

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II
SD YAPIS DOOM KOTA SORONG**

SKRIPSI



OLEH

ALIFA RIMOSAN

NIM.148620620005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
2025**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II
SD YAPIS DOOM KOTA SORONG**

Skripsi

Untuk memperoleh derajat sarjana pada

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA)

Sorong

Dipertahankan dalam ujian skripsi

Pada tanggal 15 Juli 2025

Oleh

ALIFA RIMOSAN

Lahir

Di Fak-fak Kampung Arguni

**HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD YAPIS DOOM**

NAMA : ALIFA RIMOSAN

NIM : 148620620005

Telah disetujui pembimbing

Pada:

Pembimbing I



Asrul, M.Pd.

NIDN. 1413069201

Pembimbing II



Endra Putra Raharja, M.Pd.

NIDN. 1411079501

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD YAPIS
DOOM

NAMA : Alifa Rimosan
NIM : 148620620005

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa,
Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah
(Unimuda) Sorong.

Pada :

Dekan Fabio,

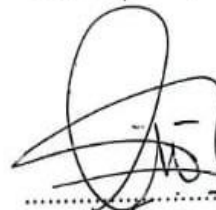

Rohi Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

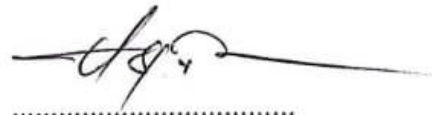
1. Syams Kusumaningrum, M.Pd.I.
NIDN. 1429019001


.....

2. Edi Sutomo, M.Pd.
NIDN.1416088401


.....

3. Asrul, M.Pd.
NIDN. 1413069201


.....

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyampaikan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 15 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



ALIFA RIMOSAN

NIM. 148620620005

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah, tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”. QS Al- Insyirah: 5-6

Dan satu lagi

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

QS Al-Baqarah: 286

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Pertama untuk Bapak saya Fatah Rimosan dan Mama Maimuna Rimosan, terima kasih untuk pengorbanan pergi pagi pulang malam untuk mencari rezeki di laut hanya untuk anak mu sampai dititik ini, terima kasih untuk doa yang tidak pernah putus dan kesebaran untuk anak mu sampai ditahap ini.
2. Kedua untuk Kak Mahmud Rimosan dan Ade Yahya Rimosan terima kasih untuk motivasi dan doanya.

ABSTRAK

ALIFA RIMOSAN /NIM.14862062005 judul **“PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD YAPIS DOOM KOTA SORONG”**
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pendidikan, Bahasa Sosial Dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan hasil survey pada tanggal 19 September-15 November 2023 yang dilakukan peneliti di SD Yapis Doom saat Asistensi Mengajar selama dua bulan, sekolah tersebut proses pembelajaran hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Yapis Doom selama Asis Mengajar kemampuan membaca siswa dikelas II masih rendah. Hal ini dilihat dari kemampuan siswa dalam membaca masih kesulitan untuk mengidentifikasi huruf. Oleh karena itu, perlu adanya media yang menarik dan efektif yang disukai siswa dan dapat meningkatkan kemampuan membaca, yaitu media permainan ular tangga.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posstest design* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 -11 November 2024.

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, hasil analisis hipotesis dan pembahasan penelitian *eksperimen* pada proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

Hasil SPSS V 25,0 For Windows dapat diperoleh nilai *sig* setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajara yaitu 0,000, sedakan jika bandikan dengan nilai *sig* < 0,05 (Jika lebih besar dari 0,05 makan media yang digunakan berpengaruh terhadap proses pembelajaran). Oleh sebab itu dikatakan media permainan ular tangga mempunyai pengaruh dalam proses pembelajaran bahasa indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong dengan nilai dapat yaitu 0,000 sehingga di tarik Kesimpulan nilai *sig* 0,000 < 0,05. Sedangkan pada nilai t_{hitung} yang di dapat sebesar 58.437 dan nilai $t_{tabel} = 1,771$. Dari ke dua nilai tersebut berdasarkan uji one sample test terlihat $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $58,437 > 1,771$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh sebab itu penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh.

Kata Kunci : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga, Kemampuan Membaca Siswa

ABSTRACT

ALIFA RIMOSAN /NIM.14862062005 entitled "THE INFLUENCE OF THE MEDIA GAME SNAKES AND LADDERS ON THE BEGINNING READING ABILITY OF CLASS II STUDENTS OF YAPIS DOOM PRIMARY SORONG CITY" Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Education, Social Languages and Sports, Sorong Muhammadiyah University of Education.

According to Law Number 20 of 2003 concerning the education system, it is stated that education is a conscious and planned effort to provide an atmosphere of learning and learning so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble morals and skills. what he and society need. Based on the results of a survey on 19 September-15 November 2023 conducted by researchers at Yapis Doom Elementary School during Teaching Assistance for two months, the school's learning process only used blackboards and printed books as learning media. Based on the results of observations made by researchers at Yapis Doom Elementary School during Teaching Assistance, the reading ability of students in class II is still low. This can be seen from the students' ability to read and still have difficulty identifying letters. With the snake and ladder game media, it is hoped that the benefits of the teaching and learning process will be felt, such as creating a more conducive learning process, providing feedback in the teaching and learning process and achieving optimal results. In this research, researchers provide treatment of the Snakes and Ladders Game Media on Beginning Reading Ability. This research uses a pre-experimental type of research with a one-group pretest-posttest design which only involves one class as an experiment. This research was carried out on 04 -11 November 2024. Based on the problem formulation and hypothesis proposed, the results of hypothesis analysis and discussion of experimental research on the learning process using the snakes and ladders game media on the beginning Indonesian reading ability of students II at Yapis Doom Elementary School, Sorong City, the following research conclusions can be stated: The results of SPSS V 25.0 For Windows can be obtained with a sig value after using the snakes and ladders game media in the learning process, namely 0.000, whereas if the comparison is with a sig value < 0.05 (if it is greater than 0.05 then the media used has an effect on the learning process). Therefore, it is said that the snake and ladder game media has an influence on the Indonesian language learning process of students at Yapis Doom Elementary School II, Sorong City with a score of 0.000, so the conclusion is drawn that the sig value is $0.000 < 0.05$. Meanwhile, the tcount value obtained is 58,437 and the ttable value = 1.771. From these two values, based on the one sample test, it can be seen that $tcount > ttable$, namely $58.437 > 1.771$ so it can be concluded that H_1 is accepted and H_0 is rejected. Therefore, the use of the snakes and ladders game in the learning process is very influential.

Keywords: *Influence of Snakes and Ladders Game Media, Reading Ability Student*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, Sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan ”dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sebagaimana yang diharapkan, walaupun waktu, tenaga dan pikiran telah diperjuangkan dengan segala keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki, demi terselesaikannya skripsi ini agar bermanfaat bagi peneliti dan bagi pembaca pada umumnya.

Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini dengan rasa hormat yang dalam peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga (FABIO) Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Desti Rahayu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah memberikan saran dan dorongan kepada saya.
4. Asrul, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan, petunjuk, motivasi, bimbingan serta inspirasi yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
5. Endra Putra Raharja. M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang tiada henti memberikan kekuatan, masukan, dan saran yang tidak akan mampu terhitung angka dan terlukis kata.
6. Nazmi Bachmid, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD YAPIS DOOM Kota Sorong yang telah memberikan izin kepada peniliti untuk melakukan wawancara dan observasi.

7. Orang Tua tercinta, Bapak Fatah Rimosan dan Ibu Maimuna Rimosan, Kaka Mahmud Rimosan, Adik Yahya Rimosan yang selalu menjadi motivator dan selalu mendoakan saya selama proses perkuliahan hingga ke tahap penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman terbaik Marteda Suparto dan Cindy Salamor yang sudah memberikan waktu dan pikirannya bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman seperjuanganku tercinta, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 atas semua dukungan, semangat dan kerjasamanya.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang turut membantu serta memberikan semangat juga dorongan dan pengalaman dari awal penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik untuk memperbaiki sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberi manfaat bagi bidang pendidikan serta bekal pengalaman bagi peneliti untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENYESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	5
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kajian Teori	9
2.2. Penelitian Relevan	22
2.3 Kerangka Penelitian.....	25
2.4 Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Jenis Penelitian.....	28

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	28
3.3. Desain Penelitian	29
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.5. Variabel Penelitian	29
3.6. Teknik Pengumpulan Data	30
3.7. Instrumen Penelitian	31
3.8. Uji Validitas dan Uji Reabilitas	33
3.9. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	37
4.3 Teknik Analisis Data	39
4.4 Pembahasan hasil Penelitian	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Membaca Permulaan.....	20
Tabel 3.1 Kriteria Pengukuran Reliabilitas	34
Tabel 4.1 Uji Reliabilitas Pretest	38
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Postests.....	38
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Uji Normalitas	39
Tabel 4.4 Uji One Sampel T-Test	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan Ular Tangga	13
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	51
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	52
Lampiran 3 Lembar Validasi	53
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP).....	54
Lampiran 5 Tes soal.....	58
Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	61
Lampiran 7 Lembar Tes Membaca Permulaan (Pretest).....	62
Lampiran 8 Lembar Tes Membaca Permulaan (Postest)	63
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media	64
Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Pretest dan Postest	65
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	66
Lampiran 12 Lembar Tabulasi Pretest dan Postest	67
Lampiran 13 Lembar T-Table	68
Lampiran 14 Lembar Reality Postets	70
Lampiran 15 Lembar Reality Pretest	72
Lampiran 16 Lembar Uji Normalitas	101
Lampiran 17 Lembar Uji-T	103
Lampiran 18 Absensi Siswa.....	104
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk, manusia maupun masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis.

Berdasarkan hasil survey pada tanggal 19 September-15 November 2023 yang dilakukan peneliti di SD Yapis Doom saat Asistensi Mengajar selama dua bulan, sekolah tersebut proses pembelajaran hanya

menggunakan papan tulis dan buku cetak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Yapis Doom selama Asis Mengajar kemampuan membaca siswa dikelas II masih rendah. Hal ini dilihat dari kemampuan siswa dalam membaca masih kesulitan untuk mengidentifikasi huruf, menyusun huruf menjadi sebuah kata dan mengeja kata-kata. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar belum dimaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Saat proses pembelajaran Guru hanya menggunakan buku cetak dan juga menulis dipapan tulis untuk menyampaikan materi melalui proses penerangan dan proses penuturan secara lisan kepada siswa. Sehingga, siswa kurang aktif dan membuat siswa bosan serta kurangnya pemahaman siswa dalam membaca. Faktor yang mempengaruhi terjadinya permasalahan diatas karena minimnya sarana media yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya media yang menarik dan efektif yang disukai siswa dan dapat meningkatkan kemampuan membaca, yaitu media permainan ular tangga. Dengan adanya media permainan ular tangga ini diharapkan proses kegiatan belajar mengajar dirasakan manfaatnya seperti, timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, kerja umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal.

Serta berdasarkan hasil survei permasalahan yang terjadi adalah dalam proses pembelajaran siswa masing cenderung pasif karena diketahui bahwa pemahaman konsep, aktivitas dan motivasi siswa masih sangat rendah, sehingga berpengaruh terhadap pembelajaran selanjutnya,

bahkan berpengaruh terhadap membaca permulaan siswa, bisa dilihat dari kurangnya media pembelajaran yang didapatkan siswa di sekolah. Dari hasil survei pada saat Asistensi Mengajar diperoleh data banyak siswa yang merasa tidak tertarik dengan metode yang diterapkan guru di sekolah. Siswa menginginkan adanya perubahan sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Menurut Ruth Lautfer (Tafonao, 2018, hal. 103) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2014) Media permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Media ular tangga sebagai media permainan memiliki begitu banyak kelebihan. Diantaranya kelebihan tersebut tersebut adalah terdapatnya aktivitas siswa, proses interaktif sesama siswa dalam berkelompok, siswa menjadi mudah memahami materi dan termotivasi

untuk belajar sehingga hasil belajar menjadi maksimal dan memuaskan (Wati,2021)

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran.

Membaca memiliki peranan penting dalam belajar. Keterampilan membaca merupakan keterampilan utama dalam belajar karena membaca dapat membuat siswa memperoleh ilmu pengetahuan, perkembangan daya nalar, sosial dan emosional (Rumidjan et al; 2017). Membaca merupakan pondasi utama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca tentunya akan membuat siswa sulit untuk menguasai semua mata pelajaran dan mengikuti seluruh proses belajar siswa di SD (Rahman & Yogyakarta, 2014). Pada siswa tingkat dasar, membaca permulaan perlu dilatih dan dibiasakan.

Membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (learning to read). Membaca permulaan sering juga disebut sebagai tahapan belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal yaitu kelas I dan II. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk

dapat membaca lanjut. Tujuan membaca permulaan adalah : (1) pembinaan dasar-dasar mekanisme membaca; 2) mampu memahami dan menyuarkan kalimat sederhana yang di ucapkan dengan intonasi yang wajar, dan ; 3) membaca kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Vuri, 2016:26).

Kemampuan membaca permulaan anak merupakan kemampuan mengenal huruf merupakan beberapa bunyi dan bentuk terdiri 26 macam yang masing-masing bunyi ini dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat. Huruf-huruf ini tercipta atas dua bentuk, yaitu huruf abjad dan huruf konsonan. Huruf abjad adalah: a, i, u, e dan o sedangkan huruf konsonan adalah: b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. pada tahap awal mengajarkan bunyi huruf, digunakan huruf yang telah dimengerti anak serta diajarkan huruf vokal terlebih dahulu yaitu, a, i, u, e, o. Umumnya anak memulai dengan mengenali huruf pertama namanya sendiri, nama orang-orang terdekat, dan benda kesayangan mereka.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar membaca tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya, yaitu siswa harus banyak berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa dukungan sumber belajar memadai maka akan sulit terwujud pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar membaca secara optimal. Karena itu, penggunaan media permainan ular tangga dalam pengajaran membaca permulaan sangat diperlukan

agar siswa termotivasi untuk belajar membaca dan mencapai hasil belajar optimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu apakah ada Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong?

1.3 Tujuan Peneliti

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

1.4.1 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk memperkaya ilmu, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan Media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan siswa dapat termotivasi
- 2) Meningkatkan Media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia akan meningkatkan membaca permulaan siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media siswa dapat mengefektifkan waktu pembelajaran Bahasa Indonesia
- 2) Peningkatan kemampuan membaca permulaan sebagai sarana bagi guru untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

c. Bagi sekolah

- 1) Mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan guru bidang studi lain dan diharapkan juga efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman peneliti mengenai media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan pada pelajaran Bahasa Indonesia
- 2) Mandapatkan fakta bahwa media dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa

1.5 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini definisi operasional sebagai berikut:

1. Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

2. Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitik beratkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaraan dan kejelasan suara. Selain itu, didalam kemampuan membaca permulaan juga terdapat aspek keberanian (Rahmayanti, 2020:19)

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar yang dibutuhkan

dalam kehidupan (Firmansyah, 2015). Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berfikir dan mengembangkan potensi diri pada siswa sekolah dasar. Terlebih lagi, dijenjang pendidikan sekolah dasar Bahasa Indonesia menjadi acuan dan tolak ukur peningkatan sumber daya manusia untuk dapat lebih baik(Jamilah,2019).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media

Menurut Azhar Arsyad (2014: 4), media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai, segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Yudhi Munadi, 2013: 8)

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Arief Sadiman, dkk (2014: 7) menyampaikan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan

perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran juga merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Fajriyah, 2016:1).

Suryani (2018) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan / informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi atau menyampaikan agar siswa muda memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga sering disebut sebagai ujung tombak dalam menjalankan proses belajar mengajar untuk mencapai hasil akhir yang lebih baik. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memberikan contoh kepada siswa secara sederhana agar siswa mampu memahami secara baik apa yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu pada proses pembelajaran sangat diperlukan suatu media yang efektif agar dapat membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di SD Yapis Doom akan lebih menfokuskan kepada salah satu media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar yaitu media permainan ular tangga. Dimana media tersebut akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas II cenderung monoton, mereka hanya menggunakan media papan tulis dan buku tulis (latihan dan pekerjaan rumah serta bagaimana upaya guru menerapkan media lain dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Ratnaningsih berpendapat permainan ular tangga ialah permainan yang berjalan melewati bidak dengan melangkah sesuai dengan jumlah yang ditentukan dadu. Permainan ini termasuk dalam permainan papan (*board game*) yang mirip dengan permainan ludo, halma, monopoli, dan sebagainya. Jadi, permainan ular tangga merupakan permainan yang teknis bermainnya memakai dadu untuk melangkahi kotak-kotak yang ada pada *board game*.

2.1.2 Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Menurut Askalin, (dalam, Meylina dan Seran 2017) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar siswa tetap mengikuti pelajaran dengan senang, tidak bosan, dan terkesan menarik. Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan ini kepada anak. Ular tangga sebagai media pembelajarn yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan terasa seperti sedang bermain, anak melakukan lempar dadu dan pada dadu terdapat angka yang tertera, kemudian anak dapat berhitung dengan menjalankan ke kotak sesuai angka yang di dapat pada dadu tersebut, tanpa disadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung. Permainan ular tangga dibuat menyerupai ular tangga yang sebenarnya, hanya saja yang membedakan adalah isi dalam setiap kotak berupa kosakata dengan gambar. Kemudian didalamnya diberi gambar beserta kosakata yang berbeda-beda. Ular tangga dimainkan dengan melemparkan dadu yang berisi angka 1 sampai dengan 6 ke dalam korak permainan. Setelah itu anak berjalan menuju kotak sesuai angka yang ditunjukkan oleh dadu yang sudah dilempar. Terlepas dari pengertian diatas terdapat pengertian

Permainan ular tangga merupakan permainan yang telah banyak dikenali oleh anak sehingga tidak perlu waktu yang lama untuk menganalkan serta menjelaskan permainan ini kepada anak. Menurut Vygotsky dkk dalam (Saroin et al., 2022) menyimpulkan bahwa permainan dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk perkembangan kognitif, sosial, bahasa, fisik motoric dan pengenalan huruf. Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa media permainan ular tangga juga bisa disebut sebagai alat pembantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bentuk segi empat.

2.1.3 Manfaat dari Media Permainan Ular Tangga

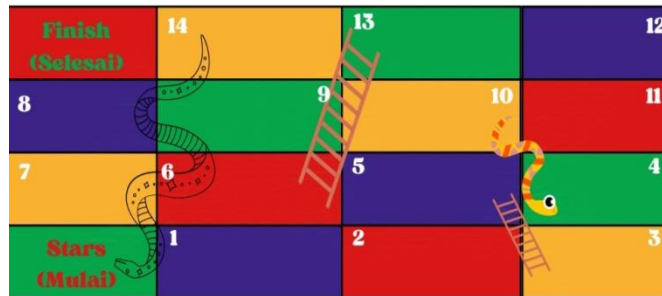
Menurut Ratnaningsih (dalam Setiawati et al., 2019:85) manfaat dari ular tangga terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:

- 1) Mendidik siswa sambil bermain untuk memberikan pengetahuan
- 2) Mendorong perkembangan intelektual, kreativitas, dan bahasa untuk meningkatkan moralitas, etika, dan pandangan positif siswa
- 3) Menumbuhkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan bermakna.
- 4) Terima kekalahan dan kemenangan dalam hidupnya
- 5) Kesabaran dalam menunggu giliran dan bekerjasama.

2.1.4 Desain Permainan Ular Tangga

Kurniawati (2014: 2) menyatakan bahwa alasan digunakan ular tangga terhadap kemampuan membaca anak adalah bertujuan untuk memperjelas konsep membaca dengan menyenangkan, mampu

memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan dan menerjemahkan pengalaman bermain tersebut menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak.



C.1.2.3 Contoh Media permainan Ular Tangga

Gambar 2.1 Media Permainan Ular Tangga

2.1.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Terlebih dahulu siswa diatur pola duduknya sehingga menarik untuk dilihat, lalu bentuk juga beberapa kelompok didalamnya.
2. Guru meletakkan media permainan ular tangga di tengah-tengah lalu para siswa dengan kelompok masing-masing mengelilingi permainan ular tangga tersebut.
3. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk melemparkan dadu secara bergantian .

4. Ketika kelompok tersebut sudah mendapatkan nomor dari dadu yang dilempar salah satu siswa dari kelompok melangkah sesuai dengan nomor yang ditemukan.
5. Guru menyuruh siswa melafalkan huruf, membaca huruf yang ditemukan sesuai dengan nomor yang ditemukan.
6. Setelah itu guru menyuruh siswa merangkai huruf menjadi suku kata dan merangkai suku kata menjadi kata.
7. Guru menulis suku kata yang didapatkan oleh siswa.
8. Siswa disuruh melafalkan huruf dan siswa diarahkan untuk bisa membaca huruf yang ada dalam media permainan ular tangga.
9. Semua siswa mendapat giliran untuk tampil ke depan kelas dengan kelompok masing-masing.
10. Kemudian guru akan memberikan nilai pada siswa yang dapat melakukan tahapan 1 sampai 9 dengan baik dan benar.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan terutama media permainan ular tangga juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan Melsi (2015) kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- 1) Kelebihan
 - a) Media ular tangga ini mampu melatih kecekatan siswa
 - b) Siswa lebih aktif

- c) Kerjasama antar siswa
- d) Memberi motivasi belajar siswa
- e) Media mudah dimainkan
- f) Meningkatkan minat belajar
- g) Media ular tangga sangat efektif
- h) Dengan menggunakan media siswa akan lebih cepat menjawab pertanyaan
- i) Media disenangi oleh siswa

2) Kekurangan

- a) Media pembelajaran membutuhkan persiapan yang matang
- b) Siswa cepat bosan kalau siswa tidak bisa menguasai permainan
- c) Media memerlukan banyak waktu
- d) Media ular tangga tidak mampu diterapkan semua bahan pembelajaran
- e) Terbatasnya materi permainan mampu mendatangkan kekacauan
- f) Peserta didik terkenal ular tangga akan mendapat kartu pertanyaan

2.1.7 Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah membaca lugas atau membaca dalam tingkat awal. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh

kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik (Dau, 2021:668). Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, siswa diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. Membaca permulaan diberikan di kelas rendah (SD), yaitu di kelas satu sampai di kelas tiga. Di sinilah siswa harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman (Muamar, 2020:10).

Menurut Safitri (2020:47) Kemampuan membaca permulaan merupakan pada tahap awal, yaitu tahap pengenalan huruf, suku kata hingga kalimat sederhana dan unsur-unsur *linguistik* yang diterima oleh indera reseptor visual (mata) untuk kemudian dilanjutkan ke otak dan selanjutnya diberikan tafsiran atau makna dan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental mengacu pada kecakapan. Kecakapan yang dimaksud adalah kemampuan atau kesanggupan siswa membaca dengan lafal, intonasi yang jelas, dan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nugraheni (2012:3) mengatakan membaca permulaan sebatas mengeja atau melafalkan huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana. Membaca jenis ini yang penting anak bisa membaca secara sadar tanpa kesalahan, cukup jelas dan fasih.

Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan awal siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran yang meliputi membaca. Berbagai kesimpulan merujuk pada suatu pemahaman bahwa kemampuan membaca permulaan juga di sebut sebagai tahapan awal siswa dalam mengenal huruf dan menyambungkan huruf menjadi suatu kalimat utuh.

Kemampuan membaca pada tahap ini merupakan tahap yang mengubah manusia dari tidak mampu membaca menjadi mampu atau dapat membaca (Dau, 2021:669). Kemampuan membaca permulaan perlu dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar untuk menuju tahap kemampuan membaca lanjutan. Membaca permulaan juga menekankan pada “menyuarakan” kalimat-kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk mampu menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Dalam menjelaskan bahwa membaca permulaan meliputi:

- 1) Pengenalan bentuk huruf;
- 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik;
- 3) Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis);
- 4) Kecepatan membaca bertaraf lambat (Muamar, 2020:12).

2.1.8 Tujuan Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Muamar (2020:14) tujuan kemampuan membaca permulaan adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar

untuk dapat membaca lanjut. Sedangkan menurut Slamet dikutip dalam Muamar (2020:13) Tujuan membaca permulaan adalah sebagai berikut:

1. memupuk dan mengembangkan kemampuan anak untuk memahami dan mengenalkan cara membaca permulaan dengan benar
2. Melatih dan mengembangkan kemampuan anak untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa;
3. Memperkenalkan dan melatih anak agar mampu membaca sesuai dengan teknik-teknik tertentu
4. Melatih keterampilan anak untuk memahami kata-kata yang dibaca, didengar atau ditulisnya dan juga mengingatnya dengan baik;
5. Melatih keterampilan anak untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks.

Sedangkan Menurut Amina, (2016:116) Tujuan membaca permulaan adalah memberikan kecakapan kepada para siswa untuk mengubah rangkaian-rangkaian huruf menjadi rangkaian-rangkaian bunyi bermakna, dan melancarkan teknik membaca pada anak-anak.

2.1.9 Aspek-Aspek Penting Kemampuan Membaca Pemulaan

Menurut Tampubolon (2015) dalam Dau (2021:669) menyebutkan dua aspek penting dalam kemampuan membaca permulaan, yaitu:

- a. Kecepatan membaca Kecepatan membaca adalah banyaknya kata yang berhasil dibaca dalam satu menit. Kecepatan membaca yang dimaksud bukan hanya sekedar membaca dengan cepat, tapi juga harus dimbangi dengan pemahaman dari apa yang dibaca. Adapun kecepatan membaca diukur dengan satuan menit.

- b. Pemahaman membaca Pemahaman membaca adalah banyaknya jawaban benar tentang pertanyaan yang diberikan berdasarkan bacaan yang telah dibaca. Pemahaman membaca diukur dengan satuan persen.

Berdasarkan aspek-aspek kemampuan membaca permulaan di atas, maka dalam penelitian ini mengacu pada aspek-aspek kemampuan membaca permulaan dari Tampubolon (2015), yaitu kecepatan membaca dan pemahaman membaca. Sedangkan menurut Dalman (2014) dalam Dau (2021:669) mengatakan, pembaca yang memiliki kemampuan membaca yang baik adalah pembaca yang membaca dengan kecepatan tinggi (sesuai standar kecepatan membaca) sekaligus memahami isi bacaan yang dibaca.

2.1.10 Faktor-Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Surya (2015) yang menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi siswa membaca permulaan:

- a. Pengalaman Dan Pengetahuan

Pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seorang siswa akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam membaca permulaan. Seorang siswa yang memiliki banyak pengetahuan dan pengalaman akan lebih cepat dalam membaca permulaan, karena pengetahuan dan pengalamannya akan lebih membantu memahami makna kata yang dibacanya. Begitu juga sebaliknya, anak cenderung akan lebih lama

memaknai suatu kata jika pengetahuan dan pengalamannya sedikit karena kata yang dibacanya benarbenar merupakan suatu hal yang baru baginya.

b. Kecakapan Memori Kerja Dan Memori Jangka Panjang

Kemampuan membaca permulaan seorang siswa semakin baik selain didukung oleh banyaknya pengetahuan dan pengalaman juga didukung oleh kemampuan memorinya, baik memori kerja maupun memori jangka panjang. Seorang siswa dengan memori yang baik akan lebih mudah mengingat makna kata yang telah dibacanya dan anak pun kelak akan mudah menggali memori kembali dalam ingatannya. Berbeda dengan siswa dengan kemampuan memori yang kurang baik, akan cenderung mudah melupakan informasi yang yang diterimanya sehingga kelak pun akan sulit menggali kembali memorinya. Dimana hal ini akan memperlambat kemampuannya dalam membaca permulaan.

c. Kecakapan Memusatkan Perhatian

Perhatian merupakan bentuk aktivitas mental yang berfokus pada materi (dalam hal ini adalah materi bacaan) amat menentukan keberhasilannya dalam membaca permulaan.

2.1.11 Indikator Kemampuan Membaca Pemulaan

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Membaca Pemulaan

No	Apek Yang diamati	Skor	Deskripsi
	Dapat	4	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat baik

1	melafalkan huruf	3	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang baik.
		2	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang kurang baik.
		1	siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat tidak baik.
		4	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat baik
2	Dapat membaca huruf	3	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang
		2	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang kurang baik.
		1	siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat tidak baik.
		4	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat baik
3	Dapat merangkai huruf menjadi suku kata	3	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang baik.
		2	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang kurang baik.
		1	siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat tidak baik.
		4	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang
4	Dapat merangkai suku kata menjadi kata		sangat baik
		3	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang baik.
		2	Siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang

kurang baik.

- 1 siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat tidak baik.

Sumber (Sunani, 2014).

Keterangan Skor

Skor 4 : Siswa mendapat skor 4 maka siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat baik.

Skor 3 : Siswa mendapat skor 3 maka siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang baik.

Skor 2 : Siswa mendapat skor 2 maka siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang kurang baik.

Skor 1 : Siswa mendapat skor 1 maka siswa memiliki kemampuan membaca pemulaan yang sangat tidak baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemulaan merupakan kemampuan awal siswa dalam membaca dimana siswa mulai melafalkan huruf menjadi kata atau kalimat yang di sebut pada pada sebuah tulisan tertulis. Kemampuan membaca pemulaan juga sering disebut sebagai membaca awal siswa sebelum melanjutkan pada membaca lanjutan dan membaca pemahaman.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan yaitu suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/mempunyai keterkaitan dengan judul dan topic yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian ini yang dilakukan oleh Octavian Muning Sayekti dengan judul Peningkatan Motivasi Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Kalimat Pada Siswa Kelas 2 SDN Pandeyan Yogyakarta bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek membaca permulaan di kelas 2 SD Negeri Pandeyan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pengamatan atau observasi, angket, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskripsi komparatif. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil pada akhir setiap siklus. Selain itu juga digunakan teknik analisis kritis dengan tujuan untuk mengungkapkan kelebihan dan kekurangan kinerja siswa dan guru selama proses kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi membaca permulaan siswa dalam pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia kelas 2 SD Negeri Pandeyan dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode scramble. Peningkatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut: (1) Pada siklus I meningkat menjadi 50% serta 85% siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran. antusiasme siswa dalam pembelajaran terjadi peningkatan pada siklus I 57% menjadi 78% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam apersepsi pada siklus I 50% meningkat

menjadi 78% pada siklus II. Selanjutnya untuk keaktifan siswa selama proses KBM pada siklus I 57% meningkat menjadi 78% pada siklus II. Kemudian untuk keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab pada siklus I 50% menjadi 64% pada siklus II. Kata kunci: motivasi, membaca permulaan

Penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pada subjek penelitian. Ketiga penelitian ini sama-sama memiliki subjek penelitian yang sama yaitu membaca permulaan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Alfina Sahbudi (2023) dengan judul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta di lapangan serta hasil kajian literatur mengenai kesulitannya siswa kelas I yang belum fasih membaca permulaan, untuk mengatasi hal tersebut salah satunya memerlukan media sebagai penunjang upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, salah satunya dengan media permainan ular tangga dalam membaca. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan dan pengaruh media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I serta perbedaannya dengan menggunakan media flash card. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen dan desain penelitian non-equivalent control group desain. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas I.I dan kelas

I.II di SDN Cipanengah CBM dengan sampel 10 orang dari setiap kelas yang berfokus pada siswa yang belum bisa membaca dan belum lancar membaca. Hasil analisis data pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 6,70 dengan posttest sebesar 9,30. Selisih nilai tersebut sebesar 2,60 dengan nilai tertinggi pretest 8 poin dan posttest 11 poin serta nilai terendah pretest 5 poin dan posttest 6 poin menunjukkan bahwa adanya perubahan kemampuan membaca permulaan menggunakan media permainan ular tangga di kelas eksperimen. Sedangkan nilai rata-rata hasil posttest dari kelas eksperimen sebesar 9,30 dan kelas kontrol sebesar 7,90 dengan selisih nilai sebesar 1,40 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan antara menggunakan media permainan ular tangga dengan menggunakan media flash card namun terdapat perbedaan hasilnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Hasmi dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai. Tujuan dari penelitian ini upaya perbaikan dan peningkatan keterampilan membaca permulaan menggunakan media kartu kata. Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 001 Rimba Sekampung yang berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes keterampilan membaca pada akhir pertemuan per siklus. Data yang diperoleh per siklus dianalisis dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media kartu kata dalam

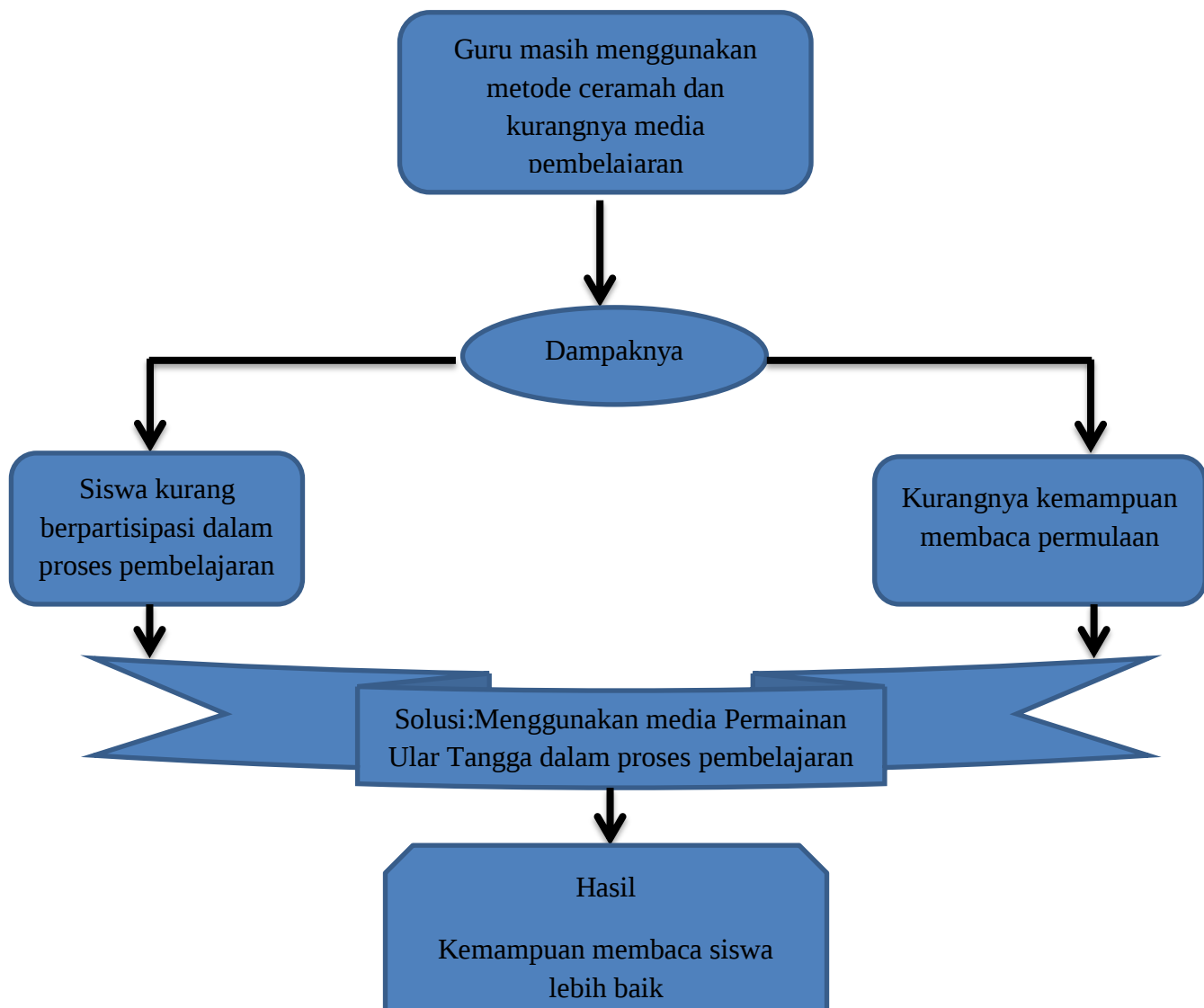
keterampilan membaca permulaan mengalami peningkatan dengan hasil sebagai berikut: pada data awal rata-rata nilai kelas 75,16 atau jumlah siswa yang tuntas hanya 14 siswa (56%) mengalami peningkatan menjadi 76,44 atau jumlah siswa yang tuntas 17 siswa (68%). Pada siklus ke- II dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 20 siswa (80%) atau rata-rata kelas meningkat menjadi 79,32.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pada subjek penelitian. Kedua peneliti sama-sama memiliki subjek penelitian yang sama yaitu membaca permulaan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian yang digunakan. Peneliti ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian eksperimen. Perbedaan yang berikutnya yaitu penelitian ini dilakukan pada anak-anak dengan hambatan intelektual sedangkan peneliti melakukan penelitian pada siswa Kelas II SD Yapis Doom.

2.3 Kerangka Penelitian

Penggunaan media dalam proses pembelajaran khususnya di kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong sangat kurang. Guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sedangkan siswa kelas II kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat berdampak pada hasil akhir dari suatu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas II. Salah satu dampak yang terlihat yaitu kurangnya kemampuan membaca permulaan siswa. Sehingga mengakibatkan kemampuan membaca permulaan siswa di SD tersebut sangatlah rendah. Sehingga dari permasalahan tersebut perlu

adanya suatu terobosan mengenai permasalahan tersebut, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media kartu permainan ular tangga untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II. Mengingat bahwa media permainan ular tangga sangat mudah digunakan untuk melatih kemampuan membaca permulaan siswa. Oleh sebab itu peneliti berharap media tersebut dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa di kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang maka diajukan hipotesis sebagai jawaban sementara untuk rumusan masalah tersebut

Ha : Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong

Ho : Tidak adanya pengaruh yang signifikan prnggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:14) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian yang dilaksanakan di SD Yapis Doom Kota Sorong bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular terhadap kemampuan membaca pemulaan siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2024

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dikelas II SD YAPIS DOOM KOTA SORONG yang beralamat di jln Trikora kec. Sorong Kepulauan.

3.3 Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* menurut Sugiyono (2014:124) bentuk *pre-experimental design* yang akan digunakan ialah *one-group pretest-posttest design* yaitu dengan memberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi

perlakuan. Desain ini di gunakan untuk melihat pengaruh setelah perlakuan, perlakuan yang dimaksud yaitu menggunakan media permainan ular tangga Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat (Zulaikha, 2020:1958).

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan

O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

X = Perlakuan yang dilakukan dengan media permainan ular tangga

O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa dan siswi SD Yapis Doom Sorong.

3.4.1 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 118). Teknik pengambilan Sampel dalam penelitian siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong yang berjumlah 15 siswa.

3.4.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:63). Penelitian ini akan menggunakan dua variabel penelitian yaitu variabel *independent* (variabel bebas) yaitu X dan variabel *dependent* (variabel terikat) yaitu Y.

1. Variabel bebas (*independent variable*) X, Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Permainan Ular Tangga.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) Y, Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kemampuan Membaca Pemulaan Siswa kelas II SD Yapis Doom. Teknik Pengumpulan Data

3.5 Teknik Pengumpulan Data

yang digunakan dalam peniltian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Berikut adalah penjelasan dari teknik pengumpulan data tersebut:

3.5.1 Observasi

Menurut Sakmadinata, (2017:78) observasi atau pengamatan ialah teknit atau cara mengumpulkan data atau memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Siswa disuruh mengamati media permainan ular tangga yang diletakan oleh guru di lantai kelas, kemudia siswa disuru melompati media permainan ualr tangga dan disetiap nom or yang siswa berhenti itu akan

mendapatkan 1 pertanyaan siswa di suruh untuk menjawab pertanyaan apa yang terdapat dalam permainan ular tangga.

3.5.2 Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati siswa kelas II SD Yapis Doom pada saat melakukan tes kemampuan membaca permulaan siswa. Tes ini dilakukan berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong. Tes dilakukan sebelum penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Aspek yang diamati oleh peneliti yaitu bagaimana siswa melafalkan huruf, membaca huruf, merangkai huruf menjadi suku kata dan merangkai suku kata menjadi kata.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan pada saat peneliti mengamati siswa dan guru dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dan tidak menggunakan media permainan ular tangga. Dokumentasi selanjutnya dilakukan mengenai hal-hal yang menyakuti dengan data penelitian yang dibutuhkan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih

Kriteria Penilaian

A. Lafal

- 4= Siswa melafalkan huruf dari (20-26) sangat baik
- 3= Siswa hanya melafalkan huruf kurang dari (20) baik
- 2= Siswa melafalkan huruf kurang dari (11-12) kurang baik
- 1= Siswa melafalkan huruf kurang dari (6) tidak baik

B. Membaca Huruf

- 4= Siswa membaca huruf dengan benar dan lancar
- 3= Siswa membaca huruf benar tapi kurang lancar
- 2= Siswa membaca huruf tidak benar dan kurang lancar
- 1= Siswa tidak bisa membaca huruf

C. Merangkai Suku kata

- 4= Siswa mampu merangkai 3-4 suku kata dengan sangat baik
- 3= Siswa mampu merangkai 2 suku kata dengan baik
- 2= Siswa mampu merangkai 2 suku kata kurang baik
- 1= Siswa mampu merangkai suku kata sangat tidak baik

D. Merangkai Kata

- 4= Siswa mampu merangkai kata dengan sangat baik
- 3= Siswa mampu merangkai kata dengan baik
- 2= Siswa mampu merangkai kata dengan kurang baik
- 1= Siswa mampu merangkai kata dengan tidak baik

3.7 Uji Validitas dan Uji Reabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument. Uji validitas yang digunakan adalah uji ahli (*Professional judgment*). Instrumen yang di uji validitas yaitu tes dan lembar observasi (*pretest* dan *postes*). Menurut Arikunto (2010:267) validitas adalah Derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh penelitian. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Uji validitas menyatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian dapat digunakan atau tidak.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat *tendensius* mengarahkan ke responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang *reliable* akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Realibilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu *reliable* artinya, dapat dipercaya dan dapat gunakan berkali-kali (Arikunto, 2019:221). Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur reliabilitas instrumen yaitu dengan menggunakan SPSS V25.0 *statistic for windows*.

Kriteria reliabilitas setiap aspek atau keseluruhan aspek yang dinilai ditetapkan berdasarkan kriteria pengukuran reliabilitas sebagai berikut jika *Alpha* atau *t* hitung.

Tabel 3.1 Kriteria Pengukuran Reliabilitas

No	Hasil	Kriteria
1.	< 0,6	Reliabilitas Kurang Baik
2.	0,8 – 1.0	Reliabilitas Baik
3.	0,6 – 0,799	Reliabilitas diterima

Sumber :Sekaran (2011)

3.8 Teknis Analisi Data

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *spiro wilk* menggunakan SPSS V25.0 *statistic for windows*. Menurut Sarjono (2011: 64) mengatakan bahwa data dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$).

3.8.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah dalam penelitian (Hidayat, 2015:3). Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*One Simple T-test*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik uji t (*One Simple T-test*). Menurut Sudjiono (2010:278) menyatakan bahwa Uji t (*One Simple T-test*) Satu Sampel merupakan salah satu test *statistics* yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari popoulasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Uji t Satu Sampel digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata suatu variabel dengan konstanta tertentu atau nilai hipotesis.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam pengujian ini berdasarkan penadapat dari Indrawan (2019) adalah sebagai berikut :

1. Apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $\text{Sig} < \alpha$ maka :
 - a. H_1 diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan

b. H_0 ditolak karena tidak terdapat pengaruh yang signifikan

2. Apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ atau $\text{Sig} > \alpha$ maka :

a. H_1 ditolak karena tidak terdapat pengaruh yang signifikan

b. H_0 diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan

Berdasarkan keputusan di atas maka hipotesis dalam penelitian yang akan di jawab yaitu sebagai berikut :

1. Apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $\text{Sig} < \alpha$ maka :

H_1 = Terdapat Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemulaan Siswa Kelas II SD Yapis sDoom Kota Sorong

Membaca Pemulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong

2. Apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ atau $\text{Sig} > \alpha$ maka :

H_0 = Terdapat Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

H_1 = Tidak terdapat Pengaruh Media Permainan Terhadap Kemampuan Membaca Pemulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Sorong.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SD Yapis Doom Kota Sorong, yang terletak di Jalan Trikora Kec.Sorong Kepulauan Kota Sorong Provinsi Papua Barat Daya. Berdasarkan populasi tersebut peneliti mengambil sampel pada kelas II SD Yapis Doom dengan jumlah 15 dengan siswa laki-laki dan perempuan. Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posstest design* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04-11 November 2024.

4.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

4.2.1 Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Tes Kemampuan Membaca Permulaan Dan Media Permainan Ular Tangga. Sebelum instrumen diberikan kepada siswa dan di gunakan sekolah terlebih dahulu dikonsultasikan dengan satu professional Judgment yaitu Ibu Selfiani, M.Pd. dosen UNIMUDA Sorong dengan cara dimintai pendapat tentang instrument yang telah disusun oleh peneliti. Ahli tersebut menyatakan bahwa instrument yang telah dibuat tersebut

telah layak digunakan dengan catatan revisi (surat keterangan dan hasil validasi terlampir).

4.2.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang diajukan reliable atau tidak. Dalam Penelitian ini peneliti akan menguji reliabilitas instrument peneliti menggunakan aplikasi SPSS V25.0.

Tabel 4.1. Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.761	5

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap *instrument pretest* menggunakan aplikasi SPSS V25.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrument soal *pretest* sebesar 0,761 nilai yang di dapat ini lebih besar dari *alpha* yaitu 0,6-0,799 dimana $0,761 > (0,6-0,799)$. Dengan demikian instrument *pretest* tersebut telah memenuhi syarat reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.2. Uji Reliabilitas *Postets*

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.403	5

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap *instrument postets* menggunakan aplikasi SPSS V25.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrument soal *postetst* sebesar 0,403 nilai yang di dapat ini lebih besar dari *alpha* yaitu 0,6-0,799 dimana $0,761 > (0,6-0,799)$. Dengan demikian instrument *postest* tersebut telah memenuhi syarat reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

4.3 Teknik Analisi Data

4.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan 0,05. Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS V 25,0 For Windows.

Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Tests of Normal ity			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest (Sebelum Perlakuan)	.941	15	.399
Postets (Sesuda Perlakuan)	.875	15	.070

Berdasarkan hasil SPSS V 25,0 For Windows dapat diperoleh hasil bahwa nilai *Shapiro-Wilk* pada *pretest* statistik 0,941 dengan Sig 0,399 ini berarti data *pretest* tersebut berdistribusi normal karena nilai $\text{sig} > 0,05$ ($0,399 > 0,05$) dan nilai *Shapiro-Wilk* pada *posttest* 0,875 dengan *sig*

0,070 yang berarti data *posttest* berdistribusi normal karena nilai sig > 0,05 (0,070 > 0,05). Sehingga dapat di simpulkan bahwa data Pretest dan Postets berdistribusi normal.

4.4 Uji Hipotesis

4.4.1 Uji T (One Simple T-Test)

Uji hipotesis dilakukan setelah semua data dari hasil penelitian terkumpul. Tujuan dari uji t (*One Simple T-Test*) adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu pembelajaran terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa indonesia siswa SD Yapis Doom Kota Sorong Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa indonesia siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

H_1 = Ada pengaruh media kartu permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa indonesia siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong.

Tabel 4.4 Uji One Sampel t-Test

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Setela Menggunakan Media Permainan Ular Tangga	58.437	15	.000	14.20000	13.6788	14.7212

Berdasarkan keputusan di atas maka hipotesi dalam penelitian yang

1. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai *sig* (2 tailed)

Berdasarkan tabel di 4.4 diketahui bahwa nilai *sig* setelah menggunakan media permainan ular tangga yaitu 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong.

2. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai uji t-tes

Berdasarkan tabel 4.4 uji *one sampel* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 58.437 selanjutnya adalah tahap mencari t_{tabel} dimana t_{tabel} dicari berdasarkan nilai *df* (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai *signifikasi* ($\alpha/2$). Dari data di atas diketahui nilai *df* adalah $n-1$ yaitu $15-1 = 14$ dan nilai $0,05/2 = 1,761$. Nilai tersebut digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t_{tabel} pada distribusi nilai t_{tabel} *statistic* (terlampir), maka nilai t_{tabel} sebesar 1,761.

Berdasarkan data tersebut terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $58,437 > 1,761$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh sebab itu disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terdapat pengaruh media media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran Bahasa dan Sastra yang menyatakan bahwa

belajar Bahasa Indonesia adalah belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu Siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya serta mengembangkan minat dan bakat Siswa (Salawati, 2020:66).

Selain pembelajaran keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), siswa juga sangat membutuhkan sebuah media yang mampu mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Media adalah istilah umum yang dapat mencakup bidang apa saja (Yudhi Munadi, 2013: 8). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Salah satunya adalah Psikologi Jean Piaget mengungkapkan bahwa pertumbuhan kognitif bergerak dari yang kongkret ke yang abstrak. Begitupula perkembangan kemampuan membaca dan menulis. Usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional kongkret.

Oleh karena itu penting bagi siswa SD jika dalam pembelajaran membaca menggunakan media yang kongkrit. Kemampuan baca siswa berawal dari tulisan-tulisan yang kongkret dan yang sering ditemukan di dunia siswa, seperti pada mainan kesukaannya, simbol-simbol pada tempat makanan, serta buku bergambar. Salah satu media yang tepat di gunakan

dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa yaitu media permainan ular tangga. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong . Dengan menggunakan 15 sampel siswa nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai tersebut dapat di artikan bahwa $0,000 < 0,05$, sehingga dapat di simpulkan bahwa pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong sangat berpengaruh.

Sedangkan pada uji ke 2 yang menggunakan Keputusan nilai t_{hitung} yang di dapat sebesar 58.437 dan nilai $t_{tabel} = 1,761$. Dari ke dua nilai tersebut berdasarkan uji ke dua terlihat $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $58,437 > 1,761$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh sebab itu penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh pada kemampuan membaca permulaan siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, hasil analisis hipotesis dan pembahasan penelitian *eksperimen* pada proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

Hasil *SPSS V 25,0 For Windows* dapat diperoleh nilai *sig* setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran yaitu 0,000, sedakan jika bandikan dengan nilai $sig < 0,05$ (Jika lebih besar dari 0,05 makan media yang digunakan berpengaruh terhadap proses pembelajaran). Oleh sebab itu dikatakan media permainan ular tangga mempunyai pengaruh dalam proses pembelajaran bahasa indonesia siswa II SD Yapis Doom Kota Sorong dengan nilai dapat yaitu 0,000 sehingga di tarik Kesimpulan nilai $sig\ 0,000 < 0,05$. Sedangkan pada nilai t_{hitung} yang di dapat sebesar 58.437 dan nilai $t_{tabel} = 1,761$. Dari ke dua nilai tersebut berdasarkan uji one sample test terlihat $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $58,437 > 1,761$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh sebab itu pengguaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang peneliti kemukahkan yaitu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk memperkaya ilmu, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar
2. Dapat Meningkatkan Media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan siswa dapat termotivasi.
3. Dapat Meningkatkan Media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia akan meningkatkan membaca permulaan siswa.
4. Dapat Meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media siswa dapat mengefektifkan waktu pembelajaran Bahasa Indonesia
5. Dapat Peningkatan kemampuan membaca permulaan sebagai sarana bagi guru untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
6. Dapat Menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
7. Dapat Mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif
8. Dapat digunakan sebagai acuan guru bidang studi lain dan diharapkan juga efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran lainnya.

9. Menambah wawasan dan pengalaman peneliti mengenai media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca permulaan pada pelajaran Bahasa Indonesia
10. Mandapatkan fakta bahwa media dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, E. R., Maulidiyah, E. C., & Fitric, R. (2022). Media Ular Tangga Qr Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 73-92.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Dinda, C. (2018). *Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual di Taman Kanak-Kanak Assalam 1 Sukarama Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Dau, M. B. B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas I SDK Tokojaeng. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(9), 665-681.
- DAMANIK, A. T. (2022). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 SD PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 101990 BANGUN PURBA TAHUN AJARAN 2021/2022* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- DELA PUTRI MELANI, M. P. D. (2021). *PENGEMBANGAN INSTRUMEN MEMBACA PERMULAAN BERBASIS MILESTONES PADA SISWA KELAS II MI DATOK SULAIMAN* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO).
- Firawati, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33-50

- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Hidayat, A. A. (2015). *Metode penelitian kesehatan paradigma kuantitatif*. Health Books Publishing
- Hasanudin, C. (2016). Pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media aplikasi bamboomedia bmgames apps pintar membaca sebagai upaya pembentukan karakter siswa sd menghadapi MEA. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Ilmiah, A. R., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI J. Ilm. Kaji. Psikol*, 1(1), 22-29.
- Jannah, R. (2009). Media pembelajaran.
- Juliani, S. (2019). *Pengaruh ukuran perusahaan, leverage, profitabilitas, dan komisaris independen terhadap manajemen pajak dengan indikator tarif pajak efektif: Studi pada perusahaan industri sektor barang konsumsi yang terdaftar dalam BEI periode 2013-2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Khatimah, H. (2021). *Penundaan Pelaksanaan Pembagian Warisan pada Masyarakat Kec. Seunuddon Kab. Aceh Utara (Ditinjau dari Teori 'Urf)* (
- Lestari, Y. D., Urrohmah, A., & AB, J. S. (2023). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Marlena, F. (2019). *Penggunaan Metode SAS (Struktur Analisis Sintetik) dengan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 100 Seluma* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Meha, N., & Hengelina, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6

- Tahun Di Bimba Aiueo Unit Alinda Bekasi Utara. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 21-26.
- Misrutin, E. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Jatikalen Kabupaten Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Nur, A. A. R., Alam, A. R. P., & Anggi, A. (2019). Pengaruh Kemasan Produk Susu Bear Brand Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada PT. Oze Power Switch Di Makassar. *Movere Journal*, 1(2), 111-120
- PALU, D. R. B. B. D. PERBEDAAN TINGKAT KESEGARAN JASMANI SISWA KELAS ATAS..
- Permatasari, A. (2021). Pengaruh Pemeriksaan Pajak, Keadilan Pajak, Tax Morale Dan Crime Perception Terhadap Tax Evasion.
- Putri, S. N. A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Tk Islam Khairaummah. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1).
- Prasetyo, H. B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 1 Gondosuli. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 1(2).
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1545-1550.
- Rohmatulloh, E. N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISKURSUS MULTY REPRESENTACY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTs DARUNNAJAH NGORO JOMBANG. *Jurnal Pend Matematika*.
- Ruanto B, A. (2021). *Telaah Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Prambon Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62-68.
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1576-1581.
- Sari, E. R., Kurniaman, O., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125-138.
- Sari, E. S. M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn II Ringinpitu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(3), 277-284.
- SETYANINGSIH, S. D. (2022). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B Di Tk Fatima Geluran* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI ADIBUANA SURABAYA).
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 1, 68-70.s
- Sudrartono, T. (2020). Pengaruh Strategi Bauran Pemasaran Terhadap Perkembangan Ukm Di Dinas Koperasi Usaha Kecil Dan Menengah Kabupaten Bandung. *Eco-Iqtishodi: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 2(1), 59-74.

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
SD YAPIS DOOM
DISTRIK SORONG KEPULAUAN**

No. 209, Kel. Dum Timur, Kec. Sorong Kepulauan, Kode Pos. 98413
Email : sdyapisdoom@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.1/0020/SDYAPISDOOM/XI/2024

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa .

Nama : ALIFA RIMOSAN
Nim : 148620620005
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : PGSD

Benar – benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom** , dari tanggal 04 – 11 November 2024.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Disyahkan pada 11 November 2024
Kepala SD YAPIS DOOM

Nazmi Bachmid .S.Pd
NIP.39841211 200909 2 001

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



Nomor : 217/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2024

Sorong, 02 November 2024

Lamp. : -

Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Kepada Yth.
Kepala SD Yapis Doom Kota Sorong
Di
Tempat

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Alifa Rimosan
NIM : 148620620005
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 04 - 11 November 2024.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,



Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;

www.fabio.unimudasorong.ac.id

PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD



Lampiran 3 Lembar Validasi

UNIMUDA
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARAHAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 81 Marlyat Pontal, Alorox, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

Nomor : 058/1.3.AU/PSD/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Kesiapan Menjadi Expert Judgment

Kepada Yth.
Selfiani, M.Pd.
Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, FABIO, UNIMUDA Sorong
Di,
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,
Sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya:
Nama : Alifa Rimosan
NIM : 148620620005
Judul Penelitian : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong

Memohon dengan sangat kesediaan Bapak/Ibu sebagai *Expert Judgment* untuk memvalidasi instrument penelitian berupa Observasi, Instrumen Tes, RPP dan LKPD.
Demikian permohonan ini saya sampaikan atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pemohon,

Alifa Rimosan
NIM.148620620005

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Asrul, M.Pd.
NIDN.1413069201

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD

Desti Rahayu, M. Pd.
NIDN. 1405129101

FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Berkas & Dokumentasi & Riset & Pembelajaran & Kewarganegaraan

<https://pgsd.unimudasorong.ac.id> PROGRAM STUDI:
Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

UNIMUDA
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARAHAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 81 Marlyat Pontal, Alorox, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama : SELFIANI, M.Pd
NIP/NIDN : 1401019301
Jabatan Fungsional : ASISTEN AHLI
Unit Kerja : PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:
Nama : ALIFA RIMOSAN
NIM : 148620620005

Berupa :
☐ Media pembelajaran
☐ Modul atau bahan ajar
☐ Model Pembelajaran
☐ Instrumen penelitian
☒ Lain-lain :

Dengan judul :
Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong

Keputusan hasil validasi adalah : **Sangat Baik/Baik/Cukup Baik**
Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,

Desti Rahayu, M. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong, 02 November 2024
Validator,

Selfiani, M. Pd.
NIP/NIDN. 1401019301

Keterangan:
1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
2) Coret yang tidak perlu *)

<https://pgsd.unimudasorong.ac.id> PROGRAM STUDI:
Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Berkas & Dokumentasi & Riset & Pembelajaran & Kewarganegaraan

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Yapis DOOM Kota Sorong
 Kelas / Semester : II/ I
 Tema : Kebersamaan
 Subtema : Kebersamaan di Sekolah
 Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Memahami kemampuan membaca dan menulis suku kata dan kalimat sederhana mengenai permainan ular tangga

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

a. Kompetensi Dasar

Menjelaskan cara membaca dan menulis suku kata dan merangkai suku kata sederhana mengenai permainan ular tangga di sekolah

b. Indikator

1. Siswa menulis tentang kebersamaan bermain permainan ular tangga di sekolah
2. Siswa membacakan huruf yang ada dalam permainan ular tangga untuk melatih kebersamaan di sekolah

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu membacakan isi dari media permainan ular tangga dan melatih kekompakan, kebersamaan di sekolah
2. Siswa mampu membacakan huruf yang ada dalam permainan ular tangga untuk melatih kebersamaan di sekolah

D. Materi Pembelajaran

Membaca permulaan dengan menggunakan media permainan ular tangga

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menyiapkan dan menyawali kegiatan pembelajaran dengan menyapa anak-anak 5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.	10 menit
Inti	1. Guru mengajak siswa mengenal huruf abjad dari a sampai z dengan menyanyikan lagu alfabet bersama. 2. Terlebih dahulu siswa diatur pola duduknya sehingga menarik untuk dilihat, lalu bentuk juga beberapa kelompok didalamnya. 3. Guru meletakkan media permainan ular tangga di tengah-tengah lalu para siswa dengan kelompok masing-masing mengelilingi permainan ular tangga tersebut. 4. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk melemparkan dadu secara bergantian . 5. Ketika kelompok tersebut sudah mendapatkan nomor dari	100 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dadu yang dilempar salah satu siswa dari kelompok melangkah sesuai dengan nomor yang ditemukan. 6. Guru menyuruh siswa melafalkan huruf, membaca huruf yang ditemukan sesuai dengan nomor yang ditemukan. 7. Setelah itu guru menyuruh siswa merangkai huruf menjadi suku kata dan merangkai suku kata menjadi kata. 8. Guru menulis suku kata yang didapatkan oleh siswa. 9. Siswa disuruh melafalkan huruf dan siswa diarahkan untuk bisa membaca huruf yang ada dalam media permainan ular tangga. 10. Semua siswa mendapat giliran untuk tampil ke depan kelas dengan kelompok masing-masing. 11. Guru membagikan LKPD tentang media permainan permainan ular tangga kepada siswa. 12. Siswa mengerjakan LKPD tentang media permainan ular tangga	
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Menyiapkan diri (guru menyampaikan beberapa nasihat) dan berdoa sebelum pulang	15 menit

G.SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Alat

- Media Permainan Ular Tangga
- LKPD Permainan Ular Tangga untuk membaca Pemulaan

❖ Sumber Belajar

Bupena Buku Penilaian Tema Kebersamaan dan Tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan jilid 2D untuk SD/MI Kelas II.

H. PENILAIAN

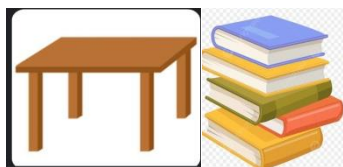
- Lafal
- Membaca huruf
- Merangkai suku kata
- Merangkai kata

Lampiran 5 Soal Tes

Nama :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : II (DUA)
 Hari/ Tanggal :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar

- 1) Sebutkan dan lafalkan huruf dibawah ini
 - a. A-M dan dilanjutkan
 - b. N-Z
- 2) Bacalah huruf dibawah ini dengan benar
 - a.L-e-m-a-r-i
 - b.B-u-k-u
- 3) Rangkailah kata dibawah ini sesuai gambar



- a. E-j-m-a
 - b. U-k-u-b
- 4) Merangkai kata dengan kalimat yang benar
 - a.Dika, Makan, buah
 - b.Ibu, masak, nasi

Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD
BAHASA INDONESIA

NAMA: _____
KELOMPOK: _____

SAMBUNGLAH NAMA HURUF YANG HILANG

P _ _ _	M _ _ A	B U _ _
K U _ _ I	P _ P _ N	S _ _ D _ L
P _ _ G _ P _ S	P _ N _ _ L	P _ _ A _ _ S
J _ _	T _ _	_ O L _

1. BOLA
2. TAS
3. JAM
4. KURSI
5. PAPAN TULIS
6. SPIDOL
7. PENGGARIS
8. PENSIL
9. PENGHAPUS
10. PENA
11. MEJA
12. BUKU

4 dari 4

SUSUNLAH ABJAD YANG HILANG

A	B	C
D	E	F
G	H	I
J	K	L
M	N	O
P	Q	R
S	T	U
V	W	X
Y	Z	

MERANGKAI KATA SESUAI GAMBAR

U-G-N-B-A	A-T-S	C-N-I-G-N-U-R-E-P
T-U-A-R-E-S	U-K-U-B	A-N-P-E
P-A-U-S	A-J-M-E	I-A-R-E-M-L
E-B-L	J-M-A	E-S-N-L-I-P

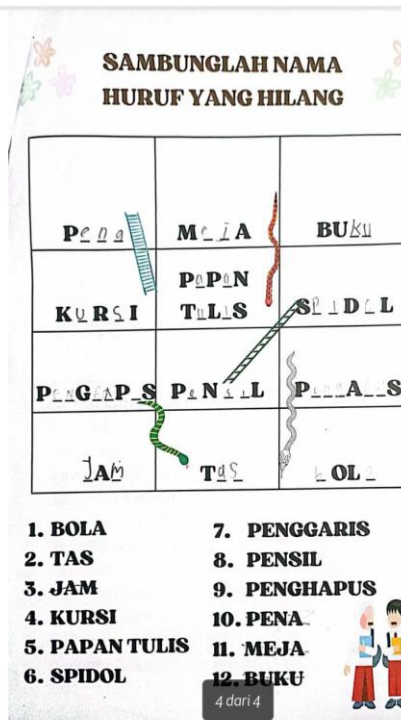
1. Bunga
2. Tas
3. Kursi
4. Sepatu
5. Buku
6. Pena
7. Sapu
8. Meja
9. Penghapus
10. Beker
11. Jam
12. Pensil



Dipindai dengan CamScanner



Dipindai dengan CamScanner



Dipindai dengan CamScanner



Dipindai dengan CamScanner



**SAMBUNGLAH NAMA
HURUF YANG HILANG**

P _ _ _	M _ _ A	B U _ _
K _ R _ I	P _ P _ N	S _ _ D _ L
P _ G _ P _ S	P _ N _ _ L	P _ _ _ A _ _ S
_ A _	T _ _	_ O L _

1. BOLA
2. TAS
3. JAM
4. KURSI
5. PAPAN TULIS
6. SPIDOL
7. PENGGARIS
8. PENSIL
9. PENGHAPUS
10. PENA
11. MEJA
12. BUKU

SUSUNLAH ABJAD YANG HILANG

A	B	C
D	E	F
G		I
	K	L
M		O
P	Q	R
S		U
	W	X
Y	Z	

**MERANGKAI KATA
SESUAI GAMBAR**

U-G-N-B-A	A-T-S	E-N-I-G-N-U-R-E-P
T-U-A-R-E-S	U-K-U-B	A-N-P-E
P-A-U-S	A-J-M-E	I-A-R-E-M-L
E-B-L	J-M-A	U-K-U-B
		E-S-N-L-I-P

1. Bunga
2. Tas
3. Papan Tulis
4. Sepatu
5. Buku
6. Pena
7. Sapu
8. Jam
9. Lemari
10. Bus
11. Jam
12. Pensil

Lampiran 6 Lembar Tes Kemampuan Membaca Permulaan (Pretest)

Pretest : Se belum menggunakan media

Aspek yang di Amati																			
No	Nama Siswa	Lafal				Membaca huruf				Merangkai suku kata				Merangkai kata				Jumlah	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	AM	✓				✓					✓					✓		15	
2	AM	✓						✓					✓		✓			10	
3	AHW		✓					✓				✓				✓		10	
4	Avf			✓				✓				✓				✓		9	
5	AKM				✓				✓				✓				✓	5	
6	Ahh		✓						✓			✓					✓	0	
7	arH)		✓					✓				✓					✓	9	
8	gy		✓						✓				✓			✓		8	
9	hfr	✓						✓				✓					✓	10	
10	tia			✓					✓			✓					✓	7	
11	jua				✓					✓		✓					✓	5	
12	kh			✓				✓					✓				✓	7	
13	mbm			✓					✓			✓				✓		7	
14	man		✓					✓	✓			✓			✓			10	
15	pay			✓				✓				✓				✓		9	

Lampiran 7 Lembar Tes Kemampuan Membaca Permulaan (Postests)

Postest : Sudah menggunakan media

No	Nama Siswa	Aspek yang di Amati																Jumlah
		Lafal				Membaca huruf				Merangkai suku kata				Merangkai kata				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Ahn	✓				✓				✓				✓				14
2	Abn	✓				✓					✓			✓				14
3	Ahu		✓				✓			✓				✓				12
4	Avf		✓			✓				✓				✓				14
5	Akn		✓			✓				✓				✓				13
6	Ahh	✓				✓				✓				✓				14
7	nm	✓				✓				✓				✓				14
8	gy	✓				✓				✓				✓				15
9	HVS	✓				✓				✓				✓				14
10	Ha	✓					✓			✓				✓				14
11	Jua	✓					✓			✓				✓				15
12	Kk	✓					✓			✓				✓				15
13	Mhm	✓					✓			✓				✓				14
14	Mam	✓				✓				✓				✓				16
15	Pzy	✓				✓				✓				✓				15

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas Validator

Nama : **SULISTIYAH, M.Pd.**
 NIDN : **1901019501**
 Jabatan : **ASISTEN AHLI**

Tujuan

Instrumen ini bertujuan untuk mengukur validasi "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Yapis Doom Kota Sorong" dalam aspek media.
 Petunjuk Pengisian:

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga pada kolom yang disediakan dengan menggunakan tanda (✓) dengan skor penilaian.
 Skor 1: tidak layak
 Skor 2: kurang layak
 Skor 3: cukup layak
 Skor 4: layak
 Skor 5: sangat layak
- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk menuliskan saran dan perbaikan pada kolom komentar / saran yang disediakan.

No	Indikator	Nilai Skor				
1.	Aspek Desain Sampul	1	2	3	4	5
	a. Media menampilkan sampul yang berwarna dan menarik					✓
	b. Sampul media menggunakan perpaduan warna yang menarik					✓
	c. Sampul media menggunakan huruf yang jelas sehingga mudah dibaca					✓
	d. Tataletak gambar pada sampul media menarik perhatian pembaca					✓
2.	Aspek Materi Pembelajaran					
	a. Susunan materi dalam permainan sesuai					✓

	b. Media didesain dengan kreatif dan menarik minat baca				✓	
	c. Gambar pada media relevan				✓	
	d. Spasi antara baris dan paragraph				✓	
3.	Aspek penggunaan Bahasa					
	a. Media menggunakan ejaan bahasa yang disempurnakan					✓
	b. Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik					✓
4.	Aspek komunikatif					
	Media dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan					✓
Skor Keseluruhan		52				
Skor rata-rata		80,15				

Penilaian Indikator

Skor	Kategori	Kesimpulan
80% > 89%	Sangat valid	Dapat di gunakan tanpa revisi ✓
70% > 79%	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit eevisi
60% > 69%	Cukuo valid	Dapat digunakan dengan cukup revisi
50% > 59%	Kurang valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
< 50%	Tidak valid	Media belum dapat digunakan

Saran dan Komentar

.....

.....

.....

Kesimpulan

Mohon lingkari sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu :

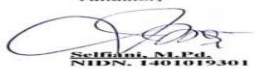
☒ 1. Layak untuk digunakan (LD)

☐ 2. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran (LDR)

☐ 3. Tidak layak untuk digunakan (TLT)

Sorong, 02.7.9..... 2024

Validator,



Sidiq, M.Pd.
NIDN. 1401019301

Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen Pre-test dan Post-test

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRE-TEST DAN POST-TEST

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk memperoleh penilaian Bapak / Ibu / Saudara terhadap tes yang telah saya buat.

B. PETUNJUK

- Untuk memberikan penilaian terhadap format instrument tes siswa Bapak / Ibu / Saudara cukup memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sediakan.
- Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti.
1= Kurang valid
2= Cukup valid
3= Valid
4= Sangat valid

No	Aspek yang diganti	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan Inti				✓
	a. Kejelasan setiap butir soal				✓
	b. Kejelasan petunjuk soal				✓
2.	Ketepatan Isi				
	a. Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan anak			✓	
	b. Keterampilan bentuk soal dengan kompetensi dasar			✓	
3.	Relevansi				✓
	a. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓
4.	Kevalidan Isi				
	a. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar				✓
5.	Tidak ada bias				
	a. Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap				✓
6.	Ketepatan Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
	b. Bahasa yang digunakan efektif			✓	

c. Penulisan sesuai dengan EYD			✓	
Skor			12	20
Skor Keseluruhan		40		
Skor Rata-rata				

C. Komentar dan saran perbaikan

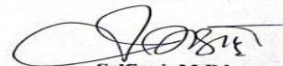
Kalimat yang digunakan belum efektif. Sebaiknya pertanyaan disusun dengan efektif dan sesuai perkembangan anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, nilai dan skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar observasi siswa ini :

- Dapat menggunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan tanpa revisi
- 3** Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Sorong, 02.11.2024
Validator,


Setiani, M.Pd.
NIDN. 1401019301

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Pretest



Dokumentasi Posttest

Lampiran 11 Lembar Tabulasi Pretest dan Posttests

Sebelum Menggunakan Media (Pretes)

No	Inisial	Aspek Yang Di Amati				Jumlah
		Lafal	Membaca Huruf	Merangkai Suku Kata	Merangkai Kata	
1	AM	4	4	3	2	13
2	ADM	4	2	1	3	10
3	AHW	3	3	2	2	10
4	AVF	2	3	2	2	9
5	AKM	1	2	1	1	5
6	AHH	3	2	2	1	8
7	ARM	3	3	2	1	9
8	GY	3	2	1	2	8
9	HFS	4	3	2	1	10
10	HA	2	2	2	1	7
11	JUA	1	1	2	1	5
12	KK	2	3	1	1	7
13	MHM	2	1	2	2	7
14	MAM	3	2	2	3	10
15	PZY	2	3	2	2	9

Sesudah Menggunakan Media (Pretes)

No	Inisial	Aspek Yang Di Amati				Jumlah
		Lafal	Membaca Huruf	Merangkai Suku Kata	Merangkai Kata	
1	AM	4	4	3	3	14
2	ADM	4	4	2	4	14
3	AHW	3	3	3	3	12
4	AVF	3	4	3	4	14
5	AKM	3	4	3	3	13
6	AHH	4	4	3	3	14
7	ARM	4	4	3	3	14
8	GY	4	4	3	4	15
9	HFS	4	4	3	3	14
10	HA	4	2	4	4	14
11	JUA	4	3	4	4	15
12	KK	4	3	4	4	15
13	MHM	4	2	4	4	14
14	MAM	4	4	4	3	16
15	PZY	4	4	3	4	15

Lampiran 12 Lembar t-tabe

α untuk uji dua pihak (two test)						
	0,5	0,20	0,10	0,05	0,02	0,0
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
Df	0,2	0,10	0,05	0,025	0,01	0,0
1	1,000	3,078	6,314	12,708	31,821	63,65
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	7
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	9,925
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	5,841
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,604
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	4,032
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	4,707
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,499
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,355
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,250
11		1,363	1,796	2,201	2,718	3,169
12		1,356	1,782	2,179	2,681	3,106
13		1,350	1,771	2,160	2,650	3,055
14		1,345	1,761	2,145	2,624	3,012
15		1,341	1,753	2,131	2,602	2,97
16		1,337	1,746	2,120	2,583	
17		1,333	1,740	2,110	2,567	
18		1,330	1,734	2,101	2,552	
19		1,328	1,729	2,093	2,539	
20		1,325	1,725	2,086	2,528	
21		1,323	1,721	2,080	2,518	

Lampiran 13 Hasil Reliability Posttest

Reliability

Notes		
Output Created		01-DEC-2024 10:03:00
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.16

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	14.3333	11.524	.769	.647
VAR00002	14.5333	13.410	.584	.715
VAR00003	15.1333	15.552	.401	.768
VAR00004	15.2667	14.924	.392	.763
VAR00005	8.4667	4.410	1.000	.579

Lampiran 14 Lembar Reliability Pretest

Reliability

Notes		
Output Created		01-DEC-2024 10:03:00
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.16

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	14.3333	11.524	.769	.647
VAR00002	14.5333	13.410	.584	.715
VAR00003	15.1333	15.552	.401	.768
VAR00004	15.2667	14.924	.392	.763
VAR00005	8.4667	4.410	1.000	.579

Lampiran 15 Lembar Uji Normalitas**Notes**

Output Created		01-DEC-2024 10:30:22
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.

Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Postets /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:12.06
	Elapsed Time	00:02:58.70

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest (Sebelum Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Postets (Sesuda Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

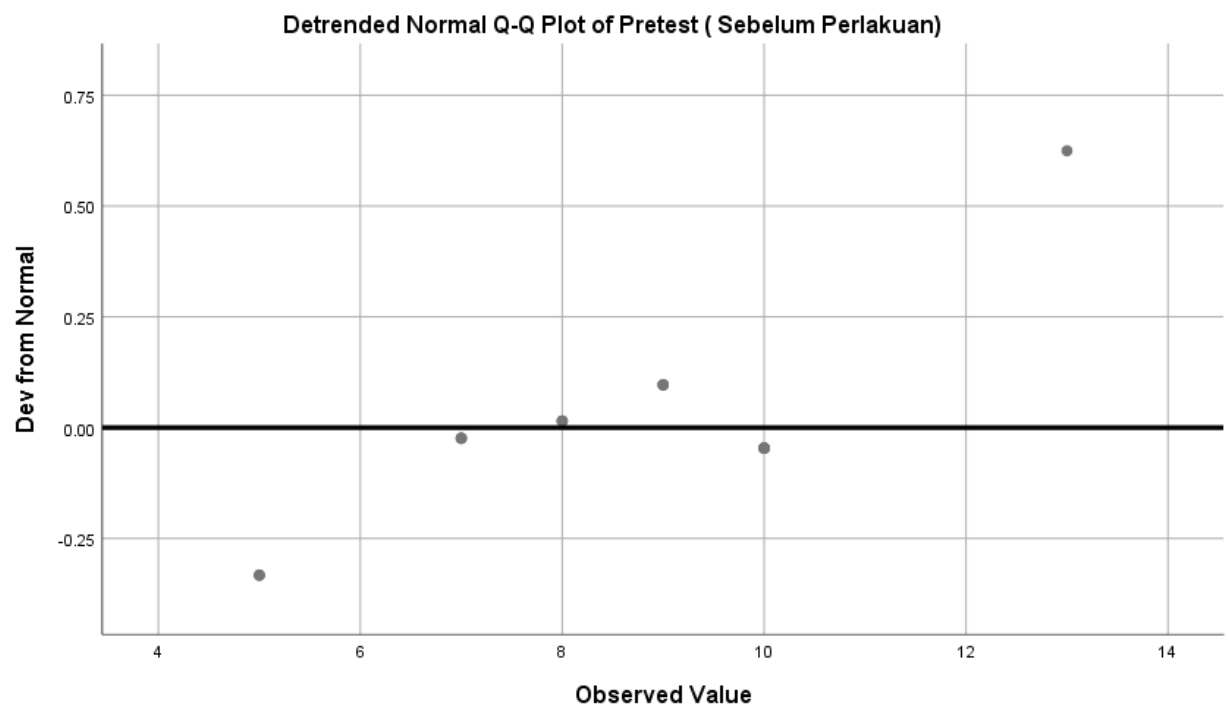
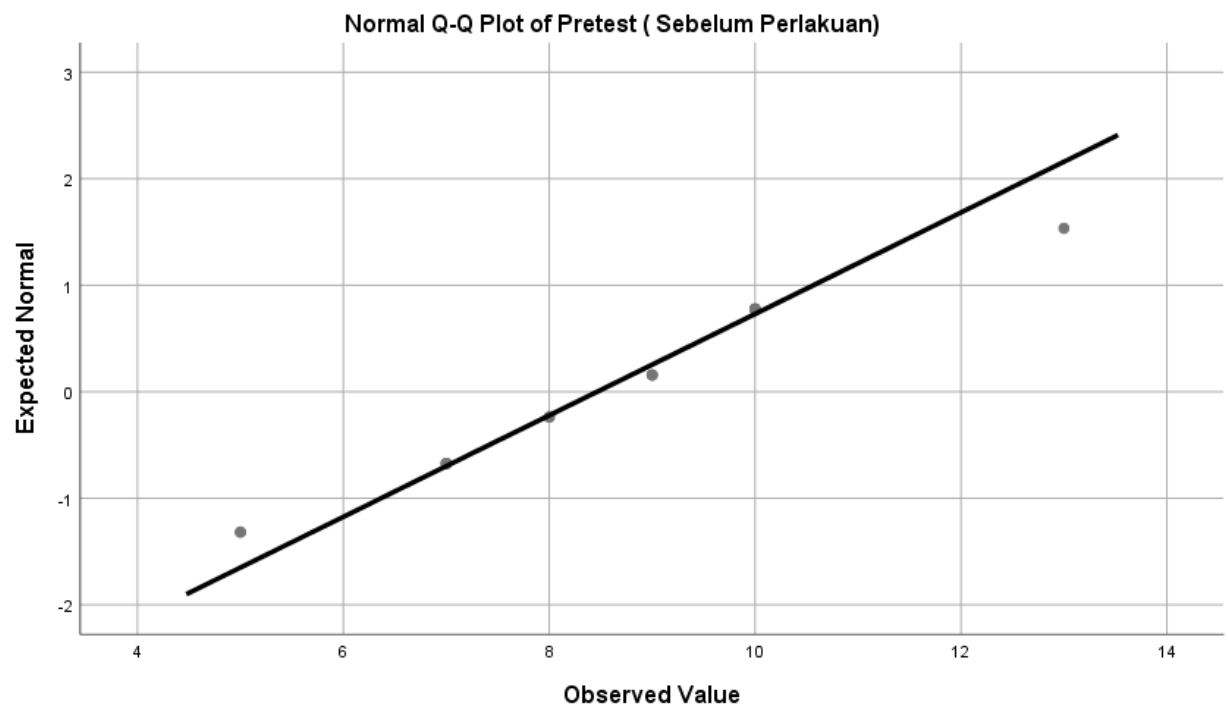
Descriptives

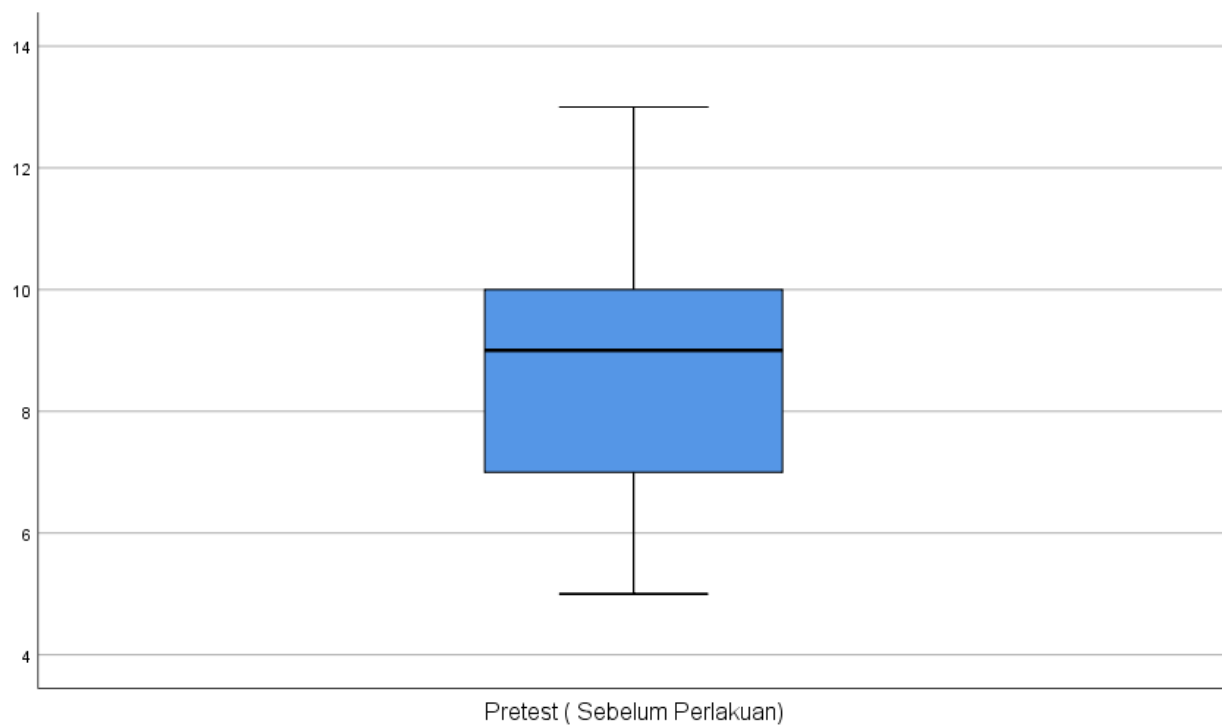
		Statistic	Std. Error
Pretest (Sebelum Perlakuan)	Mean	8.47	.542
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.30
		Upper Bound	9.63
	5% Trimmed Mean	8.41	
	Median	9.00	
	Variance	4.410	
	Std. Deviation	2.100	
	Minimum	5	

	Maximum	13	
	Range	8	
	Interquartile Range	3	
	Skewness	.134	.580
	Kurtosis	.456	1.121
Postets (Sesuda Perlakuan)	Mean	14.20	.243
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.68
		Upper Bound	14.72
	5% Trimmed Mean	14.22	
	Median	14.00	
	Variance	.886	
	Std. Deviation	.941	
	Minimum	12	
	Maximum	16	
	Range	4	
	Interquartile Range	1	
	Skewness	-.451	.580
	Kurtosis	1.504	1.121

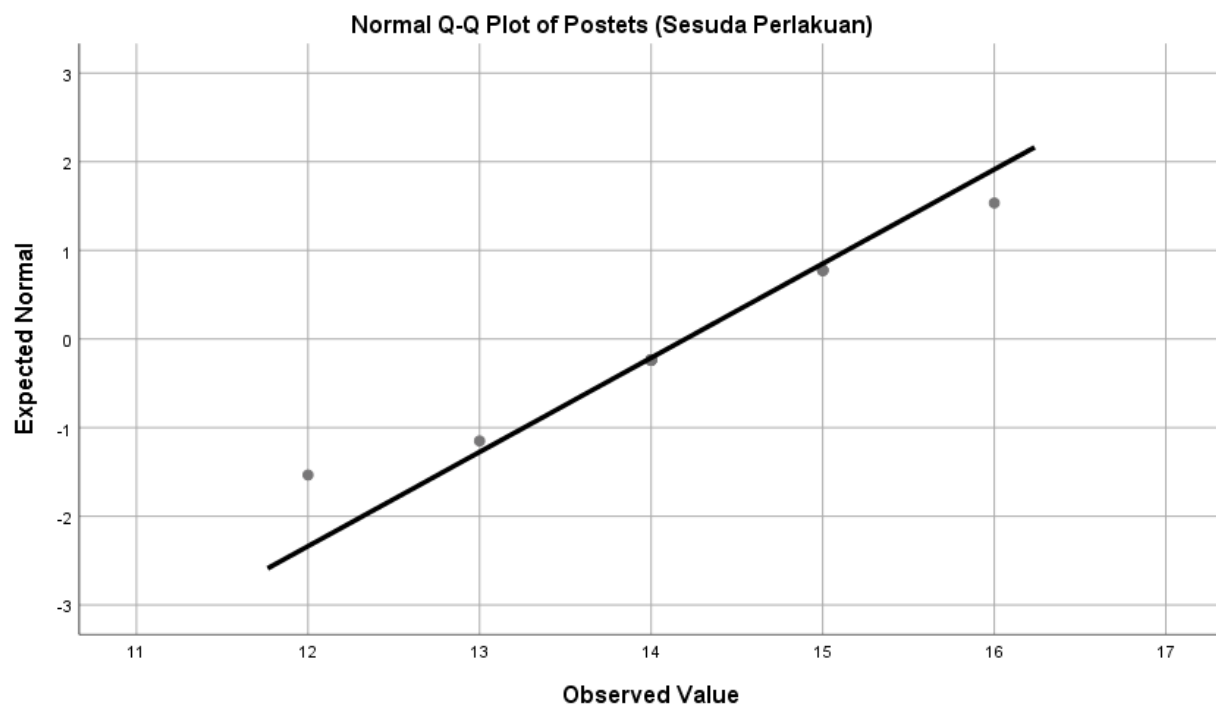
	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest (Sebelum Perlakuan)	.166	15	.200 [*]	.941	15	.399
Postets (Sesuda Perlakuan)	.283	15	.002	.875	15	.070

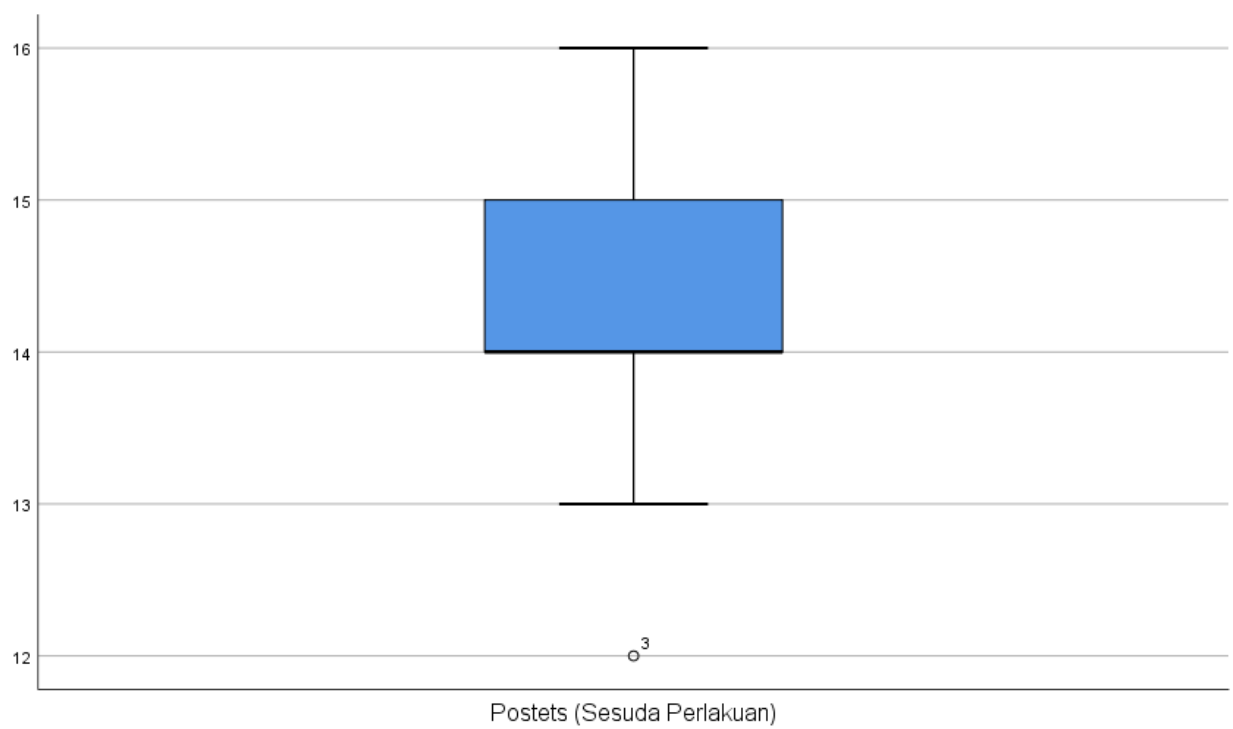
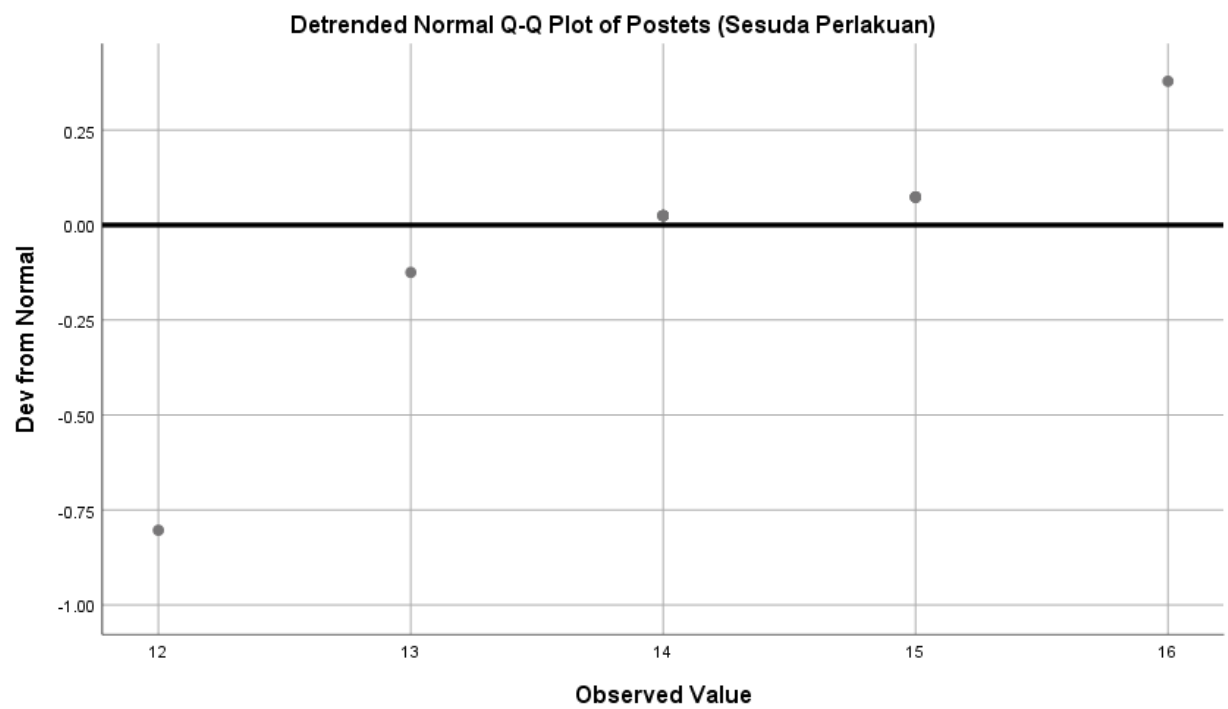
Pretest (Sebelum Perlakuan)





Postets (Sesuda Perlakuan)





Explore

Notes		
Output Created		01-DEC-2024 10:33:21
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Postets /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:04.89
	Elapsed Time	00:00:06.25

Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest (Sebelum Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Postets (Sesuda Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
----------------------------	----	--------	---	------	----	--------

Descriptives

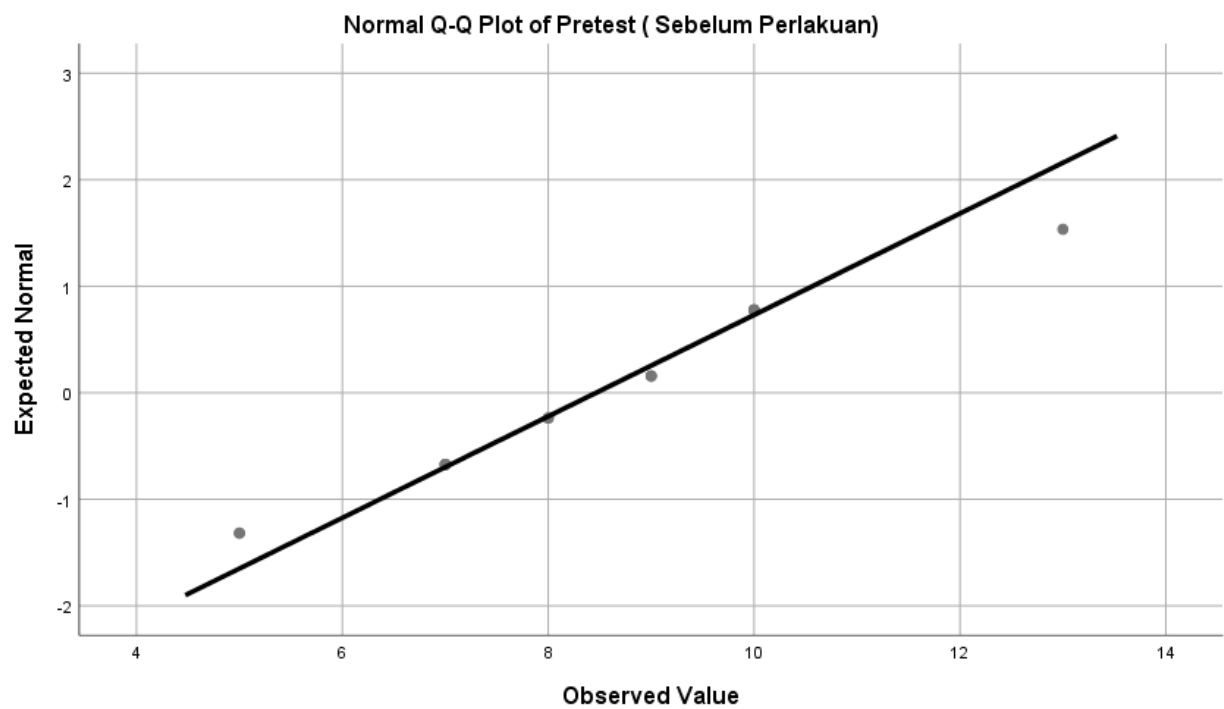
			Statistic	Std. Error
Pretest (Sebelum Perlakuan)	Mean		8.47	.542
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.30	
		Upper Bound	9.63	
	5% Trimmed Mean		8.41	
	Median		9.00	
	Variance		4.410	
	Std. Deviation		2.100	
	Minimum		5	
	Maximum		13	
	Range		8	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		.134	.580
	Kurtosis		.456	1.121
Postets (Sesuda Perlakuan)	Mean		14.20	.243
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.68	
		Upper Bound	14.72	
	5% Trimmed Mean		14.22	
	Median		14.00	
	Variance		.886	
	Std. Deviation		.941	
	Minimum		12	
	Maximum		16	
	Range		4	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.451	.580
	Kurtosis		1.504	1.121

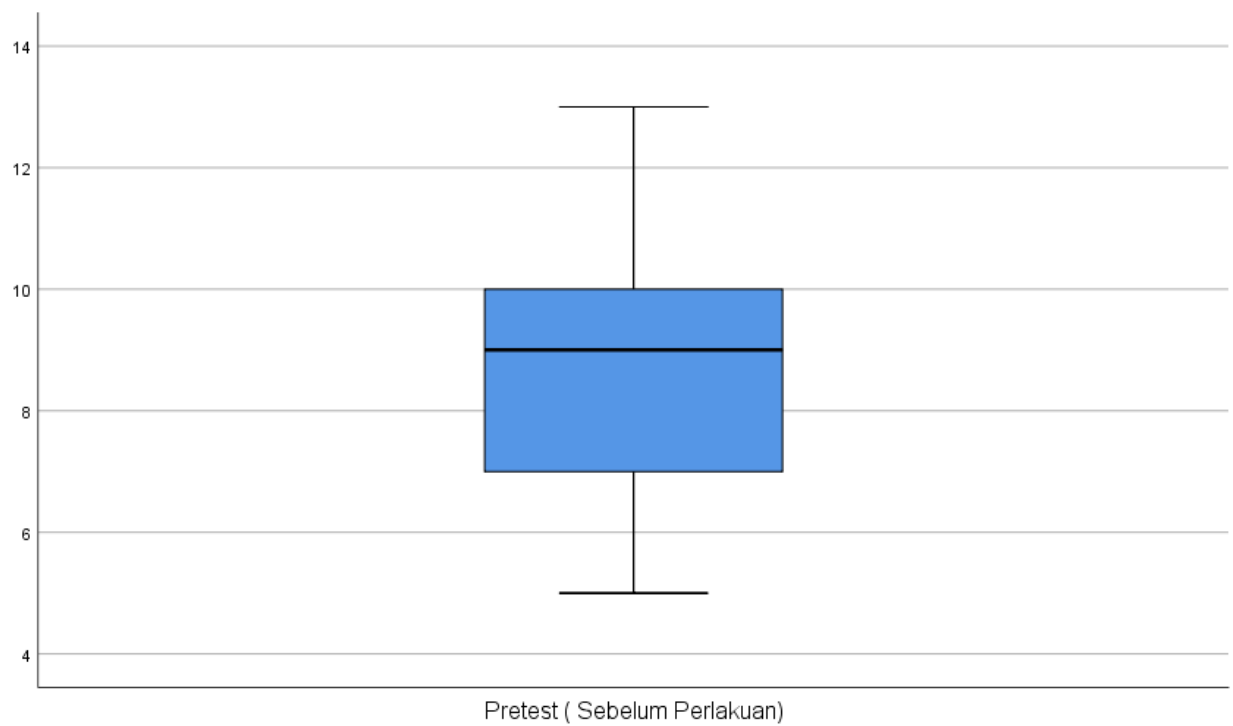
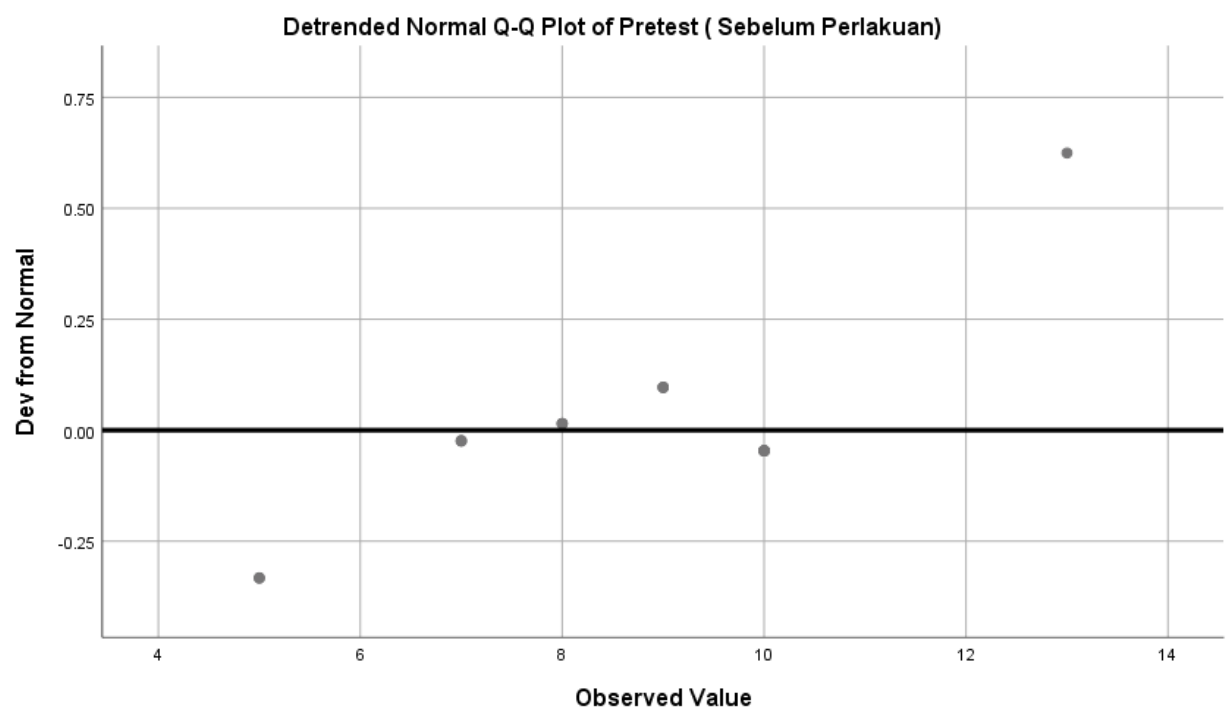
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest (Sebelum Perlakuan)	.166	15	.200*	.941	15	.399

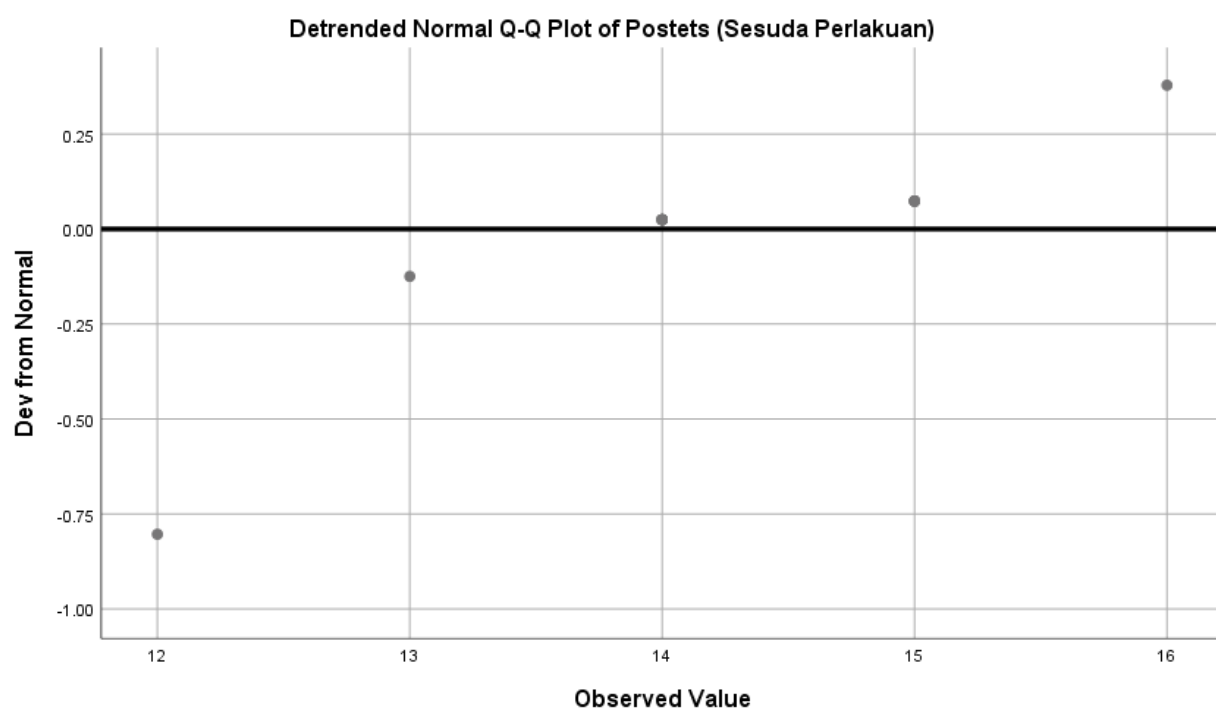
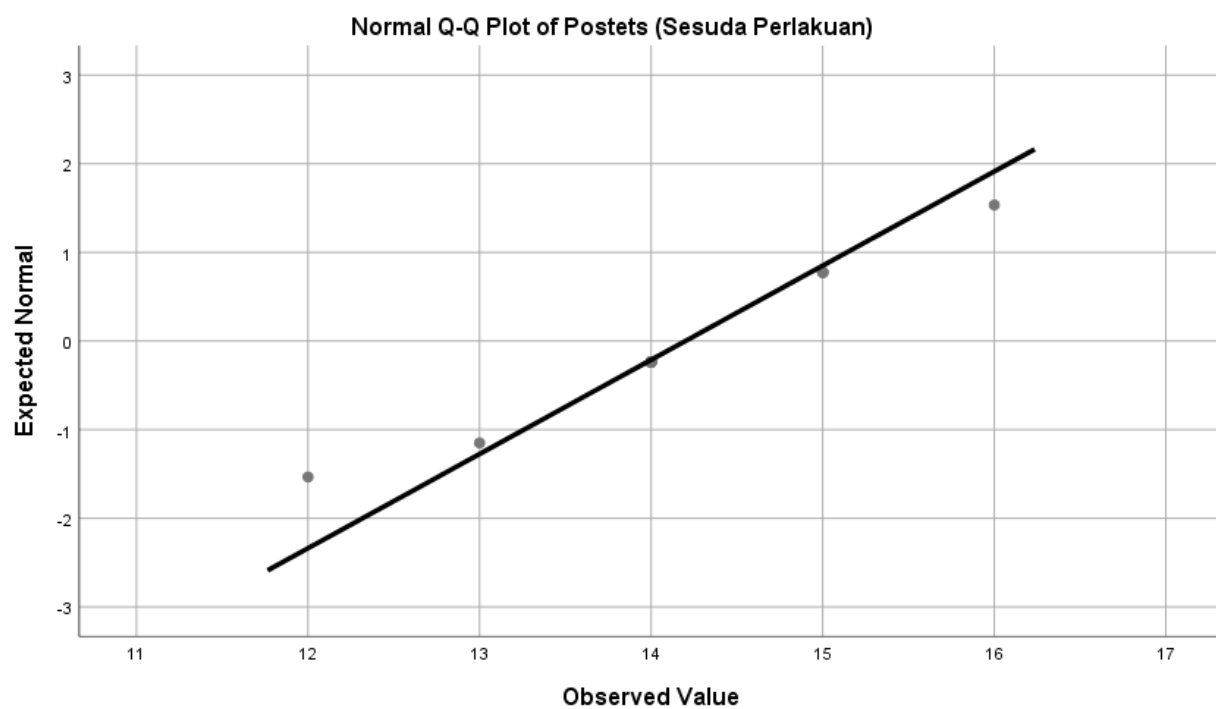
Postests (Sesuda Perlakuan)	.283	15	.002	.875	15	.070
-----------------------------	------	----	------	------	----	------

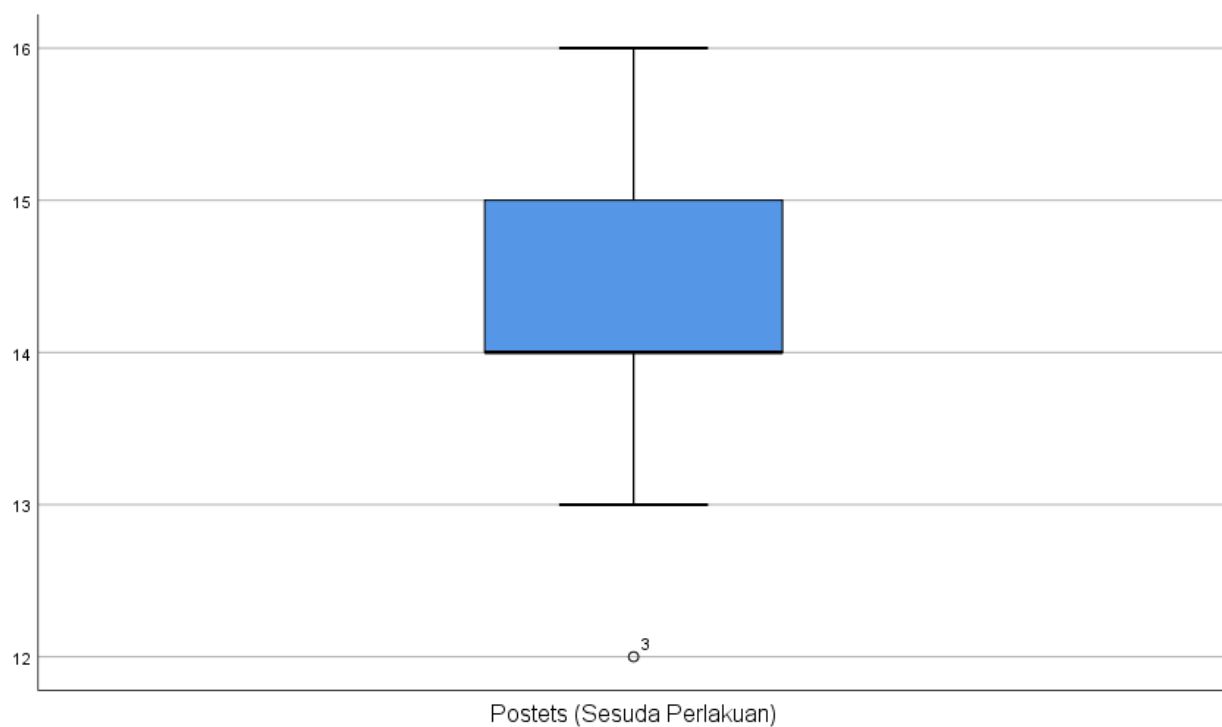
Pretest (Sebelum Perlakuan)





Postets (Sesuda Perlakuan)





Notes

Output Created		01-DEC-2024 10:33:27
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.

Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Postets /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:04.83
	Elapsed Time	00:00:11.96

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest (Sebelum Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Postets (Sesuda Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

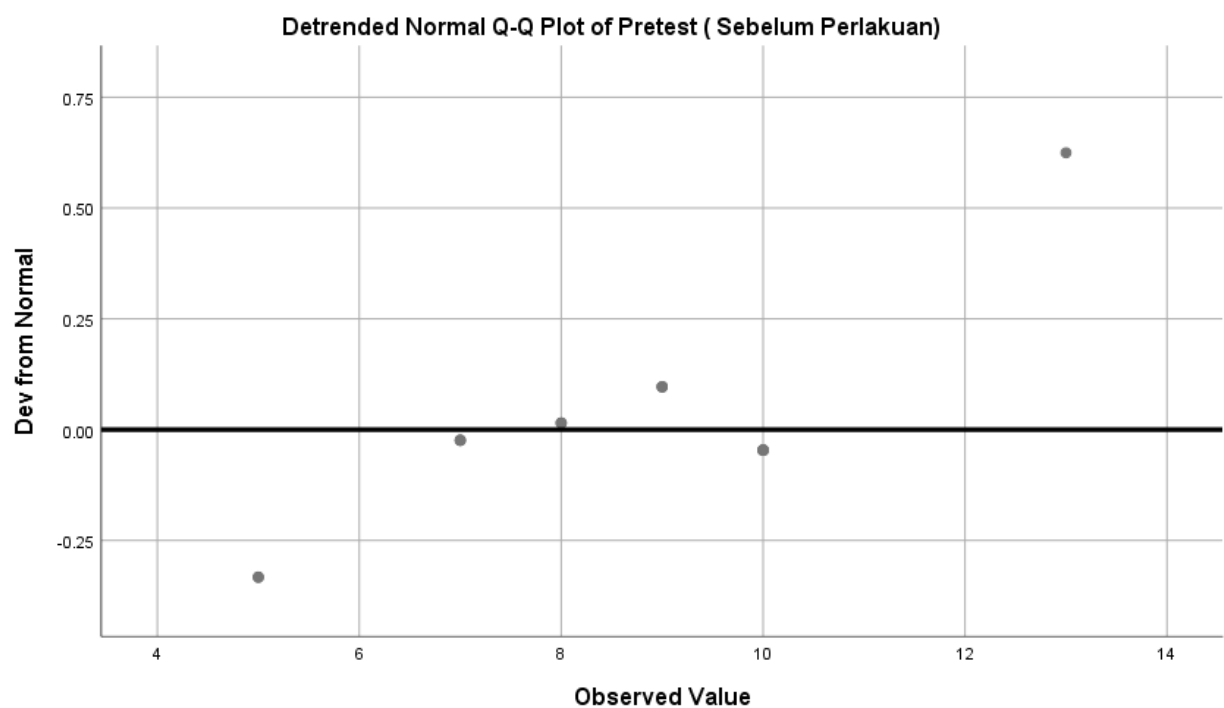
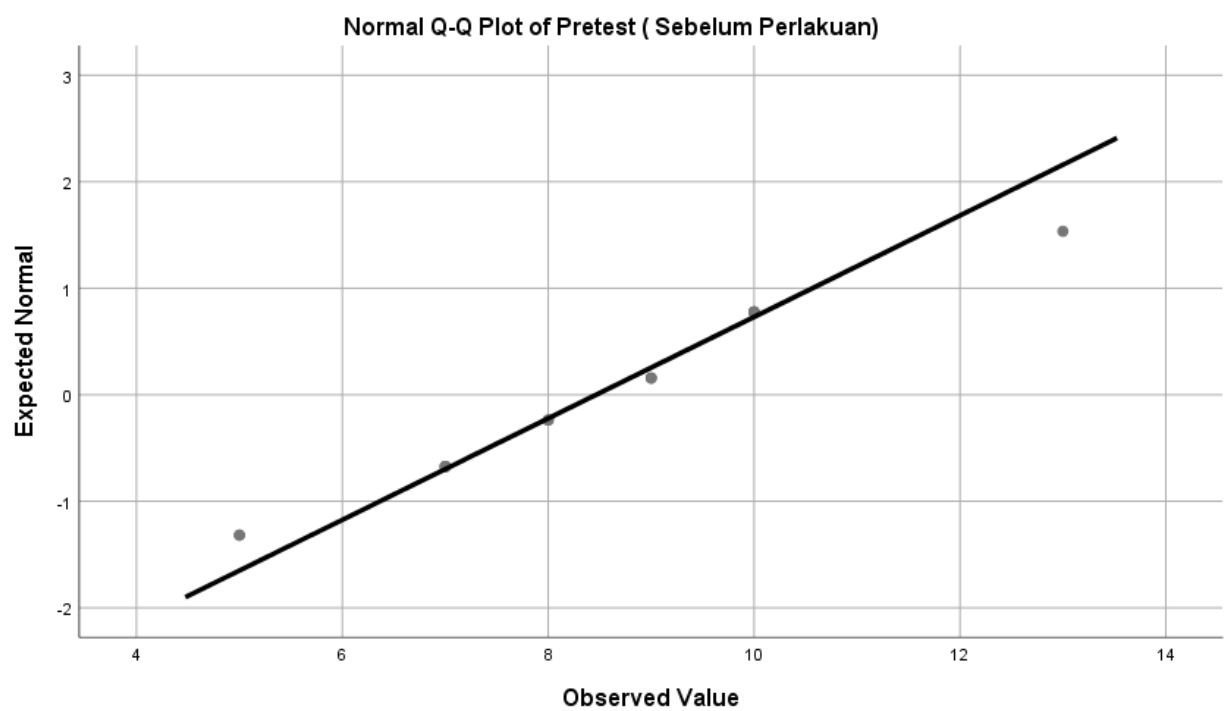
Descriptives

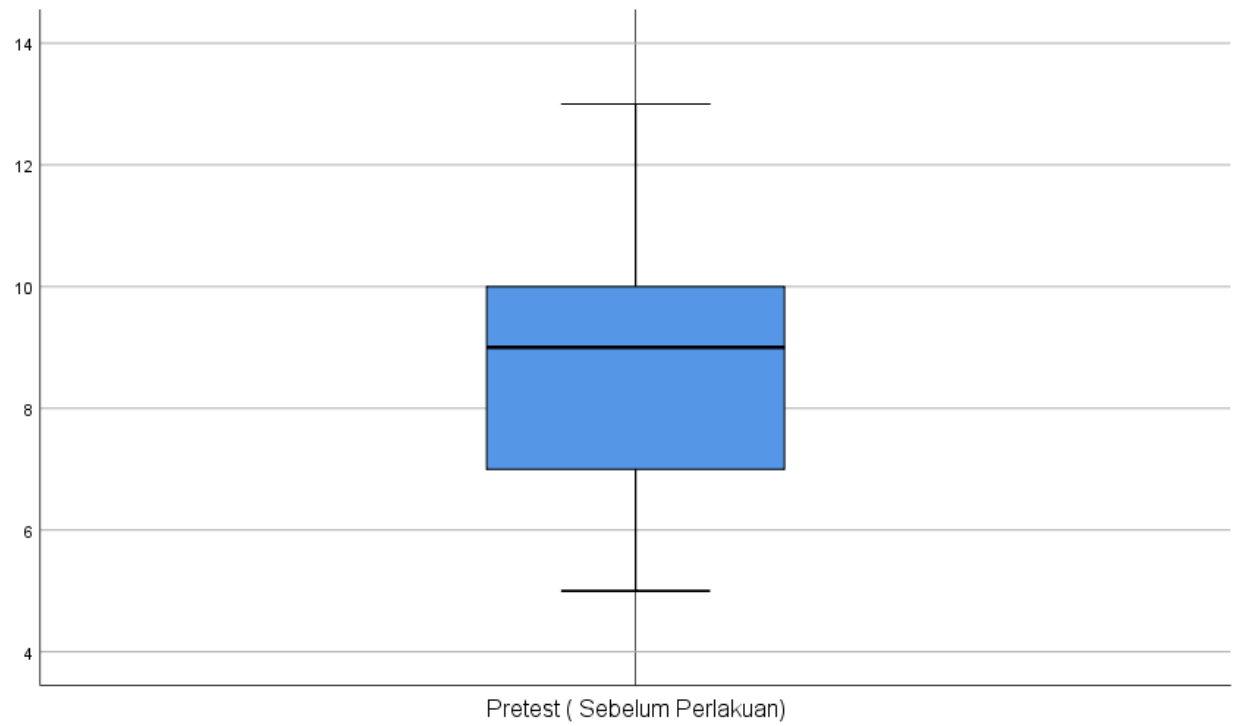
			Statistic	Std. Error
Pretest (Sebelum Perlakuan)	Mean		8.47	.542
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.30	
		Upper Bound	9.63	
	5% Trimmed Mean		8.41	
	Median		9.00	
	Variance		4.410	
	Std. Deviation		2.100	
	Minimum		5	
	Maximum		13	
	Range		8	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		.134	.580
	Kurtosis		.456	1.121

Postets (Sesuda Perlakuan)	Mean		14.20	.243
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.68	
		Upper Bound	14.72	
	5% Trimmed Mean		14.22	
	Median		14.00	
	Variance		.886	
	Std. Deviation		.941	
	Minimum		12	
	Maximum		16	
	Range		4	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.451	.580
	Kurtosis		1.504	1.121

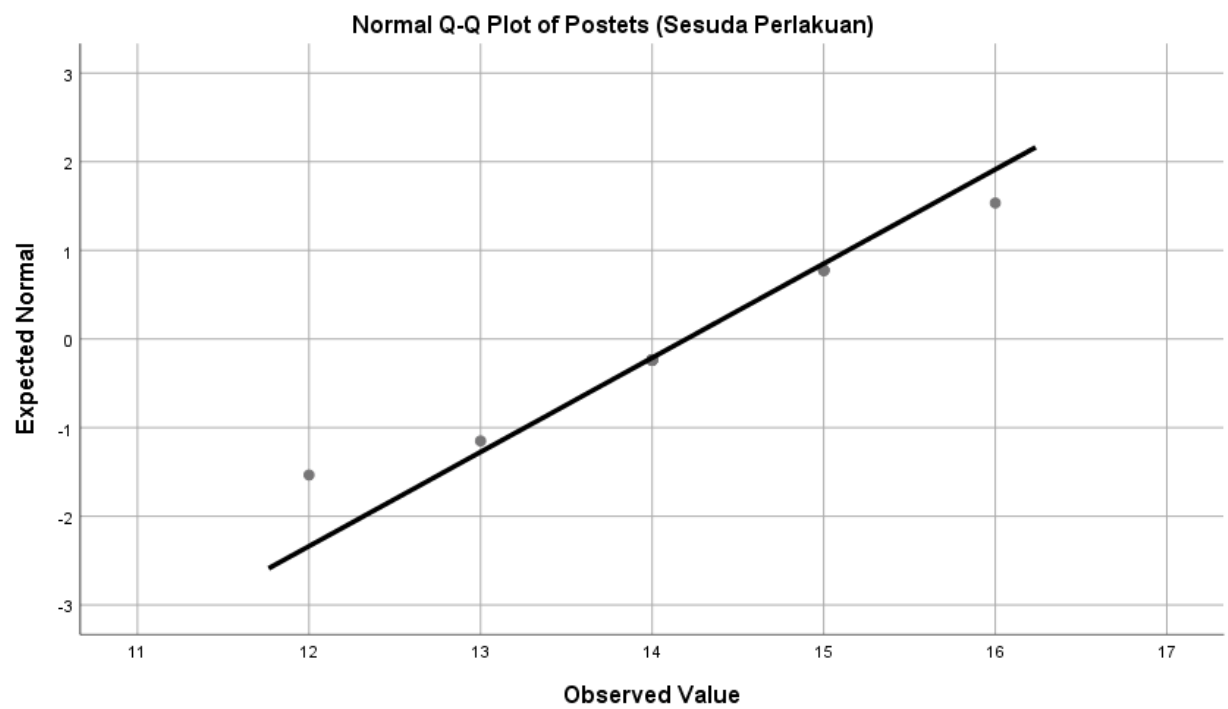
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest (Sebelum Perlakuan)	.166	15	.200 *	.941	15	.399
Postets (Sesuda Perlakuan)	.283	15	.002	.875	15	.070

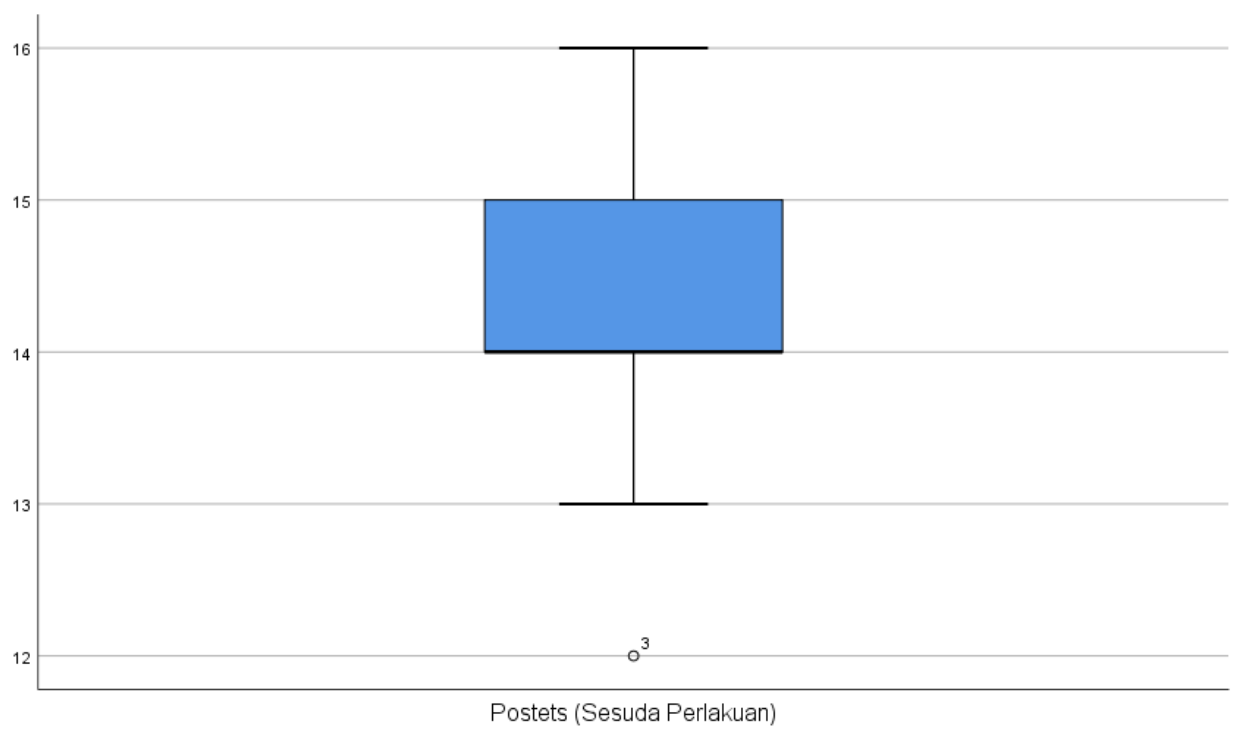
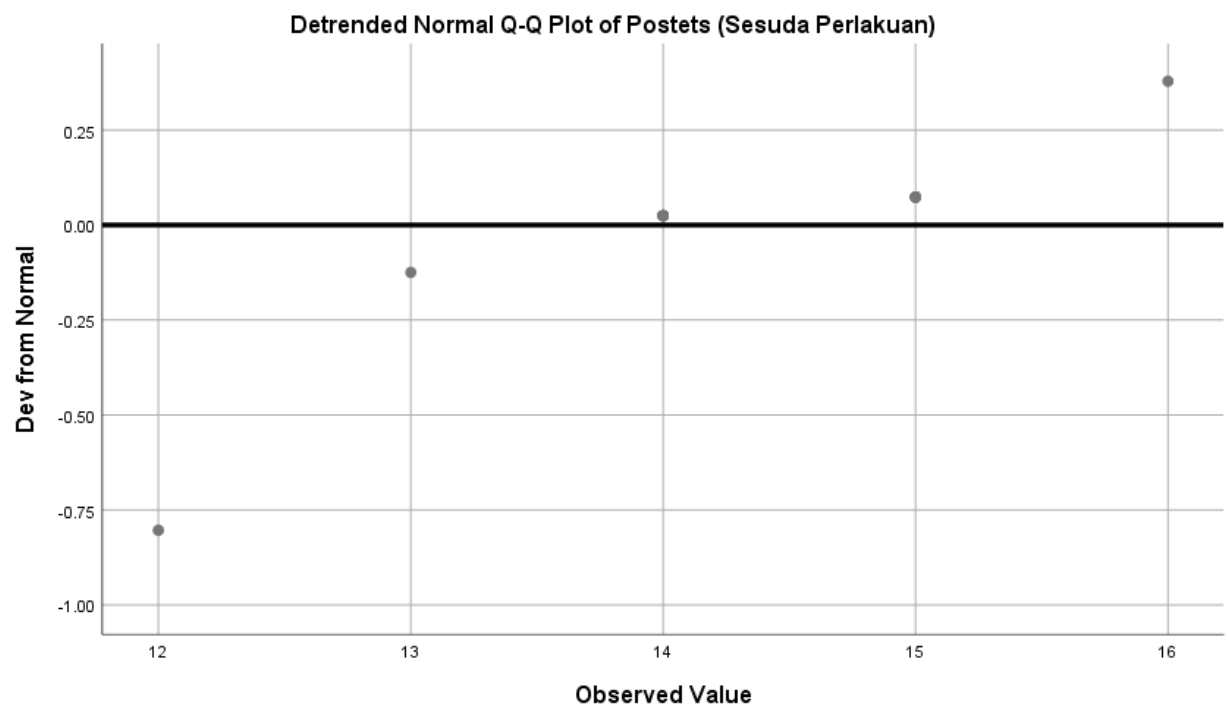
Pretest (Sebelum Perlakuan)





Postets (Sesuda Perlakuan)





Notes		
Output Created		01-DEC-2024 10:33:39
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Postets /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /INTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:04.06
	Elapsed Time	00:00:10.60

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest (Sebelum Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Postets (Sesuda Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

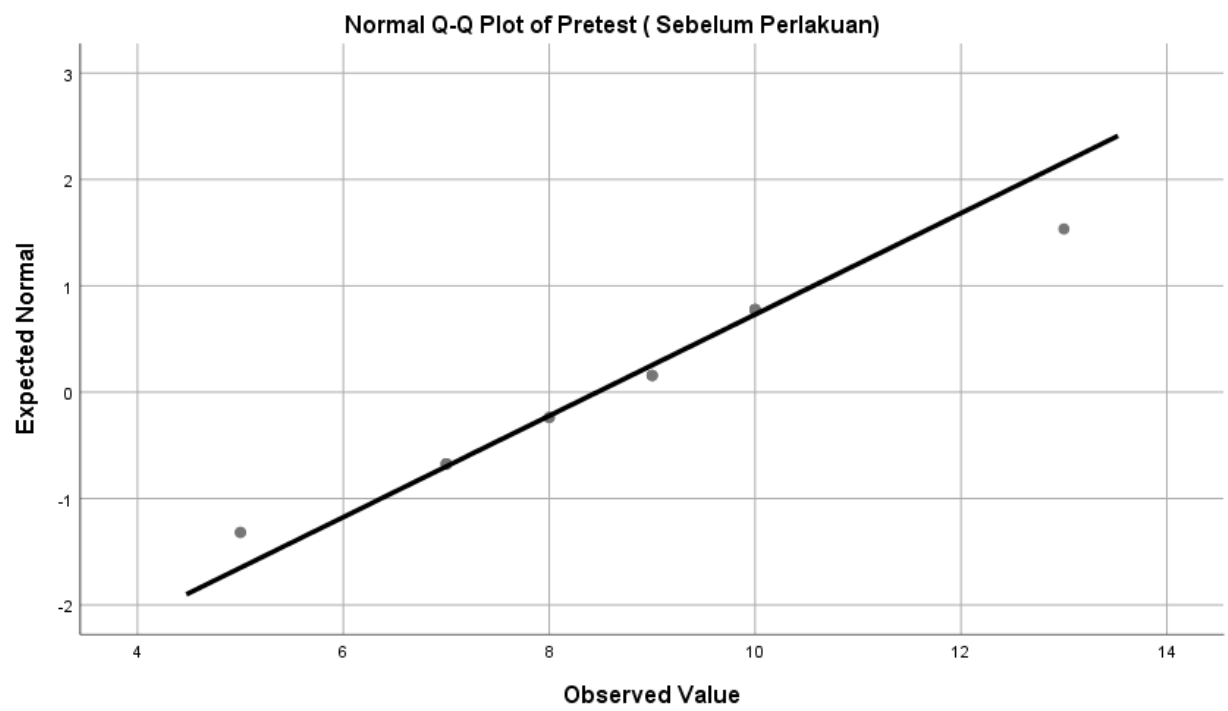
Descriptives

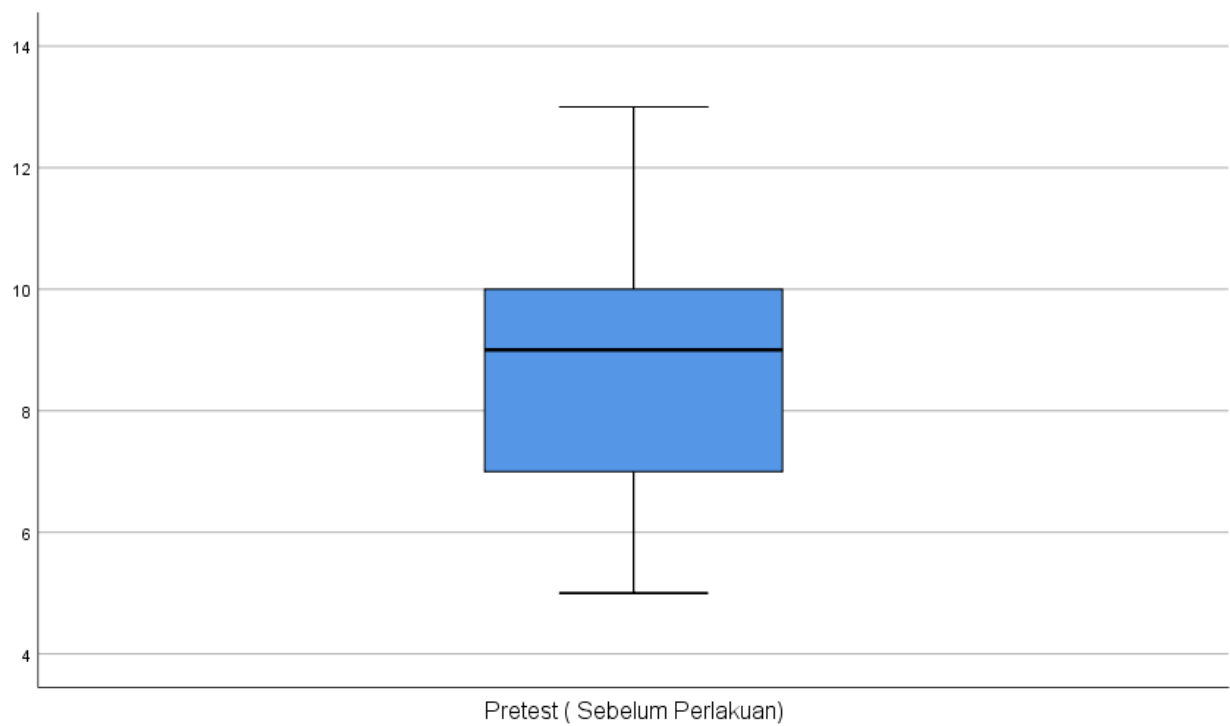
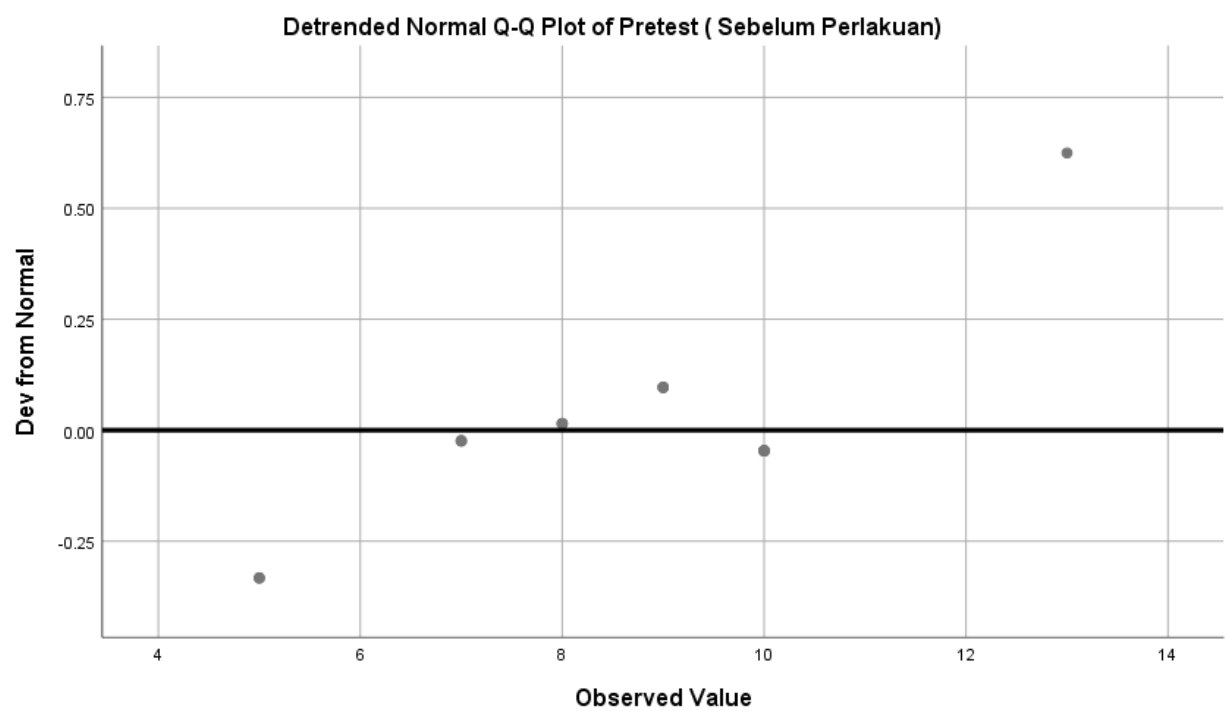
			Statistic	Std. Error
Pretest (Sebelum Perlakuan)	Mean		8.47	.542
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.30	
		Upper Bound	9.63	
	5% Trimmed Mean		8.41	
	Median		9.00	
	Variance		4.410	
	Std. Deviation		2.100	
	Minimum		5	
	Maximum		13	
	Range		8	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		.134	.580
	Kurtosis		.456	1.121
Postets (Sesuda Perlakuan)	Mean		14.20	.243
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.68	
		Upper Bound	14.72	
	5% Trimmed Mean		14.22	
	Median		14.00	
	Variance		.886	
	Std. Deviation		.941	
	Minimum		12	
	Maximum		16	
	Range		4	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.451	.580
	Kurtosis		1.504	1.121

Tests of Normality

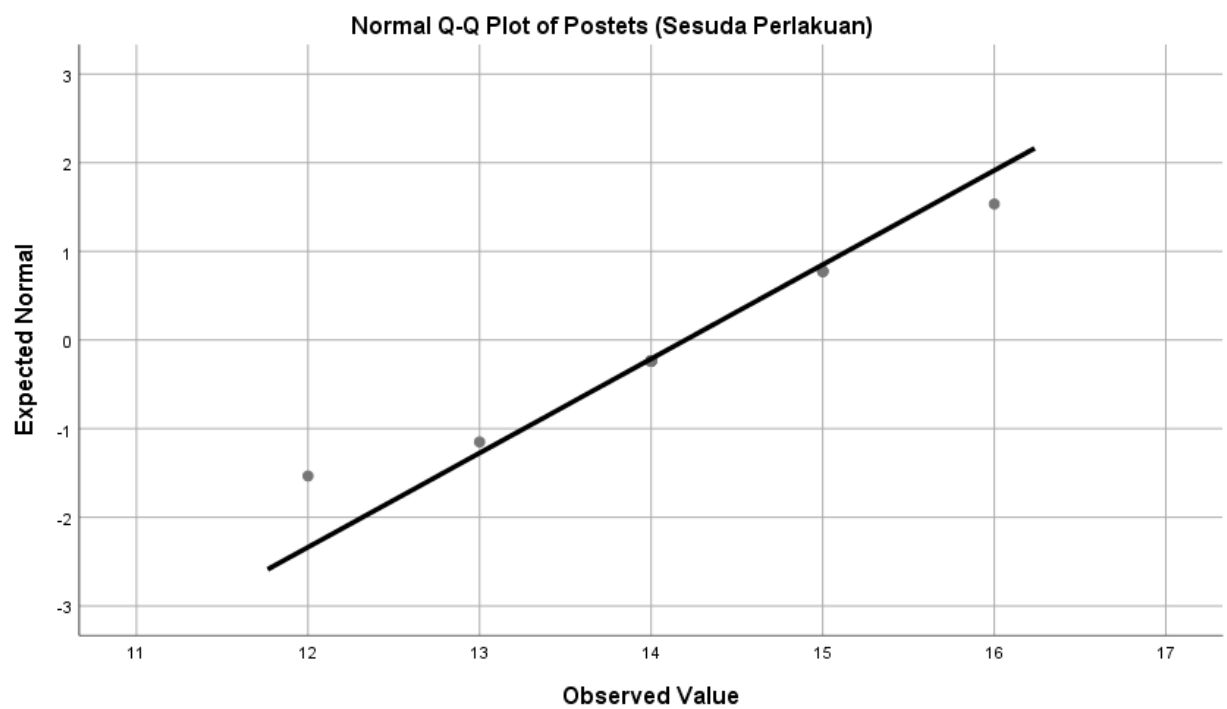
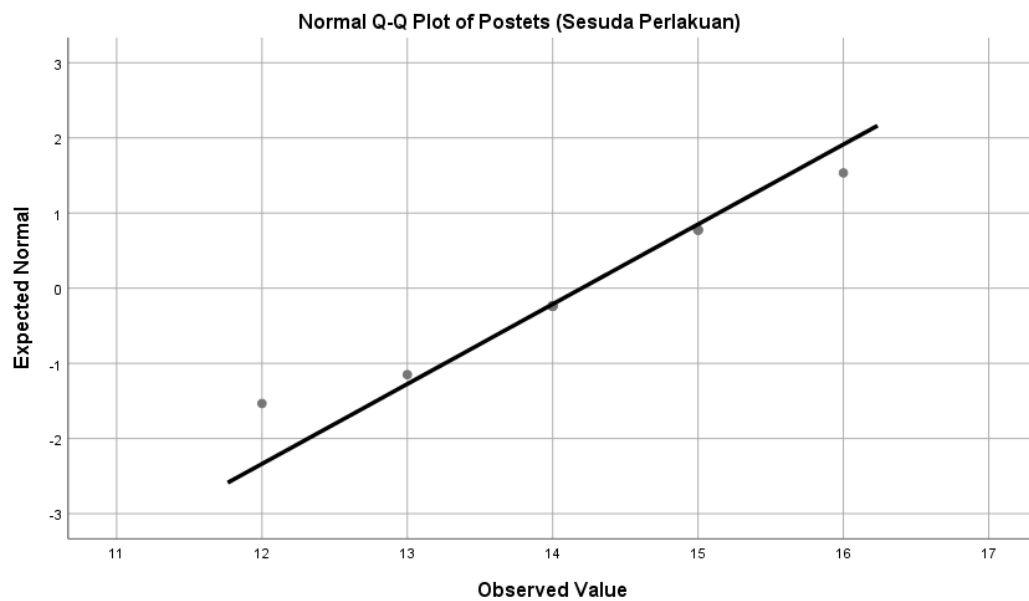
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest (Sebelum Perlakuan)	.166	15	.200*	.941	15	.399
Postets (Sesuda Perlakuan)	.283	15	.002	.875	15	.070

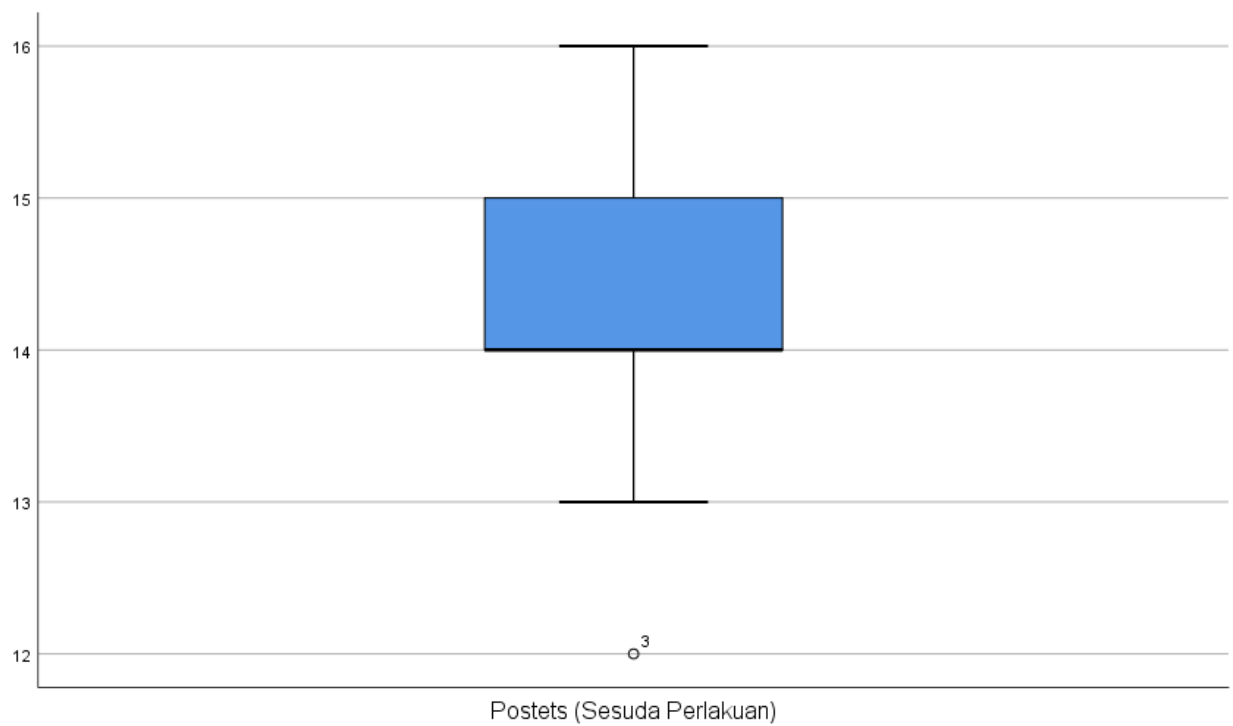
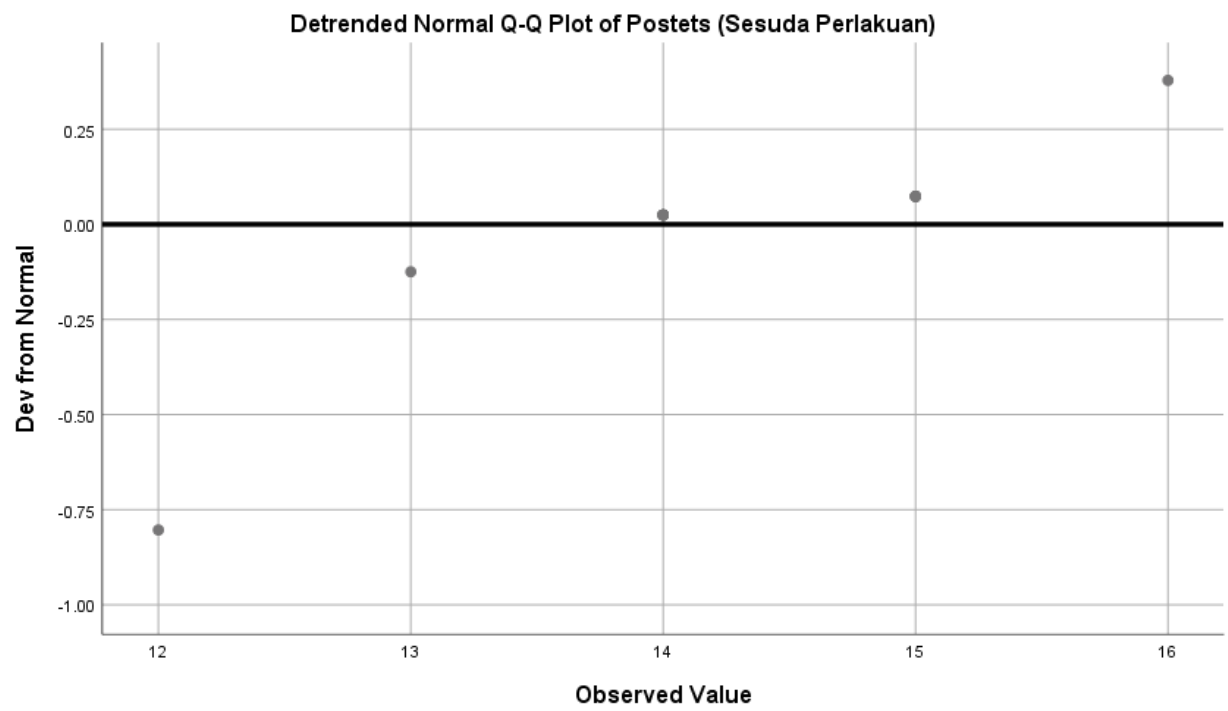
Pretest (Sebelum Perlakuan)





Postets (Sesuda Perlakuan)





Notes		
Output Created		01-DEC-2024 10:33:50
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax	EXAMINE VARIABLES=Pretest Postets /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.	
Resources	Processor Time	00:00:02.50
	Elapsed Time	00:00:04.45

Case Processing Summary

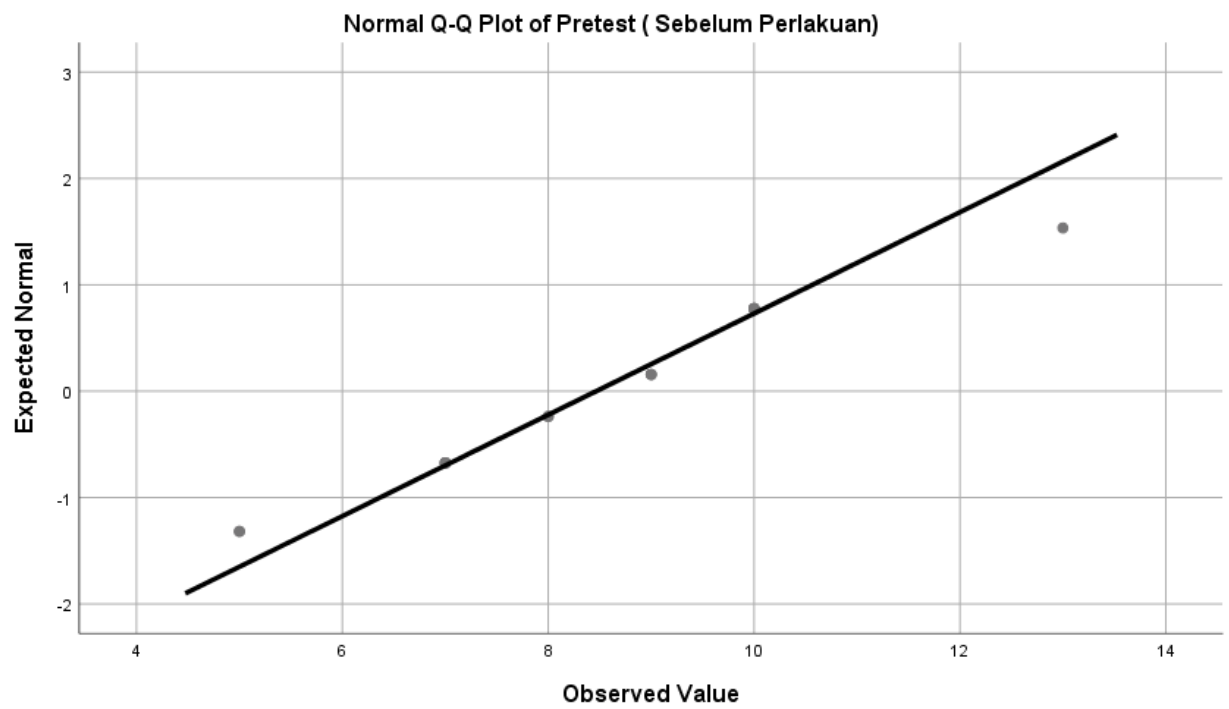
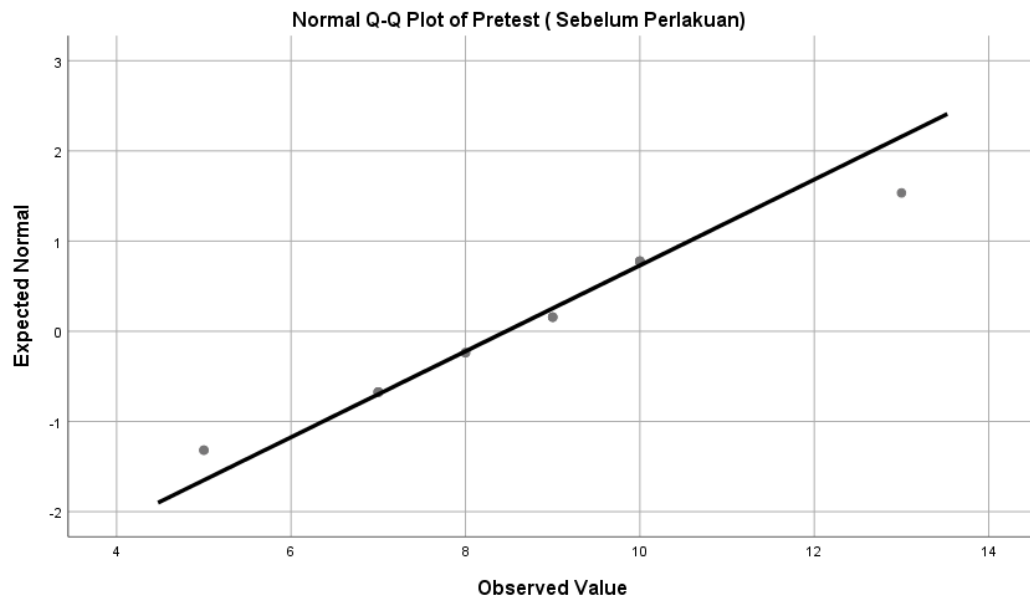
	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest (Sebelum Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Postets (Sesuda Perlakuan)	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

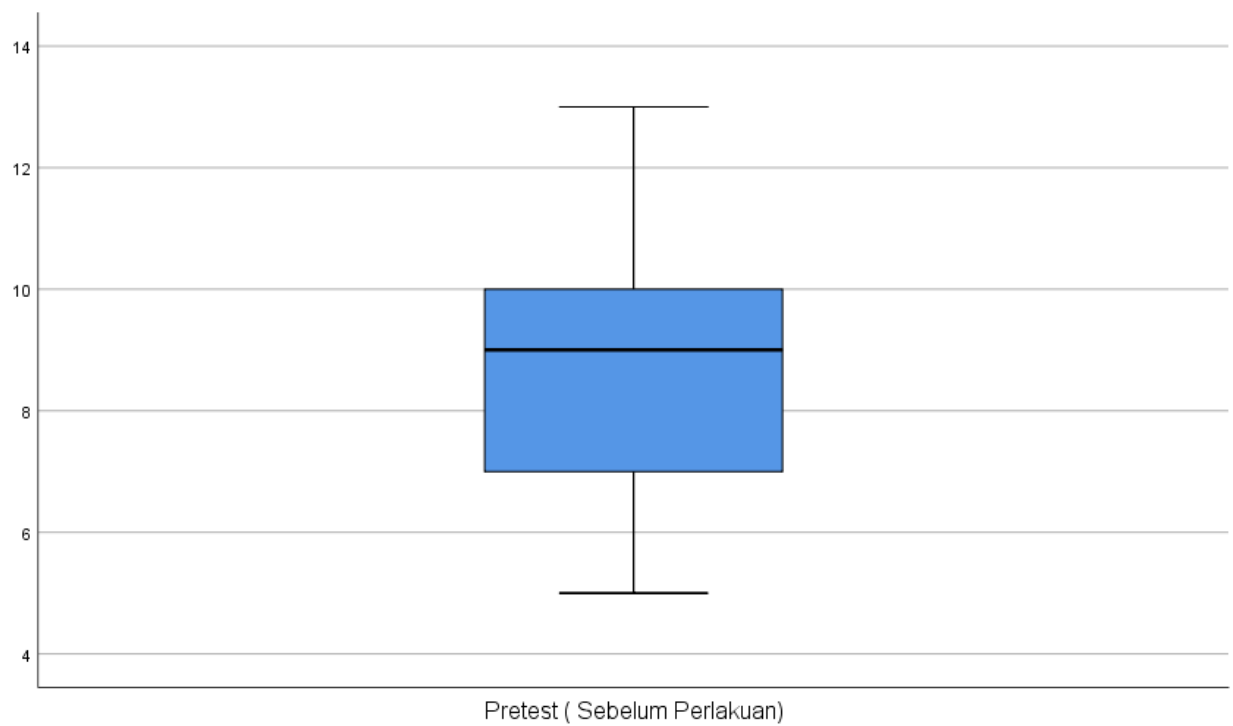
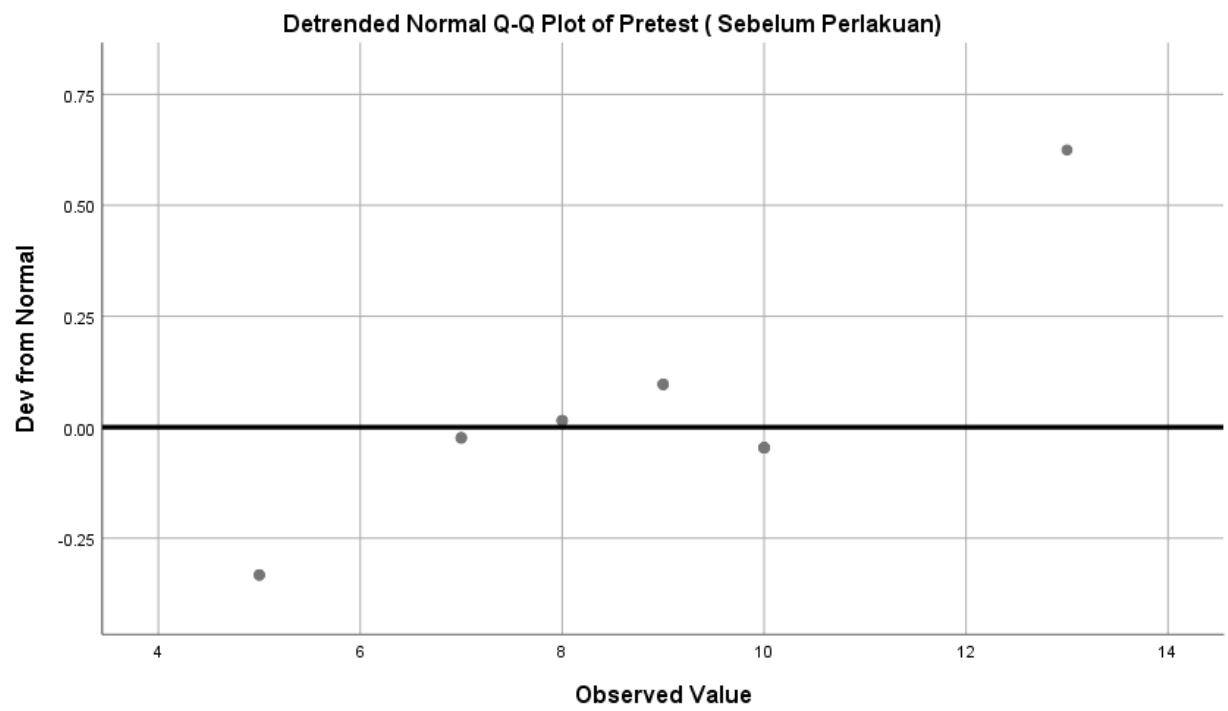
Descriptives

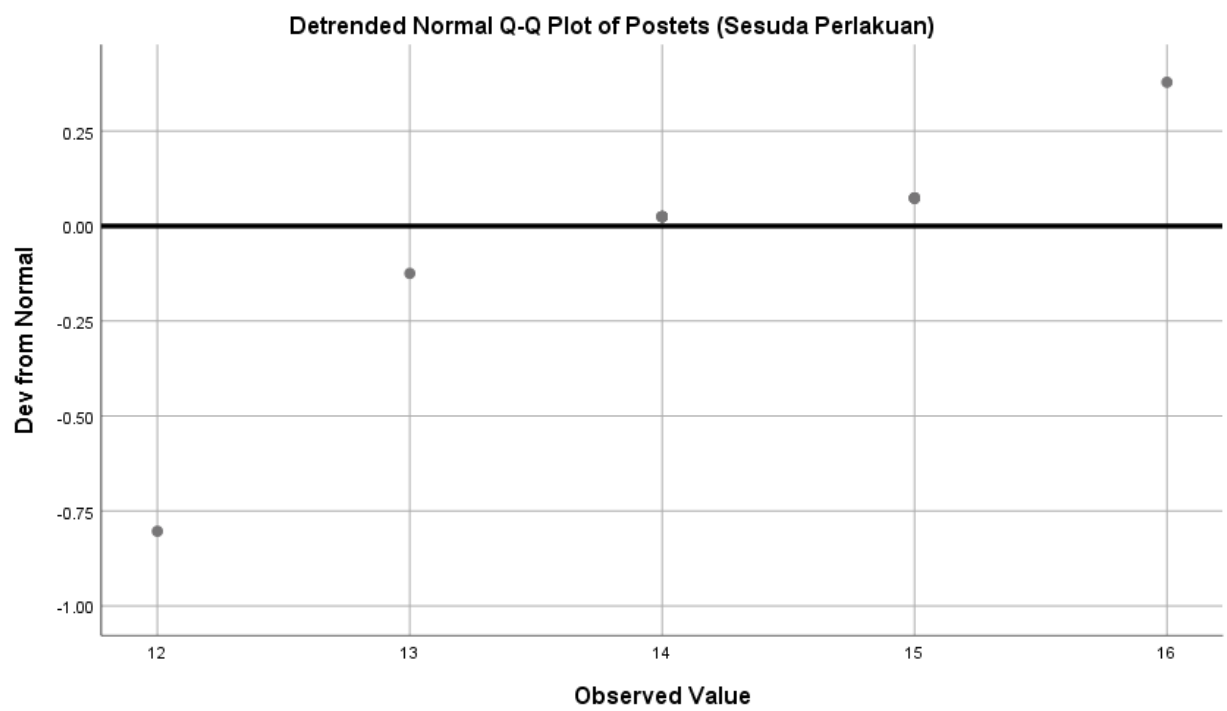
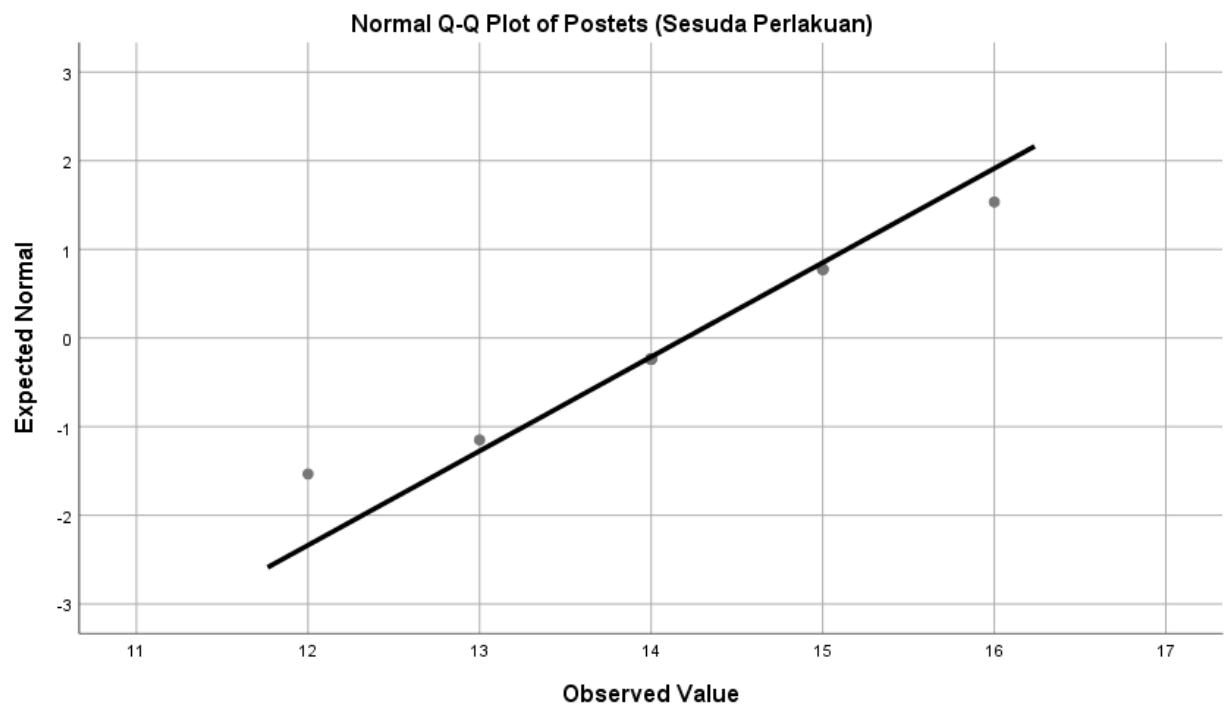
			Statistic	Std. Error
Pretest (Sebelum Perlakuan)	Mean		8.47	.542
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.30	
		Upper Bound	9.63	
	5% Trimmed Mean		8.41	
	Median		9.00	
	Variance		4.410	
	Std. Deviation		2.100	
	Minimum		5	
	Maximum		13	
	Range		8	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		.134	.580
	Kurtosis		.456	1.121
Postets (Sesuda Perlakuan)	Mean		14.20	.243
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.68	
		Upper Bound	14.72	
	5% Trimmed Mean		14.22	
	Median		14.00	
	Variance		.886	
	Std. Deviation		.941	
	Minimum		12	
	Maximum		16	
	Range		4	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.451	.580
	Kurtosis		1.504	1.121

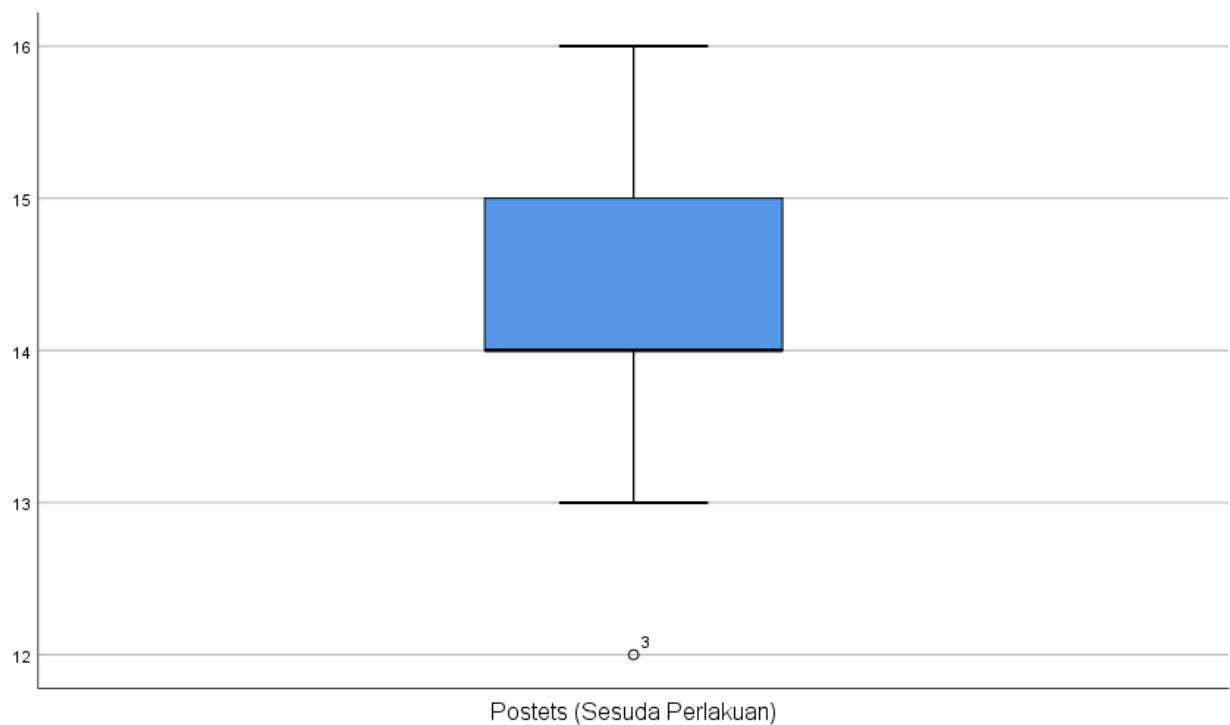
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest (Sebelum Perlakuan)	.166	15	.200*	.941	15	.399
Postets (Sesuda Perlakuan)	.283	15	.002	.875	15	.070

Pretest (Sebelum Perlakuan)



Postets (Sesuda Perlakuan)



Lampiran 16 Uji –T-Test

Notes		
Output Created		01-DEC-2024 11:00:45
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	
	Split File	
	N of Rows in Working Data File	15
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.

Syntax	T-TEST /TESTVAL=0 /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=Posttest /CRITERIA=CI(.95).	
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.06

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Setela Menggunakan Media Permainan Ular Tangga	15	14.2000	.94112	.24300

One-Sample Test

Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Setela Menggunakan Media Permainan Ular Tangga	58.437	14	.000	14.20000	Lower 13.6788

Lampiran 17 Absensi Siswa

BULAN : ..

No. Urut	NAMA MURID	No. Daftar Induk	1	2	3	4
1	Afdal G. A. Matatar	3164427021		.	.	
2	AFkar N. Dafa Mailera	3160130658		.	.	
3	AHmad Hadi Warfandu	3171054019		.	.	
4	Alliva V. Fatubun	3166760748		.	.	
5	Aura P. Khaliqa Mailera	3167003027		.	.	
6	Ayatul Husna Hatari	3178522163		.	.	
7	Azka Raitan A. Marwan	3177302526		.	.	
8	Gaston Yamlean	3176091450		.	.	
9	Hafsiya F. Saryono	3160691447		.	.	
10	Humaera A22aura	3176752016		.	.	
11	Julia Umi Andini	3170783209		.	.	
12	Karti Kalean	3172365930		.	.	
13	Mikaila Hasna Manipi	31760721187		.	.	
14	M. Al-Akbar Maiforo	3179204102		.	.	
15	Prasida A212an Yahya	3172020506		.	.	

Lampiran Bimbingan Skripsi



UNIMUDA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR (PGSD)
ANGKATAN TAHUN AKADEMIK 2024/2025

NAMA : Alifa, Rimbani
 NIM : 1415060005
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh ... dan ... terhadap ...
 Dosen Pembimbing I : Astuti, M. Pd.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1	06/04/2024	Judul	disetujui	
2	09/04/2024	BAB I PENDAHULUAN	perbaikan	
3	04/05/2024	BAB I & II Latar Belakang	perbaikan	
4	03/06/2024	BAB I & II Kerangka Teori	perbaikan	
5	03/07/2024	BAB I, II, III Metode	perbaikan	
6	07/10/2024	Seminar Proposal	Ace	
7	08/11/2024	Instrumen & Revisi	perbaikan	
8	20/11/2024	BAB IV Hasil Penelitian	perbaikan	
9	14/12/2024	BAB IV Hasil & Pembahasan	perbaikan	
10	23/01/2025	BAB I-V Penutup	perbaikan	
11	05/02/2025	Lampiran	perbaikan	
12	09/03/2025	Selanjutnya Skripsi	Ace	

Sorong, 11 Juli 2025
 Dosen Pembimbing I


 (... Astuti, M. Pd. ...)
 NIDN 1415060005
FABIO-UNIMUDA SORONG


<https://pgsd.unimudasorong.ac.id> PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

Plagiarism


Page 1 of 54 - Cover Page
Submission ID: 13293240731
7

ALIFA RIMOSAN
plagiasi fix alifa - Alfatih Lftw.docx

 PGSD
 PGSD
 Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Document Details

Submission ID 13293240731	48 Pages
Submission Date Jul 10, 2025, 1:04 PM GMT+7	7,531 Words
Download Date Jul 10, 2025, 1:08 PM GMT+7	53,424 Characters
File Name plagiasi fix alifa - Alfatih Lftw.docx	
File Size 2.1 MB	


Page 1 of 54 - Cover Page
Submission ID: 13293240731


Page 2 of 54 - Integrity Overview
Submission ID: 13293240731

18% Overall Similarity
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

3%	 Internet sources
1%	 Publications
18%	 Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags
0 Integrity Flags for Review
No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.


Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Alifa Rimosan

Tempat. Tgl. Lahir : Arguni, 21 Maret 1996

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Kapitan Dali

RIWAYAT PENDIDIKAN

2004 - 2009 : SD Negeri Arguni

2010 - 2012 : SMP Negeri 2 Kaimana

2013 - 2015 : SMA Negeri 1 Kaimana

2020 – Sekarang : Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong