

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NONFIKSI  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Faradhiyah Safithri**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (faradhiyah.17010644184@mhs.unesa.ac.id)

**Asri Susetyo Rukmi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan menjelaskan proses pengembangan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar dan mengetahui kualitas dari segi kevalidan dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa dan dilakukan pada uji coba skala kecil. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar validasi dan lembar angket. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa hasil validasi media memperoleh hasil 88% yang menunjukkan kategori sangat valid dan hasil validasi materi memperoleh hasil 90% yang menunjukkan kategori sangat valid. Adapun hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa memperoleh hasil 100% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Dari hasil validasi oleh ahli media, validasi ahli materi dan hasil dari uji coba penggunaan media, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar sangat valid dan sangat praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** pengembangan, media ular tangga, membaca teks nonfiksi.

**Abstract**

*This development research aims to explain the process of developing snakes and ladders media for the skills of reading non-fiction texts for grade IV elementary schools and knowing the quality in terms of the validity and practicality of the media. This study uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The subjects used in this study were 10 students and carried out on a small-scale trial. The instruments used for data collection were validation sheets and questionnaire sheets. The results of this development research show that the results of media validation get 88% results which indicate a very valid category and the results of material validation get 90% results which indicate a very valid category. The results of the questionnaire given to teachers and students obtained 100% results which showed a very practical category. From the results of validation by media experts, validation of material experts and the results of trials of using media, it can be concluded that the snake and ladder media for reading non-fiction texts for grade IV elementary school is very valid and very practical to be applied to the learning process.*

**Keywords:** *development, snake and ladders media, reading nonfiction text.*

**PENDAHULUAN**

Aktivitas pembelajaran mencakup atas 2 persoalan, yaitu belajar juga mengajar. Belajar ialah kegiatan yang memfokuskan siswa untuk melakukan penerimaan dan memahami materi. Adapun mengajar merupakan kegiatan yang memfokuskan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar dilakukan penerimaannya oleh siswa secara baik.

Pada tahapan belajar mengajar dalam kelas, guru memiliki peran penting ketika memanfaatkan sumber

belajar berupa media pembelajaran, alat pembelajaran, guru, siswa dan lingkungan sekitar yang bertujuan memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran dalam kelas supaya cocok bersama tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Satu di antara beberapa sumber belajar yang dapat memberikan bantuan akan aktivitas belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Rusman (2013:160), menjelaskan media merupakan komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif sanggup memberikan bantuan untuk menyampaikan materi belajar secara efektif. Menurut Arsyad (2011:19), dengan menggunakan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan isi materi pada pembelajaran dengan efektif. Media pembelajaran bisa menumbuhkan motivasi dan minat siswa terhadap perasaan ingin tahu pada tahapan belajar mengajar. Di samping hal tersebut, media pembelajaran pun memberikan bantuan kepada siswa untuk memudahkan dalam melakukan tujuan pembelajaran secara kreatif serta memberikan perasaan senang kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Ketika melakukan pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan materi yang akan diajarkan sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran. Materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan peningkatan minat siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar yang menjadikan guru harus memiliki kreativitas ketika menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Wati (2016:16), untuk memilih media pembelajaran menyesuaikan pertimbangan guru dalam pemanfaatan materi yang ingin disampaikan di kegiatan pembelajaran. Jika materi yang diajarkan memakai media pembelajaran yang inovatif serta kreatif bisa menjadikan siswa tidak jenuh ketika mengikuti proses belajar mengajar dan siswa terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Asyar (2011:4), mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 jenis yakni media audio, media visual, media audio visual, dan media multimedia. Satu di antara beberapa inovasi yang bisa memberikan bantuan kepada siswa dalam pembelajaran materi keterampilan membaca teks nonfiksi yakni melalui penggunaan media pembelajaran visual, menurut Rusman, dkk. (2012:62), media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh indra penglihatan yang medianya dapat diproyeksikan maupun tidak diproyeksikan dan biasanya media berupa gambar yang diam atau gambar yang bergerak. Satu di antara beberapa media visual yang dapat dipakai guna memberikan bantuan pada tahapan belajar mengajar yakni media ular tangga.

Melsi (2015:10), menjelaskan bahwa ular tangga merupakan suatu permainan papan yang dilakukan oleh 2 orang ataupun lebih dari 2 orang. Permainan ular tangga dilakukan pembagiannya menjadi beberapa kotak kecil, di kotak tersebut ada beberapa ular dan tangga untuk menghubungkannya bersama kotak yang lainnya. Media ular tangga ialah sebuah media yang dilakukan pengembangannya menurut permainan ular tangga yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Konsep permainan ular tangga yakni biasanya dimainkan oleh 2 orang ataupun

lebih melalui melempar dadu, pion bergerak sesuai dadu yang dilempar. Dalam permainan ular tangga terdapat gambar ular dan tangga, jika pion sampai di gambar ular maka harus turun, dan jika pion berhenti di tangga maka pion akan naik. Permainan ular tangga memiliki kelebihan yang dapat melibatkan siswa belajar sambil bermain, sehingga sangat efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dapat menggunakan media ular tangga yaitu keterampilan membaca teks nonfiksi. Keterampilan membaca nonfiksi yakni sebuah keterampilan untuk memahami serta mengenalkan isi bacaan pada wujud huruf, kata, serta kalimat untuk memperoleh informasi secara fakta yang ada pada bacaan. Effendy (2012:53) mengatakan bahwasanya keterampilan membaca ialah sebuah keterampilan yang realistik serta dibutuhkan siswa. Siswa yang memiliki penguasaan membaca secara sempurna dapat memudahkan siswa untuk memahami makna dari keseluruhan yang dimaksudkan pada setiap tulisan, dan juga memudahkan untuk mengembangkan pemahaman siswa. Menurut Nurgiantoro (2010:2), teks nonfiksi adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan kajian keilmuan dan pengalaman, teks nonfiksi merupakan karangan yang diciptakan menggunakan dasar fakta ataupun peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi.

Berikut terdapat 2 penelitian yang sebelumnya telah dilakukan mengenai media ular tangga. Yang pertama dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” yang disusun oleh Rifki Afandi. Hasil dari penelitian ini adalah media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan dalam mencapai nilai diatas KKM. Yang kedua berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan” yang disusun oleh Herlinda Mar’atussholihah, Wawan Priyanto, Aries Tika Damayanti. Hasil dari penelitian ini adalah media dapat memperjelas bahan pembelajaran, suasana menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan bahan pelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa memerlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang mampu menarik perhatian dan fokus siswa adalah dengan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan. Media yang sesuai dengan kondisi yaitu media permainan, hal ini sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain. Menurut Afandi (2015:80) media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular

tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, media ular tangga dapat dipakai pada kegiatan belajar mengajar keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar. Maka hal tersebut hendaknya dilaksanakan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar”

Menurut latar belakang yang sudah dijabarkan pada rumusan masalah pada penelitian yakni : 1. Bagaimana prosedur pengembangan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar? Dan 2. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar?

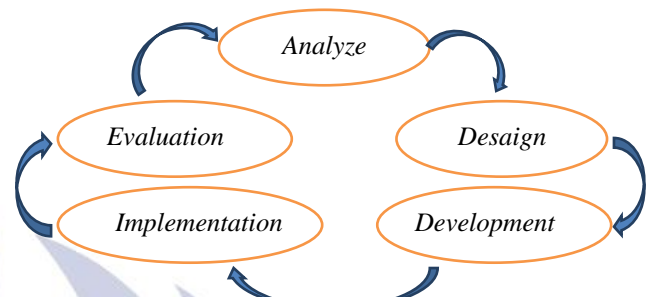
Adapun tujuan penelitian ini yakni: 1. menjelaskan prosedur pengembangan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar dan 2. Mengukur kevalidan dan kepraktisan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi siswakesel IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini, spesifikasi media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar dijabarkan sebagai berikut: 1. Spesifikasi produk berdasarkan fisik: a. Media ular tangga disajikan dalam bentuk cetak ukuran 2x2 meter yang disertakan dadu dan kartu soal, b. Ular tangga dicetak dengan bahan banner, c. Ular tangga terdiri 25 kotak yang didalam kotak berisi angka, ular, tangga beserta tanda tanya sebagai tanda mendapatkan kartu soal, d. Kartu soal terbuat dari art paper, e. Dadu terbuat dari kardus. 2. Spesifikasi produk berdasarkan isi kartu : a. Kartu soal berisi soal materi teks nonfiksi, b. Ukuran kartu 10x14 cm, c. Ukuran font penulisan menyesuaikan. Cara penggunaan media ini adalah : kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok mewakili 1 anggotanya untuk bermain dan sisa kelompoknya membantu untuk menjawab atau menyelesaikan pertanyaan, anggota yang bermain memainkan media tersebut dengan cara melempar dadu lalu berjalan sesuai dadu yang dilemparnya, jika siswa tersebut berhenti digambar tangga maka siswa naik, jika siswa menepati gambar ular maka turun, dan jika siswa berhenti digambar tanda tanya maka siswa wajib mengambil kartu soal dan wajib menjawab dibantu oleh teman sekelompoknya.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan dari produk yang

dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini, jenis produk yang dikembangkan adalah media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini memilih model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE**

(Sugiyono, 2015: 28)

Pada tahap analisis dilakukan observasi untuk menganalisis kegiatan yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan di kelas IV SDI Kyai Amin Surabaya. Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum yang digunakan atau yang berlaku di SDI Kyai Amin Surabaya, observasi kurikulum meliputi kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa kelas IV pada materi membaca teks nonfiksi. Setelah menganalisis kurikulum, selanjutnya adalah menganalisis karakteristik siswa dengan mencari tahu tentang penguasaan pengetahuan, kemampuan belajar, keterampilan dan sikap peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan yang meliputi perancangan lembar validasi media, perancangan lembar validasi materi dan perancangan lembar angket guru dan siswa. Adapun perancangan media pembelajaran dilaksanakan dengan merancang materi dan produk media yang dikembangkan. Lembar validasi dirancang dengan menyusun lembar penilaian yang akan diberikan kepada dosen validator untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Lembar angket dirancang dengan menyusun lembar penilaian yang akan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media ular tangga yang telah dirancang untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk yang dikembangkan mewujudkan rancangan media pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa kelas IV untuk materi membaca teks nonfiksi.

Pada tahap implementasi penelitian ini merupakan tahap uji coba media yang akan dikembangkan untuk

siswa kelas IV sekolah dasar. Uji coba dilakukan dengan terbatas yaitu dengan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil hanya menggunakan 10 siswa kelas IV SDI Kyai Amin Surabaya yang terletak di dekat daerah peneliti. Hal tersebut disebabkan oleh situasi dan kondisi pandemi COVID 19.

Pada tahap evaluasi penelitian yaitu dilakukan revisi untuk mengetahui kevalidan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan evaluasi pada produk pengembangan yang meliputi media, materi, desain pembelajaran serta keberhasilan media yang dikembangkan

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari prosedur pengembangan media ular tangga melalui tahap sesuai pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi yang diperoleh dari hasil saran yang diberikan oleh dosen ahli media dan ahli materi. Sementara itu data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi, angket guru, dan angket siswa

Adapun teknik analisis data dalam menentukan tingkat kevalidan media dan kevalidan materi berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi yang dianalisis menggunakan skala Likert sebagai pengukur pendapat serta tanggapan dari suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Adapun skala likert yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian skala likert

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Cukup
1	Kurang

(Riduwan, 2013:16)

Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala likert kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari rumus tersebut dapat diperoleh penilaian kevalidan media ular tangga serta materi yang dikembangkan mengacu pada tabel kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria kevalidan media

Persentase	Kriteria
------------	----------

81% – 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Kurang valid
21% – 40%	Tidak valid
0% – 20%	Sangat tidak valid

Berdasarkan tabel tersebut media ular tangga dapat dinyatakan valid apabila memiliki rata-rata nilai  $\geq 61$  dari dosen ahli media dan ahli materi.

Tahapan kedua yaitu menganalisis data angket guru dan data angket siswa. Pengumpulan data angket siswa diolah dan dihitung dengan menggunakan skala guttman (Riduwan, 2013:17) berikut tabel:

Tabel 3. Penilaian skala guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan perolehan nilai dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Perolehan skor hasil akhir kemudian dianalisis dengan menggunakan tabel kriteria kepraktisan media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media ular tangga, menurut Riduwan (2013:18) sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria kepraktisan media

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

Berdasarkan perolehan penilaian pada tabel kepraktisan tersebut disimpulkan pengembangan media ular tangga dapat dikategorikan praktis apabila memperoleh nilai rata-rata  $\geq 61$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian yang dilakukan menciptakan sebuah media pembelajaran berupa media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar. menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, maka media pembelajaran ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi merupakan media pembelajaran yang berkualitas dengan kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk keterampilan membaca teks nonfiksi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini tidak dapat mengukur keefektifan disebabkan adanya pandemi sehingga

penelitian hanya dilakukan dengan skala kecil yaitu sebanyak 10 siswa. Tahapan penelitian dan pengembangan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum dengan tujuan mengidentifikasi kurikulum yang berlaku di kelas IV SDI Kyai Amin Surabaya. Identifikasi tersebut meliputi kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa kelas IV sekolah dasar pada materi membaca teks nonfiksi. Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan, maka media yang akan dikembangkan terdapat dalam kegiatan pembelajaran pada kelas IV Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), Sub Tema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku), dengan Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Kompetensi Dasar:

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

4.7 Melakukan penyampaian pengetahuan baru dari teks nonfiksi pada tulisan menggunakan bahasa sendiri.

Indikator:

3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks nonfiksi.

3.7.2 Memberikan penjelasan informasi mengenai teks nonfiksi yang terdapat pada teks nonfiksi

4.7.1 Menuliskan pokok pikiran tiap paragraph pada bacaan.

4.7.2 Membacakan pengetahuan informasi yang ada di dalam teks.

Tujuan Pembelajaran:

1. Sesudah membaca teks bacaan, peserta didik sanggup memperoleh informasi mengenai suku bangsa pada negara Indonesia secara benar.

2. Melalui teks bacaan, peserta didik sanggup menjelaskan informasi tentang teks sesuai dengan teks bacaan

3. Setelah membaca teks bacaan, siswa mampu menulis pokok pikiran tiap paragraph pada bacaan secara benar.

4. Sesudah mengamati bacaan, peserta didik mampu membacakan pengetahuan informasi di depan dengan benar.


Tahap selanjutnya yaitu tahap analisis karakteristik siswa, bertujuan untuk mengetahui permasalahan pada karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Identifikasi masalah tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan pada tahapan pembelajaran. Dalam aspek pengetahuan diketahui siswa kelas IV mempunyai kemampuan yang kurang untuk menemukan pokok

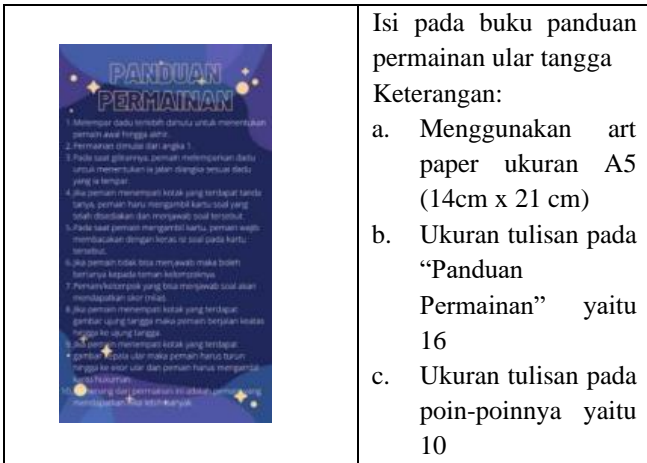
pikiran dalam teks bacaan. Pada aspek sikap, diketahui siswa mempunyai sebuah antusias tinggi untuk belajar yang dilaksanakan dengan bermain. Dalam aspek keterampilan, siswa kelas IV mempunyai kemampuan yang kurang dalam menemukan pokok pikiran maupun informasi yang ada dalam teks.

Tahap selanjutnya yaitu tahap analisis materi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui materi yang diterapkan oleh sekolah tersebut Analisis materi yang dilaksanakan yakni materi pembelajaran pada Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), Sub Tema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku), Pembelajaran 1 Semester 2 kurikulum 2013. Menurut hasil analisis yang dilakukan memperlihatkan bahwasanya materi yang diberikan kepada kelas IV yakni teks nonfiksi.

Dalam tahapan perancangan mempunyai tujuan guna melakukan perancangan akan pengembangan media yang tepat guna dipakai pada tahap belajar mengajar ini, media ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD serta disesuaikan dengan materi. Isi materi yang dikembangkan yaitu teks nonfiksi Tema 7 (Indahnya Keragaman Negeriku) dengan berpedoman KI serta KD yang selanjutnya dikembangkan menjadi indikator serta tujuan pembelajaran. Materi dalam media ular tangga mengacu pada tema yang telah ditentukan dan berorientasi dengan kemampuan membaca teks nonfiksi kelas IV Sekolah Dasar. Tampilan fisik pada media ular tangga dikembangkan dalam bentuk media cetak berupa permainan dengan latar belakang yang menarik dan berwarna sesuai materi serta gambar-gambar ular dan tangga. Adapun rancangan media ular tangga sebagai berikut :

Tabel 5. Desain media

Desain Gambar	Keterangan
	Gambar cover pada buku panduan media permainan ular tangga a.



Isi pada buku panduan permainan ular tangga

- Keterangan:
- Menggunakan art paper ukuran A5 (14cm x 21 cm)
  - Ukuran tulisan pada "Panduan Permainan" yaitu 16
  - Ukuran tulisan pada poin-poinnya yaitu 10



Tampilan gambar pada Media Permainan Ular Tangga.



Kartu soal pada media ular tangga dengan isi soal sesuai dengan materi nonfiksi.



<p><b>KARTU SOAL</b></p> <p><b>PERTANYAAN</b></p> <p>Tarian tradisional daerah Jawa Tengah meliputi tari Serimpi, tari Bambangan Cakil, tari Enggat Enggat, dan tari Kendalen. Serimpi merupakan tari yang dibawakan oleh perempuan dan tariannya dilakukan dengan lembut dan anggun. Dahulu, tari ini merupakan tari yang dibawakan di wilayah keraton. Tari Bambangan Cakil merupakan tari yang melambungkan pertunjukan terhadap bentuk angka muka. Tari ini menghibur penonton yang melawan Batu Cakil. Tari Enggat Enggat merupakan tari yang dibawakan dengan gerakan lincah para penari. Tari ini mengandulkan gerakan dinamis dengan dinngi musik cukung. Tari ini merupakan tari tradisional dari Banyuwangi. Sedangkan tari Kendalen adalah tari yang menggambarkan cerita tentang prajurit yang pagah beran.</p> <p>sumber : <a href="http://insuani.com">insuani.com</a></p> <p>Apa pokok pikiran pada teks tersebut?</p>		<p><b>KARTU SOAL</b></p> <p><b>PERTANYAAN</b></p> <p>D.I. Yagikarta memiliki rumah adat yang bernama joglo. Hanya saja, di D.I. Yagikarta, rumah adat joglo berputa dengan Bangsal Kencana dalam pandirannya. Bangsalan rumah adat Yagikarta ini mirip dengan bangunan joglo Jawa Tengah. Hanya saja, rumah adat D.I. Yagikarta ini memiliki halaman yang sangat luas. Di depan Bangsal Kencana biasanya terdapat dua pasang nekasa yang memegang seperti air pematuk joglo, belum terdapat rumah adat joglo.</p> <p>sumber : <a href="http://insuani.com">insuani.com</a></p> <p>Jelaskan pokok pikiran pada teks tersebut!</p>	
<p><b>KARTU SOAL</b></p> <p><b>PERTANYAAN</b></p> <p>Pakistan adat Jawa Timur yang dipakai dalam kesenian mencerminkan keindahan dan ketegangan tanpa ragu. Untuk itu, busanya memakai pakisan dengan panjang kerah kerah. Bagian dalam menggunakan kasa dengan warna belang belang merah dan putih. Kemudian, untuk bagian bawah menggunakan kain selatun sutur dengan dilipat ke pinggang. Sedangkan untuk perhiasan, sukunan adalah busanya berupa pondek. Bagian bawah juga selatun sutur. Pakisan adat perempua Jawa Timur busanya dilipat dengan awan-awan bulat bertusun dan giling tali.</p> <p>sumber : <a href="http://insuani.com">insuani.com</a></p> <p>Apa pokok pikiran pada teks tersebut?</p>		<p><b>KARTU SOAL</b></p> <p><b>PERTANYAAN</b></p> <p>D.I. Yagikarta memiliki senjata tradisional keris dan tombak. Keris dan tombak biasanya juga diberi paku tertentu ketika oleh tuannya pernah digunakan untuk suatu hal tertentu. Saat ini, keris dan tombak dianggap sebagai senjata yang mengandung nilai mistis tertentu. Pada masa-masa tertentu seperti bulan Suro, keris dan tombak tersebut ditundukkan dengan bunga dari bahan-bahan lainnya.</p> <p>sumber : <a href="http://insuani.com">insuani.com</a></p> <p>Informasi apa yang kamu dapat pada teks tersebut?</p>	
<p><b>KARTU SOAL</b></p> <p><b>PERTANYAAN</b></p> <p>Senjata tradisional seloggo khas dari Jawa Tengah adalah keris. Desain pakisan adat Jawa Tengah, keris bisa digunakan sebagai pelengkap dengan ditangkai pada stagen di bagian belakang tubuh. Dahulu, keris dianggap mampu menangkis posisi seseorang dalam masyarakat.</p> <p>sumber : <a href="http://insuani.com">insuani.com</a></p> <p>Jelaskan informasi yang kamu dapat pada teks tersebut!</p>			<p>Desain gambar dadu pada media permainan ular tangga</p>

Pada tahap perancangan lembar validasi media dan lembar validasi materi yaitu lembar validasi media berisi penilaian serta saran yang diberikan oleh dosen validasi media dan lembar validasi materi berisi penilaian serta saran oleh dosen validasi materi.

Tahap perancangan angket guru dan angket siswa yaitu angket guru berisi penilaian kepraktisan media yang telah disajikan oleh pengembang kepada siswa. Lembar angket siswa berisi pertanyaan yang diberikan kepada siswa. Dalam lembar angket guru dan siswa terdapat 2 pilihan yaitu iya dan tidak. Lembar angket tersebut bertujuan untuk mengetahui penilaian kepraktisan media.

Pada tahap pengembangan produk dilakukan pengembangan media ular tangga yang terdapat kartu soal. Proses pengembangan media ular tangga yaitu melalui penyusunan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Tampilan media divalidasi oleh dosen ahli media yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. sedangkan materi dan soal divalidasi oleh dosen ahli materi yaitu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd.

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 14 Juli 2021 yang hanya terbatas pada uji coba skala kecil. Uji coba dilakukan di halaman rumah salah satu siswa. Uji coba hanya terbatas pada skala kecil karena adanya pandemi Covid-19 sehingga hanya menggunakan siswa kelas IV sebanyak 10 siswa yang diberikan lembar evaluasi untuk mengetahui kemampuan membaca teks nonfiksi. Setelah uji coba dilakukan, kegiatan selanjutnya memberikan lembar angket guru dan siswa yang bertujuan untuk memberikan penilaian serta masukan pada media ular tangga yang dikembangkan. Adapun uji coba media ular tangga terhadap siswa kelas IV yaitu sebagai berikut :

Tabel 6. Uji coba

NO	Gambar	Keterangan
1.		Menjelaskan materi teks nonfiksi
2.		Menjelaskan kepada siswa penggunaan Media Ular Tangga
3.		Siswa belajar dan bermain menggunakan Media Ular Tangga

4.		Siswa melempar dadu untuk menentukan berapa banyak ia melangkah
5.		Jika siswa menepati kotak bergambar tanda tanya maka wajib mengambil kartu soal
6.		Setelah mengambil kartu soal, siswa beserta kelompoknya membacakan isi soal pada kartu soal dan wajib menjawabnya.
7.		Siswa mengerjakan soal evaluasi
8.		Kegiatan tanya jawab untuk evaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan
9.		Siswa mengisi lembar angket penilaian

Validasi Media dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen validasi media dan dosen PGSD. Validasi media dilakukan pada tanggal 21 Juni 2021. Pada lembar validasi media terdapat 10 butir penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil validasi media



No	Variabel	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan	Bentuk media menarik	4
2		Warna media menarik	4
3		Ukuran media sesuai untuk siswa SD	5
4		Jenis kartu pertanyaan sesuai untuk siswa SD	4
5		Gambar pada ular tangga menarik	4
6	Penyajian	Desain media menarik	4
7		Font tulisan pada media sesuai untuk siswa SD	5
8		Font size pada media sesuai untuk siswa SD	5
9	Penggunaan	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.	4
10		Kemudahan menggunakan media dalam pembelajaran	5
Jumlah skor			44

Jumlah skor perolehan pada hasil validasi media yaitu 44. Adapun perhitungan kevalidan media yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P\% = 44/50$$

$$P\% = 88\%$$

Persentase di atas menunjukkan bahwa dari segi fisik, media dinyatakan sangat valid dengan persentase sebesar 88%. Dengan saran “ukuran dadu mungkin terlalu besar, sesuaikan saja dengan kekuatan bahan dan kebutuhan/fungsi dari dadu tersebut!”

Selanjutnya yaitu perbaikan desain yang bertujuan untuk memperbaiki dari saran yang diberikan oleh validator ahli media. Berikut perbaikan yang telah dilakukan sesuai saran dari validator:

Saran	Desain awal	Perbaikan
Ukuran dadu mungkin terlalu besar, sesuaikan saja dengan kekuatan bahan dan kebutuhan/fungsi dari dadu tersebut!	 Dadu dengan ukuran 32 x 32 cm	 Dadu menggunakan ukuran 22 x 22 cm

Validasi materi pada media ular tangga dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Suseto Rukmi, M.Pd selaku dosen validasi materi dan dosen PGSD. Validasi materi dilakukan pada tanggal 12 Juli 2021. Pada lembar validasi materi terdapat 12 butir penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil validasi materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa	5
5.	Kemudahan memahami materi yang dimuat tentang membaca teks nonfiksi	4
6.	Kesusaian gambar dengan kata	5
7.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	4
8.	Ketepatan penggunaan kalimat	5
9.	Ketepatan pemilihan kosa kata	5
10.	Ketepatan penggunaan ejaan	5
Jumlah skor		45

Jumlah skor perolehan pada hasil validasi materi yaitu 45. Adapun kevalidan materi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P\% = 45/50 \times 100\%$$

$$P\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi, dapat diperoleh hasil perhitungan yaitu 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi yaitu sangat valid. Saran Validator yaitu “sebaiknya pertanyaan kartu soal berkaitan dengan isi teks dengan indikator dan materi membaca teks nonfiksi sebaiknya membudayakan kemampuan berpikir HOTS”.

Data hasil respon siswa diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa saat penelitian. Angket siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Pertanyaan pada ngket berisi 12 butir pertanyaan, berikut hasil respon siswa :

Tabel 9. Hasil angket siswa

No.	Pertanyaan	Skor				
		KA	AS	TA	AG	AR
1	Apakah bentuk media menarik?	1	1	1	1	1
2	Apakah kombinasi dan pemilihan warna menarik?	1	1	1	1	1
3	Apakah gambar yang	1	1	1	1	1

	disajikan menarik?					
4	Apakah tulisan pada media kurang jelas?	1	1	1	1	1
5	Apakah siswa mudah memahami materi yang disajikan?	1	1	1	1	1
6	Apakah media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran?	1	1	1	1	1
7	Apakah penyajian materi kurang jelas?	1	1	1	1	1
8	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?	1	1	1	1	1
9	Apakah media mudah digunakan?	1	1	1	1	1
10	Apakah media tidak aman bagi pengguna?	1	1	1	1	1
11	Apakah media dapat membuat siswa merasa tertarik?	1	1	1	1	1
12	Apakah media dapat memotivasi belajar siswa?	1	1	1	1	1
	Jumlah Nilai	12	12	12	12	12

<b>FE</b>	<b>FI</b>	<b>VA</b>	<b>DZ</b>	<b>IM</b>
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
12	12	12	12	12

Hasil respon siswa dapat diperoleh melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P\% = 12/12 \times 100\%$$

$$P\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respon siswa, diperoleh hasil perhitungan yaitu 100%. Berdasarkan hasil angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis.

Data hasil respon guru dapat diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru saat uji coba media. Angket guru bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Angket guru terdapat 12 butir soal, yakni:

Tabel 10. Hasil angket guru

No.	Pertanyaan	Skor
1	Apakah bentuk media menarik?	1
2	Apakah kombinasi dan pemilihan warna menarik?	1
3	Apakah gambar yang disajikan menarik?	1
4	Apakah tulisan pada media kurang jelas?	1
5	Apakah siswa mudah memahami materi yang disajikan?	1

6	Apakah media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran ?	1
7	Apakah penyajian materi kurang jelas?	1
8	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?	1
9	Apakah media mudah digunakan?	1
10	Apakah media tidak aman bagi pengguna?	1
11	Apakah media dapat membuat siswa merasa tertarik?	1
12	Apakah media dapat memotivasi belajar siswa?	1
	Jumlah Nilai	12

Hasil respon guru dapat diperoleh melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P\% = 12/12 \times 100\%$$

$$P\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respon guru, diperoleh hasil perhitungan yaitu 100%. Berdasarkan hasil angket guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis.

### Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk Media Ular Tangga. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Sub Tema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku). Berdasarkan hasil uji coba Media Ular Tangga yang dilakukan pada siswa kelas IV SDI Kyai Amin Surabaya yaitu media ular tangga yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran dilihat dari kevalidan dan kepraktisan dapat digunakan oleh siswa dalam memudahkan belajar membaca teks nonfiksi. Media ular tangga dikembangkan menggunakan 5 Tahap dari model ADDIE yang meliputi Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan dan Evaluasi.

Tahap pertama ada tahap analisis diketahui bahwa media ular tangga yang dikembangkan menggunakan kurikulum 2013 yang diterapkan di SDI Kyai Amin Surabaya. Dengan menggunakan materi Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Sub Tema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku).

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan yang meliputi perancangan produk media yang dikembangkan dan disusun terencana yang berbentuk media cetak dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut Arsyad (2011:19), dengan menggunakan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga membantu guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi secara kreatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Media ular tangga mendapatkan hasil validasi dari ahli media sebesar 88% yang dikategorikan sangat valid dan dari ahli materi sebesar 90% yang dapat dikategorikan bahwa materi sangat valid. Selain itu, perolehan angket dari siswa sebesar 100% dan angket dari guru sebesar 100% yang dikategorikan media sangat praktis. Berdasarkan pendapat Riduwan (2013:18), hasil perolehan nilai 81% - 100% dinyatakan sangat valid. Maka hasil perhitungan perkembangan media ini sangat valid.

Pada tahap implementasi media ular tangga yang telah diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi dapat dilanjutkan uji coba media yang telah dikembangkan. Pada masa pandemi, penelitian dilakukan hanya terbatas pada uji coba skala kecil. Uji skala kecil dilakukan pada tanggal 14 Juli 2021 yang hanya melibatkan 10 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba dilakukan dengan mengenalkan cara menggunakan media ular tangga yang berbeda pada umumnya kepada siswa dan kemudian siswa menggunakan media tersebut. Cara guna media pembelajaran ini yaitu: 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dalam kelompok salah satu anggota yang bermain dan anggota yang lain membantu untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal 2. Menjelaskan dan mendemonstrasikan panduan permainan yang ada pada lembar panduan bermain. 3. Tiap anggota yang bermain diarahkan untuk melempar dadu guna untuk mengetahui urutan pemain. 4. Permainan dilakukan sesuai panduan permainan. 5. Siswa yang menempati gambar tanda tanya maka siswa wajib mengambil kartu soal dan membaca soal secara langsung ketika kartu soal telah diambilnya dan siswa tersebut wajib menjawab pertanyaan pada kartu soal yang dibantu oleh kelompoknya. Untuk tahap akhir siswa diberi lembar angket dengan tujuan memberikan penilaian dan tanggapan mengenai media ular tangga yang telah dikembangkan. Selain diberikan kepada siswa, lembar angket juga diberikan kepada guru untuk dinilai dan

diberi tanggapan maupun saran mengenai media ular tangga yang telah dikembangkan.

Selama kegiatan uji coba berlangsung diketahui bahwa siswa antusias dan merasa sangat senang dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran membaca teks nonfiksi. Siswa kelas IV dapat menggunakan media ular tangga dengan menjawab soal yang ada didalamnya. Pertanyaan pada soal yang ada didalam kartu soal mengarah pada teks dengan materi sesuai kompetensi dasar yaitu indahny keragaman di Negeriku, siswa dapat menemukan pokok pikiran pada teks tersebut serta informasi yang ada pada teks soal tersebut. Setelah siswa bermain dengan belajar, siswa diberikan lembar angket dengan tujuan memberikan penilaian dan tanggapan untuk media ular tangga yang telah digunakan. Selain siswa, guru juga diberikan angket untuk memberi nilai serta saran mengenai media. Hasil perolehan nilai dari respon guru sebesar 100% berdasarkan Pendapat Riduwan (2013:18) hasil penilaian angket 81% - 100% dinyatakan sangat valid. Hasil yang diperoleh respon guru dan siswa sebesar 100% maka media ular tangga dinyatakan sangat valid digunakan dalam pembelajaran membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap evaluasi yaitu dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh melalui uji validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa media ular tangga yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca teks nonfiksi. Hal ini dapat diketahui melalui semangat siswa yang sangat tinggi selama belajar menggunakan media ular tangga yang dikembangkan. Selain itu siswa juga terlihat lebih mudah dalam belajar membaca teks nonfiksi dengan media yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan manfaat media yang dikemukakan oleh Yuma (2017: 2) yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Selama kegiatan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa kendala yaitu mengumpulkan siswa dan tempat penelitian. Hal ini dikarenakan adanya PPKM darurat sehingga sekolah ditutup. Keterbatasan selama penelitian yaitu adanya pandemi sehingga menyebabkan penelitian hanya terbatas pada uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan pada 10 orang siswa kelas IV SDI Kyai Amin Surabaya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan media ular tangga diketahui pada proses

penelitian mengacu pada jenis pengembangan model ADDIE yang melalui 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pengembangan media ular tangga sudah melalui 5 tahapan, maka media ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan membaca teks nonfiksi.

Berdasarkan hasil uji validasi media, media ular tangga mendapat nilai dari dosen ahli media sebesar 88% dan hasil uji validasi materi mendapat nilai oleh dosen ahli materi sebesar 90%. Sedangkan hasil yang diperoleh melalui angket guru dan siswa yaitu dengan perolehan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca teks nonfiksi.

### **Saran**

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Penelitian perlu dilakukan skala besar untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media ular tangga untuk kelas IV Siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran membaca teks nonfiksi.
2. Pengembangan pada materi dapat dilakukan pengembangan lanjutan dengan menambah materi agar lebih lengkap.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi Rifki.2013."Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. Vol 1(1): hal 77-89
- Erma Novitasari, SupurwokoPur, Surantoro Toro.2013 "Pengembangan Media PembelajaranBerbasis IT BerbentukPermainanUlarTanggaMateriOptikuntuk Kelas VIII SMP". *Jurnal Pendidikan fisika 2013*. Vol. 1 (1): hal 37
- Mar'atusholihah Herlinda. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan". *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol 7 (3) : hal 253-260.
- Mustadi, A., Amalia, M. 2020. "Spelling writing error analysis in nonfiction essay of elementary students". *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 8 (1) : hal 177-187.
- Nelliraharti N, MurniaSuri"SosialisasiPenggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Melatih Kemampuan Agama Anak di TPA Baitul

Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh”.  
Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol. 2 (1): hal 14-20

Nashiah, Durotun. 2015. “Keefektifan Media BULBAR (Buletin Bahasa Arab) pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XI IPA MAN Demak”. *Jurnal Lisanul Arab*. Vol. 4 (1): hal 14.

Nurhadi. 2005. *Suatu Teknik Memahami Literatur Yang Efisien*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.

Nurgiantoro. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta:BPFE.

Nuha, Ulin. 2012. *Metode Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.

Riduwan., 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran. Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rima Wati, Ega. (2016). *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Rusma. (2012). *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT.Raja Grafindo

Sudjana, Nana. 2001. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.

Sugiyono. 2017 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015 *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: alfabeta.

