses pembelajaran di kelas V SDN Jugo 2 dan SDN Ploso banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang diajarkan. Guru menyatakan bahwa beberapa peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan secara langsung. Guru juga menyatakan banyak peserta didik yang kesulitan jika diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan menghubungkan dan membedakan. Guru juga menyatakan bahwa salah satu faktor kurangnya hasil belajar peserta didik khususnya pada materi dongeng disebabkan karena kebosanan dan kurangnya motivasi peserta didik terhadap pembelajaran karena dirasa membosankan. Guru juga berharap ada media pembelajaran yang menyenangkan namun materi yang diajarkan juga tetap tercapai misalnya melalui permainan.

Pembelajaran menyenangkan di dalam kelas memerlukan bantuan media pembelajaran *non gadget* yang dipadukan dengan *game* atau permainan. Permainan interaktif atau biasa disebut dengan *game* diperlukan dalam pembelajaran jenjang sekolah dasar di masa *gadget* sekarang (Andriyani *et al.*, 2021; Marpaung, 2018). Salah satu dampak terlalu banyak bermain gadget adalah terpapar oleh budaya luar yang tidak sesuai dengan jati diri bangsa. Salah satu dampak bermain gadget bagi peserta didik adalah masuknya budaya luar kedalam jati diri peserta didik (Erwin & Yarmis, 2021; Rahayu *et al.*, 2023). Berdasarkan hasil angket peserta didik

cenderung tertarik dengan budaya luar, sehingga untuk mengalihkan peserta didik dari dampak negatif bermain *gadget* yaitu, perlu pengenalan budaya sendiri melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang dipadukan dengan kearifan lokal setempat. Pengenalan kearifan lokal setempat melalui pembelajaran salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *game* bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dipadukan dengan kearifan lokal. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Kediri guna menyikapi permasalahan pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik serta maraknya budaya luar melalui *gadget*. Memadukan media pembelajaran dengan kearifan lokal setempat meningkatkan minat peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas (Miftah, 2013). Jadi mengkolaborasikan kearifan lokal setempat dengan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran karena peserta didik familiar dengan media yang digunakan.

Berdasarkan penuturan guru kelas V, media pembelajaran *snakder game* yang dipadukan dengan kearifan lokal Kediri memiliki manfaat dan keuntungan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia jenjang sekolah dasar khususnya kelas V. Media pembelajaran *snakder game* merupakan media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan ular tangga yang peneliti kembangkan dari segi bentuk dan tema yang berbeda dari ular tangga pada umumnya. Media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran 1). meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia 2). menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal khususnya Kediri. Statement ini didukung oleh (A. P. Wulandari *et al.*, 2023; F. Wulandari & Rahayu, 2022) Media pembelajaran ular tangga dimainkan dalam pembelajaran memberikan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri memiliki keuntungan dalam pembelajaran bahasa Indonesia 1). Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif 2).

Penggunaan waktu yang efisien 3). Mengurangi kebosanan dalam pembelajaran 4) mudah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Statement ini didukung oleh (Wati, 2021; F. Wulandari & Rahayu, 2022) media pembelajaran ular tangga mempunyai keuntungan dalam pembelajaran diantaranya menyenangkan, fleksibel, dan interaktif.

Media pembelajaran ular tangga cocok diterapkan di sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang sudah diteliti sebelumnya. Beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian media ini dan terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Elvira Qorry Malinda, Dr. Hendratno, 2023) yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar pada penelitian tersebut menyatakan bahwa efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 91%. Penelitian kedua milik (Asih & Muslim, 2023) yang berjudul (Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh) menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut praktis digunakan didalam kelas. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, namun masih belum ada yang meneliti terakit kompetensi peserta didik dalam menganalisis paparan dongeng dan masih jarang yang memadukan permainan ular tangga dengan kearifan lokal setempat. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga (*snakder game*) berbasis kearifan lokal Kediri guna meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng.

Peneliti mengembangkan permainan ular tangga menjadi media pembelajaran interaktif berbasis game. Media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri merupakan media pembelajaran ular tangga yang peneliti kembangkan dari segi bentuk, tema dan warna. Media pembelajaran *snakder game* memiliki beberapa kebaharuan diantaranya 1). Dari segi tema, ular tangga pada umumnya memiliki background dengan warna polos, *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri nantinya background akan bertemakan kearifan local Kediri yang mengangkat

potensi 26 kecamatan yang ada di kabupaten Kediri; 2). Dari segi bentuk, ular tangga pada umumnya 2D, *snakder game* nantinya akan berbentuk 3D karena dikombinasikan dengan papan 3D mirip papan lipat; 3). Dari segi cara bermain, ular tangga pada umumnya dimainkan dengan pola bergantian dan berjalan sesuai dadu, *snakder game* nantinya tiap kotaknya akan ada kode *gift*, soal, dan *zonk*, pola permainannya mirip namun peneliti kembangkan dengan tiap peserta didik yang mendapat salah satu dari ketiga kode wajib melaksanakannya sesuai pada arahan pada kartu yang sudah disediakan dan hanya peserta didik yang mampu menjawab soal yang diberikan pion untuk lanjut ke kotak berikutnya sesuai dadu; 4). Ular tangga pada umumnya tidak ada papan skor, media *snakder game* dilengkapi dengan papan skor untuk menandai poin tiap peserta didik; 5) pion ular tangga pada umumnya berbentuk kecil polos, pion media *snakder game* terdapat tanda untuk menandai pion milik tiap kelompok peserta didik.

Berdasarkan pemikiran diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan Research and development (RnD) dengan judul **“Pengembangan Media *Snakder game* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Dongeng Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, batasan masalah yang diberikan oleh peneliti agar lebih terfokus dan terarah ialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri.
2. Materi yang dikembangkan dalam media dibatasi oleh materi dongeng Keong Mas dan Ande-Ande Lumut yang diajarkan di kelas V Sekolah Dasar.
3. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V SDN Jugo 2 dan SDN Ploso pada semester genap tahun pelajaran 2024.
4. Aspek yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media yang dikembangkan.

5. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas, yang masing-masing melibatkan peserta didik dalam jumlah tertentu dari kelas V.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso?
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso?
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *snakder game* berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dongeng peserta didik kelas V SDN Jugo II dan SDN Ploso?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bias menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa snakder game berbasis kearifan local.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman baru dan strategi pendekatan pembelajaran yang tepat dalam melakukabn kegiatan pembelaaajn. Dengan menggunakan media snakder game berbasis kearifan local dapat membantu mengerjakan materi menganalisis dongeng kepada peserta didik dengan cara interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga atau snakder game berbasis kearifan local peserta didik dapat memahami materi menganalisis dongeng dengan cara yang interaktif, isual yang menyenangkan media ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, keaktifan belajar dalam proses pembelajaran dan mampu menggunakan media pembelajaran berbasis tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad'hiya, E., & Laksono, E. W. (2018). Development and validation of an integrated assessment instrument to assess students' analytical thinking skills in chemical literacy. *International Journal of Instruction*, 11(4), 241–256. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11416a>
- Agoestanto, A., Sukestiyarno, Y. L., & Permanawati, F. I. (2019). Kemampuan Menganalisis Argumen dalam Berpikir Kritis Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu. *Prisma*, 2, 337–342.
- Agus Maqruf, Sudirman, M. M. (2023). KARAKTERISTIK PROSES BERPIKIR ANALITIS PESERTA DIDIK Universitas Negeri Malang , Malang , Indonesia E-mail : Abstrak PENDAHULUAN Berpikir yang terjadi pada ranah kognitif peserta didik dapat dilihat pada perilaku peserta didik dalam pemecahan masalah sehingga dapat diketahui pro. 12(1), 563–572.
- Alber, A., & Hermaliza, H. (2020). Kemampuan Menganalisis Kesalahan Berbahasa Mahap peserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/jsi.v9i1.36366>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andriyani, Y., Husen Arifin, M., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta didik Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4677>
- Anwar, H. F., & Syaputra, E. (2022). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 158–163. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2330>
- Aziz, D. H. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Informasi dari Dongeng Melalui Metode Contextual Teaching and Learning pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1494–1499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1539>

- Diyana, R., Murti, K., Winarti, E., Nurhidayati, H., & Kusumawati, I. (2024). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Peningkatan Hasil Belajar Materi Dongeng Melalui Media Pembelajaran Berbasis ICT*. 11(1), 203–216.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2021). Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Ii, B. A. B., Teori, A. D., & Analisis, K. (2013). *Jurnal Pengertian Analisis*. 9–37.
- Krissandi, A., Widharyanto, & Dewi, R. P. D. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis. In *Media Maxima*.
- Mansyur, U. (2018). PEMBELAJARAN INOVATIF BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR Umar Mansyur Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia. *Jurnal Fakultas Sastra*, Vol.6(No.1), 1–9. <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/41801>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist*,

Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rahayu, A., Pebriani, E., Nopriani, H., Talia, J., & Julinda. (2023). Dampak era globalisasi terhadap karakteristik anak. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 211–215.
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sapanang, K. (2020). Hubungan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Dongeng Srianna Susanti. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1798–1805. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Subakri, & Anas Ma'ruf Annizar. (2020). *Keterampilan Berpikir Analitis Peserta didik Dalam Memecahkan Masalah Matematis di SMK MA'ARIF Terpadu CUrahtakir*. 1–52.