

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA
SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

OLEH
SELLY ANGGUN DILLA PUSPITA
NIM 19140034



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA
SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

Selly Anggun Dilla Puspita

NIM. 19140034



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

SKRIPSI

Oleh:


Selly Anggun Dilla Puspita
NIM. 19140034

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.
NIP. 198012112015031001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405200801018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Selly Anggun Dilla Puspita (19140034)
Telah dipertahankan di depan penguji pada 16 Juni 2023 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

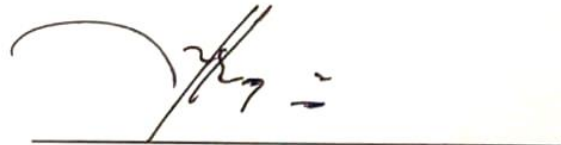
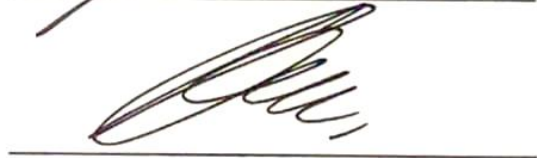
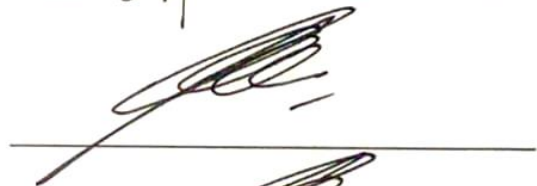
Ketua Sidang
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.
NIP. 19790202 200604 2 003

Sekretaris Sidang
Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.
NIP. 19801211 201503 1 001

Dosen Pembimbing
Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.
NIP. 19801211 201503 1 001


Penguji Utama
Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
NIP. 19740228 200801 1 003

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Nur Ali, M.Pd.
NIP. 1965040319988031002

NOTA PEMBIMBING

Malang, 19 Mei 2023

PEMBIMBING

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Selly Anggun Dilla Puspita
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

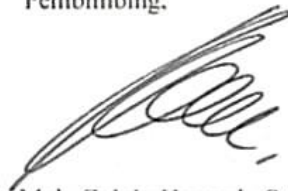
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Selly Anggun Dilla Puspita
NIM	: 19140034
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan <i>Flash Card</i> dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.
NIP. 198012112015031001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Selly Anggun Dilla Puspita
NIM : 19140034
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga
Berbantuan *Flash Card* dalam Mengenal Kosakata Siswa
Kelas I UPT SDN 68 Gresik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata tugas skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarbenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 18 Mei 2023

Hormat saya



Selly Anggun Dilla Puspita

NIM. 19140034

MOTTO

Sudah Tertakar, Tidak Mungkin Tertukar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat-Nya serta kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* yang telah menuntun dan membimbing kami dari jalan kegelapan menuju yang terang benerang.

Saya persembahkan skripsi ini kepada seluruh orang yang telah membantu dan menemani perjuanganku sampai detik ini.
Ayahku tercinta Cipto Hadi S. Kusnianto dan Ibuku tercinta Jujuk Purwati, Nenek tercinta biasa kupanggil Mak Ni, adik Aqilla, adik Ridho, tante Lilis, tante Ciput, dan seluruh keluarga besar yang tidak ada hentinya memberi nasihat serta dukungan dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini.

Tidak lupa juga, guruku dan dosenku yang telah memberikan ilmunya dan kesabarannya kepada kami.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan, kekuatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi sebagai syarat memnuhi tugas akhir program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik”.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dsri berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan banyak rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes. dan Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Muh.Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd., Bapak Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd., Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd., dan Ibu Qurotu ‘Ainy, S.Pd. Selaku

validator yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian pada produk media.

6. Bapak Muh. Amam Arifuddin, S.Pd. dan Ibu Qurotu 'Ainy, S.Pd. selaku kepala sekolah dan guru kelas I UPT SDN 68 Gresik. Serta segenap guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Kedua orangtua saya (Ayah Cipto dan Ibu Jujuk) yang senantiasa mendoakan disetiap sujudnya, serta berjuang keras demi mewujudkan cita-cita dan pendidikan saya sampai saat ini.
8. Seluruh keluarga saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman program studi PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan warna pada kehidupan masa perkuliahan S-1 ini.
10. Teman-teman UKM LKP2M, LDK At-Tarbiyah, dan GPAN Regional Malang yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, dan relasi selama menjadi mahasiswa.
11. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam segi apapun demi membantu menyelesaikan skripsi ini.
12. Terakhir, kepada diri saya sendiri yang telah kuat dan mampu menyelesaikan skripsi demi mewujudkannya salah satu dari banyaknya harapan orang tua.

Semoga pihak-pihak yang telah memberikan bantuan usaha, dukungan, serta doanya kepada penulis, akan dibalas oleh Allah SWT. Sehingga

kehidupannya senantiasa diberikan kemudahan, kekuatan, dan keberkahan rezeki, kesehatan, rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya.

Akhirul kalam, semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi kita semua terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan serta dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan proses belajar mengajar.

Malang, 15 Mei 2023

Peneliti



Selly Anggun Dilla Puspita

NIM. 19140034

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Huruf

ا : a	ذ : dz	ظ : zh	م : m
ب : b	ر : r	ع : ‘	ن : n
ت : t	ز : z	غ : gh	و : w
ث : ts	س : s	ف : f	ه : h
ج : j	ش : sy	ق : q	ء : a
ح : h	ص : sh	ك : k	ي : y
خ : kh	ض : dl	ل : l	م : m
د : d	ط : th		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang = u

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA PEMBIMBING.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
مستخلص البحث	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	4
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	5
E. Spesifik Produk yang Dikembangkan.....	6
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	7
G. Definisi Istilah.....	7
H. Orisinalitas Pengembangan	8
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Hakikat Pengembangan	12
2. Pengertian Media Pembelajaran	13
3. Karakteristik Media Pembelajaran	15

4.	Fungsi Media Pembelajaran	18
5.	Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	19
6.	Flash Card	20
7.	Keterampilan Berbahasa	20
8.	Kosakata	22
B.	Perspektif Teori dalam Islam	24
BAB III		27
METODE PENELITIAN		27
A.	Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	27
C.	Uji Produk	31
D.	Jenis Data	32
E.	Instrumen Pengumpulan Data	33
F.	Teknik Analisis Data	39
BAB IV		42
HASIL PENGEMBANGAN		42
A.	Hasil Desain dan Tingkat Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card	42
2.	Hasil Data Pengembangan	54
B.	Hasil Data Respon Siswa terhadap Media Permainan Ular Tangga Berbantuan <i>Flash Card</i>	60
BAB V		62
PEMBAHASAN		62
A.	Desain dan Tingkat Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan <i>Flash Card</i>	62
B.	Analisis Respon dan Implikasi Siswa Terhadap Media Permainan Ular Tangga Berbantuan <i>Flash Card</i>	66
BAB VI		73
PENUTUP		73
A.	Kesimpulan	73
B.	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Pengembangan.....	10
Tabel 3.1 Tabel Instrumen Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 3.2 Tabel Instrumen Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3.3 Tabel Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	34
Tabel 3.4 Tabel Instrumen Respon Siswa.....	35
Tabel 3.5 Tabel Instrumen Observasi Implementasi Media.....	37
Tabel 3.6 Tabel Instrumen Wawancara Implementasi Media.....	38
Tabel 3.7 Tabel Kriteria Skala Persentase validitas.....	40
Tabel 3.8 Tabel Kriteria Persentase Respon Siswa.....	41
Tabel 4.1 Tabel Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.2 Tabel Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.3 Tabel Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.4 Tabel Kritik dan Saran Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.5 Tabel Validasi Ahli Pembelajaran.....	59
Tabel 4.6 Tabel Kritik dan Saran Validasi Ahli Pembelajaran.....	60
Tabel 4.7 Tabel Respon Siswa.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Model ADDIE	28
Gambar 4.1 Bagian Samping Depan Box.....	45
Gambar 4.2 Bagian Samping Atas Box.....	46
Gambar 4.3 Bagian Samping Kanan dan Kiri Box.....	46
Gambar 4.4 Bagian Depan Box.....	46
Gambar 4.5 Bagian Belakang Box.....	47
Gambar 4.6 Box yang Dicetak.....	48
Gambar 4.7 Papan Ular Tangga.....	48
Gambar 4.8 Papan Ular Tangga yang dicetak.....	49
Gambar 4.9 <i>Flash Card</i> Pertanyaan.....	50
Gambar 4.10 <i>Flash Card</i> Alfabet.....	50
Gambar 4.11 <i>Cover</i> Buku Panduan.....	51
Gambar 4.12 Isi Buku Panduan.....	51
Gambar 4.13 Miniatur Pemain.....	52
Gambar 4.14 Dadu.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Sekolah.....	77
Lampiran 2 Bukti Konsultasi.....	78
Lampiran 3 Hasil Wawancara Implementasi Media.....	79
Lampiran 4 Hasil Observasi Implementasi Media.....	81
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	90
Lampiran 8 Dokumentasi Respon Siswa.....	91
Lampiran 9 Hasil Respon Siswa.....	94
Lampiran 9 Dokumentasi Implementasi Media.....	95

ABSTRAK

Puspita, Selly Anggun Dilla Puspita 2023. Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Skripsi: Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran sebagai alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Selain itu, adanya media tersebut sangat baik untuk membangun keaktifan komunikasi guru dan siswa. Namun, fakta yang ada guru hanya menggunakan buku lembar kerja siswa dan paket saja membuat pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa. Media pembelajaran yang akan digunakan guru harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Seperti pada kelas 1 UPT SDN 68 Gresik mayoritas siswanya aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat dan menggunakan media yang dapat menjadi sarana dalam mewujudkan karakter siswa tersebut. supaya pembelajaran lebih kreatif, inovatif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan desain dan tingkat kevalidan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* (2) mendeskripsikan respon siswa dan implikasi terhadap media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata siswa kelas I UPT Sekolah Dasar Negeri 68 Gresik.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena penelitian tersebut untuk menghasilkan sebuah produk media. Metode penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan: (1) produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* yang memiliki beberapa komponen yaitu wadah, alas permainan, buku pedoman, dadu, miniatur pemain, *flash card* alfabet dan pertanyaan. Hasil validasi produk mendapatkan kriteria valid dengan nilai dari validator ahli materi 100%, validator ahli media 92,5% validator ahli pembelajaran 87,5%. Hasil persentase tersebut dikategorikan valid sehingga media dapat diujicobakan. (2) Presentase respon siswa 98,25% sehingga media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat dikategorikan sangat positif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran kelas I. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* juga dapat dikembangkan kembali menjadi lebih variatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan kelas.

Kata Kunci: Pengembangan media, permainan ular tangga, *Flash Card*

ABSTRACT

Puspita, Selly Anggun Dilla. 2023. Development of the Snakes and Ladders Game with the Assistance of Flash Cards in Recognizing the Vocabulary of Class I UPT SDN 68 Gresik. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd.

Learning media is one of the components in the learning process as a tool or object used to convey information. In addition, the existence of this media is very good for building active communication between teachers and students. However, the fact that there are teachers only using student worksheets and packages makes learning seem monotonous and less attractive to students. The learning media that the teacher will use must be adapted to the needs and characteristics of students. As in class 1 UPT SDN 68 Gresik, the majority of students are active and communicative in the learning process so that they can create and use media which can be a means of realizing the character of these students. so that learning is more creative, innovative, and makes it easier for students to understand the material.

The aims of this study were: (1) to describe the design and validity level of the flash card-assisted snakes and ladders game media (2) to describe students' responses to the flash card-assisted snakes and ladders game media in recognizing the vocabulary of grade I students at UPT SD Negeri 68 Gresik.

The form of research used by researchers is research and development (Research and Development) where the aim of the research is to produce a media product. This research and development method adopts the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews, observation, and documentation.

Based on the research and development that has been carried out, the following results: (1) a snake and ladder game media product assisted by flash cards which has several components, namely containers, game mats, manuals, dice, player miniatures, alphabet flash cards and questions. The product validation results obtained valid criteria with a score of 100% material expert validator, 92.5% media expert validator, 87.5% learning expert validator. The percentage results are categorized as valid so that the media can be tested. (2) The percentage of student responses was 98.25% so that the flash card-assisted snakes and ladders game media can be categorized as very positive and can be implemented in the class I learning process. The flash card-assisted snakes and ladders game media can also be redeveloped to be more varied and innovative according to needs class.

Keywords: Media development, snakes and ladders game, Flash Card

مستخلص البحث

فوسفينا، سَلْي اغكون ديلاً. ٢٠٢٣. تطوير لعبة السلم والثعبان بمساعدة بطاقة الإستذكار في معرفة مفردات لطلاب فصل الأول ب مدرسة الابتدائية الحكومية ٦٨ كريسيك. البحث الجامعي، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: محمد زهدي همزة الماجستير.

تعد الوسائط التعليمية أحد المكونات في عملية التعلم كأداة أو كائن يستخدم لنقل المعلومات. بالإضافة إلى ذلك ، فإن وجود هذه الوسائط مفيد جدًا لبناء تواصل نشط بين المعلمين والطلاب. ومع ذلك ، فإن حقيقة وجود مدرسين يستخدمون أوراق عمل وحزم الطلاب فقط يجعل التعلم يبدو رتيبًا وأقل جاذبية للطلاب. يجب أن تتكيف وسائط التعلم التي سيستخدمها المعلم مع احتياجات وخصائص الطلاب. كما هو الحال في الفصل الأول فإن غالبية الطلاب نشيطون ومتواصلون في عملية التعلم حتى يتمكنوا من إنشاء واستخدام الوسائط التي يمكن أن تكون وسيلة لإدراك شخصية هؤلاء الطلاب. بحيث يصبح التعلم أكثر إبداعًا وابتكارًا ويسهل على الطلاب فهم المواد.

كانت أهداف هذه الدراسة هي: (1) وصف التصميم ومستوى الصلاحية لوسائط ألعاب الثعابين والسلم المدعومة ببطاقة الفلاش (2) لوصف استجابات الطلاب لوسائط ألعاب الأفاعي والسلم المدعومة ببطاقة فلاش في معرفة مفردات طلاب الصف الأول في مدرسة الابتدائية الحكومية ٦٨ كريسيك.

شكل البحث الذي يستخدمه الباحثون هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) لأن هذا البحث هو إنتاج منتج إعلامي. تعتمد طريقة البحث والتطوير هذه نموذج تطوير (تحليل ، تصميم ، تطوير ، تنفيذ ، تقييم). استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والمقابلات والملاحظة والتوثيق.

يحتوي منتج وسيلة لعبة السلم والثعبان بمساعدة بطاقة الإستذكار على العديد من المكونات، وهي الحاويات، حصائر الألعاب، الكتيبات، النرد، مُنمنمات اللاعب، بطاقة الإستذكار الأبجدية، والأسئلة. حصلت نتائج تصديق المنتج على معايير صدق، مع درجة من صدق المواد هي ١٠٠٪، ومدقق وسائل هي ٩٢،٥٪، ومدقق تعليم هي ٨٧،٥٪. النسبة المئوية لاستجابات الطلاب هي ٩٨،٢٥٪ بحيث يمكن استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان بمساعدة بطاقة الإستذكار في عملية التعليمية للفصل الأول. يمكن أيضا إعادة تطوير وسيلة لعبة السلم والثعبان بمساعدة بطاقة الإستذكار لتكون أكثر تنوعا وابتكارا.

الكلمات الرئيسية: تطوير وسائل، لعبة السلم والثعبان، بطاقة الإستذكار

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar hendaknya siswa sudah mampu membaca supaya dapat mengembangkan pengetahuan dan juga menambah penguasaan kosakata yang dimilikinya. Namun, fakta di lapangan yang terjadi bahwasannya masih terdapat siswa kelas I yang belum bisa mengenal kosakata. Siswa dapat mengucapkan kata yang sesuai dengan gambar, tetapi jika diberi tulisan kosakata masih kesulitan dalam membaca. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I beliau mengatakan bahwa “Siswa kelas I memang masih kesulitan dalam mengenal kosakata, terutama yang memiliki huruf akhiran. Bahkan, biasanya huruf diakhir itu diabaikan tidak dibaca karena masih belum memahami dengan benar”.

Mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, dibutuhkan kreatifitas guru dalam mengelola proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satunya yaitu proses dalam menyampaikan materi kepada siswa. Fakta yang diperoleh dari observasi yang telah dilakukan bahwasannya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan buku lembar kerja siswa dan paket tematik saja. Selain itu, penyampaian materi pada siswa menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa kurang memperhatikan apa yang telah disampaikan guru karena penyampaiannya monoton dan kurang ada interaksi antara guru dan siswa.

Kemudian, dalam penggunaan media pembelajaran pada kelas 1 UPT SDN 68 Gresik dari hasil wawancara guru kelas didapatkan bahwasannya guru pernah menggunakan media dari kardus bekas yang dibentuk menyerupai bangun datar. Pada saat menggunakan media tersebut, guru menjelaskan kemudian membuat beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan media tersebut dan menunjuk beberapa siswanya untuk maju mengerjakan. Tetapi, hal tersebut membuat perhatian siswa lainnya yang tidak maju teralihkan sehingga tidak terkondisikan. Karena dalam penggunaan media tersebut tidak melibatkan seluruh siswa untuk andil ikut serta maju mencoba. Melainkan, guru hanya menunjuk beberapa siswa yang dirasa kurang dapat memahami materi yang dijelaskan.

Saat ini, guru masih belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh seluruh siswanya. Setelah membuat dan menggunakan media tersebut, guru tidak mencoba mengembangkan media lagi. Karena tidak ada waktu dalam membuat media pembelajaran maka dari itu pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku tematik saja. Sedangkan, Observasi awal yang telah dilakukan peneliti mendapati bahwa mayoritas siswa kelas I memiliki karakteristik aktif dan responsive. Sehingga jika guru menggunakan media pembelajaran dengan hanya melibatkan beberapa siswa saja maka yang akan terjadi media tersebut tidak dapat maksimal untuk siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, berhubung siswa kelas 1 merupakan masa awal dari jenjang taman kanak-kanak sehingga sifat dan perilaku masih dibawa di bangku sekolah dasar. Salah satunya yaitu kebebasan berekspresi dan tidak dituntut. Sehingga jika membuat media pembelajaran diusahakan harus bisa digunakan oleh seluruh siswa supaya semuanya ikut andil dan dapat terkondisikan kelasnya. Selaras dengan pernyataan tersebut, maka pada kelas 1 belum ada sarana untuk mewujudkan keaktifan dan koresponsivitas. Sehingga jika guru hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku teks saja siswa akan sulit untuk memahami materi dan merasa tidak ada ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah peneliti sampaikan, maka dapat ditarik benang merah bahwasannya problematikanya ada pada kurangnya variasi dan kreatifitas yang dilakukan guru dalam menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dengan siswa. Sehingga keaktifan siswa belum dapat terealisasikan secara maksimal, tidak semua siswa dapat ikut serta andil dalam implementasi media yang telah digunakan guru. Tingkat kemampuan membaca siswa juga cukup rendah. Selain itu, pada jenjang kelas I siswa masih dalam tahap peralihan dari taman kanak-kanak menuju sekolah dasar. Maka, sebagai guru harus dapat memberi variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Supaya siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

Solusi untuk mengatasi problematika tersebut, salah satunya yaitu dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menggunakan konsep belajar sambil bermain. Dengan begitu siswa dapat

tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih media permainan ular tangga karena permainan tersebut sudah dikenal oleh siswa dan mudah untuk dimainkan secara bersama. Sehingga semua siswa kelas 1 dapat ikut serta andil dalam permainan tersebut. Selain itu, dalam permainan ular tangga juga terdapat *flash card* huruf yang berfungsi supaya siswa dapat merangkai kosakata secara langsung sehingga guru akan mudah mengetahui pemahaman siswa. Untuk itu penulis melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian dan pengembangan yang didapatkan setelah pemaparan pra penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dan tingkat kevalidan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik?
2. Bagaimana respon siswa dan implikasi media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan desain dan tingkat kevalidan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata pada siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik.

2. Untuk menganalisis respon siswa dan implikasi media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata pada siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah referensi dalam mengembangkan produk yang berkaitan dengan media ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata pada siswa kelas I terutama dalam bidang Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa, penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran bahasa Indonesia mengenal kosakata benda hidup dan tak hidup dengan penggunaan media ular tangga yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga diharapkan siswa dapat lebih semangat dan menambah kosakata.
- b. Guru, memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran supaya lebih bervariasi.
- c. Peneliti, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam hal pengembangan media khususnya media permainan ular tangga berbantuan *flash card*. Sehingga kedepannya, peneliti dapat mengembangkan berbagai media untuk menunjang proses pembelajaran.

E. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* sebagai berikut penjelasannya:

1. Wadah/box media

Media ular tangga berbantuan *Flash Card* dikemas dalam sebuah kardus berbentuk balok dengan ukuran panjang 30 cm, lebar 30 cm, dan tinggi 5 cm. Box tersebut dilapisi dengan desain yang dirancang peneliti. Di dalam box tersebut sebagai tempat ular tangga, *flash card*, dadu, miniatur pemain, dan juga buku panduan penggunaan.

2. Ular tangga

Alas ular tangga dicetak dengan kertas berbahan *art papper* berukuran 58 cm x 58 cm. Alas permainan ular tangga berisi 35 petak yang terdiri dari 1 petak *start*, 33 petak bermain, dan 1 petak *finish*.

3. Dadu dan Miniatur Pemain

Dadu permainan menggunakan dadu plastik berukuran 2 cm x 2 cm x 2 cm. Miniatur permainan terbuat dari plastik dengan panjang 5 cm

4. *Flash Card* / Kartu

Kartu pada permainan ular tangga terdiri dari 2 macam. Kartu pertama berjumlah 20 berisikan pertanyaan dan informasi yang berhubungan dengan materi kosakata. Ukuran kartu tersebut 10,5 cm x 6 cm. Kartu kedua, berisikan alfabet dengan ukuran 7 cm x 7 cm.

5. Buku Panduan Penggunaan

Buku Panduan penggunaan terdiri dari kompetensi dasar, indikator, cara bermain, dan petunjuk.

6. Materi dalam media ular tangga berbantuan *flash card* adalah menguraikan kosakata, bernyanyi, menyusun huruf, dan membuat kalimat sesuai kata yang didapatkan.

F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat memudahkan penyampaian serta pemahaman materi kosakata kepada siswa. Desain pada permainan ini dibuat semenarik mungkin dan dilengkapi dengan dua macam *flash card* sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa. Tidak hanya itu, siswa juga bisa bermain sambil belajar di dalam maupun di luar ruang kelas. Media memiliki ukuran yang proporsional sehingga mudah dibawa.

G. Definisi Istilah

Supaya terhindar dari kesalahpahaman tenrkait rumusan masalah yang dirumuskan peneliti, berikut merupakan definisi istilah tentang penelitian ini:

1. Media pembelajaran merupakan alat, perangkat, atau benda yang digunakan dalam bidang pendidikan dengan fungsi sebagai penunjang proses pembelajaran.
2. Permainan ular tangga merupakan permainan dua dimensi yang bertujuan sebagai media untuk belajar sambil bermain.

3. *Flash card*, kartu yang berisikan pertanyaan dan juga alfabet sebagai bahan pelengkap dalam permainan ular tangga.
4. Kosakata adalah unsur penting dalam keterampilan berbahasa dan memudahkan berkomunikasi.

H. Orisinalitas Pengembangan

Supaya menghindari persamaan kajian dengan penelitian sebelumnya, oleh karena itu peneliti menciptakan orisinalitas penelitian yang telah ada. Judul penelitian ini tidak seutuhnya murni dari pemikiran peneliti. Peneliti menganalisis penelitian terdahulu sebagai acuan pemikiran dan pembahasan selanjutnya. Tujuan pemaparan penelitian terdahulu supaya tidak terjadi penelitian ulang yang telah diteliti oleh peneliti lainnya. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadikan acuan pada judul peneliti saat ini.

Pertama, penelitian skripsi oleh Barik Azzahroh Ilmi (2020) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Muhammadiyah 01 Sukodadi Lamongan.” (Ilmi, 2020). Penelitian tersebut dilakukan analisis tentang pentingnya media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih mudah dipahami dan juga minat siswa yang besar dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Kedua, penelitian skripsi oleh Cornelia Kristania Primadewi (2021) dengan judul “Pengembangan Media dan Modul Papan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Penguasaan Kosakata untuk Peserta Didik Autisme Kelas IV Sekolah Dasar Inklusi” (Primadewi, 2021). Penelitian tersebut mengembangkan media papan kosakata dengan tujuan memudahkan siswa mengenal kosa kata dan kualitas media tersebut juga sangat baik sehingga dapat dipakai dalam proses pembelajaran.

Ketiga, penelitian skripsi oleh Widy Rahma Sari dengan judul “Efektivitas Media Papan Selip Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SD 106162 Medan Estate” (Sari, 2022). Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Peneliti dapat mengetahui peningkatan kosakata yang dimiliki siswa dikarenakan melakukan pre test dan juga post test. Dari hasil post test tersebut, didapatkanlah kesimpulan dan pembuktian penggunaan media.

Keempat, penelitian jurnal oleh Gusti Ayu Komang Setiani, dkk dengan judul “Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar (2022). penelitian tersebut mengungkapkan bahwa minimnya ketersediaan media pembelajaran yang mengadaptasi suatu permainan tradisional sehingga peneliti mengembangkan media ular tangga pada pelajaran IPS di kelas V. Penggunaan media ular tangga tersebut mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan (Ayu et al., 2022).

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Pengembangan

No	Nama, Judul, dan Jenis Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Orisinalitas
1.	Barik Azzahroh Ilmi (2020) Pengembangan Media Ular Tangga Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Muhammadiyah 01 Sukodadi Lamongan. (RnD)	Pengembangan produk ular tangga.	Perbedaannya adalah materi yang dicantumkan dan juga tingkatan kelasnya.	Penelitian tersebut sama-sama pengembangan prosuk ular tangga, tetapi juga ada perbedaan antara lain materi dan kelas yang digunakan pelajaran IPA kelas III sedangkan materi yang digunakan peneliti Bahasa Indonesia kelas I
2.	Cornelia Kristania Primadewi (2021) dengan judul “Pengembangan Media dan Modul Papan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Penguasaan Kosakata untuk Peserta Didik Autisme Kelas IV Sekolah Dasar Inklusi (R&D)	Materi yang disajikan sama yaitu kosa kata.	Media pembelajaran yang dikembangkan berbeda dan juga jenjang kelasnya.	Penelitian tersebut, sama-sama tentang materi kosakata. Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah media aau pengembangan produknya adalah mosul papan kosakata, sedangkan peneliti akan mengembangkan produk ular tangga berbantuan <i>flash card</i> .
	Widy Rahma Sari dengan judul “Efektivitas	Materi yang disajikan atau dihubungkan	Media yang dikembangkan berbeda.	Penelitian tersebut sama-sama mengambil

	Media Papan Selip Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SD 106162 Medan Estate” (R&D)	dengan media pembelajaran.		materi yang sama yaitu kosakata. Adapun perbedaannya yaitu pada produk yang dikembangkan papan selip sedangkan peneliti akan mengembangkan produk ular tangga berbantuan <i>flash card</i> .
4.	Gusti Ayu Komang Setiani, dkk dengan judul “Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar (2022) R&D	Pengembangan media ular tangga	Materi dan jenjang kelas yang dipilih dalam penelitian	Penelitian tersebut sama-sama mengembangkan media ular tangga. Adapun perbedaannya yaitu materi yang dipilih pada pelajaran IPS kelas V sedangkan peneliti materi Bahasa Indonesia kelas I

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (KBBI, 2023). Lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Jadi, dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan. Penelitian merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau ingin menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Sedangkan pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna. Kalau arti penelitian dan arti pengembangan dikaitkan menjadi satu kata utuh yaitu penelitian dan pengembangan, maka dapat diartikan sebagai “kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis

dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi (Munawaroh, 2020).

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari bahasa latin “medium” dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai semua benda yang dapat ditirukan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen pelengkap yang digunakan dalam kegiatan (Nurfadhillah, 2021). Menurut Sadiman, media adalah perantara dalam mengirim pesan oleh pengirim kepada penerima pesan. Media adalah wadah pesan dari sumbernya yang akan diteruskan kepada sasarannya, pesan yang disampaikan dapat berupa sebuah materi, pesan intruksional, dan tujuan yang ingin dicapai oleh pengirim (Darmawan, 2020).

Menurut Heinich, media merupakan alat sebagai saluran kegiatan komunikasi seperti halnya media televise, film, diagram, benda cetak dua dimensi, komputer, dan instruktur (Hamid, 2020). Menurut Hamka bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Menurut Azhar, media pembelajaran adalah alat bantu atau sumber belajar berupa materi instruksional di lingkungan siswa pada proses belajar sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar (Audie, 2019).

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Jadi, pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas . Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat maupun benda yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran supaya memudahkan dalam penyampaian informasi kepada siswa.

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, berikut merupakan beberapa jenis media beserta karakteristik yang dimilikinya (Jalius, 2016):

a. Media grafis

Media grafis adalah ilmu atau seni yang berhubungan dengan menggambar. Media grafis jika digunakan dalam pembelajaran, maka dapat dipadukan atau dikolaborasikan dengan fakta atau gagasan secara jelas dan kuat. Sehingga dapat berupa ungkapan kata atau kalimat dengan dilengkapi gambar (Safei, 2007). Media grafis memiliki prinsip bahwasannya pada pengelompokan ini, media menyampaikan informasi maupun pesan melalui visual sehingga menggunakan rangsangan indra penglihatan. Ada juga karakteristik media grafis sebagai berikut: bersifat nyata, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, harganya terjangkau dan mudah didapatkan serta digunakan, pesan yang disampaikan bersifat interpretative.

Macam-macam media grafis yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi: bagan, papan tulis, diagram, gambar, peta dan lainnya yang termasuk dua dimensi. Fungsi media grafis sebagai media yang digunakan untuk menyalurkan informasi, mengilustrasikan fakta yang memperjelas, dengan asumsi bahwa mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Media grafis yang baik harus mengembangkan imajinasi siswa. Daya imajinasi dapat dibangkitkan dengan menata dan menyusun unsur visual dan materi pembelajaran. Dalam mendesain media grafis perlu memperhatikan beberapa kriteria antara lain

kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.

b. Media audio

Media audio grafis memiliki prinsip bahwasannya pada pengelompokan ini, media menyampaikan informasi maupun pesan melalui simbol-simbol auditif (verbal/non verbal) dan melibatkan rangsangan indra pendengar. Karakteristik yang dimiliki media audio adalah dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu artinya bisa digunakan dimana saja dan jangkauannya luas, siswa dapat merekam dan memutar kembali pesan dan informasi yang telah disampaikan hingga memahaminya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi untuk aktif, sangat sesuai dalam pengajaran musik maupun bahasa.

Contoh media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya bisa berupa *podcast*, rekaman suara, atau pun radio. Meskipun hanya melalui indra pendengar saja, tetapi manfaatnya juga tidak kalah penting. Penggunaan media audio dapat menumbuhkan konsentrasi siswa dalam hal mendengarkan dan menyimak.

c. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam ini membutuhkan alat bantu untuk menyajikannya misalnya saja menggunakan proyektor. Media proyeksi diam dapat disajikan secara visual dan juga dapat ditambahkan audio. Karakteristik yang dimiliki media proyeksi diam sebagai berikut:

penyajianya dapat dilakukan secara serentak kepada siswa, hanya guru yang dapat mengontrol penyajian, objek yang disajikan berupa visual dan terkadang membutuhkan ruangan yang sedikit gelap supaya penyajian visualnya terlihat jelas, dapat menggunakan teknik animasi, warna, gerak lambat untuk menampilkan objek maupun kegiatan tertentu, dan pengoperasiaannya juga mudah karena dapat diulang, dihentikan, maupun dipercepat atau diperlambat.

d. Media permainan dan simulasi

Media ini berupa permainan-permainan yang dapat menyampaikan materi sekaligus bermain dan cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar terutama kelas rendah. Karakteristik yang dimiliki media tersebut sebagai berikut: melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, peran guru terlihat samar karena lebih pada interaksi komunikasi guru dan siswa, dapat memberikan *feedback* secara langsung memungkinkan menerapkan konsep-konsep atau peran dalam situasi nyata, dan mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar dalam metode tradisional.

Salah satu contoh media permainan dan simulasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu permainan ular tangga dan monopoli. Kedua media tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika (Helmanto et al., 2023). Selain itu, penerapan media tersebut juga dapat disesuaikan dengan materi lainnya yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media menurut Sudjana dan Rivai (Jalius, 2016) media memiliki 4 macam fungsi yaitu sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran akan lebih membuat siswa tertarik untuk andil sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Tercapainya penguasaan dan tujuan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran, makna yang dapat diambil dan didapatkan siswa lebih mudah dan jelas.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak selalu monoton atau tradisional sekedar komunikasi kata-kata.
- d. Dapat merangsang keaktifan siswa sehingga dapat mendengarkan, mengamati, mendemonstrasikan, dan ikut serta dalam proses pembelajaran bermain sambil belajar.

Selain itu, media juga memiliki fungsi dalam penyajian materi, salah satunya dapat mempermudah guru untuk memberikan informasi mengenai materi kepada siswa dan juga meningkatkan kualitas pengajaran. Sedangkan, bagi siswa memudahkan dalam memahami dan menerima materi yang telah disampaikan, menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan dan mernagsang siswa untuk berpikir, beranalisis sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi (Sanaky, 2009). Adanya media pembelajaran tersebut sangat baik untuk membangun keaktifan komunikasi siswa. Selain itu, juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Qomarudin, 2021).

5. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Media ular tangga merupakan pengembangan media berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga kebutuhan pada proses pembelajaran tersebut. Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh minimal 2 orang dan maksimal lebih dari 2 orang tergantung kesepakatan para pemain. Permainan ular tangga berupa dua dimensi atau media cetak yang dimana didesain berupa petak-petak persegi dan terdapat dadu serta miniatur pemain sebagai alat mainnya. Permainan ular tangga terdapat petak start dan juga finish. Jadi, siapa yang sampai pada petak finish terlebih dahulu, maka dialah pemenang dalam permainan tersebut. Tidak hanya itu dalam desain ular tangga tentunya biasanya ada ular dan tangga (Yuliana, 2018)

Permainan ular tangga ini, jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak yang ada ularnya, maka miniatur tersebut harus turun mengikuti alur ular. Kemudian, jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak yang ada tangganya, maka miniatur pemain dapat naik ke petak berikutnya sesuai alur tangga. Sedangkan, jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak yang ada gambar benda, maka pemain harus menyusun huruf sesuai benda tersebut. dan yang terakhir jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak tanda tanya, maka pemain mengambil *flash card* pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.

Manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran yaitu dapat melatih kognitif siswa saat menjumlah angka pada dadu yang keluar, memberikan atau mentransfer pengetahuan kepada siswa melalui proses

belajar sambil bermain, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa supaya dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik. Karena dalam permainan ular tangga, pemain atau siswa harus sabar mengantri giliran bermain dan mengajarkan sikap rendah hati jika menang dan menerima jika kalah.

6. Flash Card

Media *flash card* merupakan media visual dua dimensi berupa kartu bisa berisi gambar maupun tulisan sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan *flash card* didesain sebaik dan semenarik mungkin supaya dapat membangkitkan semangat siswa. *flash card* terdiri dari dua sisi depan dan belakang. Bagian depan berisi gambar dan bagian belakang berisi tulisan. Pada penelitian pengembangan ini, *flash card* sebagai media pelengkap yang dapat memperkaya dan meningkatkan kosakata siswa. ukuran *flash card* yaitu 8 cm x 12 cm. Adapun beberapa kelebihan *flash card* yaitu mudah dibawa karena ukurannya pas, praktis, sehingga mudah digunakan oleh guru, siswa mudah mengingat karena perpaduan antara gambar dan tulisan, menyenangkan karena pengimplementasiannya sambil bermain.

7. Keterampilan Berbahasa

Bahasa adalah bunyi yang diucapkan manusia, memiliki struktur, konvensional, digunakan sebagai alat komunikasi oleh manusia, dan potensinya sejak lahir. Bahasa Indonesia merupakan ujaran atau bunyi bahasa yang dihasilkan dan digunakan oleh masyarakat yang berada di

kepulauan timur dunia yang awal mulanya dipengaruhi kuat oleh budaya hindu (Abidin, 2019). Bahasa indonesia dalam dunia pendidikan sebagai bahasa komunikasi dalam menerangkan sebuah materi kepada siswa. dalam pendidikan pun ada keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa mencakup 4 komponen antara lain menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa merupakan kemauan dan kecekatan dalam mengimplementasikan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulis. Keterampilan juga dibagi menjadi dua yaitu pertama, keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak dan membaca. Kedua, keterampilan produktif meliputi keterampilan berbicara dan menulis. Dari empat komponen keterampilan membaca tersebut, dalam jenjang sekolah dasar yang diajarkan dasarnya adalah membaca. Karena dari membaca, siswa dapat memahami cara berbicara dan menulis (Gereda, 2020).

Membaca menurut Tarigan, merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang guna mendapat suatu informasi maupun pesan yang diutarakan penulis melalui tulisan. Kemudian menurut Finochiaro dan Bonomo mengatakan bahwa membaca adalah memetic dan memahami makna yang terkandung dalam tulisan yang telah disajikan. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memahami tulisan atau informasi yang diutarakan seorang penulis dengan bahasa tertentu. Proses membaca pada jenjang sekolah dasar ada beberapa tahapan yaitu mulai dari mengenal huruf, suk kata, kosakata, hingga menjadi kalimat.

8. Kosakata

Peran kosakata sangat penting dalam berbahasa, karena orang lain akan dapat memahami ide dan pikiran seseorang dengan baik apabila perkataan yang diucapkan menggunakan kosakata yang tepat dan mudah dimengerti pendengar. Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi mengartika kosakata sebagai kumpulan kata yang dapat menghubungkan dengan bahasa atau bidang tertentu yang termasuk di dalamnya (Switri, Endang, Apriyanti, 2021). Menurut Adiwinartha dalam Khomsah mendefinisikan kosakata yaitu: kata yang digunakan dalam bahasa, kata yang digunakan oleh sekumpulan orang dari lingkungan tertentu, kata-kata yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan, dan daftar atau kumpulan frase dari bahasa yang disusun secara alfabetis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian kosakata adalah bagian dari suatu bahasa yang merupakan kumpulan kata yang diketahui oleh seseorang.

Pengajaran dan pembelajaran kosakata terdapat tiga pendekatan. Pertama, belajar incidental yaitu pada pendekatan ini siswa dapat menambah pengetahuan kosakata dengan cara membaca dan mendengar. Kedua, instruksi yang tegas. Ketiga, pengembangan strategi bebas dalam artian guru dapat menerapkan strategi apa saja supaya dapat menambah kosakata siswa.

a. Jenis-jenis kosakata

Jenis kosakata atau *part of speech* dibagi menjadi tiga yaitu, *noun* (kata benda), *verb* (kata kerja), dan *adjective* (kata sifat).

1) Kata Benda

Kata benda merupakan kata yang digunakan untuk menunjukkan atau mengungkapkan nama benda itu sendiri yang memiliki sifat konkret maupun abstrak. Kata benda dari proses pembentukannya dibagi lagi menjadi dua yaitu yang pertama, kata benda dasar dan kedua kata benda turunan. Kata benda dasar adalah kata sebenarnya yang menunjukkan identitas suatu benda sesuai dengan benda yang ada dan tidak bisa diuraikan ke dalam bentuk lainnya. Contohnya buku, pensil, kursi, meja, dan lainnya. Kata benda turunan adalah jenis kata benda yang ada karena proses afiksasi. Contohnya makanan dan kata dasarnya adalah makan.

2) Kata kerja

Kata kerja adalah kata yang digunakan untuk mengungkapkan atau menggambarkan suatu kegiatan, proses atau situasi. Verba dibagi menjadi dua, yaitu verba dasar bebas dan verba turunan. Kata kerja dasar bebas, misalnya main, makan, nyanyi, mandi, dan sebagainya. Sedangkan verba turunan adalah verba yang diberi kata tambahan atau tidak hanya kata dasarnya saja, misalnya angkat tangan, jalan-jalan, dan sebagainya.

Kata kerja turunan juga terbagi menjadi dua jenis, yaitu kata kerja transitif dan kata kerja intransitif. Kata kerja transitif adalah kata kerja yang selalu diikuti oleh subjek. Kata kerja intransitif adalah kata kerja yang dapat berdiri sendiri dan perlu menggunakan pelengkap. Ciri-ciri kata kerja sebagai berikut: dapat digunakan

bersamaan dengan kata “tidak”, dapat digunakan bersama dengan kata benda atau kata sifat, dan dalam penggunaan kata kerja dapat ditambahkan aspek waktu misalnya sedang, telah, dan akan.

3) Kata sifat

Kata sifat adalah kata yang mampu menjelaskan atau mengubah kata benda atau ganti menjadi lebih spesifik. Kata sifat menjelaskan tentang sifat orang, benda, maupun hewan. Kata sifat memiliki fungsi sebagai predikat, objek, dan penjelas dari subjek pada kalimat. Contoh kata sifat yaitu rendah hati, baik, budiman, dan lain sebagainya.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Membaca merupakan kegiatan penting, terutama dalam dunia pendidikan saat ini. Seperti yang ada pada Al-Qur'an yang menunjukkan keutamaan ilmu pengetahuan dengan memerintahkan membaca sebagai kunci pengetahuan. Begitu pentingnya membaca sehingga Allah SWT menurunkan wahyu-Nya kepada Nabi Muhammad SAW salah satunya adalah Qs. Al-'Alaq ayat 1-5.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

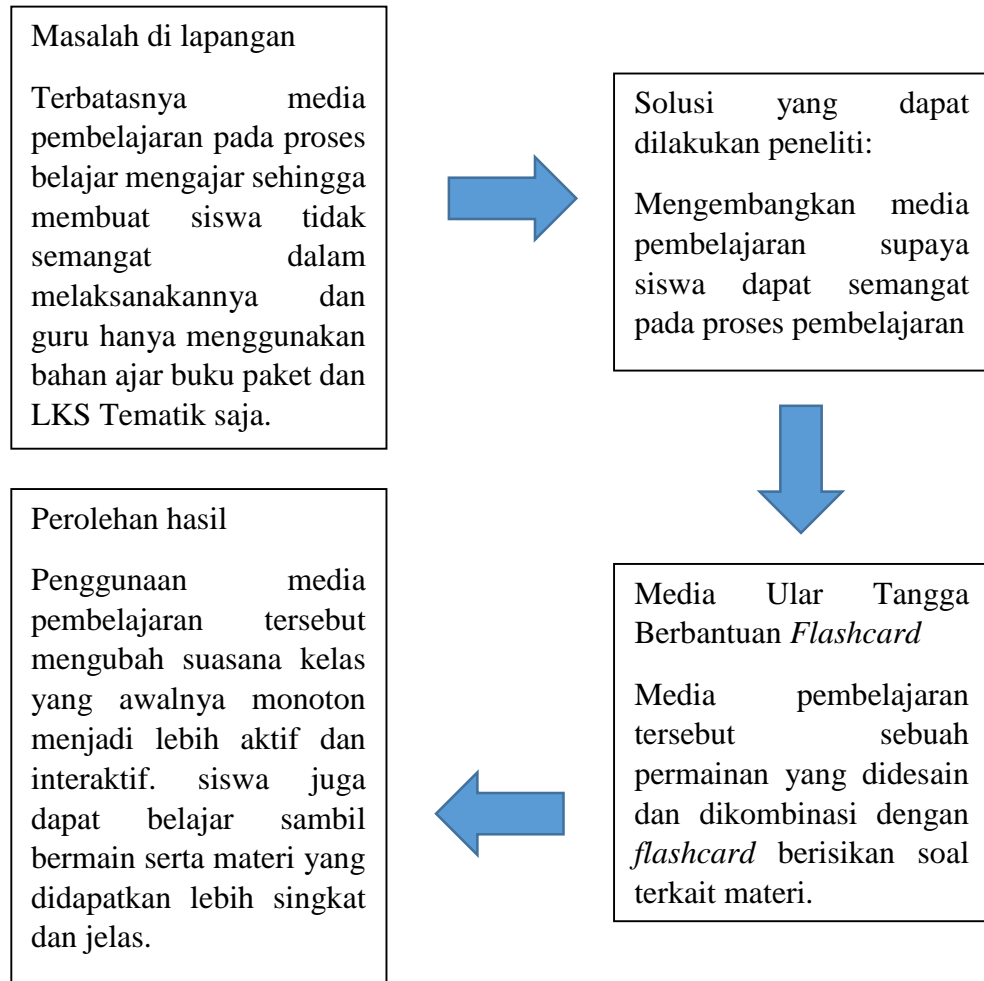
Artinya: (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah! Tuhanmulah yang Maha Mulia (4) yang mengajar (manusia)

dengan pena (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.
(Q.S. Al-‘Alaq [96]: 1-5)

Ayat 1 sampai 3 merupakan penjelasan perintah untuk membaca. Pada ayat pertama “Bacalah!” dapat dipahami dengan jelas bahwasannya membaca adalah hal yang penting dan harus dilakukan manusia. Membaca sekurang-kurangnya memiliki lima arti, yaitu: melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati, mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengucapkan, mengetahui, dan memahami. Kemudian juga terdapat pengulangan kaa “Iqra” pada ayat di atas yang menegaskan bahwa (secara umum) kegiatan membaca dapat membuahkan hasil jika dilakukan secara berulang-ulang (*muraja’ah*). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang harus dilakukan bahkan jika bisa dilakukan secara berulang-ulang supaya benar-benar dapat memahami apa yang telah dibaca (Afif, Nur dan Bahary, 2020).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan problematika yang ditemukan peneliti dapat dijelaskan dalam skema kerangka berpikir di bawah ini:



Gambar 2.1 kerangka berfikir

BAB III

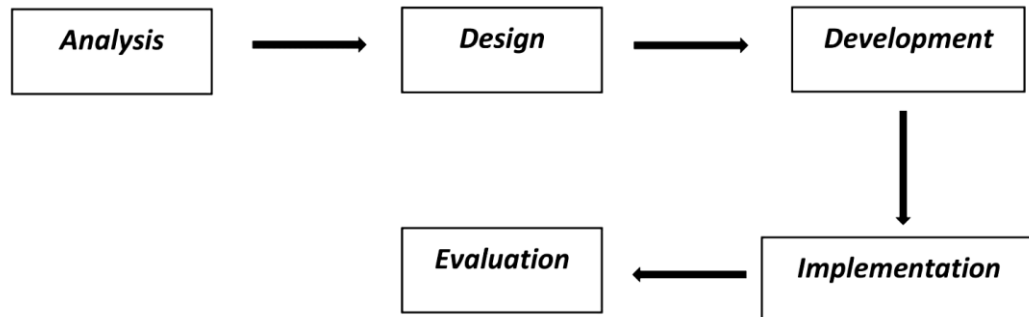
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini, memiliki tujuan yaitu mengembangkan media berbasis kelas sehingga menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card*. Media tersebut dipilih karena telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan kelas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Selain itu, selama pembuatan produk tersebut peneliti telah melakukan proses validasi produk dan telah dilakukan uji coba. Berdasarkan fakta tersebut tampak bahwa penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *research and development*.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yang pertama adalah melakukan *analyze* terhadap kebutuhan untuk merumuskan problematika dan solusi yang sesuai dengan keadaan. Tahap kedua *design* dilakukan perancangan produk atau media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan tahap analisis sebelumnya. Tahap ketiga, *development* melakukan pengembangan dari rancangan produk yang telah ditentukan. Tahap keempat *implementation* menguji coba atau mengimplementasikan produk secara langsung. Tahap kelima *evaluation* melakukan evaluasi terhadap produk yang telah diimplementasikan dan memperbaiki sesuai dengan hasil evaluasi yang didapatkan. Berdasarkan

tahapan-tahapan tersebut, metode penelitian yang digunakan merujuk pada model ADDIE. Apabila digambarkan seperti berikut (Winarni, 2018):



Gambar 3.1 Model ADDIE

Dengan demikian penelitian ini penting yang nantinya dapat mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran yang bernilai dan berdaya guna tinggi. Selain menghasilkan produk yang berguna, produk ini juga telah melewati proses uji coba produk dan juga validasi produk, sehingga menunjang proses belajar mengajar dikelas dan tujuan pembelajaran tercapai. Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan media berupa permainan ular tangga berbantuan *flash card* yang dimodifikasi berdasarkan materi pada buku tematik tema 7 kelas 1 tentang benda hidup dan tak hidup.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah melaksanakan pra penelitian. Pada pra penelitian tersebut, peneliti menyusun *timeline* kegiatan penelitian yang mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan. Maka, pemaparan rancangan penelitian dan pengembangan media

permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata pada siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik sebagai berikut:

1. Penelitian

Perencanaan kegiatan penelitian dan pengembangan:

- a. Proposal penelitian dibuat mulai bulan Desember sampai Januari.
- b. Seminar proposal akan dilaksanakan antara bulan Januari atau Februari.
- c. Pengembangan dan konsultasi produk akan dilaksanakan bulan Februari hingga Maret
- d. Validasi media akan dilaksanakan bulan Maret
- e. Penelitian observasi dalam kelas juga akan dilaksanakan pada bulan April karena untuk mengimplementasikan media sekaligus uji respon siswa.
- f. Penyusunan hasil pra-penelitian hingga penelitian dilaksanakan pada bulan Desember hingga Mei
- g. Ujian skripsi akan dilaksanakan bulan Juni

2. Pengembangan

Model pengembangan pada media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE.

a. *Analysis*

Analisis, tahap pertama pada pengembangan telah melakukan kegiatan analisis karakteristik siswa, kondisi lingkungan kelas saat proses pembelajaran, indikator yang perlu dicapai siswa, masalah yang

ada selama proses pembelajaran berlangsung dan solusi yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

b. *Design*

Desain merupakan tahap kedua, yang telah dilakukan proses perancangan suatu produk sesuai dengan masalah yang ada di lapangan sehingga dapat menjadi solusi. Fokus perencanaan produk sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media dengan karakteristik dan lingkungan belajar yang dimiliki siswa dapat membuat daya tarik dan keinginan belajar meningkat.
- 2) Rancangan produk pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* meliputi beberapa komponen yaitu ukuran, bentuk, warna, desain media dan juga tata letak yang digunakan media. Proses perancangan media ular tangga berbantuan *flash card* , peneliti berkonsultasi dengan validator dan dosen pembimbing.

c. *Development*

Tahap penyatuan kerangka atau rancangan media (desain, alat, dan juga materi) yang ada dalam struktur media ular tangga berbantuan *flash card*. Proses penyatuan kerangka tersebut, akan dikembangkan oleh peneliti menjadi permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosa kata pada siswa kelas

I.

d. *Implementation*

Implementasi produk pada tahap ini merupakan kegiatan uji coba media yang telah dikembangkan. Setelah melalui uji coba media dan hasil validitasnya sudah didapatkan ada dua kemungkinan. Jika presentase validitas pada produk tersebut kurang atau belum memenuhi, maka peneliti harus melalui tahap revisi terlebih dahulu. Tetapi, jika presentase validitas sudah terpenuhi, maka peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Pelaksanaan implemenasi produk pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* akan dilaksanakan secara langsung di UPT SD Negeri 68 Gresik pada kelas I dengan jumlah siswa 20.

e. *Evaluation*

Evaluasi merupakan tahap akhir, pada tahap ini bertujuan untuk memperbaiki media hingga menghasilkan kevalidan yang seharusnya dicapai. Apabila masih membutuhkan perbaikan pada media yang dikembangkan, maka peneliti akan merevisi dan melakukan uji coba kembali sampai produk media benar-benar valid dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas I materi kosakata.

C. Uji Produk

Pengujian produk bertujuan untuk memastikan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Pengujian produk melalui dua tahapan yakni uji

ahli dan uji coba. Pertama, uji ahli meliputi uji ahli materi, media, dan pembelajaran. Penguji atau validator ahli materi dan media ditujukan kepada salah satu dosen sesuai dengan ahli uji tersebut. Sedangkan ahli pembelajaran ditujukan kepada guru kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik. Kedua, uji coba produk yang telah dikembangkan kepada siswa kelas 1 UPT SD Negeri 68 Gresik, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

D. Jenis Data

Data yang dibutuhkan peneliti yaitu Jenis data pada penelitian dan pengembangan terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder.

1. Sumber data primer:

Peneliti menggunakan data berupa hasil wawancara, observasi, dan angket validasi dan respon siswa. Data yang diperoleh berupa angka validasi dan respon siswa kemudian dideskripsikan menjadi kalimat. Tidak hanya itu, tetapi juga wawancara guru kelas. Sumber data yang dipilih oleh peneliti yaitu guru kelas dan siswa kelas I.

2. Sumber data sekunder

Peneliti mengambil sumber data sekunder berupa data yang diperoleh secara langsung. Dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto dan video selama proses penelitian berlangsung.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Pengumpulan data menggunakan angket dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden dan akan dijawab secara tertulis juga. Angket pada instrumen ini bertujuan untuk menilai atau mengetahui tingkat presentase kevalidan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard*.

a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.1 Tabel Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi kosakata pada media dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				
2.	Materi kosakata media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.				
3.	Kesesuaian penyajian materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dengan kemampuan siswa.				
4.	Penyajian materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dapat dipahami siswa.				
5.	materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> sesuai dengan tema dan subtema.				
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> jelas dan dapat dipahami.				
7.	Pertanyaan pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> jelas.				
8.	Gambar pada media jelas dan menarik.				
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi.				
10.	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi kosakata.				
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

b) Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Tabel 3.2 Tabel Instrumen Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna yang menarik.				
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok.				
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar.				
5.	Media memiliki gambar yang menarik.				
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran.				
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran.				
8.	Media menarik untuk digunakan.				
9.	Media memiliki ukuran yang proposional.				
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak.				
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

c) Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 3.3 Tabel Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi kosakata pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dengan kompetensi dasar.				
2.	Struktur kalimat pada media mudah dipahami siswa.				
3.	Media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> memiliki tampilan yang menarik.				
4.	Penyajian materi kosakata benda hidup dan tak hidup dapat dipahami siswa.				
5.	Media mudah dibawa dan dimainkan diluar maupun dalam kelas.				

6.	Media permainan ular tangga berbantuan <i>flas card</i> dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok.				
7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.				
8.	Gambar pada media jelas dan meningkatkan daya tarik siswa.				
9.	Media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dapat meningkatkan semangat siswa.				
10.	Materi pada media dapat membantu siswa belajar dan memahami benda hidup dan tak hidup.				
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

d) Instrumen respon siswa

Tabel 3.4 Instrumen respon siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Media permainan ular tangga menambah semangat belajar	(1)	(2)	(3)	(4)
2.	Tampilan media permainan ular tangga menarik	(1)	(2)	(3)	(4)
3.	Media permainan ular tangga membantu dalam mengenal kosakata benda hidup dan tak hidup	(1)	(2)	(3)	(4)
4.	Media permainan ular tangga membantu dalam belajar membaca	(1)	(2)	(3)	(4)

	dengan baik dan benar				
5.	Media permainan ular tangga mudah digunakan	1	2	3	4
6.	Media permainan ular tangga dapat dimainkan dimana saja	1	2	3	4
7.	Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga terlihat jelas	1	2	3	4
8.	Bahasa mudah dipahami	1	2	3	4
9.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media permainan ular tangga.	1	2	3	4
10.	Dapat dimainkan secara berkelompok	1	2	3	4

2. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi partisipan dalam artian peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi tersebut bertujuan untuk mengetahui implementasi media yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran siswa sebagai subjek penelitian. Jumlah siswa di kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik sebanyak 20 siswa. Observasi dilakukan saat siswa

mengimplementasikan media permainan ular tangga berbantuan *flash card*.

Tabel 3.5 Tabel Instrumen Observasi Implementasi

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Penggunaan media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menumbuhkan partisipasi aktif siswa			
2.	penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menumbuhkan semangat belajar siswa			
3.	Penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			
4.	Penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.			
5.	Media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menambah variasi media pembelajaran materi kosakata			
6.	Melalui media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasan yang dimiliki			
7.	Melalui media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dapat menambah kosakata yang dikuasai siswa			
8.	Media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dapat dimainkan di luar maupun dalam kelas			
9.	Terjalin interaksi antara siswa dan guru selama implementasi media berlangsung			
10.	Penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> sebagai media pembelajaran materi kosakata dinilai positif.			

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan menggali informasi yang diperlukan selama penelitian berlangsung. Informasi tersebut mengenai jumlah siswa, proses pembelajaran, dan masalah yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.6 Tabel Instrumen Wawancara Implementasi Media

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pembelajaran berlangsung selama ini?	
2.	Bagaimana jika diterapkan media pada materi kosakata supaya siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran?	
3.	Berapa jumlah siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik?	
4.	Bagaimana tanggapan ibu terkait penerapan media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dalam pembelajaran?	
5.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya materi kosakata?	
6.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> mudah dioperasikan?	
7.	Apakah siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media tersebut?	
8.	Bagaimana perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> ?	
9.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa?	
10.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran materi kosakata?	

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif mengambil melalui hasil wawancara, observasi, kritik dan saran dari para ahli validator materi, media, dan pembelajaran selama proses penelitian.

2. Analisis data kuantitatif

a. Analisis data kuantitatif validasi

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi uji ahli terhadap media permainan ular tangga berbantuan *flash card* yang telah dikembangkan. Kevalidan tersebut dihasilkan dari analisis data angket. Data validasi media yang didapatkan dari angket dapat dianalisis menggunakan teknik kuantitatif :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan Konstan

Hasil dari perhitungan tersebut memiliki tingkatan makna menurut kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tabel Kriteria persentase validitas

Persentase (%)	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
76%-100%	Baik	Valid/tidak revisi
51%-75%	Cukup	Cukup valid/sebagian revisi
26%-50%	Kurang	Kurang valid/revisi
0%-25%	sangat kurang	Sangat kurang valid

Kriteria persentase pada tabel di atas sebagai dasar penilaian media pembelajaran yang telah divalidasi. Apabila media tersebut mendapatkan persentase 76%-100% dengan kualifikasi baik, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Sedangkan, jika persentase yang didapatkan dari hasil validasi 0%-25% maka artinya media belum valid dan peneliti harus memperbaiki hingga mendapatkan kevalidan yang cukup.

b. Analisis data kuantitatif respon siswa

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tangga berbantuan *flash card* kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum NRS}{\sum NRSi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase nilai respon siswa
 $\sum NRS$ = Jumlah nilai respon siswa (nilai nyata)
 $\sum NRSi$ = Jumlah nilai respon siswa tertinggi (nilai harapan)
 100% = Bilangan Konstan

Tabel 3.8 Kriteria persentase respon siswa

No	Persentase %	Kategori
1	$88,25 < \text{NRS} \leq 100\%$	Sangat positif
2	$62,5 < \text{NRS} \leq 81,25\%$	Positif
3	$43,75 < \text{NRS} \leq 62,5\%$	Kurang Positif
4	$25 < \text{NRS} \leq 43,75\%$	Tidak Positif

Sumber: (Zahara, 2021)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Desain dan Tingkat Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card

Penelitian dan pengembangan produk media ular tangga berbantuan *flash card* dilaksanakan di UPT SDN 68 Gresik pada siswa kelas I. Media permainan ular tangga tersebut dikembangkan yang terdiri dari box, papan permainan, *flash card* alfabet dan pertanyaan, panduan permainan, miniature pemain dan dadu. Pengembangan media tersebut untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Khususnya dalam pembelajaran materi benda hidup dan tak hidup pelajaran bahasa Indonesia. Media tersebut dapat dimainkan secara bersama maupun kelompok.

1. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media permainan ular tangga kosakata menggunakan model ADDIE:

- a. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yaitu melakukan kegiatan analisis karakteristik siswa, lingkungan sekolah maupun kelas, dan indikator yang dicapai siswa. Sehingga dapat menemukan problematika yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung dan mengetahui solusi yang perlu dilakukan untuk mengatasi problematika tersebut. Tahap analisis tersebut peneliti melakukan pengumpulan data informasi melalui proses

wawancara bersama guru kelas I UPT SDN 68 Gresik. Adapun informasi yang didapatkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku LKS dan Paket saja. Cara penyampaian yang dilakukan dengan ceramah dan tanya jawab kepada siswa.
- 2) Karakteristik siswa pada sekolah tersebut tergolong aktif.
- 3) Beberapa siswa kurang bisa memahami kosakata, bahkan ada yang belum bisa membaca kata yang memiliki akhiran.

Sesuai dengan permasalahan di atas, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dalam mengenal kosakata. Hasil dari analisis masalah yaitu:

- 1) Proses pembelajaran pada siswa kelas I kurang menarik dan monoton.
- 2) Pengembangan media permainan ular tangga dipilih untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain dalam pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dilakukan dalam 3 tahapan yaitu:

1) Penyusunan materi kosakata

Penyusunan materi berupa macam-macam kosakata yang ada di lingkungan sekitar siswa, terutama pada lingkungan sekolah dan kelas. Pada media permainan ular tangga terdapat beberapa gambar benda yang akan ditebak oleh siswa. Materi

pada media tersebut mengacu pada buku paket tema 7 kelas I yaitu tentang benda hidup dan tak hidup.

2) Merancang model produk

Merancang model produk atau media meliputi bentuk, ukuran, desain, warna, dan bahan yang akan dipilih digunakan dalam produk. Hasil perancangan model produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* sebagai berikut:

- Wadah/box merupakan kotak yang sudah jadi dengan lapisan desain yang dicetak menggunakan bahan stiker dan ditempel ke kotak dengan ukuran 30x30x5 cm.
- Papan permainan ular tangga dibuat dengan ukuran 58x58 cm. Pada beberapa petak papan tersebut terdapat gambar benda, tanda tanya, ikon ular, dan juga ikon tangga. Bagian sisi bawah terdapat kotak pertanyaan dan alfabet.
- *Flash card* pada media ini terdiri dari 2 macam, pertama berisi pertanyaan tentang koskata yang harus dijawab oleh siswa. Kedua berisikan alfabet digunakan siswa dalam merangkai huruf menjadi kata berdasarkan gambar.
- Buku panduan berisi panduan penggunaan media, cara bermain, kompetensi dasar, dan indikator. Buku panduan tersebut didesain dengan ukuran 15 x 15 cm.
- Warna pada desain tersebut tergolong warna cerah yang dapat menarik minat siswa dalam menggunakannya.

3) Penyusunan instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa.

Instrumen masing-masing validasi produk berisi 10 pertanyaan dan 4 macam kolom penilaian yang dapat dipilih salah satu setiap masing-masing pertanyaan. Serta, terdapat kritik dan saran juga supaya validator dapat menambahkan penilaian secara deskripsi. Kemudian, instrumen respon siswa berisi 10 pertanyaan dan 4 macam kolom penilaian yang dapat dipilih salah satu setiap masing-masing pertanyaan dengan cara memberikan tanda X pada angka yang dipilih pada kolom.

c. Pengembangan (*development*)

1) Pembuatan media

Tahapan pembuatan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* melalui beberapa tahapan yaitu:

a) Wadah/box

Desain wadah atau box dibuat menjadi 2 bagian yaitu depan belakang dengan ukuran 30x30 cm dan bagian samping dengan ukuran 30x5cm. Desain tersebut dibuat melalui aplikasi canva. Kemudian, dicetak menjadi stiker supaya dapat ditempel pada box. Bahan yang dipilih untuk mencetak adalah bahan vynil glossy sehingga terlihat lebih mewah dan elegan.



Gambar 4.1 Bagian Samping Depan Box



Gambar 4.2 Samping Depan Box



Gambar 4.3 Samping Kanan Kiri Box



Gambar 4.4 Depan Box



Gambar 4.5 Belakang Box



Gambar 4.6 Wadah/box yang Sudah Dicitak

b) Papan/alas ular tangga

Papan atau alas ular tangga dibuat dengan ukuran 58x58 cm. desain yang dibuat dari aplikasi canva dengan petak-petak yang dibuat beralur menyerupai ular. Jumlah petak tersebut adalah 35 petak, 1 petak start, 1 petak finish, dan 33 petak permainan. Petak tersebut juga berisi ikon benda, ikon tanda tanya, ikon ular, dan ikon tangga. Pada bagian bawah juga terdapat petak alfabet dan kartu pertanyaan. Papan atau alas tersebut akan dicetak menjadi dua dimensi dengan bahan *art paper*.



Gambar 4.7 Papan atau Alas Permainan



Gambar 4.8 Papan/Alas yang Telah Dicitak

c) *Flash Card* pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan kosakata berjumlah 30 kartu. Ukuran kartu tersebut 10,5 x 6 cm. pertanyaan pada kartu berisikan terkait materi benda hidup dan hidup. Kartu pertanyaan tersebut sudah menerangkan dengan jelas pertanyaan-pertanyaannya. Seperti halnya menyusun kata menggunakan *flash card* alfabet, membaca kata, membuat kalimat, menyebutkan, maupun menyanyikan lagu. Sehingga siswa mudah untuk menjawab pertanyaan tersebut.



Gambar 4.9 *Flash Card* Pertanyaan

d) *Flash card* alfabet

Flash card alfabet dibuat dengan ukuran 7 x 7 cm. Desain *flash card* alfabet dibuat sangat simple dengan mencantumkan huruf kapital dan huruf kecil. Gambar di bawah ini merupakan salah satu contoh *flash card* alfabet. Tujuan mencantumkan huruf kapital dan kecil supaya siswa dapat mengenal dan mengetahui perbedaan bentuk kedua macam huruf tersebut.



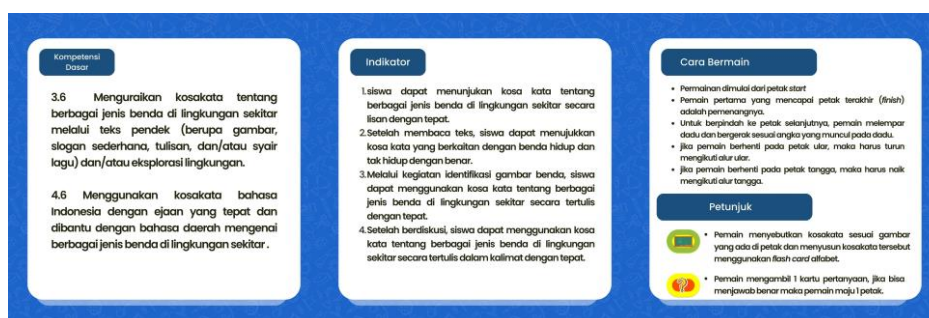
Gambar 4.10 *Flash Card* Alfabet

e) Buku panduan permainan ular tangga

Buku tersebut menjelaskan tentang kompetensi dasar, indikator, cara bermain, dan petunjuk. Buku panduan dicetak dengan ukuran 15x15 cm dan dibagian samping kiri diberi ring. Desain buku panduan dibuat menggunakan aplikasi canva. Buku panduan tersebut sebagai acuan guru dalam menjelaskan permainan ular tangga kepada siswa sebelum memainkannya.



Gambar 4.11 Cover Buku Panduan



Gambar 4.12 Isi Buku Panduan

f) Miniatur pemain

Miniatur pemain berbahan plastik, memiliki 5 warna yang berbeda, dan berukuran tinggi 5cm. siswa dapat memilih salah satu dari lima warna yang tersedia.



Gambar 4.13 Miniatur Pemain

g) Dadu

Dadu yang digunakan dalam permainan ini adalah dadu berukuran 5x5 cm. ukuran tersebut cukup besar dari dadu biasanya. Berikut adalah gambar dadu yang digunakan.



Gambar 4.14 Dadu Permainan Ular Tangga

d. Implementasi (*implementation*)

Implementasi pengembangan produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dilakukan setelah memenuhi tahap validasi media dan juga materi. Implementasi media tersebut dilaksanakan di kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik dengan jumlah peserta didik 20. Tahap awal sebelum

bermain, siswa telah melaksanakan pembelajaran tentang benda hidup dan tak hidup. Sehingga mengulas sedikit tentang kosakata benda hidup dan tak hidup yang ada di sekitar lingkungan kelas maupun sekolah. Kemudian, siswa dikenalkan dengan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* beserta cara bermainnya dan juga cara menjawab pertanyaan yang ada. Setelah selesai menjelaskan panduan permainan, siswa mulai belajar sambil bermain media permainan ular tangga tetap dengan pantauan dan dampingan guru.

Berdasarkan hasil observasi selama siswa mengimplementasikan media permainan tersebut dapat dilihat bahwasannya siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar mengenai kosakata benda hidup dan tak hidup. Mereka sangat semangat jika gilirannya dan saat menyusun kata menggunakan *flash card* alfabet. Tidak hanya itu, antusiasnya dalam memperhatikan teman lainnya menjawab pertanyaan sangat teliti jika ada yang salah dalam menjawab maka bisa memberitahu. Sehingga saling mengingatkan jawabannya salah atau benar dan menjadikan hal tersebut sama-sama belajar.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan dan menganalisis hasil dari masing-masing validasi media permainan ular tangga berbantuan *flash card* sekaligus hasil dari respon siswa. Proses evaluasi, utamanya digunakan untuk mengetahui kevalidan pada media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dengan demikian dapat diimplementasikan pada kelas I UPT Sekolah Dasar Negeri 68 Gresik.

2. Hasil Data Pengembangan

1. Validasi materi

Validator ahli materi dilakukan oleh dosen Fakultas Humaniora di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

a. Data kuantitatif

Tabel 4.1 Tabel validasi materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi kosakata pada media dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	4	100%	Valid
2.	Materi kosakata media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.	4	4	100%	Valid
3.	Kesesuaian penyajian materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dengan kemampuan siswa.	4	4	100%	Valid
4.	Penyajian materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dapat dipahami siswa.	4	4	100%	Valid
5.	materi kosakata media permainan ular tangga	4	4	100%	Valid

	berbantuan <i>flashcard</i> sesuai dengan tema dan subtema.				
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> jelas dan dapat dipahami.	4	4	100%	Valid
7.	Pertanyaan pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> jelas.	4	4	100%	Valid
8.	Gambar pada media jelas dan menarik.	4	4	100%	Valid
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi.	4	4	100%	Valid
10.	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi kosakata.	4	4	100%	Valid
Nilai Akhir (P)		40	40	100%	Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{40}{40} \times 100 = 100\%$$

Validasi materi diperoleh presentase nilai sebesar 100% dan memiliki kriteria valid. Hasil tersebut menyatakan bahwa materi yang dicantumkan pada media permainan ular tangga berbantuan *flash card* tidak perlu revisi.

c. Data kualitatif

Data kualitatif yang telah dituliskan oleh validator adalah terkait kreatifitas dalam mendesain media permainan ular tangga

sehingga sesuai dengan jenjang kelasnya dan menjadikan siswa lebih bisa memahami materi yang disampaikan oleh media tersebut.

Tabel 4.2 Tabel kritik dan saran validasi materi

Validator	Kritik dan Saran
Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd	Bagus, kreatifitas ular tangga menjadikan siswa lebih bisa memahami.

2. Validasi ahli media

Validator ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.3 Tabel validasi media

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Media memiliki warna yang menarik.	4	4	100%	Valid
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok.	4	4	100%	Valid
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.	4	4	100%	Valid
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar.	4	4	100%	Valid
5.	Media memiliki gambar yang menarik.	4	4	100%	Valid

6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4	100%	Valid
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran.	3	4	75%	Cukup Valid
8.	Media menarik untuk digunakan.	3	4	75%	Cukup Valid
9.	Media memiliki ukuran yang proposional.	4	4	100%	Valid
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak.	3	4	75%	Cukup Valid
Nilai Akhir (P)		37	40	92,5%	Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{37}{40} \times 100 = 92,5\%$$

Validasi ahli media diperoleh presentase nilai sebesar 92,5% dan memiliki kriteria valid. Hasil tersebut menyatakan bahwa materi yang dicantumkan pada media permainan ular tangga berbantuan *flash card* tidak perlu revisi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif yang telah dituliskan oleh validator adalah terkait pengembangan kembali media permainan ular tangga berbantuan *flash card* supaya lebih banyak lagi petak permainan. Dapat dikembangkan hingga nomor 100 atau 100 petak.

Tabel 4.4 Tabel kritik dan saran validasi desain media

Validator	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I.	Ular tangga kosakata bagus dan menarik. Dapat menjadi media belajar anak sekolah dasar untuk peneliti

	berikutnya bisa dikembangkan sampai no 100.
--	---

3. Validasi ahli pembelajaran

Validator ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas 1 UPT SD Negeri 68 Gresik.

a. Data kuantitatif

Tabel 4.5 Tabel Validasi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi kosakata pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dengan kompetensi dasar.	4	4	100%	Valid
2.	Struktur kalimat pada media mudah dipahami siswa.	4	4	100%	Valid
3.	Media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> memiliki tampilan yang menarik.	3	4	75%	Cukup Valid
4.	Penyajian materi kosakata benda hidup dan tak hidup dapat dipahami siswa.	3	4	100%	Cukup Valid
5.	Media mudah dibawa dan dimainkan diluar maupun dalam kelas.	4	4	100%	Valid
6.	Media permainan ular tangga berbantuan <i>flas card</i> dapat digunakan untuk	4	4	100%	Valid

	pembelajaran berkelompok.				
7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.	3	4	75%	Cukup Valid
8.	Gambar pada media jelas dan meningkatkan daya tarik siswa.	4	4	100%	Valid
9.	Media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dapat meningkatkan semangat siswa.	3	4	75%	Cukup Valid
10.	Materi pada media dapat membantu siswa belajar dan memahami benda hidup dan tak hidup.	3	4	75%	Cukup Valid
Nilai Akhir (P)		35	40	87,5%	Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{35}{40} \times 100 = 87,5\%$$

Validasi ahli pembelajaran diperoleh presentase nilai sebesar 87,5% dan memiliki kriteria valid. Hasil tersebut menyatakan bahwa materi yang dicantumkan pada media permainan ular tangga berbantuan *flash card* tidak perlu revisi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dituliskan validator pada kolom kritik dan saran adalah bagus.

Tabel 4.6 Tabel kritik dan saran validasi ahli pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Qurrotu' Ainy	Bagus

B. Hasil Data Respon Siswa terhadap Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card*

Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* diuji cobakan pada siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik yang berjumlah 20. Dikarenakan siswanya banyak, sehingga dalam uji coba tersebut dibagi menjadi 2. Jadi, setiap media permainan ular tangga dimainkan oleh 10 siswa. Sebagai upaya untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan ular tanggaberbantuan *flash card*:

Tabel 4.7 Tabel respon siswa

NO	Pertanyaan	Presentase Skor	Kriteria
1.	Media permainan ular tangga menambah semangat belajar	98,75%	Sangat setuju
2.	Tampilan media permainan ular tangga menarik	97,75%	Sangat setuju
3.	Media permainan ular tangga membantu dalam mengenal kosakata benda hidup dan tak hidup	98,75%	Sangat setuju
4.	Media permainan ular tangga membantu dalam belajar membaca dengan baik dan benar	98,75%	Sangat setuju
5.	Media permainan ular tangga mudah digunakan	100%	Sangat setuju
6.	Media permainan ular tangga dapat dimainkan dimana saja	96,25%	Sangat setuju

7.	Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga terlihat jelas	100%	Sangat setuju
8.	Bahasa mudah dipahami	97,5%	Sangat setuju
9.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media permainan ular tangga.	100%	Sangat setuju
10.	Dapat dimainkan secara berkelompok	95%	Sangat setuju
	Rata-rata	98,25%	Sangat setuju

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dinilai sangat positif karena telah memperoleh rata-rata 98,25%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain dan Tingkat Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card*

1. Desain media permainan ular tangga berbantuan *flash card*

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar supaya penggunaannya dapat proporsional. Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan di mana saja, serta memperkaya pengalaman belajar (Cahyadi, 2019).

Pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* didesain dengan menambahkan materi benda hidup dan tak hidup. Produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dikembangkan sebagai media pembelajaran materi benda hidup dan tak hidup kelas I UPT SDN 68 Gresik. Media yang dikembangkan ini berupa permainan ular tangga 2 dimensi dicetak menggunakan bahan yang tidak mudah rusak dan mudah dimainkan di dalam kelas maupun luar kelas. Permainan ular tangga tersebut juga dilengkapi dengan *flash*

card yang terdiri dari dua macam yaitu *flash card* alfabet dan *flash card* pertanyaan. Materi pada *flash card* pertanyaan dibuat berdasarkan acuan dari buku Tema 7 kelas I dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menarik rasa ingin tahu siswa. Kemudian, desain *flash card* alfabet didesain sesimpel dengan menampilkan huruf kapital dan huruf kecil. Desain dibuat seperti itu supaya siswa mudah dalam mengenal huruf. Penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dilakukan dengan mengadopsi model ADDIE yang berarti telah melalui tahap *analyze, design, development, implementation, evaluation* (Winarni, 2018).

2. Tingkat kevalidan media permainan ular tangga berbantuan *flash card*

Produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* divalidasi oleh para ahli. Hasil dari validasi produk masuk dalam kriteria valid. Validasi ahli materi mendapat skor 100%, validasi ahli media mendapat skor 92,5%, dan validasi pembelajaran mendapat skor 87,5%. Dari ketiga hasil validasi produk didapatkan hasil keseluruhan 93,3%. Sehingga, produk yang telah dibuat dinyatakan valid dan dapat diuji coba. Berikut adalah hasil analisis validasi produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dari masing-masing validasi:

a. Analisis hasil validasi ahli materi

Media permainan ular tangga dilengkapi oleh *flash card* pertanyaan dan alfabet. *Flash card* pertanyaan pada permainan tersebut

mencakup materi tentang benda hidup dan tak hidup yang diambil berdasarkan pada buku tema 7 kelas 1 “Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku”. Selama proses pengembangan materi kosakata benda hidup dan tak hidup peneliti melakukan proses konsultasi dengan dosen pembimbing dan juga meminta pendapat maupun masukan kepada validator mengenai isi pertanyaan pada *flash card* dan gambar yang terdapat pada permainan ular tangga.

Setelah pengembangan materi selesai, maka peneliti melakukan validasi ahli materi kepada validator yang telah dipilih dan pada validasi tersebut diperoleh presentase dengan nilai 100% dan dapat dikriteriakan valid. Kriteria tersebut memberikan kesimpulan bahwa materi yang ada dalam media permainan ular tangga berbantuan *flash card* sangat valid untuk diuji cobakan kepada siswa dan sudah sesuai KI dan KD yang ada pada buku Tema 7 kelas I. Validator juga menambahkan kritik dan saran “Bagus, kreatifitas ular tangga menjadikan siswa lebih bisa memahami materi.”

b. Analisis hasil validasi ahli media

Validasi ahli media, hasil validasi ahli desain media diperoleh presentase sebesar 92,5% dan berarti media tersebut masuk dalam kriteria valid. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* menarik untuk digunakan dalam jenjang kelas I. Ukuran media proposional sehingga mudah digunakan oleh siswa baik secara individu maupun kelompok. Bahan media layak sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan di dalam maupun luar ruangan. Sehingga media

permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas 1 UPT Sekolah Dasar Negeri 68 Gresik. Adapun kritik dan saran yang dituliskan oleh validator ahli desain media yaitu “Ular tangga kosakata bagus dan menarik. Dapat menjadi media belajar anak sekolah dasar untuk peneliti berikutnya bisa dikembangkan sampai no 100.”

c. Analisis hasil validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran Hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh presentase sebesar 87,5% dan berarti media tersebut masuk dalam kriteria valid. Materi pada media permainan ular tangga berbantuan *flash card* sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Struktur kalimat mudah dipahami oleh siswa karena *to the point* tidak bertele-tele. Penampilan media sangat menarik, baik dari segi box maupun medianya mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Penyajian materi pada media dapat dipahami oleh siswa kelas I karena disajikan secara singkat dan jelas. Media mudah dibawa dan dimainkan di dalam maupun luar kelas karena ukuran box yang tidak terlalu besar dan kertas ular tangga yang dapat dilipat sehingga tempat mainnya dapat disesuaikan.

Media mudah dibawa dan dimainkan di dalam maupun luar kelas karena ukuran box yang tidak terlalu besar dan kertas ular tangga yang dapat dilipat sehingga tempat mainnya dapat disesuaikan. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, tetapi harus diberi batasan maksimal siswanya

kalau bisa tidak dibuat berkelompok supaya siswa dapat bermain dengan leluasa setiap individunya. Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat meningkatkan semangat siswa. Pemaparan hasil validasi pembelajaran tersebut, maka media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas 1 UPT Sekolah Dasar Negeri 68 Gresik.

B. Analisis Respon dan Implikasi Siswa Terhadap Media Permainan

Ular Tangga Berbantuan *Flash Card*

1. Analisis Respon Siswa

Subjek dalam penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* adalah siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik. Respon siswa tersebut diperoleh dengan cara, siswa mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Berikut adalah paparan analisis respon siswa terhadap media permainan ular tangga berbantuan *flash card* yang dikembangkan:

- a. Pernyataan “Media permainan ular tangga menambah semangat belajar” mendapatkan hasil presentase akhir 98,75% dengan kriteria sangat setuju. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* membuat siswa menjadi semakin semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Terutama siswa yang memiliki karakteristik pendiam, menjadi lebih semangat untuk berinteraksi dengan temannya. Selain itu, siswa yang belum bisa membaca juga semangat mencoba membaca saat

bermain ular tangga tersebut. Mayoritas siswa dengan karakteristik aktif semakin semangat dan komunikatif dengan teman bermainnya tersebut. Beberapa karkteristik yang dimiliki siswa tersebut dapat menjadikan proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbantuan *flash card*. Hasil kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran saat pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Aspar, 2020).

- b. Pernyataan “Tampilan media permainan ular tangga menarik” mendapatkan hasil presentase akhir 97,5% dengan kriteria sangat setuju. Siswa sangat tertarik bermain media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dikarenakan pada papan ular tangganya memiliki gambar yang bagus dan mudah dikenal oleh siswa. Warna pada media juga menarik perhatian siswa untuk memainkan media tersebut. Perpaduan warna latar belakang biru dengan beberapa warna terang pada kotak permainan. Tidak hanya itu, *flash card* pertanyaan juga terdapat beberapa gambar yang membuat rasa ingin tahu siswa semakin tinggi. Kemudian, *flash card* alfabet juga sangat simple dan mudah dikenal siswa. Hasil kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa desain media permainan ular tangga berbantuan *flash card* membuat pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Hamid, 2020).
- c. Pernyataan “Media permainan ular tangga membantu siswa dalam mengenal kosakata benda hidup dan tak hidup” mendapatkan hasil

presentase akhir 98,75% dengan kriteria sangat setuju. Media permainan ular tangga dan juga *flash card* yang digunakan berisi materi benda hidup dan tak hidup yang ada di lingkungan sekitar siswa. Siswa tidak hanya mengetahui gambarnya saja, tetapi juga dapat menyebutkan dan merangkai huruf dari gambar benda hidup maupun tak hidup tersebut. Siswa merangkai huruf menggunakan *flash card* alfabet yang menjadi pelengkap pada media ular tangga tersebut. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat membantu siswa dalam memahami materi (Darmawan, 2020).

- d. Pernyataan “Media permainan ular tangga membantu dalam belajar membaca dengan baik dan benar” mendapatkan hasil presentase akhir 98,75% dengan kriteria sangat setuju. Siswa dapat belajar membaca kata demi kata yang terdapat pada *flash card* pertanyaan. *Flash card* pertanyaan terdapat kalimat “Bacalah kata di bawah ini”. Jika siswa mendapatkan *flash card* pertanyaan tersebut, maka siswa diharuskan untuk membaca kata yang terdapat pada *flash card*. Hal tersebut membantu siswa dalam belajar membaca, terutama ada beberapa siswa yang belum dapat membaca kata yang memiliki akhiran huruf dibelakang. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat membantu siswa dalam membaca kosakata dengan baik dan benar. Siswa tidak merasa takut salah dan berani mencoba membaca kata tersebut.
- e. Pernyataan “Media permainan ular tangga mudah digunakan” mendapatkan hasil presentase akhir 100% dengan kriteria sangat setuju.

Permainan ular tangga sudah dikenal oleh siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik. Hanya saja ada tambahan variasi tanda tanya pada kolom ular tangga, sehingga permainan sedikit berbeda dengan adanya tantangan pada *flash card* pertanyaan. Untuk implementasi media ular tangga berbantuan *flash card* tersebut tidak membuat siswa kesulitan dalam mengoperasikannya. Sehingga pembelajaran sambil bermain dapat berjalan dengan baik dan lancar. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka siswa mudah dan dapat mengoperasikan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* pada pembelajaran benda hidup dan tak hidup (Yuliana, 2018).

- f. Pernyataan “Media permainan ular tangga dapat dimainkan dimana saja” mendapatkan hasil presentase akhir 96,25% dengan kriteria sangat setuju. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat dimainkan di dalam kelas maupun luar kelas. Menyesuaikan dengan kondisi lingkungan kelas. Jika dalam kelas merasa kurang nyaman untuk tempat implementasi media tersebut, maka siswa dapat memainkan media di luar kelas tetap dengan pantauan guru kelasnya masing-masing. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat dimainkan dimana saja.
- g. Pernyataan “Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga terlihat jelas” mendapatkan hasil presentase akhir 100% dengan kriteria sangat setuju. Tulisan pada *flash card* sudah jelas dari segi ukuran maupun keselarasan warna huruf dengan latar belakang. Siswa dapat

membaca tulisan dengan mudah tanpa bertanya kepada guru. Gambar yang digunakan pada media ular tangga maupun *flash card* juga sudah jelas dan tidak pecah. Sehingga siswa dapat mengenali dan mengetahui gambar apa yang ada pada media tersebut. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flash card* memiliki tulisan yang jelas dan gambar yang sesuai dengan keadaan di sekitar lingkungan siswa. Sehingga siswa mudah dalam mengenal gambar dan membaca tulisan yang ada (Nurfadhillah, 2021).

- h. Pernyataan “Bahasa mudah dipahami” mendapatkan hasil presentase akhir 97,5% dengan kriteria sangat setuju. Bahasa banyak digunakan pada *flash card* pertanyaan. Kalimat pada *flash card* tersebut singkat dan jelas, seperti kalimat tanya “Gambar apa ini?”. Kalimat tanya tersebut memiliki bahasa yang mudah dipahami dan mudah dibaca oleh siswa. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka bahasa pada media tersebut mudah dipahami siswa sehingga siswa juga mudah dalam memahami materi yang disampaikan pada media pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).
- i. Pernyataan “Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media permainan ular tangga” mendapatkan hasil presentase akhir 100% dengan kriteria sangat setuju. Siswa senang saat menggunakan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dikarenakan pada proses pembelajaran biasanya hanya menggunakan LKS dan Paket saja. Sehingga jika ada media dalam pembelajaran tersebut, mereka merasa semangat dan antusias dalam menggunakan media. Tidak hanya itu,

beberapa siswa yang memiliki karakteristik suka berkomunikasi juga semakin senang karena dapat menuangkannya pada permainan tersebut. kerjasama antar tim juga dibutuhkan, sehingga siswa juga bisa saling komunikasi dan bekerjasama. Siswa yang awalnya datang ke sekolah lesuh jadi bersemangat dan senang untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* tersebut.

- j. Pernyataan “Dapat dimainkan secara berkelompok” mendapatkan hasil presentase akhir 95% dengan kriteria sangat setuju. Permainan ular tangga jika dimainkan secara berkelompok bisa. Tetapi, tetap diberi batasan setiap kelompoknya 2 atau 3 orang maksimal. Adanya permainan berkelompok tersebut supaya setiap tim dapat membagi tugas, ada yang bermain lempar dan memindahkan dadu, ada yang menjawab pertanyaan, dan jika mendapatkan *flash card* menyusun huruf menjadi kata lebih mudah dilakukan salah satu teman satu kelompoknya. Kemudian, saat ada pertanyaan yang tergolong sulit siswa dapat berdiskusi dengan tim satu kelompoknya. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dapat dimainkan secara berkelompok tetapi setiap pion harus diberi batasan siswa misalkan saja setiap 1 pion terdiri dari 3 siswa (Yuliana, 2018).

2. Implikasi Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card*

Terdapatnya implikasi media pembelajaran permainan ular tangga berbantuan *flash card* terhadap siswa kelas 1 UPT SDN 68 Gresik. Penggunaan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* menumbuhkan partisipasi aktif siswa, seluruh siswa turut berpartisipasi dan juga aktif dalam mengimplementasikan media tersebut. Penggunaan media ular tangga berbantuan *flash card* menumbuhkan semangat belajar siswa. Rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat, terutama adanya *flash card* pertanyaan. Sehingga siswa ingin tahu isi pertanyaan yang ada dan berusaha menjawabnya. Pembelajaran berlangsung sepenuhnya melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut (Cahyadi, 2019).

Media permainan ular tangga digunakan pertama kali dalam pembelajaran kosakata benda hidup dan tak hidup. Siswa dapat membuat kalimat secara lisan sesuai dengan gambar menggunakan ide dan gagasan yang dimilikinya. Siswa lebih mudah membaca kata yang memiliki akhiran huruf, kata tersebut terdapat pada *flash card* pertanyaan. Media permainan ular tangga tersebut dapat dimainkan di luar maupun dalam kelas yang terpenting dalam keadaan kering dan nyaman untuk siswa. Komunikasi antara siswa dan guru menjadi lebih dekat, karena dalam pembelajaran guru memperhatikan dan mengikuti alurnya. Terutama pada saat siswa menjawab pertanyaan dan guru dapat memberikan umpan balik atau *feedback* kepada siswa tersebut.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari proses pengembangan dan uji coba media permainan ular tangga berbantuan *flash card* siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik yaitu:

1. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* dikembangkan dengan model ADDIE. Model pengembangan tersebut memiliki lima tahapan. Pertama, tahap *Analyze* dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada, kemudian melakukan analisis kebutuhan dan lingkungan siswa melalui proses pra penelitian. Kedua, tahap *Design* menentukan materi dan merancang desain media permainan ular tangga berbantuan *flash card*. Ketiga, tahap *Development* (Pengembangan) menyusun materi dan media yang telah dirancang melalui konsultasi kepada dosen pembimbing dan validasi dari validator. Hasil validasi tersebut memperoleh beberapa hasil yaitu validasi materi 100%, validasi ahli media 92,5%, dan validasi ahli pembelajaran 87,5%. Keempat, *Implementation*, melakukan uji coba media permainan ular tangga berbantuan *flash card* pada siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik. Tahap ini dilakukan penilaian kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi media permainan ular tangga berbantuan *flash card*. Kelima, tahap *evaluation* (evaluasi) melakukan

perbaiki kekurangan pada media selama proses pengembangan dan melakukan evaluasi media berdasarkan hasil uji coba.

2. Hasil perolehan uji coba produk media permainan ular tangga berbantuan *flash card* menyatakan bahwa respon siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik terhadap media pembelajaran kosa kata menghasilkan skor angket sebesar 98,25% dengan begitu dapat diartikan bahwa siswa sangat setuju menggunakan media pembelajaran tersebut.

B. Saran

Beberapa saran yang dipertimbangkan peneliti setelah menyelesaikan penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card*.

1. Kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, terutama guru kelas rendah (kelas 1-3). Kelas rendah masih tertarik dengan media pembelajaran berupa permainan terutama pada kelas I yang mayoritas siswanya aktif, responsive, dan komunikatif saat proses belajar berlangsung.
2. Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti lain dapat dikembangkan lebih kreatif dan inovatif. Dapat lebih diperbanyak petak yang ada dalam permainan ular tangga supaya siswa dapat lebih lama bermain dan belajar. Ukurannya juga bisa lebih diperbesar supaya semakin nyaman dalam menggunakan media permainan ular tangga tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia* (Tarmizi (ed.); Pertama). Bumi Aksara.
- Afif, Nur dan Bahary, A. (2020). *Tafsir Tarbawi* (M. Rouf (ed.); Pertama). Karya Literasi Indonesia. Diakses Rabu, 8/2/23 18.35 WIB https://www.google.co.id/books/edition/TAFSIR_TARBAWI/XjsnEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tafsir+QS+Al-Alaq&pg=PA20&printsec=frontcover
- Aspar, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1–7.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Ayu, G., Setiani, K., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Puteri, D. A. (2022). Permainan Ular Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Pertama). Kencana. Diakses Rabu, 8/2/23 18.37 WIB. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia* (A. S. Pratiwi (ed.); Pertama). Edu Publisher. Diakses Rabu, 8/2/23 18.38 WIB. https://www.google.co.id/books/edition/KETERAMPILAN_BERBAHASA_INDONESIA/0aj8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=keterampilan+berbahasa&printsec=frontcover
- Hamid, M. A. dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); Pertama). Yayasan Kita Menulis. Diakses Rabu, 8/2/23 18.40 WIB. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover
- Helmanto, F., Maulida, A., & Rena, R. A. (2023). Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga. 1(3), 43–48.
- Iلمي, B. A. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Muhammadiyah 01 Sukodadi Lamongan*. UIN Maulana Malik Ibrahim

Malang.

- Jalius, N. & A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran* (Ria (ed.); Pertama). Kencana.
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/kembang>
- Munawaroh, I. (2020). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *UKM Penelitian UNY*, 1–5.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); Pertama). Jejak Publisher.
- Primadewi, C. K. (2021). *Pengembangan Media dan Modul Papan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Penguasaan Kosakata untuk Peserta Didik Autisme Kelas IV Sekolah Dasar Inklusi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas pembelajaran sebagai suatu sistem. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1)(1), 24–34. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Safei. (2007). Penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 10(1), 116–123.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran* (S. A. Ghofur (ed.); Pertama). Safiria Insania Press.
- Sari, W. R. (2022). *Efektivitas Media Papan Selip Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SD 106162 Medan Estate*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Switri, Endang, Apriyanti, & Z. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Tata Bahasa Arab* (Pertama). Penerbit Qiara Media. https://www.google.co.id/books/edition/MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_MAHASISWA_DALAM_M/ap1wEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kosakata+adalah&pg=PA69&printsec=frontcover
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (R. A. Kusumaningtyas (ed.)). Bumi Aksara.
- Yuliana, W. (2018). Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PG Paud Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*, 30.
- Zahara, N. (2021). *Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Flipchart Pada Materi Sistem Pernapasan*. 311.

Lampiran 1

Surat Balasan UPT SDN 68 Gresik

	<p style="text-align: center;">PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK DINAS PENDIDIKAN UPT SD NEGERI 68 GRESIK</p> <p style="text-align: center;">Ds. Ngabetan, Kec. Cerme GRESIK 61171 Telp. 031-7995748 Email: upt-sdn68gresik@gmail.com Website: upt-sdn68gresik.blogspot.com</p>					
<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>NPSN: 20500139</td><td>NIS: 100140</td><td>NSS: 101050108017</td><td>AKREDITASI: A</td></tr></table>			NPSN: 20500139	NIS: 100140	NSS: 101050108017	AKREDITASI: A
NPSN: 20500139	NIS: 100140	NSS: 101050108017	AKREDITASI: A			

SURAT KETERANGAN

Nomer: 421.2/26/437.53.04.14-2023

Kepala UPT SD Negeri 68 Gresik menerangkan bahwa:

Nama : SELLY ANGGUN DILLA PUSPITA

NIM : 19140034

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwa yang bersangkutan telah mengadakan Penelitian disekolah kami dengan judul

“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik”.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 10 April 2023
Kepala UPT SD Negeri 68 Gresik


MUJI AMAM ARIYUDDIN, S.Pd.SD
NIP. 19820509 201101 1 005







Lampiran 2

Bukti Konsultasi Skripsi

Buku Kepenasehatan Akademik Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

G. KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Konsultasi dan Bimbingan Skripsi

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
9 Maret 2023	Media Permainan Ular tangga	Lanjut validasi media	
8 Maret 2023	- Revisi BAB 1-3 - Validasi Media	Menyelesaikan Validasi media dan Melanjutkan penelitian	
3 Mei 2023	- Abstrak	Tata letak paragraf pada abstrak dirapikan dan dijadikan beberapa paragraf	
19 Mei 2023	BAB 3 4-6	Revisi Pembahasan, analisis respon siswa lebih dijelaskan secara rinci. Penambahan pada saran.	
22 Mei 2023	BAB 1-6	Final, merapikan naskah skripsi	
23 Mei 2023	Keseluruhan naskah Skripsi	Pengajuan sidang skripsi	

Malang,
Dosen Pembimbing,



Muh. Zuhdy Hamzah, M.Pd
NIP. 198012112015031001

Lampiran 3

Hasil wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA IMPLEMENTASI
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN *FLASH CARD*
DALAM MENGENAL KOSA KATA SISWA KELAS I
UPT SDN 68 GRESIK

Narasumber : Qurrotu 'Ainy, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas I UPT SDN 68 Gresik

Tempat : UPT SDN 68 Gresik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pembelajaran berlangsung selama ini?	Pembelajaran berlangsung berjalan dengan lancar.
2.	Bagaimana jika diterapkan media pada materi kosakata supaya siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran?	Medianya kalua bisa benda yang konkrit supaya siswa lebih mudah dalam memahami. Misalnya membawa benda hidup seperti tumbuhan.
3.	Berapa jumlah siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik?	Siswanya berjumlah 35, tetapi ada beberapa yang pindah dan keluar jadi sekarang berjumlah 31.

4.	Bagaimana tanggapan ibu terkait penerapan media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dalam pembelajaran?	Cukup bagus, karena dasarnya anaknya aktif. Sehingga aktifnya tersalurkan dalam permainan tersebut.
5.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya materi kosakata?	Sesuai
6.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> mudah dioperasikan?	Mudah, tetapi kalau bisa medianya dioperasikan secara individu tidak berkelompok. Supaya lebih efektif.
7.	Apakah siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media tersebut?	Siswa lebih semangat dalam pembelajaran
8.	Bagaimana perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> ?	Kalua sebelumnya wajarnya anak belajar aja, tetapi setelah memakai media tersebut anak menjadi semangat.

9.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa?	Sesuai, karena karakteristik anak di kelas 1 sangat aktif. Sehingga dapat tersalurkan pada media tersebut.
10.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran materi kosakata?	Sudah efektif dan tepat dalam proses pembelajaran.

Lampiran 4

Hasil Observasi

INSTRUMEN OBSERVASI IMPLEMENTASI

MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN *FLASH CARD*

DALAM MENGENAL KOSAKATA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Penggunaan media permainan ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menumbuhkan partisipasi aktif siswa	✓		Seluruh siswa turut berpartisipasi dan juga aktif dalam mengimplementasikan media tersebut.
2.	penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menumbuhkan semangat belajar siswa	✓		Siswa menjadi semakin semangat dalam pembelajaran.
3.	Penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	✓		Rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat, terutama adanya <i>flash card</i> pertanyaan. Sehingga siswa ingin tahu isi pertanyaan yang ada dan

				berusaha menjawabnya.
4.	Penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.	✓		Pembelajaran berlangsung sepenuhnya melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut.
5.	Media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> menambah variasi media pembelajaran materi kosakata	✓		Media permainan ular tangga digunakan pertama kali dalam pembelajaran kosakata benda hidup dan tak hidup.
6.	Melalui media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasan yang dimiliki	✓		Siswa dapat membuat kalimat secara lisan sesuai dengan gambar menggunakan ide dan gagasan yang dimilikinya.
7.	Melalui media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dapat membantu membaca dengan baik.	✓		Siswa lebih mudah membaca kata yang memiliki akhiran huruf, kata tersebut

				terdapat pada <i>flash card</i> pertanyaan.
8.	Media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> dapat dimainkan di luar maupun dalam kelas	✓		Media permainan ular tangga tersebut dapat dimainkan di luar maupun dalam kelas yang terpenting dalam keadaan kering dan nyaman untuk siswa.
9.	Terjalin interaksi antara siswa dan guru selama implementasi media berlangsung	✓		Interaksi siswa dengan guru terjalin erat, karena dalam pembelajaran guru memperhatikan alurnya. Ketika siswa menjawab pertanyaan dan memberikan umpan balik kepada siswa tersebut.
10.	Penggunaan media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> sebagai media pembelajaran materi kosakata dinilai positif.	✓		Media tersebut dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan maupun fungsinya.

Lampiran 5

Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA
SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

Nama : Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd.

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon untuk membaca dan mengoreksi materi pada pengembangan permainan ular tangga kosakata kelas I hasil prosuk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Validasi Materi Media Permainan Ular Tangga Kosakata

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi kosakata pada media dengan kompetensi dasar.				✓
2.	Materi kosakata pada media ular tangga berbantuan <i>flash card</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.				✓
3.	Kesesuaian penyajian materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dengan kemampuan siswa.				✓
4.	Penyajian materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dapat dipahami siswa.				✓
5.	materi kosakata media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> sesuai dengan tema dan subtema.				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> jelas dan dapat dipahami.				✓
7.	Pertanyaan pada media permainan ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> jelas.				✓
8.	Gambar pada media jelas dan menarik.				✓
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi.				✓
10.	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai kosakata benda hidup dan tak hidup.				✓
	Jumlah Skor				40
	Total Skor				40

C. Kolom Kritik dan Saran

Banyak Keaktifan dalam Angk
mendapat dari lebih dari 10 orang

Malang, 9-3-2023

Validator

(Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd)

Lampiran 6

Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA
SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

Nama : Nuril Nuzulia, M.PdI
NIP : 19900423201608012014
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon untuk membaca dan mengoreksi media pada pengembangan permainan ular tangga kosakata kelas I hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Validasi Media Permainan Ular Tangga Berbantuan
Flash Card

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna yang menarik.				✓
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok.				✓
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				✓
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar.				✓
5.	Media memiliki gambar yang menarik.				✓
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran.			✓	
8.	Media menarik untuk digunakan.			✓	
9.	Media memiliki ukuran yang proposional.				✓
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak.			✓	
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

C. Kolom Kritik dan Saran

Ular tangga kasakata bagus, dan menarik.
Dapat menjadi media belajar anak sekolah dasar, untuk peneliti berikutnya bisa dikembangkan sampai no 100


Nurul Nuzulia

Lampiran 7

Hasil Instrumen Validasi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN *FLASH CARD* DALAM MENGENAL KOSAKATA SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK

Peneliti : Selly Anggun Dilla Puspita

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Validator : *Qurrotu' Ainy*

Instansi : *UPT SDN 68 Gresik*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon untuk membaca dan mengoreksi pada pengembangan produk media yang telah dibuat peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Validasi Pembelajaran Media Permainan Ular Tangga Kosakata

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna yang menarik.				✓
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok.				✓
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓	
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar.			✓	
5.	Media memiliki gambar yang menarik.				✓
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran.			✓	
8.	Media menarik untuk digunakan.				✓
9.	Media memiliki ukuran yang proposional.			✓	
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak.			✓	
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

C. Kolom Kritik dan Saran

Lampiran 8

Dokumentasi Respon Siswa

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA KOSAKATA

Nama : Abi

No Absen : 001

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, pastikan telah melakukan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga kosakata
2. Silahkan tandai dengan tanda (X) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Media permainan ular tangga menambah semangat belajar	1	2	3	4
2.	Tampilan media permainan ular tangga menarik	1	2	3	4
3.	Media permainan ular tangga membantu dalam mengenal kosakata benda hidup dan tak hidup	1	2	3	4
4.	Media permainan ular tangga membantu dalam belajar membaca dengan baik dan benar	1	2	3	4

5.	Media permainan ular tangga mudah digunakan	1	2	3	4
6.	Media permainan ular tangga dapat dimainkan dimana saja	1	2	3	4
7.	Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga terlihat jelas	1	2	3	4
8.	Bahasa mudah dipahami	1	2	3	4
9.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media permainan ular tangga.	1	2	3	4
10.	Dapat dimainkan secara berkelompok	1	2	3	4



Lampiran 9

Hasil respon siswa

NAMA	PERTANYAAN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Arsya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Yusuf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Bilqis	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3
Nail	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Abyan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Inge	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Bella	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Rizka	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Nagita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Habibah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Shofiyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Zayla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Faris	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Reza	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Danis	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Nazwa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Abi	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
Rengga	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Difa	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
Kila	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3
JUMLAH	79	78	79	79	80	77	80	78	80	76
PERSENTASE (%)	98.75	97.5	98.75	98.75	100	96.25	100	97.5	100	95
PERSENTASE KESELURUHAN	98.25									

Lampiran 10

Dokumentasi Proses Implementasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Selly Anggun Dilla Puspita
NIM : 19140034
Tempat Tanggal Lahir : Nganjuk, 16 Desember 2000
Fak./Prog.Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2019
Alamat Rumah : Perumahan Cerme Indah RT 7 RW 4 JI Pisang
blok O-285 Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik
No. Tlp : 082136210811
Alamat Email : sellyadp34@gmail.com

Riwayat Pendidikan : SDN Cerme Lor – Gresik
Format SMPN 1 Cerme – Gresik
SMAN 1 Cerme – Gresik
S1 – UIN Malang

Riwayat Pendidikan : Mahad Sunan Ampel Al'Aly
Non Formal