

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MODIFIKASI BERI JAWABAN PADAKU UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA TEKS CERITA FIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ona Lara Tatisina

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (onalaratatisina@gmail.com)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan, mengetahui kualitas produk yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku untuk keterampilan membaca cerita fiksi siswa kelas IV SD di Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan teknik analisis data berupa validasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan meliputi tahap *analyze, develop, design, implement, evaluate*. Kevalidan media mendapat persentase 100% (sangat valid) dan materi mendapat persentase 77,5% (valid). Kepraktisan media berdasarkan perolehan respon siswa melalui angket 96% (sangat praktis). Keefektifan media berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada uji kelompok kecil yaitu ($5\% = 2,262 < t_h = 4,472$) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Uji coba lapangan dengan hasil ($5\% = 2,063 < t_h = 5,486$) menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, ADDIE, Media Ular Tangga, Cerita Fiksi, Keterampilan Membaca

Abstract

The purpose of this study is to describe the development process, knowing the quality of the product which includes validity, practicality and effectiveness of the snake ladder modification media gives me the answer for reading fiction skills of fourth grade students in elementary school in Sidoarjo. This study uses the ADDIE model with data analysis techniques in the form of validation, questionnaires, and tests. The results of the study indicates that the development process includes the analyze, develop, design, implement, evaluate stages. The validity of the media gets a percentage of 100% (very valid) and the material gets a percentage of 77.5% (valid). The practicality of the media is based on the students' response through a 96% questionnaire (very practical). The effectiveness of the media based on the results of the pretest and posttest in the small group test, namely ($5\% = 2.262 < t_h = 4.472$) showed a significant increase. Field trials with results ($5\% = 2.063 < t_h = 5.486$) showed the results of a significant increase.

Keywords: Reaserch Development, ADDIE, Snake and Ladder, Fiction Stories, Reading Skills

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran terdiri dari dua hal yaitu belajar dan mengajar. Belajar merupakan aktivitas yang difokuskan kepada siswa dalam menerima pengetahuan atau menangkap materi. Apabila belajar lebih terfokus pada siswa, maka mengajar merupakan aktivitas yang lebih terfokus pada guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan atau materi dalam pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru mempunyai peranan penting dalam membuat atau menggunakan sumber belajar. sumber belajar dimaksudkan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sumber belajar yang ada di sekolah berupa media pembelajaran, alat pengajaran, aktivitas guru dan siswa serta lingkungan sekitar. Sumber belajar tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah

dibuat. Dan berbagai macam sumber belajar yang ada. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber yang dipilih untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media yang kreatif dan inovatif dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan bermakna. Arsyad (2013:19) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi dan isi materi dalam pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dengan rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan materi ajar dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat memaksimalkan proses pembelajaran oleh guru dan siswa.

Media pembelajaran terdiri atas alat dan bahan yang secara fisik digunakan untuk membantu penyampaian

materi dalam pembelajaran. Materi yang diajarkan dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga guru perlu membangun kreativitas dalam diri agar dapat membuat media yang inovatif untuk pembelajaran. Apabila media pembelajaran dapat diterima dengan baik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar maka materi yang disampaikan oleh guru juga dapat dipahami oleh siswa dengan lebih baik.

Media pembelajaran dapat digunakan pada materi yang belum melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Apabila materi tersebut diajarkan dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif maka dapat membuat siswa ikut terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Salah satu materi yang tidak banyak melibatkan siswa secara aktif adalah materi pembelajaran keterampilan membaca karena siswa hanya duduk dan membaca teks bacaan dibangku masing-masing. Hal ini membuat siswa jenuh dan butuh inovasi baru dengan cara belajar yang menyenangkan.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu memperjelas materi tentang keterampilan membaca yaitu dengan pengembangan media visual. Pengembangan media visual dapat dijadikan sebuah solusi dalam pembelajaran materi membaca agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi keterampilan membaca teks cerita. Salah satu pengembangan media visual berupa media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif dikemas menjadi sebuah permainan.

Media pembelajaran berbasis visual berupa permainan ular tangga membuat siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga rasa ingin tahunya akan semakin besar. Pengembangan media ular tangga menjadi sebuah permainan edukatif dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif yaitu Media permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan membaca akan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efisien sehingga siswa dengan mudah menangkap materi yang disampaikan guru.

Kriteria pemilihan jenis media disesuaikan dengan materi dan kemampuan siswa. Siswa kelas IV sekitar usia 7-11 tahun memasuki tahap oprasional konkret, sehingga siswa lebih berpikir secara logis dan konkret. Dibutuhkan media pembelajaran berupa benda konkret yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Media yang dikembangkan juga dikaitkan materi yang akan dipelajari.

Materi pada pengembangan media ini mengenai keterampilan membaca teks cerita. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang harus dikuasai

oleh seluruh siswa, karena pembelajaran di kelas tidak terlepas dari kegiatan membaca. Kegiatan di luar kelas juga tidak terlepas dari kegiatan membaca, sehingga keterampilan membaca merupakan hal yang penting dalam aktivitas komunikasi tertulis.

Kegiatan membaca pada siswa sekolah dasar tidak difokuskan pada pemahaman isi bacaan melainkan kelancaran dalam membaca teks. Dalman (2013:8) mengemukakan bahwa pembelajaran membaca yang ada di sekolah perlu difokuskan pada aspek pemahaman isi bacaan dengan berlatih secara intensif. Sehingga pada pembelajaran keterampilan membaca perlu lebih difokuskan pada pemahaman isi teks bacaan oleh siswa. Salah satu penyebab kegagalan dalam pemahaman isi bacaan terjadi karena penyampaian materi oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah serta tidak adanya penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Pagerwojo, diidentifikasi bahwa keterampilan membaca siswa kelas IV seperti memahami teks dan menyampaikan informasi dari isi bacaan masih kurang. Siswa masih kesulitan menyampaikan gagasan dari teks bacaan dengan tepat. Selain itu, intensitas penggunaan media pada pembelajaran keterampilan membaca juga jarang digunakan. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan analisis KD pada pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran sesuai dengan pemaparan dari guru kelas IV. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri dapat dikaitkan dengan materi lain yang sesuai dengan tema dan subtema. Sehingga diputuskan pada penelitian ini mengembangkan media ular tangga sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks cerita fiksi yang dapat digunakan sesuai pembelajaran dalam kurikulum 2013.

Dengan menggunakan media permainan ular tangga diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan baik. Media yang didesain dalam bentuk permainan akan membuat siswa lebih memusatkan perhatian pada pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan. Selain itu juga pengguna media ular tangga dapat membantu guru menciptakan suasana baru di dalam kelas menjadi lebih baik.

Media permainan ular tangga mempunyai keunggulan yang didapatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Keunggulan utama media permainan ular tangga ini memberikan dampak positif terhadap reaksi dalam kegiatan pembelajaran yang membuat guru tidak merasa terbebani dengan kondisi kelas saat pembelajaran yang efektif karena siswa berperan aktif dalam penggunaan media dan siswa merasa senang. Selain itu,

keunggulan lain dari media permainan ular tangga yaitu tidak hanya terfokus pada satu materi saja tetapi dapat membantu guru lebih memodifikasi terhadap materi lain atau mata pelajaran lain.

Terdapat peneliti sebelumnya yang menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran tematik. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Agus Qomaruddin Ghufron (2012) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV SD di SDN Bancer I Ngraho Kabupaten Bojonegoro” dan Dian Maharani (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga dengan kategori sangat layak sebagai media yang menarik dan digunakan dalam pembelajaran tematik serta dapat menunjang pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan maka penelitian yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga modifikasi beri jawaban padaku dengan melakukan uji kelayakan media tersebut di sekolah dasar. Dalam hal ini maka judul penelitian tersebut adalah “**Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku Untuk Keterampilan Membaca Teks Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku untuk keterampilan membaca teks cerita fiksi siswa kelas IV SD, mengetahui kevalidan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku untuk keterampilan membaca teks cerita fiksi siswa kelas IV SD, menganalisis kepraktisan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku untuk keterampilan membaca teks cerita fiksi siswa kelas IV SD, serta mengetahui keefektifan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku untuk keterampilan membaca teks cerita fiksi siswa kelas IV SD.

Pengembangan media *ritatoon* laci siklus air diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yaitu siswa dapat lebih memfokuskan pikiran dalam menerima materi pembelajaran, memotivasi siswa dalam mengembangkan pola pikir yang lebih kreatif, memudahkan siswa dalam memahami materi tentang keterampilan membaca teks cerita fiksi serta mengubah pola pikir siswa yang menganggap pembelajaran membaca teks cerita membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

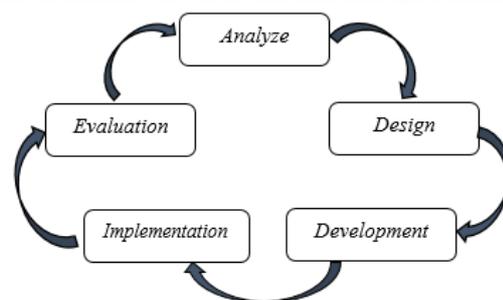
Manfaat bagi guru kelas IV yaitu sebagai acuan atau referensi bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif, dan media dapa dipergunakan sebagai

alat alternatif dalam pembelajaran khususnya materi keterampilan membaca teks cerita fiksi. guru dapat melaksanakan pembelajaran tematik yang menarik, memusatkan perhatian siswa selama pembelajaran dan melibatkan siswa dalam proses belajar pada materi Bahasa Indonesia tentang teks nonfiksi tentang peristiwa siklus air dan pemanfaatan air dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi baru media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang di dalamnya mencakup dua mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Media *ritatoon* laci siklus air ini dikembangkan berdasarkan 3 aspek dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) aspek tampilan, berbentuk persegi dan terbuat dari karpet berbahan elastis dengan jumlah kotak dalam permainan ular tangga sebanyak 30 kotak. 2) aspek isi, memuat materi tentang teks cerita fiksi sesuai dengan tema daerah tempat tinggalku sehingga mengambil cerita fiksi dengan judul Asal-Usul Surabaya. 3) aspek penggunaan media ini, dalam prosesnya digunakan secara berkelompok dengan masing-masing siswa dalam satu kelompok menjadi pion secara berurutan atau estafet dan mengurutkan teks cerita sesuai gambar ilustrasi yang ada pada kotak permainan ular tangga.

Adapun keterbatasan pengembangan media ini yaitu berisikan pengintegrasian materi Bahasa Indonesia yaitu teks cerita fiksi. Media ini digunakan pada tema 8 daerah tempat tinggalku, subtema 1 lingkungan tempat tinggalku.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran melalui proses dan uji coba agar media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam bidang pendidikan.

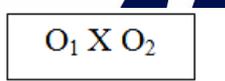
Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model tersebut meliputi tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Adapun model ADDIE tersebut digambarkan seperti pada bagan di bawah ini:



Bagan 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap I analisis meliputi 1) analisis kurikulum; 2) analisis karakteristik peserta didik; 3) analisis materi. Tahap II desain atau rancangan yang merupakan tahap perancangan bahan serta desain gambar tampilan untuk ular tangga. Tahap III pengembangan meliputi 1) Menghasilkan konten pembelajaran; 2) Mengembangkan media yang dipilih; 3) Membuat panduan bagi guru dan siswa; 4) Validasi Materi dan Media. Tahap IV penerapan meliputi 1) Uji coba kelompok kecil atau *small group trial*; 3) Uji coba lapangan atau *field trial*. Tahap V evaluasi.

Subjek uji coba kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV-A SDN Pagerwojo dan uji coba lapangan seluruh siswa kelas IV-C di SDN Pagerwojo. Adapun desain uji coba untuk mengetahui keefektifan media menggunakan *one grup pretest-posttest design* yang digambarkan sebagai berikut:



Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif tersebut diperoleh dari hasil revisi produk yang berupa saran/masukan dari ahli media dan ahli materi berdasarkan lembar validasi yang dijadikan bahan revisi produk. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, respon siswa dalam bentuk angket dan hasil tes. Data tersebut dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi, angket dan tes. Teknik analisis data dari hasil validitas dan observasi menggunakan rumus skala *Likert* seperti berikut ini:

Tabel 1. Penilaian validasi berdasarkan Skala Likert

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat valid
4	Valid
3	Kurang valid
2	Tidak valid
1	Sangat tidak valid

Hasil validasi yang berupa skor selanjutnya dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Media dinyatakan valid apabila dari seluruh komponen validasi menyatakan hasil $\geq 61\%$. Adapun tabel kriteria kevalidan media sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Validitas

Skor Kriteria	Kategori
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Valid/layak
81% - 100%	Sangat valid/sangat layak

Data hasil angket respon siswa dinilai menggunakan skala Gutman pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian Observasi dengan Skala Likert

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2017:96)

Hasil data angket diubah menjadi kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = persentase pelaksanaan
- f = jumlah skor hasil pengumpulan data
- N = skor maksimal

Data hasil respon siswa dianalisis menggunakan skala gutman dengan dua interval (ya/tidak). Data tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus persentase dan diinterpretasikan sesuai tabel 2.

Data hasil tes dihitung menggunakan rumus mean untuk mengetahui rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai-nilai tersebut dianalisis menggunakan rumus t-test untuk membandingkan hasil tersebut.

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest
- $\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
- Xd = deviasi setiap subjek (d-Md)
- N = banyaknya subjek pada sampel
- d.b. = diperoleh dengan N-1

Hasil penghitungan t-test menghasilkan t_{hitung} dan dibandingkan dengan t_{tabel} , pada taraf signifikan 5%. Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *ritatoon* laci siklus

air keterampilan siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

padaku. Rancangan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku yang telah dibuat seperti pada gambar berikut ini:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk berupa media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi *analyze, design, develop, implement, evaluation*. Proses pengembangan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku sebagai berikut:

Tahap analisis: (1) analisis kurikulum, diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan di SDN adalah Kurikulum 2013. Berdasarkan analisis kurikulum di atas maka ditetapkan kompetensi dasar dan fokus penelitian pengembangan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku:

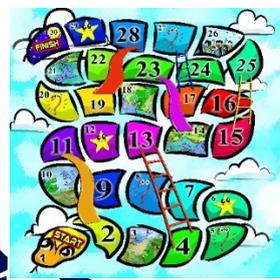
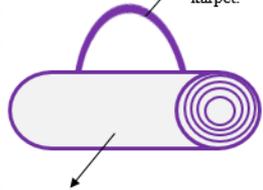
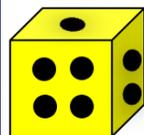
- Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
- Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
- Kompetensi Dasar :

- 3.8 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi
- 4.8 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

(2) analisis karakteristik peserta didik, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan memahami materi dengan daya serap yang berbeda-beda. Oleh karena itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan keterbatasan inderawi, ruang dan waktu sehingga dapat memaksimalkan kemampuan belajar siswa dalam memahami suatu materi secara aktif dan menyenangkan. (3) analisis materi, penelitian pengembangan ini menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV tema daerah tempat tinggalku yang berisi tiga materi bahasa teks cerita fiksi. Teks yang digunakan untuk *pretest* berjudul “Asal Mula Telaga Warna”, teks kedua digunakan dalam media dengan judul “Asal-Usul Surabaya” dan teks ketiga untuk *posttest* dengan judul “Rawa Pening”.

Tahap desain: tahap desain/perancangan terdiri dari tahap awal pembuatan karpet berbahan evamat berukuran 2m x 3m, menentukan cara bermain media ular tangga dengan cara berkelompok dan estafet, serta mendesai gambar ilustrasi menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Membuat perangkat media yang terdiri dari sebuah perangkat permainan ular tangga, dadu berukuran 20cm x 20cm, kartu hukuman serta buku panduan cara bermain ular tangga modifikasi beri jawaban

Tabel 4. Desain Media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku

 <p>Karpet ular tangga berukuran 2m x 3m</p>	 <p>Tali untuk memegang gulungan karpet.</p> <p>Bentuk karpet ular tangga saat digulung.</p>
 <p>Dadu berukuran 20cm x 20cm yang terbuat dari kain flanel dan diisi dakron.</p>	
 <p>Kartu hukuman yang digunakan saat siswa yang menjadi pion berhenti pada kotak yang berisi tanda tanya. Jumlah kartu hukuman ada 40 lembar.</p>	

Tabel 5. Desain Buku Panduan Permainan

	<p>Halaman sampul buku panduan</p>
	<p>Halaman pertama panduan permainan</p>

<p>ATURAN BERMAIN:</p> <p>5. Pemain pertama mengorek dadu dan langsung berjalan sesuai angka yang muncul dadunya.</p> <p>6. Ketika pemain sampai atau melewati titik yang bertanda gambar atau cerita maka kecerdasannya akan menjadi lebih cerdas yang sesuai dengan gambar untuk diuraikan. Hal ini dilakukan oleh teman sekelompok.</p> <p>7. Tiga yang telah dilakukan kemudian dibaca dan dipahami oleh teman sekelompok lainnya.</p> <p>8. Setelah selesai membaca teks cerita dan diuraikan oleh teman sekelompok lainnya, maka akan membaca dan menguraikan kembali untuk membaca dan menguraikan kembali.</p> 		Halaman kedua panduan permainan
<p>ATURAN BERMAIN:</p> <p>9. Setelah permainan selesai, guru akan memberikan pertanyaan sesuai dengan soal yang sudah di persiapkan oleh siswa, dan permainan akan selesai. Setiap siswa akan kelompok yang menang akan mendapat hadiah.</p> <p>10. Kecepatan yang bisa meningkat dengan cepat akan mendapat poin tiga kali jumlah kelompok yang menang.</p> <p>11. Pemain yang menang akan mendapat hadiah.</p> <p>12. Permainan ini dimainkan dalam kelompok-kelompok yang akan mendapat hadiah.</p> 		Halaman ketiga panduan permainan
<p>ATURAN BERMAIN:</p> <p>13. Setelah permainan selesai, guru akan memberikan pertanyaan sesuai dengan soal yang sudah di persiapkan oleh siswa, dan permainan akan selesai. Setiap siswa akan kelompok yang menang akan mendapat hadiah.</p> <p>14. Kecepatan yang bisa meningkat dengan cepat akan mendapat poin tiga kali jumlah kelompok yang menang.</p> <p>15. Pemain yang menang akan mendapat hadiah.</p> <p>16. Permainan ini dimainkan dalam kelompok-kelompok yang akan mendapat hadiah.</p> 		Halaman keempat panduan permainan
<p>ATURAN BERMAIN:</p> <p>17. Setelah permainan selesai, guru akan memberikan pertanyaan sesuai dengan soal yang sudah di persiapkan oleh siswa, dan permainan akan selesai. Setiap siswa akan kelompok yang menang akan mendapat hadiah.</p> <p>18. Kecepatan yang bisa meningkat dengan cepat akan mendapat poin tiga kali jumlah kelompok yang menang.</p> <p>19. Pemain yang menang akan mendapat hadiah.</p> <p>20. Permainan ini dimainkan dalam kelompok-kelompok yang akan mendapat hadiah.</p> 		Halaman kelima panduan permainan

		materi.
2.	Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd	Dosen jurusan KTP sebagai validator media

Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya status valid dan praktis untuk media yang dikembangkan. Sehingga media pembelajaran divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media tersebut. Adapun saran yang diberikan oleh para ahli diantaranya adalah: (1) saran dari ahli materi bahwa teks cerita dibuat dalam bentuk paragraf serta menambahkan pernyataan positif sebanyak 50% dan pernyataan negative sebanyak 50% serta menyesuaikan soal pada *pretest* dan *posttest* dengan soal pada media. Berikut adalah tabel hasil validasi yang didapat dari ahli materi:

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kejelasan materi bagi peserta didik	4
4.	Kejelasan materi yang dimuat tentang teks cerita fiksi	4
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	4
6.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	4
7.	Kesesuaian gambar pada media ular tangga modifikasi ber jawaban padaku dengan materi	4
8.	Kejelasan penyajian gambar pada materi	3
	Nilai Total	31

Tahap pengembangan (1) Menghasilkan konten pembelajaran, berupa perangkat pembelajaran sesuai dengan penggunaan media ular tangga modifikasi ber jawaban padaku yang terdiri dari RPP atau konsep melakukan kegiatan pembelajaran berupa kegiatan pembuka, inti dan penutup. (2) Mengembangkan media yang dipilih, dirancang menggunakan aplikasi penggambar *Corel Draw X7* yang terdiri dari 30 kotak dengan 6 gambar ilustrasi teks cerita fiksi “Asal-Usul Surabaya” serta terbuat dari karpet dengan bahan evamat. (3) Membuat buku panduan yang terdiri atas 5 halaman yang dipaparkan menjadi 15 poin. Buku panduan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dengan tulisan yang mudah dibaca oleh guru dan siswa. (4) Validasi Ahli, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dengan dua kali perbaikan sedangkan validasi media dilakukan sebanyak dua kali dengan satu kali perbaikan. Berikut adalah nama validator materi dan media pembelajaran:

Tabel 6. Daftar Nama Validator /materi dan Media

No	Nama Validator	Keterangan
1.	Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd	Dosen jurusan PGSD sebagai validator

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa persentase skor rata-rata adalah 4 dan pada poin nomor 8 mendapat skor 3. Dari persentase skor 31 tersebut maka dapat diperoleh persentase kevalidan materi menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$PSA = \frac{SH}{SM} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$PSA = 77,5\%$$

Hasil persentase sebesar 77,5% menyatakan bahwa materi yang digunakan dalam media ular tangga modifikasi ber jawaban padaku valid digunakan.

Untuk ahli media memberikan saran agar *background* pada buku panduan diperjelas agar tulisan dapat dibaca dengan jelas. Berikut adalah tabel hasil validasi yang didapat dari ahli media:

Tabel 8. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
A. Tampilan		
1.	Bentuk media menarik	5
2.	Warna pada media menarik	5
3.	Gambar pada media menarik	5
4.	Tulisan pada media menarik	5
5.	Bahan yang digunakan pada media aman digunakan pada siswa sekolah dasar	5
B. Penggunaan		
6.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	5
7.	Manfaat media dalam pembelajaran	5
8.	Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	5
9.	Kemudahan menggunakan media dalam pembelajaran	5
Total		45

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata skor secara keseluruhan adalah 5. Total skor kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan seratus. Adapun perhitungan persentase kevalidan media sebagai berikut:

$$PSA = \frac{SH}{SM} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{45}{45} \times 100\%$$

$$PSA = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase kevalidan dengan jumlah 100% yang artinya media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

Tahap penerapan: (1) Uji coba kelompok kecil atau *small group trial*, pada penelitian ini dilakukan pada 10 siswa kelas IV-A di SDN Pagerwojo. Siswa diberikan *pretest* dan *posttest* untuk menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman keterampilan membaca teks cerita fiksi. Selain itu, siswa juga diberikan lembar angket. (3) Uji coba lapangan atau *field trial*, dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV-C di SDN Pagerwojo. Siswa diberikan angket untuk mengetahui kesesuaian produk dan sebagai perbaikan/revisi produk akhir, sehingga media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku

dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD.

Tahap evaluasi: hasil evaluasi berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari para ahli validasi selama proses pengembangan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku. Saran dan masukan dari ahli diantaranya adalah (1) Validasi Materi Evaluasi dari validasi materi berupa saran dari dosen ahli materi bahwa menggunakan teks cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Memperjelas dan merinci bahan ajar seperti unsur-unsur intrinsik dari teks cerita fiksi yang digunakan dalam media ular tangga serta memperbaiki tata cara penulisan paragraf dalam teks cerita fiksi. Selain itu juga memberikan saran terhadap pengembangan indikator dalam pembelajaran disesuaikan dengan KD yang digunakan. (2) Validasi Media Evaluasi dari validasi ahli media berupa saran perbaikan media yang lebih praktis dan mudah dibawa. Saran kedua adalah memperjelas *font* dan *background* pada buku panduan dan *background* agar mudah dibaca oleh siswa dan guru.

Kepraktisan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku diperoleh melalui angket respon siswa. Hasil kepraktisan media diperoleh saat uji coba berlangsung. Dengan penghitungan angket yang menyatakan persentase sejumlah 96% yang artinya media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku dinyatakan sangat praktis serta pengguna merasa senang dan puas dengan media yang digunakan saat uji coba berlangsung. Berikut adalah persentase angket respon siswa yang dipaparkan melalui diagram:

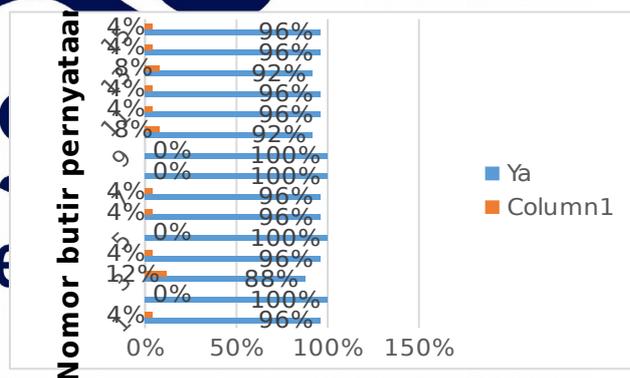


Diagram 1. Persentase Pendapat Siswa Pengguna Media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku

Kefektifan media *ritatoon* laci siklus air dilihat berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku. Hasil tersebut diperoleh saat uji coba berlangsung. Uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 siswa yang dipilih

secara acak di kelas IV-A SDN Pagerwojo diperoleh hasil rata-rata *pretest* sebesar 67,4 dan *posttest* sebesar 81. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis menggunakan t-test, diperoleh nilai t_{hitung} atau $t_{empirik}$ 4,472. Diketahui $db = N - 1 = 10 - 1 = 9$. Taraf signifikansi yang digunakan yakni sebesar 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} 2,262. Berdasarkan hal tersebut maka $t_{hitung} 4,472 > t_{tabel} 2,262$ pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah (tes) menggunakan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku.

Adapun uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV-C di SDN Pagerwojo. Hasil data *pretest* 25 siswa di kelas IV-C SDN Pagerwojo rata-rata 56,4 dan *posttest* sebesar 70 dengan rata-rata perbedaan 13,6. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis menggunakan t-test, diperoleh nilai t_{hitung} 5,486. Diketahui $db = N - 1 = 25 - 1 = 24$. Taraf signifikansi yang digunakan yakni sebesar 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} 2,063. Berdasarkan hal tersebut maka $t_{hitung} 5,486 > t_{tabel} 2,063$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah (tes) menggunakan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Maka dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku mengalami peningkatan yang signifikan.

Pembahasan

Uji coba dilakukan dua kali yaitu pada uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil uji coba media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku yang dilakukan di SDN Paerwojo pada siswa kelas IV-A dan IV-C dikatakan berkualitas karena media sudah valid dan praktis untuk digunakan serta dikatakan efektif dalam kegiatan pembelajaran untuk materi keterampilan membaca teks cerita fiksi.

Pengembangan produk media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku telah melalui beberapa tahapan sehingga menghasilkan media interaktif yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran keterampilan membaca teks cerita fiksi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media ular tangga modifikasi beri jawaban padaku melalui proses pengembangan yang sesuai dengan prosedur tahap ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*.

Pada tahap *analyze* (analisis) diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku yang dikembangkan pada kurikulum 2013 yang diterapkan di SDN Pagerwojo dengan materi teks cerita fiksi yang sudah sesuai dengan yang digunakan di kelas IV. Untuk analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mampu menyelesaikan soal *pretest* dan *posttest* dengan hasil yang baik. Kemudian untuk analisis materi pada pembelajaran kelas IV tentang identifikasi unsur intrinsik teks cerita fiksi. Materi teks cerita fiksi yang digunakan dalam pembelajaran sebanyak tiga judul cerita. Judul cerita pertama adalah “Asal Mula Telaga Warna” yang digunakan untuk *pretest*. Judul teks cerita fiksi yang kedua adalah “Asal-Usul Surabaya” yang digunakan dalam media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku. Judul teks cerita fiksi yang ketiga adalah “Rawa Pening” yang digunakan sebagai *posttest*.

Berdasarkan tahap *design* (perancangan), diketahui bahwa uraian media yang dirancang perlu memerhatikan materi yang dicantumkan pada media terlebih dahulu. Pada tahap perancangan gambar tampilan media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku yang dibuat melalui aplikasi bergambar *corel draw X7* serta pembuatan buku petunjuk atau buku panduan cara penggunaan media tersebut. Media dibuat dengan bahan dan tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap *development* (pengembangan) telah melalui empat tahapan diantaranya adalah tahap menghasilkan konten pembelajaran yang berisi tentang rancangan kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam penggunaan media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku hingga komponen lain yang menunjang pembelajaran seperti LKPD dan materi. Kegiatan yang dibuat mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti serta kegiatan penutup. Tahap selanjutnya adalah pengembangan media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku yang dibuat sebanyak 1 perangkat dengan ukuran 2m x 3m terbuat dari bahan karpet evamat dan terdiri dari dadu serta kartu hukuman dan teks cerita fiksi yang berjudul “Asal Usul Surabaya” serta LKPD sebagai komponen penunjang pembelajaran. Kemudian membuat buku panduan media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku yang berisi tata cara dan aturan permainan tersebut yang digunakan untuk guru dan siswa.

Media pembelajaran modifikasi Beri Jawaban Padaku telah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan saran dan masukan dari masing-masing validator. Hasil

validasi untuk media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kategori sangat valid dengan total skor yang diperoleh sejumlah 100 yang dipersentasekan dengan hasil 100%. Adapun dengan saran dari validator media untuk memperbaiki *background* buku panduan agar tulisan dapat dibaca dengan jelas. Materi yang dicantumkan dalam media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan perolahan skor sejumlah 31 yang dipersentasekan dengan hasil 77.5%.

Kepraktisan media diperoleh dari angket respon pada siswa kelas IV-C di SDN Pagerwojo yang diberikan setelah melakukan uji coba penggunaan media. Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diberikan angket respon siswa. Dari hasil angket respon siswa lebih dari 75% siswa yang merespon positif pada penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan pada siswa dengan jumlah 25 siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku memenuhi aspek kepraktisan yang ditinjau dari efisien dan inovatif media tersebut karena siswa merasa senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Selama proses uji coba ditemui banyak siswa yang merasa senang dengan adanya permainan ular tangga sebagai sarana belajar dan bermain dengan inovasi yang menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif. Keefektifan dan inovasi baru dari media yang diciptakan sejalan dengan pendapat yang disampaikan Fadlillah (2012:207) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan sebuah inovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan efisien.

Tahap implementasi melalui tahap uji coba kecil/terbatas dan uji coba lapangan yang dilakukan di SDN Pagerwojo. Pada tahap uji coba kelompok kecil maupun uji lapangan diperoleh data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas IV-A SDN Pagerwojo diperoleh peningkatan pada *pretest* dan *posttest*. Pada uji coba lapangan yang dilakukan di kelas IV-C SDN Pagerwojo juga mengalami peningkatan dari *pretest* dan *posttest*.

Siswa mengerjakan soal *pretest* sebelum uji coba media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diajarkan materi dengan menggunakan media tersebut. Pada hasil *pretest* ditemukan beberapa siswa yang

mengerjakan soal dengan bersenda gurau dan tidak fokus mengerjakan sehingga hasil yang didapatkan kurang memuaskan. Siswa hanya diberi penjelasan secara lisan mengenai materi unsur intrinsik pada teks cerita fiksi. Setelah menyelesaikan *pretest* kemudian siswa diajarkan materi dengan menggunakan media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ditemukan peningkatan minat belajar siswa saat pembelajaran dilihat dari respon positif siswa saat permainan ular tangga dan pengisian angket yang menunjukkan persentase kepraktisan sebanyak 96%. Siswa awalnya merasa kesulitan dalam memahami cara bermain ular tangga tersebut karena dimodifikasi, tetapi setelah dijelaskan perlahan kemudian siswa merespon dengan baik dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan. Setelah dilakukan uji coba penggunaan media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku siswa mengerjakan soal *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran keterampilan membaca teks cerita fiksi. Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam hasil yang diperoleh siswa dari sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media tersebut.

Tahap akhir yaitu evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Penelitian ini menggunakan uji coba terbatas sehingga evaluasi diambil dari kegiatan pengembangan dan implementasi. Hasil evaluasi dari para ahli validasi berupa saran dan masukan. Saran dari validator materi yaitu memperbaiki bahan ajar serta pengembangan indikator yang disesuaikan dengan KD yang digunakan. Saran dari validator media yaitu memperjelas *background* dan *font* pada buku panduan agar dapat dibaca dengan jelas.

Dari unsur-unsur yang menjadi temuan utama yang muncul adalah kemampuan siswa berbeda-beda dalam memahami gambar dengan isi cerita teks cerita fiksi yang disajikan. Setiap kelompok menemukan sedikit kendala untuk dapat mencocokkan antara gambar yang disajikan dengan teks cerita fiksi. Berdasarkan temuan yang dilakukan selama penelitian juga ditemukan bahwa tidak semua siswa memahami cerita Asal-Usul Surabaya. Tetapi hal tersebut tidak menjadi kendala karena dilakukan secara berkelompok sehingga bisa saling bekerja sama satu sama lain.

Keterbatasan pada penelitian ini adalah dibatasi oleh waktu dan biaya. Pada penelitian pengembangan ini

menggunakan model ADDIE karena sesuai dengan tahapan-tahapan yang dikerjakan dalam pembuatan media ular tangga. Mulai dari tahapan analisis materi yang cocok untuk media ular tangga, kemudian desain atau rancangan untuk pembuatan media, pengembangan media hanya dibatasi pada pembuatan media dalam skala uji coba satu kelas, tidak dilakukan produksi massal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya dan implementasi yang dilakukan pada satu sekolah karena menggunakan *one group*.

Berdasarkan hasil pembahasan, media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku untuk keterampilan membaca teks cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar di SDN Pagerwojo yang dikembangkan ini berkualitas untuk digunakan dengan kriteria valid, praktis dan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media ular tangga modifikasi “Beri Jawaban Padaku” untuk keterampilan membaca teks cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga modifikasi Beri Jawaban Padaku menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan serta efektifitas dalam pembelajaran.

Sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh dari ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Untuk mengetahui kevalidan media menggunakan hasil yang didapat dari validator materi sebesar 77,5% dengan kategori layak/valid dan dari validator media sebesar 100% dengan kategori sangat layak digunakan. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan media menggunakan angket respon siswa pada uji coba produk memperoleh hasil persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Untuk mengetahui keefektifan dari media ular tangga modifikasi “Beri Jawaban Padaku” diperoleh dari hasil uji coba yang telah dilakukan. Hasil tes sebelum menggunakan media (*pretest*) dengan perolehan rata-rata sebesar 67,4, sedangkan sesudah penggunaan media (*posttest*) memperoleh hasil rata-rata sebesar 81.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut: (1) Kepada pihak sekolah agar dapat turut serta dalam membiayai dalam pengadaan media karena pembuatan media membutuhkan biaya yang relatif mahal. (2) Bagi

peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian kedepan dan dapat mengembangkan media ular tangga modifikasi “Beri Jawaban Padaku” dengan mencakup materi yang lebih luas lagi untuk hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

