

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Elektrik dalam Pembelajaran Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Sidoarjo

Mita Dwi Novitasari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: mitadn22@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Syamsul Sodik, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi peserta didik kelas VII SMPN 2 Sidoarjo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keadaan rata-rata peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menulis teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan model Sadiman. Data pengembangan berupa deskripsi pengembangan media. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII-G SMPN 2 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket kebutuhan peserta didik dan wawancara, validasi, pengamatan/observasi, dan angket respons peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis hasil angket kebutuhan peserta didik dan wawancara pendidik, analisis hasil validator ahli, analisis hasil pengamatan /observasi, analisis hasil belajar, dan analisis hasil angket respons peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan media permainan ular tangga elektrik menunjukkan bahwa kualitas media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi bagi peserta didik kelas VII-G SMPN 2 Sidoarjo layak digunakan dengan predikat "sangat berkualitas" dengan persentase 84,5%. Pada aspek kevalidan, media permainan ular tangga elektrik divalidasi berdasarkan kesesuaian isi/materi mendapatkan hasil persentase 89,2% dengan predikat "sangat baik", berdasarkan validasi ahli media mendapatkan persentase 76,2% dengan predikat "baik". Berdasarkan hasil kevalidan tersebut kevalidan media memiliki persentase keseluruhan 82% dengan predikat "sangat baik".

Pada aspek keefektifan media, media permainan ular tangga elektrik dinilai berdasarkan hasil pengamatan aktivitas pendidik mendapatkan persentase nilai 87,6% dengan predikat "sangat baik". Hasil dari pengamatan aktivitas peserta didik mendapatkan persentase 83,6% dengan predikat "sangat baik", dan hasil belajar peserta didik mendapatkan persentase 89,4% dengan predikat "sangat baik". Keefektifan media berdasarkan hasil pengamatan aktivitas pendidik, pengamatan aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik memiliki nilai persentase keseluruhan 86,8% dengan predikat "sangat baik". Pada aspek kepraktisan, media permainan ular tangga elektrik dinilai berdasarkan penyebaran angket respons peserta didik yang menunjukkan persentase 84,7% dengan predikat "sangat baik".

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan Ular Tangga Elektrik, dan Teks Deskripsi.

Abstract

This study aims to describe about development of an electric ladder snake game media in the description text learning of VIIth class at SMPN 2 Sidoarjo students. This research is motivated by the condition of the average students who still has difficulty to understanding the material and writing description text. The research use Sadiman's model research and development design. Development data formed a description of media development. The test subjects in this research and development were VIIth G class of SMPN 2 Sidoarjo students.

Data collection techniques use questionnaire sheets for students need and interviews, validations, observations, and students response questionnaires. The data analysis technique uses the analysis of the questionnaire results of the needs of students and teacher interviews, analysis of the results of expert validators, analysis of observations, analysis of learning outcomes, and analysis of the results of the questionnaire responses of students.

The results of the electric ladder snake game media development study show that the quality of the electric ladder snake game media in the description text learning for VIIth-G class of SMPN 2 Sidoarjo students is feasible to use with the title "very high quality" with a percentage of 84.5%. In the aspect of validity, the electric ladder snake game media was validated based on content /material suitability getting 89.2% percentage results with the title "very good", based on the validation of media experts getting a percentage of 76.2% with the title "good". Based on the results of validity, the validity of the media has an overall percentage of 82% with the title "very good".

In the aspect of media effectiveness, the electric ladder snake game media was assessed based on the results of observations the activities of teachers getting a percentage value of 87.6% with the title "very good". The results of observing the activities of students get a percentage of 83.6% with the title "very good", and the learning outcomes of

students get a percentage of 89.4% with the title "very good". The effectiveness of the media based on observations of the activities of educators, observing the activities of students, and learning outcomes of students has an overall value of 86.8% with the title "very good". In the aspect of practicality, the electric ladder snake media game was assessed based on student questionnaire responses which showed a percentage of 84.7% with the title "very good".

Keywords: development, an electric ladder snake game media, and description text.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran bahasa Indonesia pasti tidak jauh dari bacaan teks. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 memiliki peran penting dalam mewujudkan pendidikan yang kreatif dan inovatif. Secara umum pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat komponen yang dimiliki yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara.

Teks deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata suatu benda, tempat, suasana atau keadaan. Seorang penulis deskripsi mengharapkan pembacanya, melalui tulisannya dapat melihat apa yang dilihatnya, dapat mendengar apa yang didengarnya, mencium bau yang diciumnya, mencicipi apa yang dimakannya, merasakan apa yang dirasakan. Dalam kurikulum 2013, teks deskripsi dalam pembelajaran bahasa Indonesia disusun dengan berbasis teks. Teks deskripsi dalam kurikulum 2013 dijelaskan lebih rinci mengenai struktur teks dan ciri bahasa. Pembelajaran teks deskripsi, peserta didik diharapkan mampu memahami informasi dalam teks deskripsi, menjelaskan kembali isi teks deskripsi, menelaah struktur dan kebahasaan teks deskripsi, dan menyajikan/menyusun teks deskripsi.

SMP Negeri 2 Sidoarjo adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Kabupaten Sidoarjo. Sekolah ini juga merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Namun terdapat permasalahan pada peserta didik di SMP Negeri 2 Sidoarjo dalam memahami dan menyusun teks deskripsi masih mengalami kesulitan dalam mengeksplor, menuangkan ide, pendapat, gagasan, dan perasaan dalam bentuk tulisan maupun lisan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembelajaran pada materi teks deskripsi masih banyak mengalami kendala. Selain itu kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah masih menggunakan metode konvensional, karena pendidik berperan sangat dominan dalam proses pembelajaran, yang menjadikan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak pada keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik kurang memanfaatkan media atau bahan ajar yang ada disekitar lingkungannya.

Dengan demikian, berdasarkan permasalahan yang muncul pada tingkat pemahaman dan keterampilan menulis teks deskripsi harus memiliki alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai alat penunjang dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, agar pendidik tidak menjadi penindas, diperlukan berbagai cara mengajar yang berorientasi pada peserta didik sebagai subjek, aktif, kreatif, gembira, dan berangkat dari kondisi peserta didik. Cara yang ditempuh yakni melalui pembelajaran yang dituangkan dalam permainan (Suyatno, 2015:7). Media permainan yang diterapkan tentunya dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mengandung pendidikan, mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menggunakan media permainan dalam pembelajaran peserta didik mampu merumuskan pemahaman tentang suatu konsep materi yang disampaikan dengan cara bermain. Hal tersebut dapat membuat peserta didik mengerti materi yang disampaikan dan serta memberikan suasana segar, menarik, dan menjadi pengalaman baru bagi peserta didik. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran akan menjadi menarik apabila terdapat unsur persaingan atau perlombaan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, sekaligus sebagai unsur yang menghibur. Media permainan *ular tangga elektrik* sebagai salah satu pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Media permainan ular tangga elektrik dipilih karena permainan ular tangga termasuk permainan yang cukup dikenal oleh masyarakat, jadi untuk mengimplementasikan ke dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami cara permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media permainan ular tangga elektrik yakni media permainan yang dimodifikasi untuk menunjang belajar mengajar dalam materi pembelajaran teks deskripsi. Media permainan ular tangga elektrik menggunakan lampu yang dikendalikan oleh saklar yang digunakan sebagai bidak dalam permainan. Media permainan ular tangga elektrik didesain dengan gambar objek yang memudahkan peserta didik menemukan ide dan mengeksplorasi ide.

Berdasarkan latar belakang, rumusan penelitian ini bermaksud menjelaskan proses pengembangan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks

deskripsi. Mengetahui kualitas media permainan ular tangga elektrik berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi, mendeskripsikan kualitas media permainan ular tangga elektrik berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini bermanfaat bagi pendidik untuk dijadikan salah satu cara pengajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan media permainan ular tangga elektrik. Bagi peserta didik dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan unik, serta dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah tanpa disadari. Bagi peneliti lain dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam mengembangkan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Terdapat dua penelitian yang relevan, yaitu (1) “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 1 Sanden” oleh Sedyaningsih (2016) , (2) “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Klaten Tahun Pembelajaran 2015/2016” oleh Aditya (2016).

Definisi media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2008:3). Manfaat media pembelajaran bahasa Indonesia menurut Sadiman (2014: 17) memperjelas penyajian pesan, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lepas dengan sebuah bacaan atau teks, hal tersebut membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara verbalistik. Melalui media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau materi yang akan disampaikan dengan cara menggunakan media visual, audio, maupun audio-visual yang menarik,

Permainan ular tangga adalah permainan yang dilakukan dua orang atau lebih dengan cara bermain secara bergantian sampai salah satu pemain akan berhasil mencapai finish. Papan permainan dibagi kotak-kotak kecil, dibebberapa kotak kecil tersebut terdapat sejumlah gambar ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lain.

Media ular tangga elektrik adalah media inovatif yang sudah dimodifikasi untuk menunjang belajar mengajar guru Bahasa dan Sastra Indonesia dalam materi pembelajaran teks deskripsi. Media ular tangga elektrik termasuk jenis media visual yang berupa permainan ular

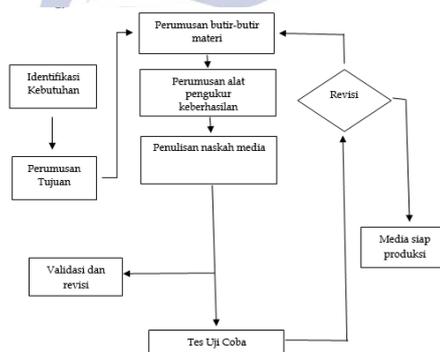
tangga tiga dimensi. Pion yang digunakan dalam permainan berupa lampu yang dikendalikan oleh saklar.

Kelebihan yang dimiliki media ular tangga elektrik terdiri atas, peserta didik dapat bermain sambil belajar, menumbuhkan daya kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam pembelajaran, mampu melatih kerjasama antarkelompok, mengasah kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah, dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam sebuah pembelajaran, media yang menggairahkan dengan adanya lampu berwarna-warni dan gambar yang menarik, aman bagi peserta didik karena lampu menggunakan daya baterai untuk mengoperasikan bidak pada media tersebut. Kekurangan media ular tangga elektrik yaitu media tidak dapat digunakan dalam pembelajaran individu, karena membutuhkan waktu yang lama, jika tidak ada baterai atau daya, maka lampu yang sebagai bidak dalam permainan tidak akan menyala.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan produk dan menguji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Analisis penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan keefektifan, kevalidan, dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan ular tangga elektrik.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sadiman dkk, dipilih karena sesuai dengan pengembangan media. Berikut adalah bagan model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini.



Prosedur model pengembangan Sadiman dkk, yaitu (1) identifikasi kebutuhan karakteristik peserta didik melalui angket kebutuhan peserta didik dan wawancara pendidik. (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) pengukuran alat pengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media, (6) memvalidasi dan merevisi, (7) tes/uji coba.

Sumber data penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII-G SMPN 2 Sidoarjo yang berjumlah 35 orang, pendidik, dan mitra kerja.

Data penelitian ini yang pertama, yaitu deskripsi tahap atau proses pengembangan media permainan ular tangga

elektrik. Data kedua, hasil penilaian validator ahli terhadap media permainan ular tangga elektrik yang dikembangkan. Data ketiga, hasil belajar peserta didik, hasil pengamatan aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Data keempat, hasil respons peserta didik terhadap pembelajaran teks deskripsi menggunakan media permainan ular tangga elektrik melalui angket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu angket wawancara pendidik, angket kebutuhan peserta didik, teknik validasi, teknik pengamatan atau observasi, tes, dan angket respons peserta didik.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data angket kebutuhan peserta didik dan wawancara pendidik, hasil validasi, hasil pengamatan/observasi, hasil belajar, hasil angket respons peserta didik.

Tabel 1 Kriteria Standar Penilaian

Persentase (%)	Kualifikasi
81–100	Sangat Baik
61–80	Baik
41–60	Cukup Baik
21–40	Kurang Baik
0–21	Sangat Kurang Baik

(Riduwan, 2009:23)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Elektrik.

Proses pengembangan media permainan ular tangga elektrik dilakukan dengan berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sadiman, yaitu

1. Menganalisis Kebutuhan Dan Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini dilakukan penyebaran angket kebutuhan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan wawancara pendidik yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2018.

2. Merumuskan Tujuan Instruksional Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dibuat agar pembelajaran lebih terarah dan mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Penyusunan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator. Rumusan tujuan ini disusun berdasarkan materi teks deskripsi dengan empat Kompetensi Dasar.

3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Butir materi dalam materi teks deskripsi ada empat, yaitu mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi, menentukan isi teks deskripsi, menelaah struktur dan unsur kebahasaan dari teks deskripsi, dan menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi.

4. Mengembangkan Alat Ukur Keberhasilan

Alat ukur yang disiapkan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi dengan media permainan ular tangga elektrik menggunakan alat ukur berupa lembar kerja peserta didik.

5. Menulis Naskah Media

a. Praproduksi

Pada tahap ini meliputi tiga langkah, yaitu penyusunan konsep media, pelibatan mitra kerja, dan penyiapan alat dan bahan media, yaitu (1) penyusunan konsep media permainan ular tangga elektrik, (2) pelibatan mitra kerja, (3) penyiapan alat dan bahan.

b. Produksi

Pada tahap produksi pembuatan media permainan ular tangga ini dilakukan beberapa langkah, yaitu pembuatan desain ular tangga dan kartu, pembuatan lembar bacaan/teks, pembuatan papan media permainan ular tangga.

c. PascaProduksi

Pada tahap pasca produksi ini guna mengecek secara keseluruhan hasil pembuatan media mulai dari papan media permainan ular tangga elektrik, saklar sebagai pengendali pion/bidak permainan, dan kartu soal, hadiah, hukuman.

6. Memvalidasi Media dan Perbaikan (Revisi)

Pada tahap ini dilakukan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan dengan tujuan mendapatkan penilaian, komentar, dan saran dari validator. Terdapat dua validator ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Kedua validator tersebut memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga elektrik, yakni pertama, pada lembar bacaan/teks perlu diberi rubrik penilaian agar peserta didik dapat mengetahui kriteria nilai pada setiap soal yang akan dikerjakan. Kedua, mengganti gambar objek pada desain ular tangga yang sebelumnya menggunakan gambar yang diedit bitmap diubah menjadi gambar *real* atau gambar asli agar peserta didik mudah mengenal objek tersebut. Ketiga, pada kartu soal, kartu hadiah, dan kartu hukuman ditambah ilustrasi agar lebih menarik untuk digunakan peserta didik kelas VII SMP.

7. Uji Coba dan Revisi

Uji coba dilaksanakan setelah memvalidasi dan merevisi media permainan ular tangga elektrik teks deskripsi. Implementasi uji coba dilaksanakan pada tanggal 5 April 2019 dan 6 April 2019. Tahap uji coba ini dilaksanakan pada saat jam pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-G SMP Negeri 2 Sidoarjo.

Kualitas Media

Kualitas media ular tangga elektrik dilihat dari tiga aspek, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan dilihat dari hasil angket validasi yang meliputi penyajian, isi materi, dan ahli media. Keefektifan dilihat dari hasil pengamatan aktivitas pendidik, pengamatan aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

Kepraktisan dilihat dari respons peserta didik terhadap media permainan ular tangga elektrik teks deskripsi yang dikembangkan.

1. Kevalidan

Kevalidan dilihat dari dua aspek, yaitu aspek isi materi dan ahli media. Hasil validasi media permainan ular tangga elektrik dari validator pertama atau validator ahli materi mendapatkan nilai keseluruhan 58 dengan persentase 89,2% memiliki kualitas “sangat layak”, sedangkan validator kedua atau validator ahli media mendapatkan nilai keseluruhan 61 dengan persentase 76,2% memiliki kualitas “layak”. Dari kedua penilaian validator tersebut diketahui rata-rata skor kevalidan, yaitu 82% dengan kriteria “Sangat Layak”.

2. Keefektifan

Keefektifan media permainan ular tangga elektrik dapat diketahui melalui hasil belajar peserta didik, hasil pengamatan aktivitas pendidik, dan hasil pengamatan aktivitas peserta didik. Berikut pengolahan hasil ketiga aspek tersebut untuk menentukan skor keefektifan media.

Tabel 2 Keefektifan Media Permainan Ular Tangga Elektrik

Hasil Belajar	Pengamatan Aktivitas Pendidik	Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	Keefektifan
89,4%	87,6%	83,6%	$260,6 : 3 = 86,8\%$

3. Kepraktisan

Kepraktisan media dapat diketahui melalui angket respons peserta didik. Lembar angket respons peserta didik. Hasil akhir diperoleh dari respons peserta didik, yaitu 84,7%, sehingga kepraktisan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi tergolong “sangat praktis”.

Berdasarkan pada hasil persentasi ketiga aspek, yaitu aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. selanjutnya ketiga aspek tersebut akan dikategorikan kualitas media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi. berikut tabel kualitas media permainan ular tangga elektrik.

Tabel 3 Kualitas Media Permainan Ular Tangga Elektrik dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan	Kriteria Kualitas
82% Sangat Baik	86,8% Sangat Baik	84,7% Sangat Baik	$253,5 : 3 = 84,5\%$ Sangat Berkualitas

Berdasarkan pengkategorian kualitas media yang diadaptasi dari (Sodiq, 2010: 125) pada aspek kevalidan dikategorikan sangat baik, dan kepraktisan dikategorikan sangat baik. Jadi kriteria kualitas media permainan ular tangga elektrik yang dikembangkan memiliki kategori sangat berkualitas.

PEMBAHASAN

Pembahasan yang dijelaskan ada tiga, yaitu mengenai media permainan ular tangga elektrik sebagai media permainan yang praktis, hasil belajar peserta didik dengan media permainan ular tangga elektrik, dan permasalahan dan kondisi yang ditemukan ketika ujicoba penggunaan media permainan ular tangga elektrik.

1. Kemerikatan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Elektrik

Media permainan ular tangga elektrik berbeda dengan media ular tangga pada umumnya. Perbedaan tersebut terletak pada bentuk, desain, dan pion/bidak ular tangga. Media permainan ular tangga elektrik yang dikemas dengan papan yang berukuran 99 cm x 60 cm, papan tersebut berisi kartu soal, kartu hadiah, dan kartu hukuman untuk pembelajaran teks deskripsi. Desain ular tangga menggunakan gambar objek tempat wisata, tempat bersejarah, sekolah, dan suasana pentas seni. Serta pion/bidak untuk permainan menggunakan lampu yang dikendalikan oleh saklar. Media permainan ular tangga elektrik berisi informasi dan empat kompetensi dasar mengenai pembelajaran materi teks deskripsi. Media permainan ular tangga elektrik dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan empat kompetensi dasar dalam materi teks deskripsi, sehingga media tersebut tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi melalui permainan.

2. Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Elektrik

Hasil belajar atau tes peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi dengan menggunakan media permainan ular tangga elektrik, rata-rata peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan. Peserta didik terbantu dengan hadirnya media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi. Pada materi teks deskripsi, peserta didik dituntut untuk mengembangkan, mengeksplorasi ide yang akan dituangkan dalam sebuah tulisan berupa teks deskripsi. Hasil dari mengembangkan ide tersebut peserta didik mampu memahami struktur, jenis, dan kebahasaan dari teks deskripsi. Media permainan ular tangga sebagai penunjang dan membantu peserta didik dalam memahami materi teks deskripsi, serta peserta didik mampu menemukan ide dengan mudah dengan menggunakan media permainan ular tangga elektrik.

3. Permasalahan dan Kondisi yang Ditemukan Ketika Uji Coba Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Elektrik

Pengembangan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi telah digunakan dalam pembelajaran dengan hasil sangat baik. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media permainan ular tangga elektrik, dinyatakan berhasil. Media permainan ular tangga elektrik dapat membantu peserta didik dalam belajar materi teks deskripsi. Permasalahan dan kondisi yang ditemukan ketika uji coba media permainan ular tangga elektrik yaitu, pertama peserta didik merasa kesulitan dalam penggunaan media tersebut, karena

media permainan ular tangga elektrik masih baru, sehingga dalam pembelajaran banyak peserta didik yang bertanya mengenai hal tersebut. Kedua, peserta didik menginginkan hasil menulis teks deskripsi dipresentasikan di depan kelas. Hal tersebut tidak dilakukan saat penelitian karena adanya keterbatasan waktu, sehingga peserta didik tidak bisa membacakan hasil tugas menulis teks deskripsi. Oleh sebab itu saran yang diberikan hanya dapat diterima untuk menggunakan media kedepan agar pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga elektrik dapat lebih baik lagi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV. Pengembangan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi peserta didik kelas VII di SMPN 2 Sidoarjo dikatakan layak dan praktis. Proses pengembangan media permainan ular tangga elektrik untuk pembelajaran teks deskripsi menggunakan pengembangan model Sadimandkk. Model pengembangan Sadiman tersebut meliputi, Tahap pertama, menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini untuk mendapatkan data melalui wawancara pendidik dan memberikan angket kebutuhan peserta didik. Dari data tersebut didapatkan deskripsi tentang kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII. Tahap kedua, merumuskan tujuan instruksional pembelajaran, pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran teks deskripsi, serta dilihat dari hasil angket kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ketiga, merumuskan butir-butir materi, pada tahap ini merumuskan butir-butir materi berdasarkan empat kompetensi dasar teks deskripsi, yaitu KD 3.1, 4.1, 3.2, dan 4.2. Butir-butir materi yang dibuat merupakan materi yang terdapat pada media permainan ular tangga elektrik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada tahap sebelumnya. Tahap keempat, merumuskan alat pengukur keberhasilan yang berupa lembar validasi lembar hasil belajar peserta didik, lembar pengamatan aktivitas pendidik, lembar pengamatan aktivitas peserta didik, dan lembar angket respons peserta didik terhadap media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi.

Tahap kelima, penulisan naskah media yang dilakukan oleh peneliti dan mitra kerja. Pembuatan media permainan diawali dengan merumuskan konsep, membuat desain ular tangga, dan produksi media untuk divalidasi. Tahap keenam, mengadakan validasi dan revisi. Pada tahap ini media permainan ular tangga elektrik mendapatkan komentar dan saran untuk perbaikan oleh dua validator ahli yaitu, validator ahli media dan validator ahli materi. Selanjutnya setelah divalidasi, dilakukan revisi atau perbaikan terhadap komentar dan saran yang diberikan oleh validator sebelum media permainan ular tangga elektrik diujicobakan. Tahap ketujuh, melakukan ujicoba untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media permainan ular

tangga elektrik yang dikembangkan. Ujicoba dilakukan di SMPN 2 Sidoarjo kelas VII-G dengan jumlah peserta didik 35.

Penilaian kevalidan media dilakukan oleh dua validator ahli yaitu, validator ahli media dan validator ahli materi. Penilaian dari kedua validator tersebut mendapatkan rata-rata persentase nilai 82% dengan kriteria "sangat baik". Penilaian keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil belajar peserta didik, pengamatan aktivitas pendidik, dan pengamatan aktivitas peserta didik menunjukkan rata-rata persentase 86,8% dengan kriteria "sangat baik". Pada hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 89,4 dengan kriteria "sangat baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga elektrik efektif untuk pembelajaran teks deskripsi di kelas VII. Aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik, yakni mendapatkan kriteria "sangat baik". Penilaian kepraktisan media didapat pada lembar angket yang disebarkan kepada peserta didik. respon positif terhadap media permainan ular tangga elektrik mencapai persentase 84,7% dengan kriteria "sangat baik".

Saran

Penelitian pengembangan media permainan ular tangga elektrik untuk pembelajaran teks deskripsi kelas VII didapatkan saran untuk berbagai pihak sebagai berikut.

1) Bagi Pendidik Bahasa Indonesia

Pendidik dapat memanfaatkan media permainan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan serta meningkatkan antusias belajar peserta didik. Pendidik juga dapat menggunakan media permainan ular tangga elektrik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya lebih giat belajar dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Serta dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga elektrik sebaiknya setiap peserta didik dapat bekerja sama untuk menyimak dan memerhatikan pendidik saat mendemonstrasikan media agar tercipta suasana kondusif, sehingga saat memainkan media permainan ular tangga elektrik tercipta suasana menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan media permainan ular tangga elektrik dalam pembelajaran teks deskripsi dapat dijadikan referensi penelitian lain untuk mengembangkan media berupa permainan yang kreatif dan inovatif. Peneliti lain juga dapat menggunakan media permainan ular tangga elektrik untuk diterapkan diberbagai bidang, baik bidang pendidikan maupun bidang bisnis. Dalam melakukan validasi media, diharapkan dapat memilih validator ahli yang tepat untuk menilai media yang akan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga/4-10-2018

- Aditya, Mateus Ananda Merfi. 2016. *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Klaten Tahun Pembelajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmayanti, Nani. 2007. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Kejuruan Tingkat Semenjara (Kelas X)*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Peserta Didik Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Marahimin, Ismail. 2001. *Menulis Secara Populer*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riva, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam Kelas dan di Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sedyaningsih, Welas. 2016. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flas CS6 pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 1 Sanden*. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Sodiq, Syamsul . 2010. *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Pembelajaran Literasi*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan dan Sastra Pascasarjana Unesa.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Sumiharsono dan Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Suryaman, Maman. 2010. "Media Pembelajaran Bahasa Indonesia". Makalah disajikan dalam *Workshop Pengembangan Kompetensi Guru SMK*, Yogyakarta, 28 Juli.
- Susilana dan Riyana. 2007. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyatno. 2015. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.
- Permendikbud tahun 2016 nomor 24 lampiran 3.