

Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar

Shinta Meyza Putri

Universitas Muria Kudus

Anisa Surya Kartika

Universitas Muria Kudus

Erdea Widiyanti

Universitas Muria Kudus

Rani Setiawaty

Universitas Muria Kudus

Alamat : Jl. Lkr. Utara , Kayuapu Kulon, Gondangmanis , Kec. Bae, Kab. Kudus , Jawa Tengah 59327

Korespondensi penulis:

Abstract. *The aim of this research is to develop and determine the feasibility of learning media in the form of snakes and ladders in class 2 of SD N Plosojenar. This research uses the Borg and Gall model, which is a method or step for creating new products or developing and perfecting existing products. The subjects of this research were 13 grade 2 students at SD N Plosojenar. Data collection techniques include observation, interviews, pre and post test methods, as well as teacher and student responses. The type of data is qualitative and quantitative data which contains evaluation category criteria to determine product suitability. The results of this research are as follows: 1). Snakes and Ladders media was also developed. 2). The teacher's response to snake media was with a score of 4.82. Based on calculations based on the teacher's response, it can be concluded that the snakes and ladders game media is "very feasible" and the students' response to the snakes and ladders media is an increase in students' interest in participating in learning. 3) The students' pretest score obtained an average of 50 and after being given treatment the posttest score increased to an average of 74.09. In the same pre and post test there was an increase in learning outcomes of 24.09. Thus, Snakes and Ladders for grade 2 students at SDN Plosojenar was declared suitable for use and could improve their early reading skills in grade 2.*

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Reading Cards, Reading Ability*

Abstrak.. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk ular tangga di kelas 2 SD N Plosojenar. Penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall, yaitu suatu metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD N Plosojenar yang berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, metode pre dan post test, serta respon guru dan siswa. Jenis datanya adalah data kualitatif dan kuantitatif yang berisi kriteria kategori evaluasi untuk menentukan kesesuaian produk. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Media Ular Tangga pun dikembangkan. 2). Respon guru terhadap media ular dengan skor 4,82. Berdasarkan perhitungan berdasarkan respon guru dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga “sangat layak” dan respon siswa terhadap media ular tangga adalah peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. 3) Nilai pretest siswa memperoleh rata-rata 50 dan setelah diberikan perlakuan nilai posttest meningkat menjadi rata-rata 74,09. Pada pre dan post test yang sama terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 24,09. Dengan demikian, Ular Tangga siswa kelas 2 SDN Plosojenar dinyatakan layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca awal kelas 2.

Kata kunci :: Game Ular Tangga, Kartu Baca, Kemampuan Membaca

LATAR BELAKANG

Permainan Ular Tangga merupakan media pembelajaran berbasis tradisional “Permainan Ular Tangga” yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan ditujukan

untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa. Ular Tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu. Kotak itu dihiasi gambar tangga dan ular. Permainan ini mendorong siswa untuk mengerjakan pekerjaannya sendiri dan menemukan hasil belajar yang ingin dicapainya sehingga mereka dapat secara aktif memimpin pembelajarannya sendiri. Permainan Ular Tangga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa yang ingin terlibat dalam proses pembelajaran. Afandi (2015:87) menyatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “ular tangga” berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Rahina (2017:43) juga menegaskan bahwa media pembelajaran Ular Tangga merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan penerimaan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Menurut Pujiyanto (2020), media “permainan ular tangga” dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menarik dan siswa tertarik untuk belajar melalui bermain. Selain itu, permainan Ular Tangga memungkinkan siswa belajar sambil bermain untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan wawancara peneliti dengan siswa bernama Charista. Katanya: Menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain. Teknik permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, dan penggunaan permainan ular tangga juga dapat mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari. Yang terpenting, siswa dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Bahan pembelajaran yang umum digunakan di sekolah saat ini adalah bahan audio visual, bahan ajar dan benda-benda yang mudah ditemukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Kelas 2 SDN Prosojenal pada tanggal 22 Maret 2024 menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa di kelas ini yang masih belum mampu membaca dengan lancar. Siswa yang belum bisa membaca dengan lancar banyak menghadapi tantangan karena belum bisa mengenal huruf. Penemuan masalah tersebut mengarahkan peneliti untuk menganalisis kemampuan membaca awal siswa, kesulitan apa saja yang dihadapi selama proses pembelajaran, dan apa penyebab kesulitan tersebut. Hasil analisis yang dilakukan akan membantu guru untuk mengetahui kasus individu siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman bacaan awal, dan nantinya dapat memberikan penanganan yang tepat kepada setiap siswa. Siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca ternyata mengalami kesulitan belajar membaca huruf, kata, dan kalimat, namun hal ini terutama bukan disebabkan oleh kasus seperti kurangnya dukungan orang tua dalam pembelajaran di rumah.

Membaca merupakan keterampilan mendasar yang harus diperoleh siswa untuk memperluas wawasan pengetahuannya. Membaca bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Apalagi membaca juga merupakan kegiatan yang membawa banyak manfaat. Dalam dunia pendidikan, membaca merupakan suatu kebiasaan yang penting bagi siswa. Kegiatan membaca sangat erat kaitannya dengan minat besar siswa, mereka senang membaca serta memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang semakin meningkatkan kecerdasannya dan mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan dengan lebih baik. Oleh karena itu, pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan standar dalam bahasa dan sastra Indonesia dan harus dikuasai di semua tingkatan, termasuk tingkat sekolah dasar (Farida, 2011: 1).

Menurut Robbins (2015), keterampilan dapat berupa kemampuan bawaan atau hasil dari latihan dan latihan. Menurut Robbins, keterampilan dapat dikategorikan menjadi dua jenis: 1. Keterampilan esensial adalah keterampilan yang disertakan dalam situasi pembelajaran dan memenuhi kebutuhan serta tujuan siswa. Keterampilan ekstrinsik adalah keterampilan yang ada dalam diri seseorang dan berguna dalam situasi pembelajaran fungsional. Sebelum proses belajar membaca, anak harus terlebih dahulu memperoleh dasar-dasar kemampuan dan kesiapan membaca (Aulia, 2011: 29). Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah anak siap menghadapi proses tersebut. Keterampilan kesiapan membaca yang perlu dikembangkan adalah agar anak mempunyai kemampuan membedakan secara pendengaran. Keterampilan diskriminasi visual, atau Anak dapat membedakan berbagai jenis huruf. Kemampuan mengasosiasikan bunyi dengan simbol-simbol yang menandainya, Keterampilan motorik persepsi, keterampilan bahasa lisan. Bangun konteks pengalaman, Interpretasi gambar, Kursus berjalan dari kiri ke kanan, Kemampuan senar, Penggunaan bahasa lisan, Pengenalan kata penglihatan, Lateralisasi, Penyesuaian gerakan.

Untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa selama proses pembelajaran, diperlukan lingkungan yang nyaman. Menurut Mariana (2018), media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan alternatif bagi guru untuk memberikan konten dan materi pembelajaran yang lebih bervariasi. Media pembelajaran sebenarnya adalah alat untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keahlian dan keterampilan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat dipermudah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhammad & Ismail, 2013) bahwa siswa tidak akan terlibat jika permainan tidak disertakan dalam proses pembelajaran. Siswa memerlukan kegiatan yang mendorong pembelajaran efektif. Bermain merupakan salah satu cara alternatif untuk merangsang minat siswa dalam belajar membaca. Kegiatan pembelajaran playful dapat

menekankan pada proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna sehingga anak berhasil mengekspresikan keterampilan pemahaman bacaannya. Metode permainan kartu membaca dapat mendorong dan merangsang siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran membaca.

Hal ini dikonfirmasi oleh penelitian Menurut Thobroni (2015), secara psikologis belajar adalah modifikasi atau perubahan tingkah laku yang bersifat permanen, yang merupakan salah satu hasil latihan yang berulang-ulang. Pembelajaran dipahami sebagai suatu mata pelajaran belajar yang perlu dikembangkan sebagai pusat kegiatan belajar. Siswa perlu lebih proaktif dan responsif dalam menemukan, memecahkan, merumuskan, dan menyelesaikan masalah. Dengan kata lain, proses pembelajaran merupakan suatu sistem komponen-komponen yang mempengaruhi kualitas belajar siswa. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 62), pembelajaran adalah salah satu kegiatan guru yang terprogram dalam desain pembelajaran yang bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih aktif, sehingga sistem penyampaian sumber belajar akan terwujud.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, guru dapat menggunakan permainan ular tangga beserta materi pembelajaran membaca flashcard. Dengan bermain ular tangga dan membaca peta lingkungan belajar, siswa diharapkan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam permainan ini siswa diminta untuk menerapkan dan menemukan hasil belajarnya sehingga siswa dapat aktif melaksanakan pembelajaran tersebut. Selain diharapkan berperan aktif dalam pembelajaran, siswa juga lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, biasanya mereka tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini tentang Dhita Paranita Ningtya (2014), apa yang diajarkan guru kepada anak membaca, peneliti membuat panduan membaca atau reading guide yang diberikan guru kepada anak, mengajarkan anak membaca dengan mudah pada saat anak mulai belajar membaca. — untuk membaca lebih awal. Penelitian ini terkait dengan Sri Harian (2019) yang mengatakan bahwa dapat menjadi informasi yang bermanfaat dalam pendidikan sekolah yaitu

menambah wawasan pengembangan media ajar yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca awal siswa sehingga siswa termotivasi untuk membaca. Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media permainan ular tangga menggunakan kartu baca (2) Mengetahui kelayakan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Bagian ini mencakup desain penelitian, meliputi desain penelitian, populasi/sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan desain penelitian yang digunakan. Metode umum tidak perlu ditulis secara rinci, tetapi hanya mengacu pada referensi (misalnya rumus uji F, uji t, dan sebagainya). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu ditulis secara rinci, namun cukup diungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Deskripsi simbol-simbol dalam model ditulis dalam bentuk kalimat. Penelitian ini menerapkan metode RND bersama dengan model Borg dan Gall, metode atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji efektivitas produk. Born dan Gall (2003) menjelaskan dalam bukunya “Educational Research” bahwa “research and development” dalam pendidikan merupakan model pengembangan berbasis industri dimana produk pembelajaran dibentuk dari hasil penelitian, yang kemudian diuji dan dianalisis secara sistematis di lapangan. dan disempurnakan hingga dihasilkan produk pembelajaran yang memenuhi standar tertentu, yaitu efektif, efisien, dan bermutu.

Berikut tahapan penelitian dan pengembangan RandD yang telah peneliti modifikasi yaitu: (1) peluang dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) versi desain , (6))) Versi uji coba produk. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri Plosojenar Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Plosojenar. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan siswa terkait dengan produk yang dikembangkan. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan siswa, pemilihan materi dan kesesuaian media yang digunakan. Setelah peluang dan permasalahan teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data. Pengumpulan informasi sangatlah penting guna mengetahui kebutuhan siswa terkait produk yang dikembangkan. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan siswa, pemilihan materi dan kesesuaian media yang akan digunakan Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah analisis

kebutuhan siswa, pemilihan materi dan kesesuaian media yang digunakan. Dengan bantuan wawancara yang dilakukan di awal, dapat diketahui permasalahan yang ada dan kebutuhan yang ada di sekolah dasar SDN Plosojenar. Teknik analisis data, teknik pengumpulan data berasal dari Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media, Uji Kelayakan Ahli Materi, dan Uji Respon Siswa. Skor yang dihasilkan kemudian menentukan nilai pada rumus menurut Arikunto (2011).

$$X = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimum}} \times 100$$

Keterangan : Persentase kelayakan atau kualitas media

Setelah mendapat poin penilaian dari masing-masing validator, dicari rata-ratanya menggunakan rumus Arikunto (2011).

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah nilai

X = Rata- rata

N = Jumlah Penilai

Data kuantitatif yang diperoleh dengan menggunakan rumus diatas kemudian dikonvensikan sebagai berikut Widodo (2010)

Tabel 1. Kriteria Nilai Validasi

Rata-rata skor	Klasifikasi	Kesimpulan
$X > 3,2$	Sangat Baik	Dapat dijadikan contoh
$2,4 > X \leq 3,2$	Baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$1,8 < X \leq 2,4$	Kurang	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan

Tabel 2. Pedoman Penyekoran

Skor	Kategori
1	Sangat kurang
2	Kurang baik/ kurang sesuai/ kurang benar/ kurang jelas

3	Baik / sesuai / benar / jelas
4	Sangat baik / sangat sesuai / sangat benar / sangat jelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Borg dan Gall, perkembangan media massa terdiri dari beberapa tahap perkembangan, namun hanya ada dengan tahap keenam saja, yaitu:

1. Potensi dan Permasalahan Melakukan kajian pendahuluan untuk melihat potensi dan pembelajaran . dari media massa. SDN Plosojenar mempunyai 12 orang siswa tingkat II dan guru tingkat II. Dari yang diperoleh dalam potensi pengembangan dan permasalahan yakni pendidik memanfaatkan sumber daya pendidikan . Dengan membaca kartu bacaan yang berisi isi bacaan cerita yang menyenangkan, guru menambahkan bacaan cerita ke dalam kotak cerita agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Ada kedudukannya (Hamarik, 2017) bahwa lingkungan belajar adalah alat, metode dan teknik yang meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data berupa observasi wawancara dengan melalui pre dan post test siswa kelas 2 SDN Plosojenar dan pembagian angket tentang kebutuhan guru dan siswa kelas 2 tentang ular tangga lingkungan bermain untuk meningkatkan keterampilan membaca dasar. Menurut Kemp dan Dayton (Daryanto, 2010), media pembelajaran merupakan kontribusi yang terstandar, meningkatkan minat belajar, meningkatkan interaksi pembelajaran melalui penerapan teori pembelajaran, memperpendek waktu transfer pembelajaran, dan meningkatkan pengajaran. kualitas pembelajaran. sedang belajar Proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan, hal ini dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran serta meningkatkan peran guru. Hadirnya lingkungan belajar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, dimana saja .

Desain Produk.

PENGEMBANGAN GAME ULAR TANGGA DENGAN KARTU BACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 2 SD PLOSOJENAR

Setelah mengumpulkan informasi di atas, maka dilakukan proses pembelajaran media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas 2 SD. Permainan Cacing Tangga merupakan lingkungan visual dua dimensi yang konsepnya adalah permainan ular tangga. secara umum, namun permainan mempunyai unsur edukasi (Aniq, 2013).



Gambar 1. Media Ular tangga



Gambar 2. Kotak cerita

Pengembangan media permainan ular tangga merupakan lingkungan belajar yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional belajar tunggal, namun harus dilakukan secara berkelompok. Adapun Kelebihan ular tangga adalah (1) siswa bermain sambil belajar, (2) Siswa lebih tertarik belajar dengan media ular tangga dan memudahkan siswa untuk belajar, (3) memudahkan belajar siswa karena dibantu dengan permainan gambar ular tangga dan (4) tidak memerlukan biaya yang mahal untuk melakukan media pembelajaran permainan ular tangga.



Gambar 3. Siswa bermain game ular tangga

Gambar diatas merupakan gambar peserta didik memainkan game ular tangga dan kotak cerita dan siswa membaca sebuah cerita bacaan di depan kelas. Adapun metode dalam bermain game ular tangga sebagai berikut : (1) media game ular tangga ini dimainkan 4-12 siswa (2) Permainan dimulai dari start, (3) Kocok dadu sebelum bermain (4) Naik jika berhenti dikotak gambar tangga (5)Turun jika berhenti dikotak gambar ular, apabila berhenti dikotak gambar ular siswa mendapatkan kotak cerita yang berisi sebuah cerita bacaan yang terbentuk kartu. Siswa diminta membaca didepan kelas. (6)Mendapat 2 kali kesempatan jika mendapat

angka 6 saat dadu dikocok. (7) Berhenti dikotak terakhir yaitu finish, jika sudah di akhir kotak siswa memenangkan game ular tangga tersebut.

Keistimewaan dari gendongan ini adalah tampilan/desainnya yang menarik. Tulisan dan panduan pengguna ditata dengan jelas, pilihan font pada permainan dan kartu soal serba guna, dan pilihan warna cerah dibuat sedemikian rupa sehingga siswa tertarik dengan permainan tersebut. Dengan adanya penelitian berupa observasi lapangan dapat membantu siswa lebih mudah untuk tertarik belajar. Dengan demikian, adanya produk media game ular tangga ini, bisa dikembangkan dan bisa membantu pendidik dalam mengajar di kelas.

1. Validasi Desain

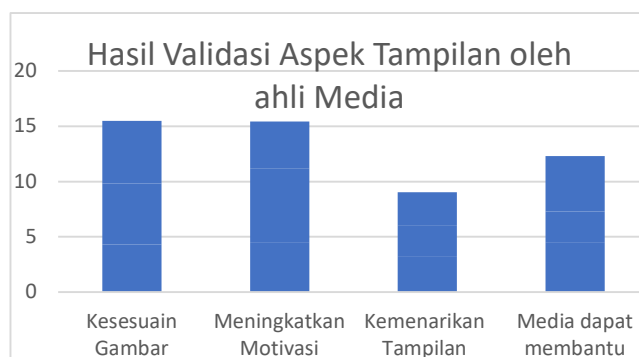
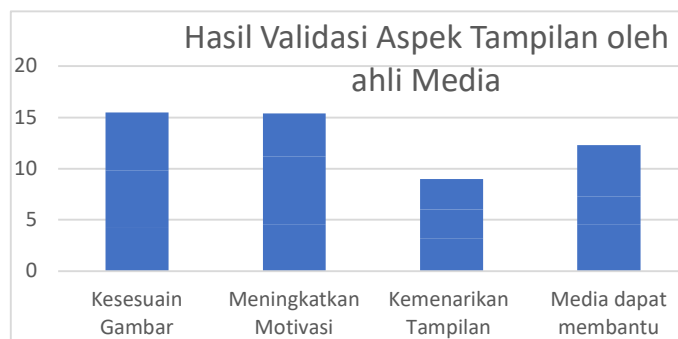
Setelah mengumpulkan data di atas, dilakukan proses perancangan media pembelajaran ular tangga secara komprehensif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 SD. Lingkungan permainan ular tangga merupakan konsep media visual dua dimensi dari permainan ular tangga pada umumnya. Namun ada unsur edukasi dalam permainan.

Tabel 3. Presentase Hasil Validasi Ahli media dan ahli materi

No	Subjek Uji coba	Rata Skor	Kualifikasi Persentase
1.	Uji ahli materi pembelajaran	3,2	Sangat Layak
2.	Uji ahli media pembelajaran	4	Sangat layak

Dosen PGSD yaitu Ibu Luthfa Nugrahaeni S.Pd, M.Pd sebagai validasi materi yang dilakukan dalam dua tahap. Tahap I memperoleh kategori baik dengan skor 84,2%. Validator memberikan tanggapan dan masukan antara lain: a) memberikan gambar yang lebih menyenangkan b) menggunakan kata-kata yang lebih sederhana. Tahap II memperoleh skor keseluruhan dinyatakan dengan kategori sangat baik dengan skor sebesar 90% dan mengakui materi ular tangga layak untuk diujikan pada kategori penelitian.

PENGEMBANGAN GAME ULAR TANGGA DENGAN KARTU BACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 2 SD PLOSOJENAR



Berdasarkan gambar di atas, skor rata-rata 4,6 yaitu hasil dari validasi yang menunjukkan penelitian pada aspek produk maka bisa tergolong sangat baik atau sangat keteladanan. Didukung oleh ahli media dalam aspek tampilan produk ini meliputi daya tarik visual, warna, tampilan gambar, peningkatan motivasi, media dapat bermanfaat, kesesuaian gambar dan kemudahan penggunaan media.

5. Revisi Desain

Validasi Media juga dilakukan oleh dosen PGSD yaitu Ibu Luthfa Nugrahaeni S.Pd, M.Pd yang merupakan pakar seni dan media dalam dua tahap. Tahap I memperoleh skor keseluruhan sangat baik yaitu 92,5% pada kategori. Beberapa rekomendasi yang diberikan oleh validator antara lain: a) wadah ditutup dengan plastik agar terlindungi . b) kartu dilengkapi dengan wadah agar tidak pecah. Tahap II memperoleh hasil keseluruhan dengan kategori sangat baik dan memperoleh skor sebanyak 95% tanpa dilakukan review dan dinyatakan kendaraan Ular Tangga layak untuk diuji pada kategori penelitian.

Tabel 4. Saran Perbaikan Ahli Media

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Keserasian warna	Menggunakan warna yang cerah	Warna sudah disesuaikan

2.	Kekokohan bahan media	Menggunakan bahan media yang lebih kokoh	Bahan media sudah di ganti dengan yang lebih kokoh
3.	Ukuran font/teks	Menggunakan ukuran font yang tepat agar mudah dibaca	Ukuran font sudah diperbaiki (Syauta, 2023)

6 . Uji Coba produk

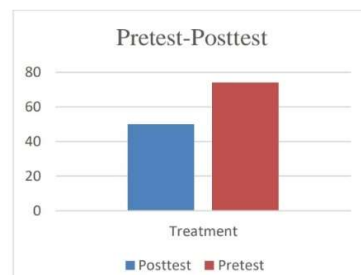
a. Hasil jawaban guru

Hasil jawaban guru diperoleh dengan memberikan angket kepada guru kelas 2. Poin jawaban yang diperoleh sebanyak 140 dan dihitung dengan hasil 4,82 menggunakan rumus. Berdasarkan perhitungan di atas dapat dinyatakan bahwa media permainan Ular Tangga “sangat layak” dan dapat dijadikan model.

b. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan observasi dilaksanakan dengan antusias peserta didik melalui media Ular Tangga dan mampu menangani semua media berupa soal. Dengan adanya permainan ular tangga sebagai media, peneliti melakukan penilaian mengajar dan memberikan angket respon media yang diisi peserta didik untuk mengetahui apakah media tersebut dapat diterima untuk pembelajaran. Berdasarkan tes penilaian berupa pre-test dan post-test. Respon siswa terhadap media ular tangga adalah siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses mengajar, hal ini membantu siswa lebih memahami tanda baca dan intonasi yang diberikan guru, karena selama mengajar siswa lebih suka berimajinasi dan berusaha bekerja dalam pertanyaan di media.

c. Hasil belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 94,4% sehingga dapat dikatakan media cocok dan siswa dapat menerima media dalam pembelajaran.



Dari tabel diatas terlihat nilai pretest siswa rata-rata 50 dan setelah treatment berakhir nilai posttest meningkat menjadi rata-rata 74,09. Pada pre dan post test yang sama terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 24,09 sehingga persentasenya sebesar 48,18%. Dengan demikian, media permainan ular tangga kelas 2 efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan uji normalitas untuk syarat analisis data kemudian uji T untuk uji hipotesis harus dilakukan terlebih dahulu. Uji hipotesis data pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk siswa kelas 2 terhadap keterampilan membaca.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan , maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan Media Ular Tangga sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 SDN Plosojenar dengan kelayakan ini didasarkan pertama , media pembelajaran berupa ular tangga dinyatakan layak (sangat baik) . Kedua, Respon Guru terhadap media ular tangga dengan skor 4,82. Berdasarkan perhitungan pada respon guru dapat disimpulkan bahwa Media Game ular tangga ‘Sangat layak’ dan respon siswa mengenai media ular tangga yaitu siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Ketiga , hasil pre-test peserta didik memperoleh rata rata 50 dan setelah diberikan perlakuan nilai post-test meningkat dengan rata rata 74,09. Adapun, kenaikan hasil belajar pada pretest dan posttest sebesar 24,09. Dengan demikian media ular tangga pada siswa kelas 2 SDN Plosojenar dinyatakan layak dan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiffah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar . *Jurnal Kiprah Pendidikan*, hal 1- 10.
- Cahyadi, F. (2017). Pengembangan Media Utama (ular tangga Matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi Luas Keliling bangun Datar Kelas III SD/MI. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOL. 4*,hal 1- 10.
- Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik, Vol 26 No. 2* ,hal 1- 7.

- Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 5 , hal 1-12.
- Fitriana, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Dan Flashcar Di TK Islam AL-Furqon Jakarta Selatan .hal 1- 11.
- Inawati, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game ular tangga berbasis Unity 3D pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas x OTKP si Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, hal 1- 13.
- Irfan. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *Jurnal Konzulenza*, hal 1- 9.
- Komariah, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Meja Gambar Pada Siswa kelas 1B SD Negeri kelayan 9. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri volume 09 No. 05*, hal 1- 12.
- Nurrita, T. (Juni 2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar . *Misykat, Volume 03, No. 01*, hal 1-17.
- Pujianto, E. (agustus 2020). Analisis Deskripsi Pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga. *Eduscotech Vol 1 No, 2* , hal 1-10.
- Pujiastuti, H. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan ; Studi Kasus Di SMP NEGERI 1 CIBADAK . *Pasundan Journal Of Research in mathematics Learning and Education*, hal 1- 10.
- Setianingsih, E. s. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglageno Siswa Sekolah Dasar . *Dwijaloka Vol II No .1 Maret 2021*,hal 1- 6.
- Setiawati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok Matematika Kelas V. *volume 2 Nomor 1*, hal 1-15.
- Syauta, M. (2023). Bidak Baca : Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan Vol .8 No. 2* , hal 1-8.
- Tatisina, O. L. (2019). Pengembangan Media Ular Tanngga Modifikasi Beri Jawaban Padaku Untuk Keterampilan Membaca Teks Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar . *JPGSD. Volume 07 Nomor 05 tahun 2019* , 3491-3500, hal 1-19.
- Wati, A. (2021). Pengembanagan Media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan Hasil belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, hal 1-6.
- Wibowo, M. A. (2021). Pengembangan Media kartu vaca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 30 AMPENAN. hal 1- 62.

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume 3*, hal 1-7.