

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNADER GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI
BACAAN SEMESTER 2 KELAS 1 MIN 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:

Irlia Indah Fajriani

NIM. 932608319

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNADER GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI
BACAAN SEMESTER 2 KELAS 1 MIN 2 KOTA KEDIRI**

Oleh:

Irlia Indah Fajriani

NIM. 932608319

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Telah disetujui,

Pembimbing 1



Puspoko Ponco Ratno, M.T.

NIP. 198501112019031003

Pembimbing 2



Aulia Rohmawati, M.Pd.

NIP. 19911112202012200

HALAMAN PENGESAHAN

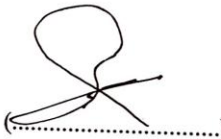
PENGEMBANGAN MEDIA *SNADER GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI BACAAN
SEMESTER 2 KELAS 1 MIN 2 KOTA KEDIRI

IRLIA INDAH FAJRIANI
NIM. 932608319

Telah diujikan di depan Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
pada tanggal 12 Desember 2023

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Dr. Salma Sunaivah, M.Pd.
NIP. 197307092006042001
2. Penguji I
Puspoko Ponco Ratno, M.T.
NIP. 198501112019031003
3. Penguji II
Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020



(.....)



(.....)



(.....)

Kediri, 12 Desember 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP.197004121994032006

HALAMAN MOTTO

“Apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(QS. Al- Insyirah: 7-8)

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irlia Indah Fajriani

NIM : 932608319

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 12 Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Irlia Indah Fajriani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobbil'Alamin atas kehadiran Allah SWT dan rasa syukur tiada hentinya mengalir di setiap doaku sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Joko Pitono dan Ibu Doniyah yang telah memanjatkan doa disetiap sujudnya untuk masa depan putrinya. Terima kasih atas segala kasih sayangnya selama ini dan merawat saya sampai dewasa. Sehingga saya bisa melanjutkan untuk belajar di perguruan tinggi dan menyelesaikan pendidikan saya.
2. Mertua saya Bapak Jayadi dan Ibu Endah Kusumastuti terima kasih atas dukungan dan kasih sayangnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Suami saya Selva Pangestu terima kasih atas bantuan, semangat, dukungan dan selalu menemani setiap proses dalam kehidupan saya.
4. Anak pertama saya Athaya Zivan Rivandra terima kasih sudah menjadi penyemangat Bunda semasa bimbingan mulai didalam kandungan sampai lahir kedunia.
5. Adik saya Nizam Nuhril Hamzah dan Berlian Kusuma Melati terima kasih untuk semangat dan dukungannya.
6. Keluarga saya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu terima kasih atas dukungannya.
7. Teman saya Elfatika Rizky Nur Aini dan Yuni Lestari terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan.
8. Kepada teman-teman PGMI C angkatan 2019 terimakasih telah menemani selama 4 tahun ini sehingga perkuliahan menjadi lebih bermakna.

ABSTRAK

IRLIA INDAH FAJRIANI, Dosen Pembimbing Puspoko Ponco Ratno, M.T. dan Aulia Rohmawati, M.Pd., *Pengembangan Media Snader Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Memahami Isi Bacaan Semester 2 Kelas 1 MIN 2 Kota Kediri*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, 2023.

Kata Kunci: Pengembangan, *Media Snader Game*, Kemampuan Membaca

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan membaca peserta didik dalam memahami isi bacaan mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MIN 2 Kota Kediri, 2) Untuk mengetahui pengembangan media *snader game* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam memahami isi bacaan kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri, 3) Untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan media *snader game* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi bacaan kelas di MIN 2 Kota Kediri.

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan mangacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Snader game*. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas 1A dan 1B MIN 2 Kota Kediri yang masing-masing kelas berjumlah 34 peserta didik.

Hasil validasi ahli media didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 100% yang artinya sangat layak. Dari ahli materi didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 92,5% yang artinya sangat layak. Dan yang terakhir dari ahli pembelajaran didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 97,5% yang artinya sangat layak. Penerapan media *Snader game* dilakukan melalui uji coba media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca peserta didik dengan hasil *pretest* pada penelitian dan pengembangan ini menunjukkan rata-rata 57% untuk kelas kontrol dan 46% untuk kelas eksperimen. Nilai *posttest* terdapat peningkatan dengan rata-rata 70% untuk kelas kontrol dan 79% untuk kelas eksperimen. Berdasarkan pada perhitungan *n-gain* skore pada kelompok eksperimen terdapat 9 (26%) peserta didik dan pada kelompok kontrol terdapat 1 (3%) dengan kategori tinggi. Kategori sedang pada kelompok eksperimen terdapat 25 (74%) peserta didik dan kelompok kontrol terdapat 16 (47%) peserta didik. Kategori rendah pada kelompok eksperimen terdapat 0 (0%) peserta didik dan pada kelompok kontrol terdapat 17 (50%) peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media *snader game* pada kelas 1 dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dalam materi memahami isi bacaan.

ABSTRACT

IRLIA INDAH FAJRIANI, Advisor of Puspoko Ponco Ratno, M.T. and Aulia Rohmawati, M.Pd., Development of Snader Game Media to Improve Students' Reading Ability in Indonesian Language Subjects Understanding Reading Content Semester 2 Class 1 MIN 2 Kediri City, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, Institute State Islamic Religion (IAIN) Kediri, 2023.

Keywords: Development, Snader Game Media, Reading Ability

This research and development was motivated by the lack of students' reading skills in understanding the content of Indonesian language subject reading. This research aims to: 1) To determine the reading ability of students in Indonesian language subjects in MIN 2 Kediri City, 2) To determine the development of the Snader game media in improving the reading ability of students in Indonesian language subjects in understanding the content of class 1 reading in MIN 2 Kediri City, 3) To determine the level of students' reading ability by using the Snader game media in Indonesian language subjects, material for understanding the content of class reading at MIN 2 Kediri City.

This research is included in Research and Development Research and Development (R&D) by referring to the ADDIE research model which consists of 5 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. This research and development produced a product in the form of Snader game media. The test subjects were students in classes 1A and 1B of MIN 2 Kediri City, with 34 students in each class.

The validation results from media experts obtained a validity level percentage score of 100%, which means it is very feasible. From material experts, a validity level percentage score was obtained of 92.5%, which means it is very feasible. And finally, from the learning experts, a validity level percentage score of 97.5% was obtained, which means it was very feasible. The application of the Snader game media was carried out through learning media trials to determine the increase in students' reading abilities with the pretest results in this research and development showing an average of 57% for the control class and 46% for the experimental class. There is an increase in posttest scores with an average of 70% for the control class and 79% for the experimental class. Based on the n-gain score calculation, in the experimental group there were 9 (26%) students and in the control group there was 1 (3%) in the high category. The moderate category in the experimental group had 25 (74%) students and the control group had 16 (47%) students. The low category in the experimental group had 0 (0%) students and in the control group there were 17 (50%) students. So it can be concluded that the use of Snader game media in class 1 can improve students' reading skills in understanding reading content

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillah penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan Pengembangan Media *Snader Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Memahami Isi Bacaan Semester 2 Kelas 1 MIN 2 Kota Kediri. Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Puspoko Ponco Ratno, M.T. dan selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Aulia Rohmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
6. Keluarga besar MIN 2 Kota Kediri, khususnya wali kelas dan peserta didik kelas I yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian ini.
7. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberikan motivasi, semangat dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studinya.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan..... | 5 |
| D. Spesifikasi Produk..... | 5 |
| E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan | 6 |
| F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan..... | 7 |
| G. Penelitian Terdahulu | 8 |
| H. Definisi Operasional..... | 14 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 16 |
| A. Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia | 16 |
| B. Kajian Kemampuan Membaca | 19 |
| C. Kajian Pengembangan Media..... | 22 |
| D. Kajian Permainan Media <i>Snader Game</i> | 26 |

| | |
|--|----|
| BAB III METODE PENELITIAN | 31 |
| A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian..... | 31 |
| B. Model Pengembangan | 31 |
| C. Prosedur Pengembangan | 32 |
| D. Validasi Produk..... | 34 |
| E. Uji Coba Produk | 38 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMMBANGAN..... | 46 |
| A. Penyajian Data Hasil Penelitian dan Pengembanagan | 46 |
| BAB V PEMBAHASAN | 63 |
| A. Pembahasan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri | 63 |
| B. Pembahasan Hasil Pengembangan Media Snader Game Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Materi Memahami Isi Bacaan | 64 |
| C. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk Media Snader Game Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Materi Memahami Isi Bacaan di MIN 2 Kota Kediri..... | 65 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... | 67 |
| A. Kesimpulan | 67 |
| B. Saran..... | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 71 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kriteria Kualifikasi Penilaian | 37 |
| Tabel 3.2 Desain <i>Eksperiment Control Group</i> | 38 |
| Tabel 3.3 Instrument Soal <i>Pretest</i> | 40 |
| Tabel 3.4 Instrument Soal <i>Posttest</i> | 41 |
| Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Dasar, Indikator Dan Tujuan Pembelajaran | 48 |
| Tabel 4.2 Media <i>Snader Game</i> | 50 |
| Tabel 4.3 Kartu Media <i>Snader Game</i> | 50 |
| Tabel 4.4 Buku Panduan Penggunaan Media <i>Snader Game</i> | 51 |
| Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Validator | 54 |
| Tabel 4.6 Hasil Kritik Dan Saran Penilaian Validator | 54 |
| Tabel 4.7 Media Setelah Dikembangkan..... | 55 |
| Tabel 4.8 Hasil Analisis Responden Validasi Pengguna Kelompok Kecil | 56 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> | 58 |
| Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> | 59 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> | 59 |
| Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> | 60 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji T | 61 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji N-Gain..... | 61 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 : Hasil Wawancara | 75 |
| Lampiran 2 : RPP | 76 |
| Lampiran 3 : Validasi Ahli Media | 78 |
| Lampiran 4 : Validasi Ahli Materi | 80 |
| Lampiran 5 : Validasi Ahli <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 82 |
| Lampiran 6 : Soal Tes Lisan..... | 84 |
| Lampiran 7 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 85 |
| Lampiran 8 : Hasil Uji N-Gain..... | 89 |
| Lampiran 9 : Tabel T..... | 91 |
| Lampiran 10 : Hasil Nilai Peserta Didik | 92 |
| Lampiran 11 : Surat Izin Penelitian | 94 |
| Lampiran 12 : Surat Balasan Melakukan Penelitian | 95 |
| Lampiran 13 : Dokumentasi | 96 |
| Lampiran 14 : Riwayat Hidup | 97 |