



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

Mahesa Dwi Andrianti¹, Ita Kurnia², Wahyudi³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
mahesaandrianti533@gmail.com¹, itakurnia@unpkediri.ac.id²,
wahyudi@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews with the class 1 teacher at SDN Jatirejo, Rejoso District, Nganjuk Regency on October 23 2023, class 1 students experienced difficulties with syllables. This is due to the lack of innovation in media creation and the lack of use of learning models. This research aims to describe the development of learning media. As well as testing the validity, practicality and effectiveness of the media. The development method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model. Procedures from the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques in this research were interviews and distributing needs assessment questionnaires. The data analysis technique used is validity criteria. From the results of media and material validation in the *Snader game* learning media, scores were obtained at 80% and 87%. Thus, the *Snader game* learning media is suitable to be used to improve syllable reading skills for grade 1 SDN Jatirejo.

Keywords: Learning Media, *Snader Games*, Syllables.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 1 di SDN Jatirejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk pada tanggal 23 Oktober 2023, siswa kelas 1 mengalami kesulitan pada materi suku kata. Hal tersebut disebabkan karena minimnya inovasi pembuatan media, dan kurangnya penggunaan model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran. Sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media tersebut. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur dari model ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan penyebaran angket *need assesment*. Teknik analisis data yang digunakan adalah kriteria kevalidan. Dari hasil validasi media dan materi yang ada didalam media pembelajaran *snader game* didapatkan nilai sebesar 80% dan 87%. Dengan demikian bahwa media pembelajaran *snader game* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca suku kata kelas 1 SDN Jatirejo.

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

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun



secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dasar dari salah satu lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak (Rusman, 2015:85). Media merupakan komponen pendukung yang sangat penting dalam kaitannya dengan pemberian ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Ramen A, 2020).

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). Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari lingkungan belajar, fasilitas belajar, perhatian orang tua, dan media pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah (Emda, 2018). 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.

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.

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 kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi pada siswa. Dari siswa kelas 1 yang berjumlah 27, ada 10 siswa yang belum bisa membaca sedangkan 17 siswa sudah bisa membaca.

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.



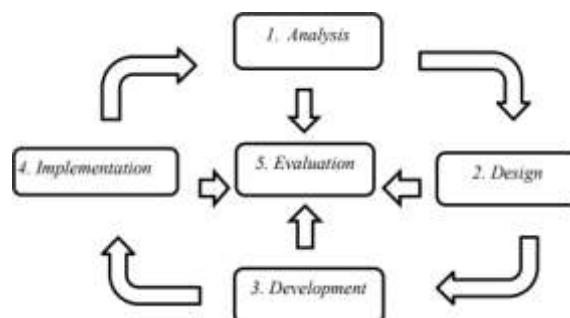
Snader game merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa.

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 menjelaskan nama permainan ini kepada siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *snader game* ini menarik dan efektif untuk dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca serta di dalam media ini memiliki keunikan-keunikan yaitu memiliki kolom yang terdapat dari angka 1-100, di setiap kolom terdapat ejaan suku kata dan kartu berisi ejaan suku kata.

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). Penelitian ini diperlukan karena guru dituntut lebih kreatif dalam melakukan proses belajar mengajar. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai valid, praktis, dan efektif.

METODE

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



pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun desain model menurut ADDIE sebagai berikut :

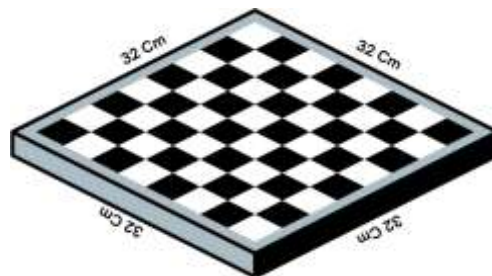
Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran produk dari ahli materi, media dan guru yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data Awal Pengembangan Media Pembelajaran

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

Dari hasil *need assessment* dapat diketahui permasalahan yang dialami oleh siswa kelas 1 SDN Jatirejo. Faktor yang memengaruhinya yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi suku kata. Sehingga dalam pembelajaran, buku siswa yang menjadi acuan guru dan siswa sebagai sumber belajar. Oleh sebab itu, pembaharuan media pembelajaran perlu dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat berperan secara aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang tepat untuk permasalahan yang terdapat pada siswa kelas 1 SDN Jatirejo yaitu dengan pembuatan media pembelajaran *Snader Game* yang menampilkan banyak gambar dan menarik. Tampilan media *Snader Game*



didesain sedemikian rupa untuk menggambarkan materi suku kata secara konkret dan kompleks. Adapun desain media *snader game* pada materi suku kata adalah sebagai berikut:

Gambar 2. Tampilan Papan *Snader Game*



Gambar 3. Tampilan Gambar Snader Game



Gambar 4. Tampilan Gambar Kartu

Buku panduan *snader game* berisi profil peneliti, capain pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan cara penggunaan mediapembelajaran.



Gambar 5. Tampilan Buku Panduan

Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan

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

Tabel 1. Tabel Uji Kevalidan

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

Nilai rata – rata hasil uji validitas ahli materi dan media yaitu 83%.

Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan rumus :

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

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

Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan

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

Tabel 2. Hasil Akhir Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Skala Luas

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



Skor Maksimal	2
Presentase Skor	89%

Nilai rata – rata hasil kepraktisan berdasarkan uji coba skala luas pada angket respon guru dan siswa yaitu 89%. Hasil tersebut

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

didapatkan dari hasil perhitungan rumus:

Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan

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

Tabel 3. Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test

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



26.	TDK	40	80
27.	ZU	80	80
Jumlah Nilai		1690	2330
Rata-Rata		62	86

Hasil rata – rata penilaian *post-test* dari seluruh siswa uji coba luas yaitu 86. Hasil tersebut didapatkan dari perhitungan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai tes peserta didik}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% = \frac{2330}{27} \times 100\% = 86$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata skala terbatas ≥ 75 (KKTP) sehingga dikatakan media *snader game* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

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

1. Kevalidan pada penilaian ahli materi memperoleh 80% dan ahli media memperoleh 87% . Berdasarkan penilaian gabungan dari validator ahli media dan materi memperoleh skor 83,5% yang menyatakan media pembelajaran *snader game* yang dikembangkan dapat di kategorikan sangat valid.
2. Kepraktisan pada penilaian angket respon guru memperoleh 87% dan angket respon siswa 91%. Berdasarkan penilaian gabungan rerata angket respon guru dan siswa uji coba skala luas memperoleh rata-rata 89%, menyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* yang dikembangkan sangat praktis dan dapat digunakan.
3. Keefektifan berdasarkan pada hasil uji *post-test* uji coba skala luas memperoleh rata-rata 86, menyatakan bahwa media pembelajaran *snader game* yang dikembangkan sangat efektif dan dapat digunakan.

SARAN

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

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

DAFTAR RUJUKAN

- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 10.22373/lj.v5i2.2838.
- Juniawan, E. R. H. (2022). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Guna Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Sd. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 269–282.
- Nugraha, A. P., MS, Z., & Bintoro, T. (2018). Hubungan Minat Membaca dan Kemampuan Memahami Wacana dengan Keterampilan Menulis Narasi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 19–29.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(2), 1–12.
- Ramen A, P. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>