

PENGEMBANGAN MEDIA *STORY MAZE GAME* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA NYARING PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Paramadita Khalifa Garwautami

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pengetahuan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Sukabumi
Paramaditam@gmail.com*

ABSTRAK

This research aims to develop educational game products in the form of instructional media to improve the reading skills of the students in elementary school. This media will help students be more enthusiastic and active during the learning process. This research and development uses the Borg and Gall research design. The subjects of this study were material experts, media experts, practitioners and grade 3 elementary school students. The results of this study include product feasibility tests, student response tests, and results of students' reading aloud reading skills with data collection techniques using interview sheets, questionnaire sheets and test sheets. The aspects assessed in the validation of product feasibility and student responses are the content eligibility component, intrusional component, and technical component. After conducting the feasibility test, the SMG media had a maximum score percentage of 50 while the score for the content worthiness component was 42.25 with very good criteria, intrusive components 45 with very good criteria, and technical components 46.25 with very good criteria. Student responses have a maximum percentage score of 50 while the score component content eligibility is 4.3 with very good criteria, intrusive components 4.54 with very good criteria, and the technical component is 4.68 with very good criteria. On the results of learning the students' reading skills aloud there was an increase in trial 1 with a gain score of 0.4 with a moderate increase category and trial 2 with a gain score of 0.3 with a moderate increase category.

Keyword : *Reading Aloud, Story Maze Game Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk permainan edukatif berupa media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring pada siswa di sekolah dasar. Media ini akan membantu siswa lebih semangat dan aktif saat proses pembelajaran dilakukan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain penelitian Borg and Gall. Subjek penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, praktisi dan siswa kelas 3 sekolah dasar. Hasil penelitian ini meliputi uji kelayakan produk, uji respon siswa, dan hasil tes keterampilan membaca nyaring siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, lembar angket dan lembar tes. Aspek yang dinilai dalam validasi kelayakan produk dan respon siswa yaitu komponen kelayakan isi, komponen intrusional, dan komponen teknis. Setelah melakukan uji kelayakan maka media SMG memiliki persentase skor maksimal 50 sedangkan skor komponen kelayakan isi 42,25 dengan kriteria sangat baik, komponen intrusional 45 dengan kriteria sangat baik, dan komponen teknis 46,25 dengan kriteria sangat baik. Respon siswa memiliki persentase skor maksimal 50 sedangkan skor komponen kelayakan isi 4,3 dengan kriteria sangat baik, komponen intrusional 4,54 dengan kriteria sangat baik, dan komponen teknis 4,68 dengan kriteria sangat baik. Pada hasil belajar keterampilan membaca nyaring siswa terjadi kenaikan pada uji coba 1 dengan skor gain 0,4 dengan kategori kenaikan sedang dan uji coba 2 dengan skor gain 0,3 dengan kategori kenaikan sedang.

Kata kunci : *Membaca Nyaring, Media Story Maze Game*

PENDAHULUAN

Permainan adalah hal yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan merupakan kegiatan menyenangkan yang melibatkan aktifitas fisik sehingga dapat meningkatkan kesenangan orang yang melakukannya untuk tujuan tertentu. Siswa cenderung akan mudah merasa bosan apabila tidak terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana pendapat Rifa (2012 :8) yang mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan penting yang harus dilakukan oleh anak. Bagi sebagian orang mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang membuang-buang waktu, sebenarnya bermain memiliki banyak manfaat bagi anak terutama dalam pendidikan. Maka dari itu perlu adanya permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan.

Penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar dikelas diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran tertentu, termasuk kegiatan membaca dalam pelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan membaca merupakan hal yang penting di kehidupan manusia saat ini karena tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dalam pelajaran bahasa Indonesia saja, namun dapat memberikan peningkatan kemampuan pada mata pelajaran lainnya. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap siswa sehingga dapat mengenal budaya dalam suatu bangsa bahkan dunia seperti perumpamaan bahwa membaca dapat membuka kunci dunia. Seseorang dituntut untuk memahami isi dari makna setiap kata dalam suatu kesatuan kalimat tersebut ketika proses pembelajaran membaca. Seseorang yang tidak mampu memahami pesan

dalam kesatuan kalimat, maka dapat dikatakan bahwa proses membaca tersebut tidak dilakukan dengan baik.

Keterampilan membaca siswa seharusnya sudah dilakukan sejak anak mulai belajar membaca pemula, namun pada kenyataannya keterampilan membaca siswa masih dibawah harapan. Keterampilan membaca yang dianggap sesuai dengan harapan yang dimaksud yaitu teknik membaca nyaring pada siswa. Membaca nyaring berarti harus memperhatikan beberapa indikator yaitu kegiatan membaca bersuara lantang, memperhatikan lafal, kelancaran, intonasi, jeda dan tanda baca yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas 3 di SD Aisyiyah Sukabumi pada hari Jum'at 24 April 2020. Penulis menemukan bahwa keterampilan membaca nyaring masih kurang efektif dan masih rendah. Berdasarkan pengamatan, wawancara dan dokumentasi peneliti, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan siswa dalam membaca nyaring. Kondisi tersebut adalah: pertama, siswa kurang memiliki kegemaran membaca. Siswa kurang memiliki inisiatif untuk membaca buku, kecuali diperintahkan oleh gurunya. Kedua, siswa kurang percaya diri dan ketakutan apabila berada di depan kelas ataupun apabila diperintahkan oleh guru untuk membacakan teks. Ketiga, guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang diberikan monoton sehingga kurang memberikan motivasi kepada siswa. Keempat, siswa membaca suatu teks dengan tidak memperhatikan tanda baca, intonasi, pelafalan. Siswa masih harus diingatkan oleh guru ketika membaca suatu teks bacaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada kondisi dilapangan belum adanya media pembelajaran untuk menunjang peningkatan

keterampilan membaca nyaring siswa dibutuhkan oleh guru. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yaitu Media *Story Maze Game* (SMG) yang dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa. Media SMG hasil pengembangan diharapkan mampu menjadi alternatif untuk mendorong siswa secara aktif mengatasi permasalahan yang ada di kelas sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring pada siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah media *Story Maze Game* untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Subjek penelitian yaitu 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 2 orang praktisi dan siswa kelas 3. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian berjumlah 15 siswa.

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan pada langkah-langkah pada desain Borg and Gall, hanya 7 langkah saja yang dilakukan pada penelitian ini yaitu 1) Potensi Dan Masalah 2) Pengumpulan Data 3) Desain Produk 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain 6) Uji Coba Produk 7) Revisi Produk. Uji coba produk pada penelitian ini memiliki tiga penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. Pada uji coba lapangan dilakukan di halaman rumah penulis. Tahap uji coba lapangan ini dilakukan dengan menggunakan media SMG hasil pengembangan, siswa akan mengisi lembar angket agar mengetahui response siswa atas media yang telah dikembangkan. Selain dari pada itu, siswa juga akan mengikuti tes keterampilan membaca nyaring siswa dengan tes unjuk kerja.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan analisis kualitas media SMG, analisis angket response siswa dan analisis tes keterampilan membaca nyaring siswa. Teknik analisis data untuk menilai kelayakan media SMG dan respon siswa melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. a) Mengolah semua data yang diperoleh dari seriap aspek komponenpenilaian media SMG dari setiap validator dan respon siswa b) Menghitung rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = skor rerata

$\sum x$ = banyaknya validator

n = jumlah skor yang diperoleh

c) Mengubah skor rerata menjadi nilai dengan kategori Untuk mengetahui kualitas media SMG hasil pengembangan baik dari aspek komponen kualitas isi, aspek komponen instruksional, dan aspek komponen teknis maka dari data yang mula-mula berupa skor diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala lima.

Tabel 1 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Lima

| Rumus | Rerata Score | Klasifikasi |
|--|--------------|---------------|
| $X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$ | >4,2 | Sangat Baik |
| $\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$ | > 3,4 - 4,2 | Baik |
| $\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$ | > 2,6 - 3,4 | Cukup |
| $\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$ | > 1,8 - 2,6 | Kurang |
| $X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$ | $\leq 1,8$ | Sangat Kurang |

Keterangan :

X = Skor Aktual (Skor Yang Dicapai)

\bar{x}_i = Rerata Skor Ideal ($\frac{1}{2}$ (Skor Maksimal Ideal + Skor Minimal Ideal))

Sb_1 = Simpangan Baku Skor Ideal

$Sb_1 = \frac{1}{6}$ (Skor Maksimal Ideal - Skor Minimal Ideal)

Skor Maksimal Ideal = Σ Butir Kriteria \times Skor Tertinggi

Skor Terendah Ideal = Σ butir Kriteria \times Skor Terendah

Untuk mengetahui hasil belajar keterampilan membaca nyaring siswa meningkat atau tidak maka dapat diketahui dengan *gain score*. *Gain score* digunakan untuk melihat selisih antara skor *pretest* dengan skor *posttest*. Analisis tersebut digunakan untuk melihat peningkatan apabila telah menggunakan media SMG. Perhitungan dapat dilakukan dengan cara:

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah nilai *gain* ditemukan kriteria peningkatan hasil belajar keterampilan membaca nyaring dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

| Batasan Kategori | |
|-----------------------|-------------------|
| $-1,00 \leq g < 0,00$ | Terjadi Penurunan |
| $g = 0,00$ | Tetap |
| $g > 0,3$ | Rendah |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g > 0,7$ | Tinggi |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi uji kelayakan produk, uji respon siswa, dan hasil tes keterampilan membaca nyaring siswa. Hasil penelitian yang akan dipaparkan pada uji kelayakan produk dan uji respon siswa siswa yaitu komponen kelayakan isi, komponen intrusional, dan komponen teknis pada media *Story Maze Game* hasil pengembangan.

Proses pengembangan media SMG dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Goll yaitu 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5)

revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk.

a. Potensi Dan Masalah

Potensi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan pada materi keterampilan membaca nyaring siswa. Potensi yang dikembangkan diharapkan mampu meminimalisir masalah-masalah tentang keterampilan membaca nyaring siswa yang seharusnya siswa sudah menguasai keterampilan membaca nyaring. Ketika proses pembelajaran seharusnya guru mampu membuat siswa-siswa menjadi semangat dan tidak merasa bosan, namun pada kenyataannya pembelajaran yang terjadi membuat siswa merasa jenuh. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan akan membantu meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terbaru dan sesuai dengan fakta yang ada. Berdasarkan informasi yang telah didapat, maka data tersebut dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan produk yang dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru atau praktisi yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh dari guru atau praktisi yaitu (1) Siswa kurang memiliki inisiatif untuk membaca buku, kecuali diperintahkan oleh gurunya. (2) Siswa kurang percaya diri dan ketakutan apabila berada di depan kelas ataupun apabila diperintahkan oleh guru untuk membacakan teks. (3) Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang diberikan monoton sehingga kurang memberikan motivasi kepada siswa. (4) Siswa membaca suatu teks dengan tidak memperhatikan tanda baca, intonasi, pelafalan. Siswa masih harus

diingatkan oleh guru ketika membaca suatu teks bacaan. *Pretest* dilakukan untuk mengukur keterampilan awal membaca nyaring siswa agar mengetahui apakah media SMG akan meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca nyaring. Saat *Pretest* dilakukan dengan uji coba tahap 1 dan uji coba tahap 2. Pada uji coba tahap 1 hasil rerata *pretest* siswa yaitu 72 dengan 5 orang siswa dan pada uji coba tahap 2 hasil rerata *pretest* siswa yaitu 71 dengan 10 orang siswa.

c. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian *Research And Development* diharapkan memiliki manfaat dari berbagai aspek sehingga pengguna mampu menggunakan produk tersebut sesuai kebutuhan. Desain produk yang dibuat berupa desain produk baru berdasarkan pengembangan media yang sudah ada sebelumnya. Desain produk meliputi beberapa kelengkapan alat.

d. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan dari produk sebelumnya. Produk dinilai apakah produk tersebut dapat efektif dan layak saat digunakan oleh praktisi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data hasil evaluasi produk dan diskusi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi tentang media *Story Maze Game*. Data hasil evaluasi berupa penilaian media terhadap aspek komponen kelayakan isi, aspek komponen intruksional dan aspek komponen teknis. Sedangkan diskusi dilakukan berupa saran sebagai penyempurna pengembangan media *Story Maze Game*.

Pada tahap uji coba produk, dilakukan penilaian media hasil pengembangan dengan menggunakan angket validasi. Ahli materi yaitu Hera Wahdah Humaira, M.Pd dan aspek yang dinilai yaitu komponen kelayakan isi. Ahli media yaitu Fauziah Suparman, M.Pd dan aspek yang dinilai yaitu komponen intruksional dan komponen teknis. Pada tahap uji coba produk juga

dilakukan penilaian media hasil pengembangan dengan menggunakan angket validasi yang dilakukan oleh guru atau praktisi. Guru yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu Asti Nuraeni, S.Pd dan Dede Risma Ginanjar, S.Pd. validator praktisi melakukan penilaian pada tiga sepek komponen yaitu komponen kelayakan isi, komponen intruksional dan komponen teknis.

Data keseluruhan hasil validasi media SMG hasil pengembangan maka dapat diperoleh dari jumlah rerata skor dari penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dari setiap komponen.

Tabel 3 Data Keseluruhan Hasil Validasi Media Story Maze Game

| No. | Komponen | Skor Yang Diperoleh | Rerata Skor |
|-----|------------------------|---------------------|-------------|
| 1 | Komponen Kelayakan Isi | 39 | 42,25 |
| | | 45,5 | |
| 2 | Komponen Intruksional | 45 | 45 |
| | | 45 | |
| 3 | Komponen Teknis | 46 | 46,25 |
| | | 46,5 | |

Berdasarkan rerata skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi kemudian dikonversi skor skala lima sesuai dengan Tabel 3. Maka dapat diperoleh hasil akhir kelayakan media SMG hasil pengembangan pada tiap aspeknya yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Akhir Penilaian Kelayakan

| No | Aspek Komponen | Jumlah Skor | Nilai | Keterangan |
|----|------------------------|-------------|-------|-------------|
| 1 | Komponen Kelayakan Isi | 42,25 | A | Sangat Baik |
| 2 | Komponen Intruksional | 45 | A | Sangat Baik |
| 3 | Komponen Teknis | 46,25 | A | Sangat Baik |

e. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan untuk menilai produk apabila ada kelemahan,

sehingga kelemahan tersebut dapat dikurangi dan diperbaiki menjadi produk yang lebih baik. Pada tahap ini perbaikan akan dilakukan berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh para ahli dan praktisi. Revisi yang dilakukan untuk meningkatkan kelayakan media hasil pengembangan agar lebih efektif digunakan.

Salah satu perbaikan pada media SMG yaitu beberapa kata yang mengalami kesalahan tulisan atau kesalahan ejaan. Pada media SMG yang mengalami kesalahan tulisan yaitu pada kunci jawaban, maka dari itu perbaikan dilakukan pada beberapa kata yang mengalami kesalahan.

Perbaikan warna juga dilakukan pada bidak-bidak sebagai pelengkap media SMG. Bidak-bidak memiliki lima warna sesuai dengan warna masing-masing tim. Warna yang digunakan pada bidak-bidak berbeda sendiri yang seharusnya memiliki keselarasan dengan warna pada alat pelengkap media SMG yang lain. Maka dari itu, perubahan warna bidak-bidak dilakukan agar sesuai dengan warna alat pelengkap lain pada media SMG.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan validasi produk dan revisi produk. Pada uji coba tahap 1 dilakukan untuk mengetahui respon dan hasil belajar siswa saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media SMG. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba tahap 1 dan tahap 2. Uji coba produk seharusnya dilakukan pada siswa kelas 3 di sekolah dasar dengan jumlah maksimal sesuai dibuka panduan penggunaan, namun karena adanya pandemi *Covid-19* maka siswa yang berpartisipasi hanya dengan jumlah minimal yaitu satu sampai dua tim.

Pada tahap uji coba ini dilakukan oleh satu tim dengan siswa yang berjumlah 5 orang. Uji coba ini untuk mengukur respon dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media SMG saat hanya satu tim saja yang bermain.

1) Data Hasil Respon Siswa

Pada tabel ini dapat dilihat hasil respon siswa setelah menggunakan media SMG hasil pengembangan berdasarkan aspek komponen kelayakan isi, komponen Intruksional, dan komponen teknis.

Tabel 5 Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap 1

| No | Komponen | Jumlah Skor | Rerata Skor | Kategori |
|----|------------------------|-------------|-------------|----------|
| 1 | Komponen Kelayakan Isi | 43 | 4,3 | A |
| 2 | Komponen Intruksional | 45,4 | 4,54 | A |
| 3 | Komponen Teknis | 46,8 | 4,68 | A |

Tabel 6 Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap 2

| No | Komponen | Jumlah Skor | Rerata Skor | Kategori |
|----|------------------------|-------------|-------------|----------|
| 1 | Komponen Kelayakan Isi | 42 | 4,2 | A |
| 2 | Komponen Intruksional | 43,6 | 4,36 | A |
| 3 | Komponen Teknis | 46,1 | 4,61 | A |

Berdasarkan rerata skor penilaian respon siswa pada tahap 1 dan 2, kemudian setelah dikonversi skor skala lima maka dapat diperoleh hasil akhir kelayakan media SMG hasil pengembangan pada tiap aspeknya yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Akhir Penilaian Resone Siswa Uji Coba Tahap 1

| No | Aspek Komponen | Jumlah Skor | N | Keterangan |
|----|------------------------|-------------|---|-------------|
| 1 | Komponen Kelayakan Isi | 43 | A | Sangat Baik |
| 2 | Komponen Intruksional | 45,4 | A | Sangat Baik |
| 3 | Komponen Teknis | 46,8 | A | Sangat Baik |

Tabel 8 Hasil Akhir Penilaian Resone Siswa Uji Coba Tahap 2

| No | Aspek Komponen | Jumlah Skor | N | Keterangan |
|----|------------------------|-------------|---|-------------|
| 1 | Komponen Kelayakan Isi | 42 | A | Sangat Baik |
| 2 | Komponen Intruksional | 43,6 | A | Sangat Baik |
| 3 | Komponen Teknis | 46,1 | A | Sangat Baik |

2) Data Hasil Tes Keterampilan Membaca Nyaring Siswa

Pada tabel ini dapat dilihat hasil membaca nyaring siswa sebelum dan sesudah menggunakan media SMG hasil pengembangan. Keterampilan membaca nyaring siswa memiliki 5 indikator yaitu kenyaringan suara, kelancaran, pelafalan, intonasi dan tanda baca saat membaca. Siswa yang mengikuti uji coba 1 berjumlah 5 orang, dan siswa yang mengikuti uji coba 2 berjumlah 10 orang siswa sekolah dasar. Pada kegiatan ini dilakukan tes membaca nyaring sebelum siswa menggunakan media SMG (*Pretest*) yang dilaksanakan di masjid Ar-Rahman. Tes membaca nyaring siswa dilanjutkan setelah siswa menggunakan media SMG (*posttest*) dilaksanakan di halaman rumah penulis. Data hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa pada uji coba 1 dan 2 dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 7 Data Hasil Pretest dan Post-Test Uji Coba Tahap 1

| No | Keterangan | Skor Yang Diperoleh Siswa | | Skor Gain |
|---|------------|---------------------------|-----------|---------------|
| | | Pre-Test | Post-Test | |
| 1 | Jumlah | 360 | 420 | 2,17 |
| 2 | Rerata | 72,0 | 84,0 | 0,4 |
| Kriteria Peningkatan Termasuk Dalam Kategori | | | | Sedang |

Tabel 8 Data Hasil Pretest dan Post-Test Uji Coba Tahap 2

| No | Keterangan | Skor Yang Diperoleh Siswa | | Skor Gain |
|---|------------|---------------------------|-----------------|---------------|
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | |
| 1 | Jumlah | 710 | 780 | 2,87 |
| 2 | Rerata | 71,0 | 78,0 | 0,3 |
| Kriteria Peningkatan Termasuk Dalam Kategori | | | | Sedang |

Berdasarkan hasil membaca nyaring siswa pada uji coba tahap 1 dan 2 maka dapat dilihat bahwa rerata *Posttest* sama sama meningkat dengan kategori sedang setelah menggunakan media SMG.

g. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba tahap 1 dan uji coba tahap 2 untuk mengetahui kelayakan media SMG maka dapat disimpulkan bahwa media hasil pengembangan dapat digunakan sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya media SMG dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada keterampilan membaca nyaring siswa pada siswa kelas 3 di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Media *Story Maze Game* hasil pengembangan dinilai layak untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa setelah melakukan analisis kelayakan produk dan hasil keterampilan membaca nyaring siswa. Media SMG dapat meningkatkan partisipasi dan mampu meningkatkan semangat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi keterampilan membaca nyaring saat pembelajaran dilakukan menggunakan media SMG hasil pengembangan.

Media SMG hasil pengembangan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Pada aspek komponen kelayakan isi nilai yang diperoleh rerata skor yaitu 42,25 dengan kriteria sangat baik, aspek komponen

intruksional nilai yang diperoleh rerata skor yaitu 45 dengan kriteria sangat baik, dan pada aspek komponen teknis nilai yang diperoleh rerata skor yaitu 46,25 dengan kriteria sangat baik.

Respon siswa setelah menggunakan media SMG hasil pengembangan juga dinilai baik. Pada aspek komponen kelayakan isi nilai yang diperoleh rerata skor yaitu 42,5 dengan kriteria sangat baik, aspek komponen intruksional nilai yang diperoleh rerata skor yaitu 44,5 dengan kriteria sangat baik, dan pada aspek komponen teknis nilai yang diperoleh rerata skor yaitu 46,45 dengan kriteria sangat baik.

Hasil belajar keterampilan membaca nyaring siswa mengalami kenaikan setelah menggunakan media SMG. Hal ini dapat diketahui dari skor gain dalam peningkatan hasil belajar keterampilan membaca nyaring siswa pada uji coba tahap 1 sebesar 0,4 dan uji coba tahap 2 sebesar 0,3 yang artinya mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Maka dari itu siswa mengalami kenaikan nilai keterampilan membaca nyaring setelah menggunakan media SMG.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama saya ucapkan terimakasih kepada orang tua saya dan kaka-kaka saya yang selalu memberikan semangat kepada saya. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing Dyah Lyesmaya, S.S., M.PS dan Astri Sutisnawati, M.Pd. saya yang selalu meluangkan waktu kepada saya untuk membantu mengerjakan skripsi ini. Tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada Hera Wahdah Humair, M.Pd Fauziah Suparman, M.Pd, Asti Nuraeni, S.Pd dan Dede Risma Ginanjar, S.Pd selaku validator yang menguji kelayakan media hasil pengembangan ini.

Daftar Pustaka

Rifa, I. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*. FlashBook.