

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Kemampuan Membaca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri

Keterampilan membaca harus dilatih secara berulang-ulang dengan tujuan memperlancar kosakata bacaan dan meningkatkan kemampuan membaca.¹ Kemampuan membaca harus dikuasai peserta didik sejak duduk di kelas bawah karena berkaitan dengan seluruh proses pembelajaran. Ketika peserta didik mempunyai kemampuan membaca yang rendah akan menghambat dalam proses pembelajaran memahami isi buku pelajaran dan memahami berbagai informasi seperti papan informasi di jalan umum, petunjuk arah jalan dan lainnya. Maka dari itu, membiasakan peserta didik untuk selalu membaca buku sangat penting. Ketika peserta didik dapat dikatakan memahami isi bacaan ketika dapat menjawab pertanyaan seputar isi bacaan, dapat menjelaskan isi bacaan dengan bahasanya sendiri.

Kemampuan membaca setiap peserta didik sangat berbeda-beda dan sebagian sudah mampu membaca dengan baik. Akan tetapi, ketika diberikan bacaan atau kalimat yang panjang seperti dalam memahami isi bacaan masih sulit karena hanya menggunakan media buku cerita yang dirasa masih kurang dalam menunjang pembelajaran. Usaha pendidik yang dilakukan yaitu memberikan buku cerita dongeng sebagai bahan bacaan akan tetapi dirasa masih kurang tepat dengan karakteristik peserta didik kelas 1 yang masih aktif dan tidak bisa diam dimejanya. Kendala tersebut sering dirasakan guru kelas 1 dalam memahami isi bacaan atau paragraf

¹ Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa ", Jurnal Didakta, 9 (Februari 2020), 2

dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Maka dari itu, peneliti mengembangkan inovasi pembelajaran melalui sebuah media permainan yang mengedukasi guna untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca pada materi memahami isi bacaan pada proses pembelajaran di sekolah.

B. Pembahasan Hasil Pengembangan Media Snader Game dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Materi Memahami Isi Bacaan

Pengembangan media *snader game* didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum adanya media pembelajaran yang dirasa cocok pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan produk ini dilakukan dengan mengacu pada mode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.²

Kurikulum yang digunakan di MIN 2 Kota Kediri menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar yang diberikan oleh kementrian agama, hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan seringkali peserta didik ramai sendiri tidak berfokus pada pendidik saat penjelasan dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif agar peserta didik lebih semangat belajar. Akan tetapi pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang efektif mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan bosan didalam kelas. Sehingga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang lebih efektif.

Saat pembelajaran sudah memasuki bacaan atau kalimat yang panjang peserta didik enggan untuk membaca. Maka dari itu, media pembelajaran harus divariasikan yang bertujuan agar peserta didik mampu belajar dengan permainan yang mengedukasi

² Beny A. Pribadi, "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE", (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 23.

sehingga materi akan lebih mudah dipahami. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *snader game* karena dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dianggap dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori Fahmi, mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, keberhasilan dalam belajar akan meningkat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat menyampaikan pesan pembelajaran dimana peserta didik dapat dengan mudah menangkap proses pembelajaran dikelas.³ Berdasarkan hal tersebut peneliti akan mengembangkan media *snader game* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi bacaan di MIN 2 Kota Kediri.

Pengembangan media *snader game* ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap yaitu, validasi oleh para ahli dan hasil uji coba produk. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan serta sebagai bahan evaluasi dan perbaikan media yang dikembangkan sebelum diuji cobakan. Validasi pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dari validasi ahli media mendapatkan skor sebesar 100% yang artinya berada pada tingkatan sangat layak. Dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 92,5% yang artinya berada pada tingkatan sangat layak. Dan yang terakhir dari ahli pembelajaran soal *pretest* dan *posttest* mendapatkan skor sebesar 97,5% yang artinya berada pada tingkatan sangat layak. Setelah media yang dikembangkan selesai divalidasi oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi sesuai komentar dan saran yang sudah diberikan oleh validator.

³ Fauzi Fahmi, dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar", *Decode : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 2021, 59.

Selain dilakukan validasi dari para ahli, peneliti juga melakukan uji coba produk yang dikembangkan kepada peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik. Pengisian angket oleh pengguna kelompok besar yang terdiri dari 34 peserta didik pada kelas 1A yang bergabung dalam kelompok eksperimen. Pada uji pengguna kelompok besar mendapatkan skor 93% yang berarti sangat layak untuk digunakan.

C. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk Media *Snader Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Materi Memahami Isi Bacaan di MIN 2 Kota Kediri

Media *Snader game* selanjutnya diuji cobakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca dalam memahami isi bacaan. Peneliti melakukan uji coba pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok pada penelitian dan pengembangan ini memiliki variansi yang sama atau bisa dikatakan kedua kelompok tersebut termasuk kelompok yang homogen. Hal ini dibuktikan dengan uji homogenitas yang menunjukkan nilai signifikansi 0,987. Karena nilai signifikansinya diatas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang sama. Sehingga perbedaan yang terjadi setelah diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen adalah terjadi karena pemberian perlakuan.

Rofiqul Khasanah menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi minat membaca pada anak salah satunya faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca, seperti belum tersedianya bahan bacaan yang sesuai, pengaruh teman sebaya, guru, televisi, serta film.⁴ Dari faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca di MIN 2 Kota Kediri salah satunya yaitu belum tersedianya bahan bacaan

⁴ Rofiqul Khasanah, "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa Kelas IV B SD Negeri Ngoto Sewon Bantul Tahun Ajaran 2014/2015*" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 24.

yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, untuk itu peneliti membuat media pengembangan yang menarik perhatian peserta didik dengan sebuah media pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca dalam memahami isi bacaan dilakukan dengan memberikan beberapa dua tes yaitu tes lisan dan tes tulis berupa *pretest* dan *posttest*, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek pembelajaran.⁵ Hasil *pretest* pada penelitian dan pengembangan ini menunjukkan rata-rata 57% untuk kelas kontrol dan 46% untuk kelas eksperimen. Pada tes selanjutnya, yaitu *posttest* terdapat peningkatan yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa serta dari hasil uji t. Dari hasil uji-t menunjukkan angka signifikansi diatas 0,05 serta hasil t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , hal ini dapat dilihat pada paparan data di BAB IV.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan media yang dikembangkan dan yang tidak menggunakan media. Untuk melihat lebih jelas terkait peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari hasil uji n-gain. Dari hasil uji n-gain pada pada kelompok eksperimen terdapat 9 peserta didik dan pada kelompok kontrol terdapat 1 peserta didik dengan kategori tinggi. Untuk kategori sedang pada kelompok eksperimen terdapat 25 peserta didik dan kelompok kontrol terdapat peserta didik. sedangkan kategori rendah pada kelompok eksperimen terdapat 0 peserta didik dan pada kelompok kontrol terdapat 17 peserta didik.

⁵ Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada):54