

TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN
TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**



**Oleh:
DEDY DWI SETYAWAN
NIM 18712254004**

**Tesis Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN
TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**



**Oleh:
DEDY DWI SETYAWAN
NIM 18712254004**

**Tesis Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

ABSTRAK

DEDY DWI SETYAWAN: Pengembangan *Game* Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan media *game* edukatif, dan (2) mengetahui keefektifan media *game* edukatif yang dihasilkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan mengacu pada langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang meliputi sepuluh langkah, yaitu. (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk, (8) uji coba lapangan operasional, dan (9) revisi produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Subjek uji coba lapangan awal adalah siswa dan guru kelas V di SD Negeri Rejondani. Subjek Uji coba lapangan utama adalah siswa dan guru kelas V di SD Negeri Prambanan. Subjek uji coba lapangan operasional yaitu 26 siswa dan seorang guru kelas V-A SD Negeri Kenaran 2 sebagai kelas kontrol dan 26 siswa dan seorang guru kelas V-B SD Negeri Kenaran 2 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar penilaian produk, angket respon guru, angket respon siswa, angket sikap tanggung jawab, dan soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan *independent sample t-test* dan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. (1) Media *game* edukatif layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Kelayakan media *game* edukatif dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori “sangat baik”. Tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media *game* edukatif menunjukkan bahwa *game* edukatif membantu dalam proses pembelajaran. (2) Media *game* edukatif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V SDN Kenaran 2 Kabupaten Sleman. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari hasil uji menggunakan *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 atau nilai $\text{sig} < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan membaca pemahaman dan angket tanggung jawab antara kelas kontrol dan eksperimen. Sementara itu dari hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 atau nilai $\text{sig} < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan membaca pemahaman dan angket tanggung jawab di kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah menggunakan media *game* edukatif.

Kata Kunci : media, *game* edukatif, keterampilan membaca pemahaman, tanggung jawab

ABSTRACT

DEDY DWI SETYAWAN: *Educational Game Development to Improve Reading Skills and student responsibilities of Fifth Grade Elementary School. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2020.*

The study aims: (1) produce educational media games, and (2) know the educational media game effectiveness that comes from improving the reading skills and responsibilities of elementary school students.

This research and development refers to the step developed by the Borg and Gall covering ten steps, that is. (1) information collection, (2) planning, (3) initial product development, (4) initial field test, (5) initial product revision, (6) primary field test, (7) product revision, (8) operational field test, and (9) revision of the final product, and (10) dissemination and implementation. Initial field test subjects are student and teacher of fifth grade at the Rejondani State Elementary School. The primary field test subjects are student and teacher of fifth grade at Prambanan State Elementary School. The operational field test subjects are 26 students and teacher of V-A grade at Kenaran 2 State Elementary School as a control class and 26 students and teacher of V-B grade at Kenaran 2 State Elementary School as an experimental class. Data collection is carried out using a product assessment sheet, a teacher's response questionnaire, student's response questionnaire, a responsible attitude questionnaire, and pre-test and post-test question. Data analysis uses independent sample t-test and paired sample t-tests at level of 0.05 significance.

The result of this research shows that. (1) educational media games are worthy of use to improve reading skills and student's responsibilities. The educational media worthiness of the game can be seen from the assessment of the materials expert and media expert on the "very good" category. Teacher and student responses to the educational media games usage indicate that educational games help in the learning process. (2) educational media games that are developed effectively in improving reading the understanding skills and student's responsibility of fifth grade at Kenaran 2 State Elementary School, Sleman. The effectiveness is seen from the results of the test using a independent sample t-test that shows the significant value is 0,000 or $\text{sig} > 0.05$ thus there is a significant difference between the result of reading the understanding skill and responsibilities questionnaire between control class and experiment. While the results of the paired sample t-test show the significant value is 0,000 or $\text{sig} < 0.05$ so that there is a significant difference between the result of reading the understanding skill and responsibilities questionnaire in the experiment class before and after using the educational media game.

Keywords: *media, educational games, reading the understanding skills, responsibilities*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

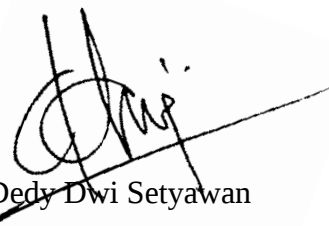
Nama : Dedy Dwi Setyawan

NIM : 18712254004

Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar” ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di satu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, di dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Oktober 2020



Dedy Dwi Setyawan

NIM 18712254004

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

DEDY DWI SETYAWAN
NIM 18712254004
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR S2

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 3 November 2020

TIM PENGUJI

	(Tanda Tangan)	(Tanggal)
Dr. Sujarwo, M.Pd (Ketua/Penguji)		14 Nov 2020
Dr. Pratiwi Pujiastuti, M.Pd (Sekretaris/Penguji)		26 Nov 2020
Dr. Ali Mustadi, M.Pd. (Pembimbing/Penguji)		23 Nov 2020
Prof. Dr. Anik Ghufro (Penguji Utama)		22 Nov 2020

Yogyakarta, 26 November 2020
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah Subhanawata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Atas segala bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penulisan tesis ini, tak lupa penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf, yang telah memberi fasilitas sehingga tesis ini bisa terwujud.
2. Dr. Pratiwi Pujiastuti, M.Pd. dan Dr. Ali Mustadi, M.Pd. selaku Kaprodi dan Sekprodi Pendidikan Dasar, serta para dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.
3. Dr. Ali Mustadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi.
4. Dr. Kastam Syamsi, M.Ed. dan Dr. Pujiriyanto, M.Pd., selaku validator yang memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan instrument dan produk media *game* edukatif.
5. Kepala SD Negeri Kenaran 2, Ibu Retno Prihatin, S.Pd.SD. atas kerjasama dan keramahan dalam mendukung pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Ibu Riska Gantari, M.Pd. dan Ibu Farida Nurul Sulichah, S.Pd.SD., seta guru Kelas V SD Negeri Rejondani, SD Negeri Prambanan, dan SD Negeri Kenaran 2 yang telah bekerja sama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Bapak Budi Raharjo dan Ibu Sri Sunarmi, S.Pd., terimakasih menjadi orang tua yang selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya.

8. Keluarga kecilku tercinta (Bunda Arum, Kakak Gengga, Adik Narra) terimakasih atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan sehingga Ayah dapat menyelesaikan studi.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Dasar Kerja Sama Sleman 2018 atas motivasi dan kebersamaan selama masa kuliah.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis ini.

Teriring doa semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Semoga media *game* edukatif ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2020

Penulis

DAFTAR ISI

TESIS.....	i
TESIS	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Keterampilan Membaca Pemahaman	13
a) Pengertian Membaca	13
b) Tujuan Membaca	17
c) Jenis-Jenis Membaca	18
d) Membaca Pemahaman	19
e) Prinsip-Prinsip Membaca Pemahaman	21
f) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman	23
g) Tes Keterampilan Membaca Pemahaman	24
h) Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar	29
2. Tanggung Jawab	33
a) Pengertian Karakter Tanggung Jawab	33
b) Manfaat Tanggung Jawab	37
c) Indikator Nilai Tanggung Jawab	38
d) Pengukuran Nilai Karakter Tanggung Jawab	41
e) Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar	41
3. Media Game Edukatif	44
a) Pengertian Media Pembelajaran	44
b) Klasifikasi Media Pembelajaran	45
c) Fungsi Media Pembelajaran	47
d) Media Game Edukatif	49
e) Teori Belajar yang Mendasari Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran	56
f) Game Edukatif di Kelas V Sekolah Dasar	58

4. Pengaruh Game Edukatif terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman.....	60
5. Pengaruh Game Edukatif terhadap Karakter Tanggung Jawab	62
6. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	63
B. Kajian Penelitian yang Relevan	64
C. Kerangka Pikir	66
D. Pertanyaan Penelitian	67
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Model Pengembangan	68
B. Prosedur Pengembangan	68
C. Desain Uji Coba Produk	72
1. Desain Uji Coba	72
2. Subjek Uji Coba	75
3. Jenis data	75
4. Definisi Operasional	76
5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	78
6. Teknik Analisis Data	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	94
A. Pengembangan Produk Awal.....	94
1. Studi Pendahuluan.....	94
2. Perencanaan	104
3. Pengembangan Desain Produk.....	108
B. Hasil Uji Coba Produk.....	118
1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	118
2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	122
3. Hasil Uji Coba Operasional	126
C. Revisi Produk.....	146
1. Revisi oleh Ahli Media.....	146
2. Revisi oleh Guru.....	152
D. Kajian Akhir Produk.....	153
1. Kelayakan Produk.....	157
2. Kajian Efektifitas Produk terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman.....	158
3. Kajian Efektifitas Produk terhadap Tanggung Jawab.....	176
E. Keterbatasan Penelitian.....	158
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	160
A. Simpulan tentang Produk.....	160
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	161
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	161
DAFTAR PUSTAKA.....	162
LAMPIRAN.....	170

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas V SD.....	31
Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	80
Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	81
Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	81
Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Observasi untuk Melihat Sikap Tanggung Jawab Siswa Pada saat Pembelajaran	81
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Media untuk Guru.....	82
Tabel 7. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Media untuk Siswa	82
Tabel 8. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	83
Tabel 9. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	84
Tabel 10. Kisi-kisi Angket Respon Tanggung Jawab Siswa	84
Tabel 11. Kisi-kisi Respons Guru.....	86
Tabel 12. Kisi-kisi Respons Siswa	86
Tabel 13. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	87
Tabel 14. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5.....	89
Tabel 15. Konversi Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	112
Tabel 16. Penilaian Ahli Materi tentang Game Edukatif.....	113
Tabel 17. Konversi Kelayakan Produk oleh Ahli Media.....	115
Tabel 18. Hasil Skor Penilaian Ahli Media	116
Tabel 19. Konversi Skor Total Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal	119
Tabel 20. Data Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal	119
Tabel 21. Konversi Skor Total Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal.....	121
Tabel 22. Data Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal.....	122
Tabel 23. Konversi Skor Total Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama	123
Tabel 24. Data Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama	124
Tabel 25. Konversi Skor Total Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama.....	125
Tabel 26. Data Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama	126
Tabel 27. Konversi Skor Total Respon Guru pada Uji Coba Operasional	128
Tabel 28. Data Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Operasional	128
Tabel 29. Konversi Skor Total Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Operasional	120
Tabel 30. Data Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama.....	120
Tabel 31. Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman	132
Tabel 32. Hasil Angket Tanggung Jawab Kelas Kontrol	135
Tabel 33. Hasil Angket Tanggung Jawab Kelas Eksperimen.....	135
Tabel 34. Hasil Lembar Observasi Tanggung Jawab.....	136
Tabel 35. Hasil Uji Normalitas Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab	138
Tabel 36. Hasil Uji Homogenitas Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab	140
Tabel 37. Hasil <i>Independent Sample T-test</i> Keterampilan Membaca Pemahaman	141
Tabel 38. Hasil <i>Independent Sample T-test</i> Tanggung Jawab	142
Tabel 39. Hasil <i>Paired Sample T-test</i> Keterampilan Membaca Pemahaman	144
Tabel 40. Hasil <i>Paired Sample T-test</i> Tanggung Jawab	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.....	67
Gambar 2. Alur Penelitian Pengembangan Borg & Gall (2003: 775-787).....	69
Gambar 3. <i>Non-Equivalent Comparison-group design</i>	74
Gambar 4. Komentar Ahli Materi dalam Lembar Penilaian.....	114
Gambar 5. Saran Ahli Materi dalam Media.....	114
Gambar 6. Saran Ahli Media dalam Produk.....	117
Gambar 7. Saran dari Uji Coba Lapangan Awal.....	120
Gambar 8. Saran dari Uji Coba Lapangan Utama.....	125
Gambar 9. Grafik Perbandingan Respon Guru Setelah Uji Coba Operasional...	129
Gambar 10. Grafik Perbandingan Respon Guru Setelah Uji Coba Operasional	131
Gambar 11. Grafik Skor Rata-Rata Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Uji Coba Operasional.....	133
Gambar 12. Tujuan Sebelum Revisi.....	147
Gambar 13. Tujuan Sesudah Revisi.....	147
Gambar 14. Bagian Evaluasi sebelum Revisi.....	148
Gambar 15. Bagian Evaluasi setelah Revisi.....	149
Gambar 16. Jenis Font Sebelum Revisi.....	150
Gambar 17. Jenis Font Setelah Revisi.....	151
Gambar 18. Tampilan Menu Memilih Backsounng Musik Setelah Revisi.....	151
Gambar 19. Tulisan Penjelasan Setelah Revisi.....	152
Gambar 20. Animasi Tulisan pada Awal Video Setelah Revisi.....	153

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Instrumen Penelitian

Lampiran 1a. Pedoman Wawancara Guru.....	171
Lampiran 1b. Pedoman Wawancara Siswa.....	173
Lampiran 2a. Pedoman Observasi Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa.....	175
Lampiran 2b. Pedoman Observasi untuk Melihat Sikap Tanggung Jawab Siswa.....	177
Lampiran 3a. Angket Kebutuhan Media untuk Guru.....	178
Lampiran 3b. Angket Kebutuhan Media untuk Siswa	181
Lampiran 4. Penilaian Produk Oleh Ahli Materi	183
Lampiran 5. Penilaian Produk Oleh Ahli Media.....	185
Lampiran 6. Angket Tanggung Jawab Siswa.....	187
Lampiran 7. Angket Respon Guru.....	189
Lampiran 8. Angket Respon Siswa.....	192
Lampiran 9. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman.....	193
Lampiran 10. Soal Kemampuan Membaca Pemahaman	194
Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Keterampilan Membaca Pemahaman.....	200
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	202

LAMPIRAN B Hasil Penelitian

Lampiran 13. Hasil Wawancara.....	213
Lampiran 14. Hasil Observasi.....	217
Lampiran 15. Hasil Validasi Instrumen	226
Lampiran 16. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi dan Ahli Media	230
Lampiran 17. Konversi Nilai Skala 5 dan Panduan Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman	235
Lampiran 18. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa Pretest Kelas Kontrol.....	236
Lampiran 19. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa Posttest Kelas Kontrol	237
Lampiran 20. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa Pretest Kelas Eksperimen	238
Lampiran 21. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa Posttest Kelas Eksperimen.....	239
Lampiran 22. Hasil Tanggung Jawab Siswa Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	240
Lampiran 23. Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	241
Lampiran 24. Hasil Uji Normalitas.....	242
Lampiran 25. Hasil Uji Homogenitas	243
Lampiran 26. Hasil Uji <i>t Independent Sample Test</i>	244
Lampiran 27. Hasil Uji <i>t Paired Sample Test</i>	246
Lampiran 28. Surat Ijin Validasi Instrumen.....	248
Lampiran 29. Surat Ijin Validasi Produk	249
Lampiran 30. Surat Ijin Penelitian	250
Lampiran 31. Surat Keterangan Penelitian	253
Lampiran 31. Dokumentasi.....	254

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP). Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dilakukan dengan menerapkan pembelajaran tematik-integratif. Proses pembelajaran dilaksanakan terintegrasi dengan penguasaan teknologi, kecakapan pengetahuan dan pendidikan karakter, serta kemampuan literasi. Kemampuan literasi identik dengan keterampilan berbahasa yang mencakup beberapa aspek, yakni menyimak, menulis, berbicara, dan membaca.

Kegiatan membaca dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan pada kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Dengan membaca siswa akan mengetahui informasi dan pesan yang ingin disampaikan penulis dari bacaan yang dibacanya. Senada dengan pendapat Burhan Nurgiyantoro (2010: 247) yang menjelaskan bahwa aktivitas membaca memiliki porsi terbesar siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Namun hal tersebut tidak serta merta sejalan dengan kesadaran siswa untuk melakukannya. Kenyataan yang kita dapatkan bahwa penduduk Indonesia yang berusia 10 tahun keatas yang melakukan kegiatan membaca baik koran atau majalah hanya berkisar 13,11%, selebihnya lebih menggemari menonton televisi (UNESCO: 2015).

Kegiatan membaca sebenarnya bukan hal yang sulit dilakukan tetapi banyak siswa yang enggan untuk melakukannya. Padahal dengan membiasakan membaca siswa akan dapat menambah pengetahuan dan mendapatkan informasi baru. Untuk mendapatkan informasi penting suatu bacaan dengan baik diperlukan kemampuan membaca pemahaman

yang baik pula, namun fakta yang diperoleh menyebutkan Indonesia masih tergolong rendah dalam hal tersebut. *The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* telah mengumumkan hasil skor PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018. Dimana kemampuan baca yang dinilai OECD dalam PISA adalah kemampuan memahami bacaan dalam berbagai tingkat kesulitan, bukan hanya kemampuan membaca (tulisan) saja. Yohanes Enggar Harususilo menuliskan dalam edukasi.kompas.com (2019) bahwa berdasarkan penilaian kemampuan membaca, Indonesia bertengger di posisi 72 dari 77 negara dengan poin 371. Hasil ini memerlukan adanya usaha untuk mengatasi masalah tersebut, baik dari kreatifitas dan inovasi guru dalam menstimulus keterampilan membaca siswa melalui penerapan karakter tanggung jawab siswa dalam belajar.

Belajar merupakan kewajiban seorang siswa, sehingga dapat dikatakan pendidikan sebagai kebutuhan siswa. Belajar dengan baik merupakan sebuah tanggung jawab seorang siswa. Dimana beberapa bentuk penanaman sikap tanggung jawab dalam belajar adalah mengerjakan tugas dengan baik, memperhatikan guru saat pembelajaran, dan mentaati peraturan sekolah. Begitupun untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman memerlukan tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan membaca di sekolah. Dengan memiliki sikap tanggung jawab dalam membaca, siswa akan lebih mudah memahami bacaan yang dibacanya.

Seseorang yang mempunyai sikap tanggung jawab, akan dapat meningkatkan perkembangan potensinya dengan belajar menurut harapan dan keinginan sendiri ataupun lingkungan sekitarnya. Saxon (2015: 15) berpendapat bahwa tanggung jawab utama guru dalam memfasilitasi pembelajaran adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal dan melakukan pekerjaan yang diperlukan dalam kelas. Sebaiknya guru memberikan kebebasan pada aktifitas membaca

siswa sesuai dengan minat topik baccan. Karena aktivitas di sekolah dapat digunakan sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa (Ummah & Mustadi, 2018: 280). Demikian juga pada saat kegiatan membaca, siswa dibebaskan untuk memilih bacaan jenis bacaan yang disukainya. Hal ini akan mengajarkan sikap tanggung jawab siswa atas pilihan bacaannya. Ditambah bimbingan dan dorongan guru, perlahan siswa akan terbiasa membaca dan ketika sudah terbiasa, guru dapat mengarahkan bacaan-bacaan yang bermanfaat bagi siswa sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya masih banyak siswa SD yang belum terbiasa dengan kegiatan membaca. Membaca belum membudaya di lingkungan sekitar mereka. Oleh karena hal tersebut ketika guru memberikan kegiatan wajib membaca di perpustakaan, atau gerakan literasi sebelum pembelajaran selama lima belas menit, banyak siswa yang melaksanakan kegiatan tersebut tanpa dilandasi rasa tanggung jawab. Mereka hanya membaca sedapatnya saja untuk menggugurkan kewajibannya, tanpa ingin mengetahui pesan informasi apa yang ingin disampaikan penulis pada bacaannya.

Permasalahan tersebut juga didapati oleh peneliti ketika melaksanakan observasi. Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 15-23 Januari 2020 di Kelas V SDN Rejondani dan SDN Prambanan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman. Observasi dilakukan untuk menggali tentang proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, sarana pembelajaran multimedia, dan kegiatan-kegiatan membaca yang telah dijalankan. Pada poin terakhir, ditemukan banyak siswa yang belum memiliki tanggung jawab ketika melaksanakan kegiatan membaca. Imbasnya mereka tidak dapat menceritakan kembali informasi-informasi penting yang terdapat pada bacaan yang dibacanya. Kegiatan-kegiatan membaca yang diadakan oleh guru seringkali dilaksanakan semaunya saja. Perilaku-perilaku tersebut dapat dikatakan bahwasanya keterampilan membaca pemahaman mereka tergolong masih rendah.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa yang dilaksanakan pada tanggal 15 dan 20 Januari 2020 disimpulkan bahwa dampak dari keterampilan membaca pemahaman yang rendah mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran. Siswa selalu kesulitan jika diminta menuliskan kembali bacaan yang sudah dibacanya dengan bahasanya sendiri. Untuk menemukan ide pokok atau pokok pikiran sebuah paragraf dalam bacaan juga masih banyak siswa yang kesulitan. Padahal dengan memahami pokok pikiran setiap paragraf akan sangat membantu untuk mendapatkan informasi penting pada sebuah bacaan. Dengan mendapatkan informasi yang benar pada bacaan akan dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya.

Guru kelas V di kedua SD tersebut juga menuturkan jika siswa kesulitan memahami materi yang abstrak dan terlalu luas cakupannya. Sebagai contoh pada materi siklus air pada tema 8 subtema 1 materi Siklus Air. Kesulitan siswa dalam mempelajari materi tentang siklus air di kelas V SD dikarenakan pada materi tersebut terdapat empat istilah yang sulit dipahami. Selain karena menggunakan bahasa asing yang sulit pelafalannya, istilah tersebut juga sulit diingat oleh siswa. Keempat istilah yang dimaksud adalah *evaporasi*, *kondensasi*, *presipitasi*, dan *infiltrasi*. Siswa sering melakukan kesalahan dalam penulisan istilah tahapan siklus air. Salah satu contohnya pada istilah *presipitasi* banyak siswa menuliskan *presitipasi*, *pretisipasi*, dan *prestipasi*. Siswa hanya mengingat bagian akhir istilah yang berakhir dengan kata *si*.

Selain itu siswa juga sulit membedakan definisi dari istilah tahapan siklus air, hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan tentang definisi tahapan siklus air banyak siswa yang menjawab tidak sesuai. Contohnya pada saat siswa diminta untuk menuliskan definisi dari *kondensasi*, banyak siswa menjawab dengan definisi dari istilah *evaporasi*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep tahapan proses siklus air dengan benar.

Pun demikian dengan tanggung jawab siswa ketika melaksanakan kegiatan wajib baca perpustakaan sekali dalam seminggu, banyak siswa ketika diminta membuat ringkasan dari bacaan mereka membuatnya asal-asalan. Bahkan ada yang hanya menyalin bacaan seperlunya kemudian mengatakan itu sebagai ringkasannya. Pada kegiatan lima belas menit sebelum pembelajaran pun tidak jauh berbeda, siswa diminta mencari informasi penting minimal dua saja dan dituliskan dalam bentuk kalimat, namun hasilnya tidak sesuai yang diharapkan guru.

Harapan guru ketika siswa membaca, mereka dapat mengambil informasi penting yang terdapat dalam bacaan. Hal tersebut bukan tanpa alasan, karena dalam pembelajaran tematik sebuah tema yang seringkali berbentuk bacaan akan menjadi jembatan utama dalam memadukan muatan-muatan pelajaran yang lain. Atas dasar itulah perlunya keterampilan membaca pemahaman yang penuh tanggung jawab pada siswa agar dapat menyerap informasi-informasi pokok yang terdapat dalam bacaan secara utuh.

Hal lain yang didapati dalam proses wawancara dengan guru kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan adalah sudah banyak upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Namun hasil yang didapatkan belum sesuai dengan harapan. Banyak siswa yang belum melaksanakan kegiatan-kegiatan membaca dengan rasa tanggung jawab. Sehingga berdampak pada keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Di sisi lain, guru juga telah menggunakan media pembelajaran visual berupa gambar, koran, dan poster untuk mencoba menarik siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu guru juga memanfaatkan teknologi berupa komputer, LCD *projector* untuk menampilkan *slide-slide powerpoint* dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15-23 Januari 2020 di SDN Rejondani dan SDN Prambanan. Di SDN Rejondani pembelajaran masih menggunakan Buku Paket

dan Buku Panduan Lembar Kerja Siswa (LKS) bertema, sedangkan di SDN Prambanan sudah memanfaatkan media penunjang lain pada proses pembelajaran, seperti *LCD projector* dengan menampilkan *slide-slde powerpoint* materi. Sebenarnya kedua sekolah tersebut sudah memiliki sarana laboratorium komputer, namun pemanfaatan untuk media interaktif untuk pembelajaran yang memungkinkan siswa mengoperasikan sendiri media tersebut masih jarang dilakukan. Dapat dikatakan fasilitas komputer belum digunakan secara maksimal sebagai alat pendukung belajar oleh guru.

Guru menuturkan bahwa hal tersebut dikarenakan tidak adanya media interaktif berupa *software* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pada dasarnya, hampir semua guru dapat mengoperasikan media interaktif dalam komputer namun belum mampu membuat sendiri media yang sesuai kebutuhannya. Media interaktif yang ada biasanya diperoleh dengan membeli pada sales-sales yang biasanya menjajakan dari sekolah satu ke sekolah lain.

Nurseto (2011: 19) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran sangat penting pada kegiatan pembelajaran yang mengutamakan pembelajaran aktif dan menekankan pada keterampilan proses. Sejalan dengan tren pada dunia pendidikan saat ini yang menuntut variasi dan kreasi pada media pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa serasa bermain pada saat proses pembelajaran. Perasaan gembira menjadikan pembelajaran bermakna dan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, dapat dikembangkan media pembelajaran berupa *game* edukatif.

Smaldino, Lowther dan Russell (2014: 125) memaparkan *game* edukatif merupakan alat dengan beberapa petunjuk yang membantu siswa dalam proses pembelajaran pada ranah pengetahuan dan keterampilan serta mencakup pada penggunaan strategi dan teknik dalam memecahan masalah. *Game* edukatif dapat dijalankan melalui *smartphone*, laptop

dan *Personal Computer (PC)*. *Game* edukatif dapat dikemas dengan tampilan visual, audio, animasi dan konten yang menarik akan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa (Mayer, 2013: 3). Penggunaan gawai secara individu maupun kelompok juga diharapkan mampu meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. Rasa tanggung jawab siswa dapat dilihat ketika siswa memainkan *game* edukatif apakah sesuai dengan petunjuk yang telah tersedia atau tidak. Selain itu, penggunaan *game* edukatif tersebut dilakukan sesuai bimbingan dan arahan guru atau tidak.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa SDN Rejondani dan SDN Prambanan juga ditemukan 90% siswa telah dapat mengoperasikan perangkat komputer berupa *Personal Computer (PC)*. Hampir semua guru juga sudah tidak asing dengan software *Microsoft Office* berupa *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, ataupun *Microsoft Powerpoint*. Dimana *game* edukatif dibuat dengan software *Microsoft Powerpoint* dengan alasan sudah terbiasanya software ini digunakan oleh para guru di Indonesia. Dari wawancara dengan beberapa siswa, diketahui rata-rata siswa tidak canggung menggunakan PC karena sudah terbiasa menggunakan laptop atau ponsel di rumah milik orang tuanya. Rata-rata siswa menggunakan gawai mereka untuk berinternet ria, mendengarkan musik, menonton film, dan bermain *game*. Dari hal tersebut peneliti melihat peluang untuk membuat sebuah *game* edukatif guna mengedukasi siswa tentang manfaat positif dari teknologi.

Untuk selanjutnya dilakukan pembagian angket kebutuhan guru dan siswa pada tanggal 15- 23 Januari 2020. Angket kebutuhan dibagikan kepada 4 guru dan 112 siswa kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan. Hasil dari angket kebutuhan terhadap *game* edukatif, terdapat 100 siswa menyatakan “Sangat Setuju” dan 12 siswa menyatakan “Setuju” terhadap penggunaan *game* edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Disamping itu, 3 guru menyatakan “Sangat Setuju” dan 1 guru menyatakan “Setuju”. Kesimpulan yang didapat bahwasanya guru dan siswa

membutuhkan produk *game* edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V SD.

Berdasarkan adanya masalah-masalah yang muncul dan adanya sarana-sarana yang berpotensi untuk memecahkan masalah. Peneliti berupaya memiliki gagasan karya berupa *game* edukatif yang memiliki konten yang mengandung substansi materi tematik integratif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Keterampilan membaca pemahaman siswa siswa masih rendah. Sebagian besar siswa ketika melaksanakan kegiatan literasi hanya membaca sekilas tanpa memahami bacaan. Siswa sulit untuk menuliskan kembali inti dari bacaan yang dibaca.
2. Karakter tanggung jawab siswa belum terlihat. Ketika melaksanakan kegiatan literasi, siswa cenderung melakukan dengan asal-asalan. Dampaknya siswa tidak mendapatkan informasi penting dalam bacaan.
3. Penggunaan teknologi informasi dalam kelas yang belum optimal. Siswa sudah dapat mengoperasikan *Personal Computer (PC)* dengan baik, namun masih jarang diterapkan dalam kelas.
4. Sekolah belum memiliki media belajar berupa *game* edukatif sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.
5. Kegiatan pembelajaran belum mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa karena guru belum mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian ini lebih terfokus, terarah, dan tidak keluar dari sasaran pokok penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi permasalahan pada rendahnya keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa serta adanya kebutuhan tentang media yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang melandasi penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana media *game* edukatif yang layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana keefektifan media *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan media *game* edukatif yang layak untuk keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui keefektifan media *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berupa *game* edukatif dalam bentuk *software* dalam format *.ppt* yang dapat dikemas dengan *flashdisk* yang dilengkapi dengan tampilan visual, efek suara, dan animasi yang menarik.
2. *Game* edukatif ditanamkan ke dalam *Personal Computer(PC)* dan siswa dapat memainkannya secara individu maupun kelompok.
3. Produk *game* edukatif dikembangkan menggunakan *software Microsoft Powerpoint*. Pada menu utama terdapat menu petunjuk, KI/KD/indikator, tujuan media, materi belajar, *game* edukatif, evaluasi, dan profil pengembang.
4. Produk *game* edukatif dikembangkan pada tema 8 subtema 1 dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia di kelas V. Pengembangan materi tersebut berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013.
5. *Game* edukatif dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak yang masih dalam tahap bermain. Permainan dalam *game* edukatif memiliki beberapa tingkatan level.
6. Spesifikasi minimal perangkat yang digunakan untuk memainkan *game* edukatif yaitu semua jenis *Personal Computer(PC)* dengan sistem operasi versi *Windows XP* ke atas.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan berkontribusi dalam pengembangan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan media yang dimaksud adalah pengembangan *game* edukatif yang memiliki konten menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Penelitian

diharapkan sebagai salah satu alternatif dalam menyelesaikan beberapa permasalahan pendidikan di Indonesia dalam hal pengembangan pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa, produk *game* edukatif dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa pada proses pembelajaran. Bagi guru, produk *game* edukatif dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Sedangkan bagi instansi pendidikan, penelitian ini sebagai usaha dalam mengenalkan dan mendekatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kepada guru dan siswa sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, *game* edukatif dikembangkan dengan adanya asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran yang didukung dengan media yang menarik, efektif, dan efisien akan berjalan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Rendahnya keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa mendorong guru agar dapat menemukan inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Media *Game* edukatif dibutuhkan supaya proses pembelajaran tidak membosankan dan monoton.
3. Upaya untuk menjadikan materi yang abstrak agar lebih konkret pada siswa dapat dilakukan melalui media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menampilkan teks yang bervariasi, suara yang tepat, gambar, video, animasi, dan permainan edukasi

siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang dapat menyajikan komponen tersebut adalah media *game* edukatif.

4. SDN Kenaran 2 Kabupaten Sleman memiliki sarana dana fasilitas dalam mendukung penggunaan media *game* edukatif, seperti laboratorium komputer, *Personal Computer(PC)* dan laptop.
5. Belum ada media *game* edukatif berbasis PC yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.
6. Guru telah menguasai keterampilan dalam mengoperasikan PC yang akan digunakan sebagai sarana utama dalam menampilkan *game* edukatif. Guru disini akan bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa dalam menggunakan.
7. Siswa SDN Prambanan dan SDN Rejondani Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman telah menguasai keterampilan dalam mengoperasikan PC serta mampu memainkan beberapa genre *game*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Kajian Teori

1. Keterampilan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca

Salah satu dari empat keterampilan yang mempunyai peran vital adalah membaca. Dengan membaca, manusia mendapatkan pengetahuan dan informasi. Rahman & Haryanto (2014) menjelaskan bahwa dikarenakan setiap aspek kehidupan tidak ada yang luput dari kegiatan membaca, maka keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting.

Aktifitas membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setiap orang dalam kehidupan dalam berkomunikasi. Bahasa merupakan media yang digunakan dalam berkomunikasi. Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang melibatkan keterampilan dan proses, selain itu melalui membaca, seseorang dapat belajar menulis, berbicara, menyimak, kosakata, dan tatabahasa. Al-Mansour (2014: 259) menyatakan

Reading is an important language skill and highly complicated act that everyone must learn it. Reading is not solely a single skill but a combination of many skills and processes in which the readers interact with printed words and texts for content and pleasure. Through reading, one can teach writing, speaking, vocabulary, items, grammar, spelling, and other language aspects.

Louise Rosenblatt (Tompkins & Hoskisson 1995: 35), menyatakan bahwa *“reading is a personal experience during which readers connect the story they are reading to their own lives and previous experiences with literature”*. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa membaca adalah pengalaman pribadi selama pembaca menghubungkan cerita yang mereka baca dengan kehidupan sendiri dan pengalaman sebelumnya dengan literatur/sastra. Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam

memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata atau bahasa tulis berdasarkan pengalaman dalam proses pembuatan hubungan antara informasi baru dengan apa yang telah diketahui sebelumnya.

Ghazali (Rahman & Haryanto, 2014: 218) menambahkan membaca merupakan proses pemecahan sandi terhadap simbol-simbol tertulis, karena dia awali dengan memahami segmen-segmen terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks dan kemudian dibangun agar mencakup unit-unit yang lebih besar. Pengertian ini mengandung makna bahwa seseorang biasa membaca apabila sudah mengetahui mulai dari hal-hal yang paling mendasar seperti huruf, suku kata, dan kata kemudian bisa merangkai kata-kata tersebut menjadi suatu kalimat. Weaver (Tompkins & Hokisson, 1995: 198) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses dimana pembaca mencoba untuk melakukan interpretasi atau pemahaman terhadap objek bacanya.

Harris & Sipay (1985: 12) menyatakan bahwa *“reading is meaningful interpretation of printed or written verbal symbol”* yang bermakna bahwa membaca merupakan interpretasi bermakna simbol lisan atau tertulis. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Linse (2005: 69) menyatakan bahwa *“reading is set of skills that involves making sense and deriving meaning from printed word”*. Hal ini berarti membaca merupakan seperangkat keterampilan yang didalamnya ada kemampuan memahami dan menemukan makna kata yang tertulis. Membaca tidak hanya mencari informasi melalui teks, tetapi pembaca membangun makna dengan menciptakan kembali teks.

Membaca merupakan proses untuk memahami isi bacaan yang terkandung dalam bacaan, kegiatan membaca dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diungkapkan secara tertulis dalam bacaan. Tarigan

(2008: 7) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata taha bahasa tulis. Reilly & Mcnamara, (2015: 64) mengemukakan bahwa keterampilan membaca sebagai kemampuan untuk mengembangkan representasi logis terhadap suatu teks yang sesuai dengan maksud penulis, untuk dapat membaca suatu bacaan seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Saleh (Tasrial & Suhardi, 2014: 98) menjelaskan bahwa kemampuan membaca disesuaikan dengan hakikat membaca yang mengacu pada tujuan pembelajaran, bahwa membaca adalah suatu aktifitas untuk menangkap informasi bacaan, baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman belajar membaca. Dalam membaca siswa secara aktif bertanggung jawab untuk mengerti dan menangkap ide-ide dari teks. Membaca memiliki cara yang berbeda saat berinteraksi dengan pembaca, karena pembaca tidak langsung berinteraksi dengan penulis.

Dalam kegiatan membaca terdapat aspek-aspek penting yang mendasari kegiatan membaca. Menurut Broughton (Tarigan, 2008: 12-13) menyatakan bahwa ada dua aspek penting dalam kegiatan membaca yaitu:

1) *Mechanical Skill*

Keterampilan yang bersikap mekanis, hal ini dianggap berada pada urutan lebih rendah,. Aspek ini terdiri dari:

- a) pengenalan bentuk huruf,
- b) pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dll),

- c) pengenalan hubungan pola pada ejaan dan bunyi (kemampuan menyalinakan bahan tertulis), dan
- d) kecepatan membaca ke taraf lambat.

2) *Comprehension Skill*

Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini terdiri dari:

- a) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal),
- b) memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, dan redaksi pembaca)
- c) evaluasi atau penilaian (isi, bentuk),
- d) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan aktifitas yang kompleks yang melibatkan keterampilan dan proses dalam memahami dan menemukan makna untuk memperoleh informasi dari bahasa tulis. Selain itu membaca membutuhkan beberapa aspek pendukung di dalamnya. Aktifitas membaca sangat penting untuk dimiliki setiap individu karena keterampilan membaca memiliki peran penting dalam pemerolehan wawasan, ilmu, serta pengetahuan secara mandiri. Melalui kegiatan membaca buku akan memperoleh dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta dapat melatih kemampuan berpikir sehingga dapat membantu pemahaman siswa. Selain itu, dalam pembelajaran membaca perlu memperhatikan aspek-aspek yang menunjang kegiatan membaca. Oleh karena itu, keterampilan membaca secara mekanis dan komprehensif berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD

b. Tujuan Membaca

Saat melakukan kegiatan membaca, sudah semestinya pembaca memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah melakukan kegiatan membaca. Tujuan yang jelas akan memberikan manfaat bagi pembaca yaitu memperoleh informasi dan menambah wawasan. Tarigan (2008: 9) menyatakan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencangkup isi, memahami makna bacaan. Grabe & Stoller (2002: 11-16) menyatakan bahwa ada empat tujuan dalam membaca, yaitu 1) membaca untuk mencari informasi sederhana dan membaca sepintas, 2) membaca untuk belajar dari teks, 3) membaca untuk mengintegrasikan informasi, menulis, dan teks kritik, 4) membaca untuk pemahaman umum.

Anderson (Tarigan, 2008: 9-11) menjelaskan tujuan dari kegiatan membaca, yaitu:

- 1) Membaca untuk memperoleh perinncian-perincian atau fajta (*reading for details facts*)
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main idea*)
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for squence or organization*).
- 4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*)
- 5) Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasi (*reading to classify*)
- 6) Membaca untuk memulai, membaca untuk mengevaluasi (*reading to evaluate*)
- 7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*reading to campare or contrast*)

Blanton (Rahim, 2011: 11-12) mengemukakan tujuan membaca mencakup:

1) memperoleh kesenangan, 2) menyempurnakan membaca nyaring, 3) menggunakan strategi tertentu, 4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, 4) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, 5) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tulis.

Dari pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan utama dari meBaca adalah untuk memperoleh informasi, menambah wawasan, dan sebagai hiburan. Dalam membaca tentu saja tidak hanya sekedar membaca, tetapi memahami konteks atau isi dari apa yang telah dibaca sehingga mampu memberikan informasi, bahkan mungkin dapat bermanfaat untuk memecahkan masalah.

c. Jenis-jenis Membaca

Kegiatan membaca dilakukan guna memperoleh informasi dan memahami isi bacaan. Tarigan (2008: 14) mebagi jenis membaca menjadi dua macam yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca dalam hati terdiri dari: 1) membaca ekstensif, termasuk di dalamnya membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal; 2) membaca intensif, termasuk di dalamnya membaca telaah isi (membaca teliti, pemahaman, kritis, dan membaca ide) dan membaca telaah bahasa (membaca bahasa dan membaca sastra).

Dalman (2013: 63) menyebutkan juga jenis membaca ada dua yaitu, membaca nyaring dan membaca senyap (dalam hati). Membaca nyaring merupakan kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras. Membaca senyap adalah membaca tanpa bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata per detik, menikmati bahan bacaan yang dibaca dalam hati,

dan dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bacaan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, bahwa jenis membaca terdiri dari membaca nyaring dan membaca dalam hati. Biasanya di SD, jenis membaca nyaring digunakan digunakan untuk kelas rendah sedangkan membaca dalam hati untuk kelas tinggi. Dalam penelitian ini, jenis membaca yang digunakan adalah membaca dalam hati. Membaca dalam hati menuntut siswa untuk dapat memahami secara mendalam, memahami ide pokok dan ide penjelas.

d. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan suatu proses dalam membaca, dimana pembaca tidak hanya sekedar “membaca”, tetapi memahami dan mampu menjelaskan isi bacaan yang telah dibaca. proses membaca pemahaman merupakan proses membangun makna atau memahami wacana yang telah dibaca. Klingner, dkk. (2007: 2) menyatakan *“reading comprehension is the procces of constructing meaning by coordinating a number of complex processes that include word reading, word and word knowledge, and fluency”*. Membaca pemahaman mencakup keseluruhan proses yang kompleks, baik proses membaca kata-kata, pemahaman bacaan maupun kelancaran dalam membaca. Hal-hal tersebut dapat membantu proses memahami bacaan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Swanson & Connor, (2009: 570) menyatakan *“reading comprehension is directed and constrained by meaning, and therefore, neither fluency nor comprehension can be encapsulated by phonological skill”*. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemahaman bacaan adalah proses secara bersamaan pencarian dan pembangunan makna melalui interaksi dan keterlibatan bahasa tulis. Paris & Stahl (2005: 144) menambahkan bahwa inti dari kesuksesan

dalam membaca pemahaman adalah kemampuan untuk mengidentifikasi makna hubungan antara berbagai bagian teks dan latar belakang pengetahuan membaca.

Menurut Weiner (Tarigan: 2008) bahwa “membaca pemahaman merupakan suatu proses yang rumit yang berlangsung pada diri seorang pembaca”. Dikatakan demikian karena dalam proses tersebut pembaca menggunakan segala kapasitas mental yang dimilikinya untuk memperoleh makna (pemahaman) dari bahan yang dibacanya, karena sebuah pemahaman akan terjadi bila pembaca memiliki sarana pemahaman seperti mengenal dan memahami kata-kata, kalimat, dan mampu menghubungkan ide-ide yang terdapat dalam bacaan dengan pengetahuan yang dimilikinya. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Snow (2002: 11) menyatakan *“reading comprehension as the process of silmutaneously extracting and constructing meaning through interaction ang involvement with written language”* yang bermakna membaca pemahaman merupakan proses yang simultan dan terarah. Pembaca membangun makna melalui interaksi dan keterlibatan dengan teks yang dibaca.

Turner (Somadayo, 2011; 10) menyatakan seorang pembaca dapat dikatakan memahamisuatu teks atau bacaan apabila mampu 1) mengenal kata-kata atau kalimat yang ada dalam bacaan dan mengetahui maknanya, 2) menghubungkan makna dari pengalaman yang dimilikinya dengan makna yang ada dalam bacaan, 3) memahami seluruh makna secara kontekstual, 4) membuat perhitungan nilai isi bacaan berdasarkan pengalaman membaca. Dalam proses membaca pemahaman, pembaca juga mempelajari cara-cara pengarang dalam menyajikan pikirannya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam membaca pemahaman, pembaca memperoleh dua jenis pengetahuan, yakni informasi-informasi dan cara penyajian

pengarang. Oleh karena itu, selain memperkaya pengetahuan, membaca pemahaman juga dapat meningkatkan daya ingat pembaca.

Selain untuk memahami bacaan, kegiatan membaca dapat merangsang kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut dikemukakan oleh Jones (Arthur & Costa, 1985: 112) dimana membaca untuk belajar kegiatan membangun pemahaman dari bacaan merupakan salah satu landasan untuk berpikir tingkat tinggi, misalnya berpikir kritis. Melalui kegiatan membaca, maka akan diperoleh beberapa keuntungan, diantaranya adalah: 1) siswa akan lebih terlatih dalam hal berpikir tingkat tinggi; dan 2) minat membaca siswa akan meningkat. Minat membaca merupakan salah satu faktor penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar (Owusu-acheaw & Larson, 2014). Proses memahami bacaan terdiri dari empat tahap, yakni tahap sebelum membaca, tahap selama membaca, tahap setelah membaca, dan tahap menjawab pertanyaan-pertanyaan dari esai yang diberikan (Arthur & Costa, 1985: 109).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman berkaitan dengan mengerti, memahami, dan membangun makna dari suatu bacaan. Hal ini sangat penting karena jika seseorang belajar melalui kegiatan membaca, kemudian tidak mengerti atau tidak memahami apa yang sedang dibaca, maka ia tidak akan mendapatkan informasi yang terkandung dalam bacaan.

e. Prinsip-Prinsip Membaca Pemahaman

Prinsip-prinsip dalam membaca pemahaman menurut pendapat Rahim (2011: 3) adalah sebagai berikut.

- 1) Pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial.
- 2) Keseimbangan kemahiran adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan pemahaman.

- 3) Guru membaca yang profesional (unggul) mempengaruhi belajar siswa.
- 4) Pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca.
- 5) Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.
- 6) Siswa menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tindakan kelas.
- 7) Pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman.
- 8) Strategi dan keterampilan membaca bisa diajarkan.
- 9) Asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman.

Prinsip membaca pemahaman sama seperti membaca pada umumnya namun lebih menekankan makna atau pemahaman sendiri dari pembacanya. Membaca pemahaman merupakan suatu proses mencari makna dari gagasan-gagasan tertulis melalui interpretasi bermakna dan interaksi dengan bahasa. Membaca intensif dipandang sebagai suatu proses beragam yang dipengaruhi oleh berbagai pemikiran kemampuan berbahasa. Dengan demikian, model proses membaca intensif adalah: (1) pemahaman arti kata (pemahaman harfiah); (2) pemahaman interpretasi; dan (3) pemahaman kritis (Harsono, dkk., 2012). Sementara itu, prinsip-prinsip membaca secara umum, yaitu sebagai berikut: (1) membaca bukanlah hanya mengenal dan membunyikan huruf, tetapi kegiatan membaca melampaui pengenalan huruf dan bunyi. (2) membaca dan menguasai bahasa terjadi serempak. Seseorang tidak dapat dikatakan mempunyai keterampilan membaca jika ia tidak menguasai bahasa. (4) membaca dan berfikir terjadi serempak. Orang tidak dapat membaca tanpa mempergunakan pikiran dan perasaannya. (5) membaca berarti memahami.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

Keberhasilan seseorang dalam memahami bacaan dipengaruhi oleh banyak faktor. Johnson & Pearson (Zuchdi, 2012: 12) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu yang ada dalam diri dan di luar pembaca. Faktor-faktor yang berada dalam diri pembaca meliputi kemampuan lingistik (kebahasaan), minat (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap tugas membaca atau perasaan umum mengenai membaca dan sekolah), dan kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca).

Faktor-faktor diluar pembaca dibedakan menjadi dua kategori, yaitu unsur-unsur bacaan dan lingkungan membaca. Unsur-unsur pada bacaan dan ciri tekstual meliputi kebahasaan teks (kesulitan bahan bacaan) dan organisasi teks (jenis pertolongan yang tersedia antara lain berupa bab dan sub bab, susunan tulisan, dan sebagainya). Sedangkan, unsur lingkungan membaca meliputi faktor-faktor: persiapan guru sebelumnya, pada saat, atau setelah pelajaran membaca guna menolong siswa memahami teks; cara siswa menanggapi tugas; dan suasana umum penyelesaian tugas (hambatan, dorongan, dan sebagainya). Semua faktor ini tidak saling terpisahkan tetapi berhubungan (Zuchdi, 2012: 12-13).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan keberhasilan pembaca dalam memahami suatu bacaan dipengaruhi oleh beberapa hal, baik dari dalam diri pembaca maupun luar pembaca. Secara umum, faktor-faktor dari dalam diri pembaca yang mempengaruhi tingkat pemahaman pembaca adalah minat, motivasi, dan kemampuan membaca yang dimiliki. Sedangkan faktor dari luar pembaca meliputi teks bacaan dan lingkungan pembaca.

g. Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

Sebagai seorang guru, selain melakukan tugasnya untuk mengajar, tetapi juga memiliki tugas untuk melaksanakan evaluasi setelah proses pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan tentunya digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Begitupun dalam melihat keterampilan membaca pemahaman siswa. Pelaksanaan pembelajaran membaca menentukan keberhasilan siswa dalam memahami suatu bacaan. Nurgiyantoro (2011: 372) menyatakan bahwa keterampilan membaca siswa dimaksudkan untuk mengukur tingkat keterampilan kognitif siswa untuk memahami suatu bacaan. Melalui pendapat tersebut, maka diketahui pengukuran tingkat pemahaman membaca siswa untuk mengukur aspek kognitif yang dapat dilakukan dengan tes keterampilan membaca pemahaman bacaan. Bentuk tes yang digunakan untuk keterampilan membaca pemahaman dapat dilakukan dengan tes pilihan ganda, menjodohkan, membaca keras, atau mengingat (Mardapi, 2008: 69). Pemilihan wacana yang digunakan dalam tes keterampilan membaca perlu dipertimbangkan dari jenis wacana, panjang pendeknya, isi wacana, serta tingkat kesulitan. Selain itu tema atau topik yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lazar (2009: 48) bahwa topik harus sesuai dengan yang dipelajari, sesuai dengan karakteristik siswa serta adanya keterhubungan antara siswa dan wacana. Kemudian Tarigan (2008: 37) menambahkan bahwa pemahaman mendalam memerlukan wacana yang panjangnya tidak lebih dari 500 kata agar pasca baca sukses melakukan pendalaman terhadap argumen logis, urutan pola teks, pola-pola simbolis, pola sikap dan tujuan mengarang, serta sarana linguistik yang digunakan.

Ada beberapa teori yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman membaca (Cheryl, Lopez, B, & Arreza-coyle (1997: 30)) antara lain.

1) Taksonomi Bloom (1956)

Taksonomi Bloom merupakan taksonomi yang paling dikenal. Taksonomi ini memiliki tujuan untuk mengklasifikasikan sasaran pendidikan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif dalam takdonomi ini memiliki enam angkatan, yakni pengetahuan, pemahman, aplikasi, sintesis dan evaluasi. Perlu diketahui bahwa aspek penilaian kognitif dalam taksonomi ini terlalu luas untuk kegiatan membaca serta tidak mencangkup proses lebih spesifik yang melibatkan pemahaman wacana.

2) Taksonomi Herber (1978)

Taksonomi ini berkaitan dengan taksinomi sebelumnya, taksonomi ini mengaitkan taksonomi Bloom menjadi tingkatan membaca pemahman, yaitu pemahaman literal, pemahman interpretif, dan pemahaman terapan.

3) Taksonomi Pearson & Johnson (1978)

Taksonomi ini menghadirkan taksonomi untuk pemahaman kata dengan sembilan tingkatan dan pemahaman proporsional yang juga memiliki sembilan kategori. Taksonomi ini telah sedikit menjurus pada membaca pemahaman, namun masih terlalu umum untuk menilai membaca pemahaman.

4) Taksonomi Barret (1968)

Taksonomi Barret berkaitan dengan membaca pemahaman dan sangat mendetail dibandingkan dengan taksonomi sebelumnya. Taksonomi ini memiliki lima tingkatan, yaitu pemahman literal (harfiah), reorganisasi, pemahaman internal, evaluasi, dan apresiasi.

Dari beberapa penjelasan di atas, taksonomi Barret adalah yang paling sesuai untuk mengukur dan membuat tes keterampilan membaca pemahaman. Taksonomi Barret lebih mengembangkan keterampilan memahami bacaan dan secara langsung meliputi pemahaman tentang informasi dan isi bacaan. Selain itu juga dapat dipadukan dengan konsep *Advance Organizer (David Ausubel)* dengan cara melakukan kegiatan yang dapat menghubungkan pengalaman atau pengetahuan siswa sebelumnya dengan informasi yang akan ditelaah dalam bacaan atau wacana.

Taksonomi ini dikemukakan oleh Thomas C. Barret pada tahun 1968 (Clymer, 1968: 19-23). Tingkatan-tingkatan dalam taksonomi ini sangat rinci dan mendalam sehingga peneliti memiliki harapan dengan menggunakan taksonomi ini dapat menggali pemahaman siswa dalam memahami wacana. Ada lima tingkatan dalam taksonomi Barret, yaitu.

a) *Literal Comprehension* (Pemahaman Literal/harfiah)

Pemahaman harfiah terkait dengan informasi yang eksplisit atau tersurat dalam wacana. Pemahaman ini merupakan tingkat pemahaman paling rendah sebelum ke pemahaman yang lebih kompleks. Ada beberapa aspek yang ada pada tingkatan ini, yakni.

b) *Recognition* (Rekognisi)

Rekognisi merupakan menemukan atau mengidentifikasi gagasan yang tertuang secara eksplisit dalam wacana, antara lain tokoh, penokohan, latar, tempat dan waktu, urutan kejadian, ide, perbandingan, dll.

c) *Recall* (Mengingat Kembali)

Mengingat fakta yang ada di dalam wacana seperti tokoh, penokohan, latar, alur, serta alasan terjadinya sesuatu yang ada pada wacana. Mengingat kembali

berkaitan dengan bagaimana, apa sebabnya, katakanlah, sebutkanlah, dan daftarlal berdasarkan bacaan (Clymer, 168: 19-20).

d) *Reorganization* (Reorganisasi)

Reorganisasi menuntut siswa untuk menganalisis, mensintesis, dan mengorganisasikan gagasan atau informasi yang secara eksplisit atau tersurat dalam wacana. Reorganisasi dibagi menjadi empat, yakni.

- i. Mengklasifikasikan, yaitu meletakkan tokoh, benda, tempat, dan atau kejadian ke dalam kategori.
- ii. Menguraikan, yaitu mengorganisasikan bagian dalam bentuk *outline* menggunakan kalimat langsung atau pernyataan parafrase dari wacana.
- iii. Meringkas, yaitu meringkas wacana menggunakan pernyataan langsung atau parafrase dari wacana.
- iv. Mensintesis, yaitu menggabungkan gagasan taua informasi dengan sumber lebih dari satu.

e) *Inferensial Comprehension* (Pemahaman Internal)

Pemahaman internal menggunakan gagasan atau informasi yang tersirat di dalam wacana., intuisi, dan pengalaman personalnya sebagai bentuk dasar untuk mebuat hipotesis dan kesimpulan. Kesimpulan yang diambil oelh siswa bisa saja konvergen atau divergen, dan siswa dapat diminta untuk mengungkapkan pemikiran yang mendasarinya menarik kesimpulan. Kesimpulan ini dirangsang oleh tujuan membaca dan pertanyaan guru yang menuntut pemikiran serta imajinasi yang melampaui apa yang tertuang dalam wacana. Pemahaman internal meliputi kesimppulan mengani fakta-fakta tambahan, ide pokok, makna secara umum, tema atau nilai moral yang tertuang secara eksplisit dalam wacana, kejadian mungkin terjadi diatara tindakan atau kejadian yang tertuang secara

eksplisit atau hipotesis tentang apa yang akan terjadi kemudian, jika wacana akan diperpanjang, persamaan dan perbedaan dalam karakter, waktu, tempat, benda, atau gagasan, serta makna harfiah dari bahasa kiasan yang digunakan oleh penulis.

f) *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi mengindikasikan bahwa siswa membuat keputusan evaluatif dengan membandingkan gagasan yang tertuang dalam wacana dengan kriteria luaran yang diberikan oleh guru, pihak berwenang/sumber tertulis lain, atau dengan kriteria luaran yang muncul dari pengalaman, pengetahuan, atau nilai-nilai yang dimiliki pembaca. Evaluasi berkaitan dengan penilaian fokus pada kualitas akurasi, penerimaan, keinginan, nilai tahu probabilitas terjadinya. Evaluasi dibagi menjadi lima bagian, yakni mengevaluasi tentang realitas atau fantasi, fakta atau opini, kecukupan atau keabsahan, kesesuaian, kelayakan keinginan, dan keberterimaan.

g) *Appreciation (Apresiasi)*

Apresiasi melibatkan semua dimensi kognitif membaca yang dikutip sebelumnya, untuk itu berkaitan dengan dampak psikologis dan estetika yang terdapat dalam wacana terhadap pembaca. Apresiasi meliputi pengetahuan dan respon emosional terhadap strategi, bentuk, gaya, dan struktur sastra. Ada empat bagian dalam apresiasi, yaitu respon emosional terhadap isi, identifikasi karakter atau kejadian, bahasa yang digunakan oleh penulis serta pengumpamaan.

Salah satu cara untuk mengetahui cara untuk mengetahui keterampilan membaca pemahaman siswa adalah dengan cara melakukan tes membaca pemahaman. Nurgiyantoro (2016: 135) menjelaskan secara garis besar untuk mengetahui kemampuan membaca siswa terdapat tiga macam tes, yaitu ters uraian,

tes objektif, dan tes uraian objektif. Tes objektif memiliki tiga jenis, yakni tes pilihan ganda, menjodohkan, dan isian. Pada dasarnya setiap bentuk tes memiliki kelebihan dan kekurangan, namun dalam hal ini peneliti akan menggunakan tes objektif berupa isian yang mengacu berdasarkan taksonomi Barret. Peneliti memilih taksonomi tersebut untuk membuat dasar tes karena taksonomi Barret dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan memahami suatu bacaan yang meliputi pemahaman ide pokok setiap paragraf, informasi penting dalam bacaan, keterkaitan antar paragraf sehingga siswa mampu mengolah kembali isi bacaan dengan bahasanya sendiri. Selain itu taksonomi ini juga dapat membantu guru dalam mengembangkan pertanyaan sesuai dengan tingkat pemahaman yang dicapai oleh siswa.

h. Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Untuk membantu siswa terampil membaca, pembelajaran bahasa di SD berperan sangat penting. Tarigan (2008: 39) mengemukakan bahwa siswa yang duduk di kelas atas SD telah mencapai pada tahapan dimana mereka: 1) kecepatan membaca dalam hati lebih dominan daripada membaca bersuara, 2) memiliki pemahaman yang baik dalam membaca, 3) membaca tanpa gerakan bibir, kepala, atau menunjuk-nunjuk dengan jari tangan, dan 4) menikmati kegiatan membaca dalam hati. Ali Mustadi (2013: 360) menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan simbol-simbol bunyi, frasa, kata, atau kalimat efektif, baik tulisan maupun lisan merupakan kecerdasan bahasa. Siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan dengan menguasai hal-hal tersebut. Selanjutnya, Ali Mustadi menambahkan tentang konsep pembelajaran bahasa adalah bagaimana penekanan pada proses pembiasaan dan berlangsungnya pembelajaran lebih efektif melalui pengalaman langsung.

Menurut Brown (2007: 87-90) terdapat lima kategori dalam pembelajaran bahasa untuk anak-anak, yakni: 1) perkembangan intelektual, 2) rentang perhatian, 3) input sensor, 4) faktor afektif, 5) bahasa yang otentik dan bermakna. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca wajib disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Sejak kelas rendah SD kegiatan membaca telah dilakukan, dan semakin berkembang dengan tahapan yang terintegrasi secara otomatis. Keterampilan membaca pemahaman dimulai saat siswa menguasai komponen-komponen dasar pada bacaan dan telah mampu membaca dengan baik. Senada dengan pendapat Hook & Jones (2004: 20) dimana kegiatan membaca pemahaman yang efektif tidak hanya membutuhkan keterampilan membaca namun keterampilan membaca yang fasih dan otomatis. Hal itu dikarenakan keterampilan membaca menjadi bagian yang penting dalam pembelajaran bahasa. Senada dengan pernyataan Ali Mustadi (2010: 1) yang memaparkan bahwa aktifitas belajar siswa akan terpengaruh jika dia masih kesulitan dalam membaca, karena membaca dapat dikatakan sebagai salah satu cara pemerolehan informasi dalam kehidupan akademik ataupun sosial. Disamping itu akan menjadi sebuah masalah ketika masuk dalam dunia kerja.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca di SD, khususnya dalam kegiatan membaca pemahaman dilakukan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa dan diberikan kepada siswa yang memiliki keterampilan membaca yang fasih dan otomatis.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa menjadi penunjang utama dalam mengembangkan pembelajaran yang berbasis pada tema. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk dapat membantu mengembangkan kemampuan

siswa dalam mengaitkan antar muatan pelajaran melalui sebuah bacaan dalam sebuah tema.

Salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 adalah membaca. Menurut Harjasujana (2003) pembelajaran mmembaca di SD pada siswa adalah tercapainya “kemahirwacanaan”, yakni kemampuan membaca yang ditandai dengan adanya kemampuan membaca dalam memaknai, meringkas, menjelaskan, dan mensintesis informasi yang terdapat dalam bacaan. Tujuan ini berlaku juga pada tujuan pembelajaran membaca bacaan yang diajarkan di kelas V SD.

Dalam kurikulum 2013, kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas V SD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<i>Muatan Ilmu Pengetahuan Alam</i>	
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1 Mendeskripsikan rangka manusia dan fungsinya.
	3.2 Mengenal bagian tumbuhan mendeskripsikan fungsinya.
	3.2 Mengenal organ tubuh manusia dan hewan serta mendeskripsikan fungsinya.
	3.3 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar
	3.4 Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
	3.5 Mendeskripsikan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan mahluk hidup.
	3.6 Mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.
	3.7 Mengenal sistem pernafasan hewan dan manusia serta penyakit yang berkaitan dengan pernafasan

<i>Muatan Bahasa Indonesia</i>	
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
	3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta system pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
	3.3 Menguraikan isi teks paparan iklan tentang ekspor impor sebagai kegiatan ekonomi antarbangsa dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
	3.4 Menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
	3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

(BNSP, 2014)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa standar kompetensi membaca yang dikembangkan di kelas V SD adalah membaca sekilas, membaca memindai, dan membaca pemahaman.

Dari seluruh uraian diatas, kesimpulan yang diperoleh adalah siswa kelas V SD diharapkan dapat memahami isi bacaan baik dengan kegiatan membaca sekilas, membaca memindai, dan membaca pemahaman. Keterampilan membaca pemahaman juga ditekankan pada penemuan ide-ide pokok pada setiap paragraf, penemuan pola hubung antar ide, penemuan pokok bacaan, dan menyimpulkan isi bacaan yang telah dibaca.

2. Tanggung jawab

a. Pengertian Karakter Tanggung Jawab

Kesuma, Trianta, & Permana (2011: 5-6) menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang terjadi pada semua mata pelajaran, diarahkan pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh, dan penguatan atau pengembangan perilaku didasari oleh nilai yang dirujuk sekolah. Karakter secara umum diasosiasikan sebagai temperamen yang memberinya sebuah definisi yang menekankan pada unsur psikososial.

Istilah karakter dianggap sama dengan kepribadian sebagai ciri atau karakteristik atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber pada bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga dan sekolah. Pada usia sekolah dasar penanaman karakter sangat dibutuhkan sebagai pondasi dan dasar dalam pembentukan diri anak (Mustadi, 2011: 16). Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat-istiadat.

Kata karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagaimana yang dikutip oleh Muclas dan Hariyanto (2012) adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sedangkan pengertian karakter menurut Thomas Lickona yang dikutip oleh Wibowo (2013) yaitu sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya.

Tanggung jawab merupakan istilah yang tidak asing lagi, hampir setiap hari terdengar seseorang mengucapkan kata tersebut, baik di televisi maupun di lingkungan nyata di sekitar. Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dilakukan baik terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Asmani, 2013: 37). Tanggung jawab juga merupakan keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Artinya berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya (Irhamisyah, 2015: 15).

Pengertian tanggung jawab dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (bila terjadi sesuatu boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan dan sebagainya). Jadi tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Tanggung jawab timbul karena telah diterima wewenang. Seperti wewenang, tanggung jawab memberikan hubungan tertentu antara pemberi wewenang dan penerima wewenang.

Menurut Lickona (2013) bahwa sikap hormat dan bertanggung jawab harus diajarkan jika ingin membangun manusia yang melekat etika yang dapat memosisikan diri mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab dalam sebuah masyarakat. Tanggung jawab merupakan hukum moral alamiah yang dasar diajarkan di sekolah. Nilai tanggung jawab sangat penting untuk: membangun kesehatan pribadi; menjaga hubungan intrapersonal; membangun masyarakat yang demokratis dan berperikemanusiaan; serta membentuk dunia yang adil dan Makmur (Lickona, 2013).

Tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagaimana yang dikutip oleh Irhamsyah (2015) adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Artinya berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya. Sardiman (2016) berpendapat bahwa tanggung jawab adalah melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh dan siap menanggung segala risiko atas perbuatan sendiri. Tanggung jawab terbentuk seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Tanggung jawab berasal dari dalam hati dan kemauan sendiri untuk melakukan kewajiban.

Mu'in (2013) mengemukakan beberapa istilah yang berkaitan dengan tanggung jawab, yaitu:

- 1) *Duty* (tugas)
- 2) *Laws* (hukum dan undang-undang)
- 3) *Contracts* (kontrak)
- 4) *Promises* (janji)
- 5) *Job descriptions* (pembagian kerja)
- 6) *Relationship obligations* (kewajiban dalam hubungan).
- 7) *Universal ethical principles* (prinsip etis universal)
- 8) *Religious convictions* (ketetapan agama)
- 9) *Accountability*
- 10) *Diligence* (ketekunan, sifat rajin)
- 11) *Reaching goals* (tujuan-tujuan yang ingin diraih)
- 12) *Positive outlook* (pandangan positif kedepan)
- 13) *Prudent* (bijaksana)
- 14) *Rational* (hal yang masuk akal)

- 15) *Time management* (pengaturan waktu)
- 16) *Resource management* (pengaturan sumber daya)
- 17) *Teamwork* (time kerja)
- 18) *Financial independence* (kemandirian keuangan)
- 19) *Self-motivated* (motivasi diri)

Dari berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Jika seseorang tidak melakukan apa yang seharusnya dilakukan, maka seseorang tersebut harus siap menanggung segala konsekuensinya.

Contoh bentuk tanggung jawab menurut Sukiman (2016) yaitu bertanggung jawab kepada Tuhan misalnya; menjalankan perintah dan menjauhi larangan Tuhan, mensyukuri apa yang telah diberi oleh Tuhan, dan memelihara lingkungan sebagai ciptaan Tuhan. Bertanggung jawab kepada diri sendiri misalnya; menjaga diri sendiri dari hal-hal yang membahayakan, menjaga kebersihan, menjaga kesehatan dan gizi seimbang, menjaga keamanan, melaksanakan apa yang sudah dijanjikan, bertanggung jawab terhadap perkataan dan perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang menjadi pilihannya. Bertanggung jawab terhadap keluarga, misalnya; menjaga nama baik keluarga, memelihara kebersihan, kenyamanan, keamanan dalam keluarga, mematuhi aturan yang ditetapkan bersama, bertingkah laku sesuai norma dan aturan yang berlaku dalam keluarga, menjaga keharmonisan keluarga dengan saling menyayangi, menghormati, dan menghargai. Bertanggung jawab terhadap masyarakat misalnya; berpartisipasi dalam kegiatan yang diselenggarakan masyarakat, tidak melakukan perbuatan yang tidak sesuai

dengan peraturan/norma yang berlaku, berani melaporkan kejadian yang merugikan masyarakat kepada yang berwenang, dan menghargai perbedaan agama, suku, dan budaya. Bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara, misalnya; menjaga kesatuan dan persatuan bangsa, mencintai tanah air, melestarikan bahasa dan seni budaya, menghargai keanekaragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, dan mencintai produk-produk dalam negeri.

b. Manfaat Tanggung Jawab

Menurut Sukiman (2016) manfaat tanggung jawab adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap bertanggung jawab akan membuat seseorang dipercaya, dihormati, dan dihargai serta disenangi oleh orang lain.
- 2) Sikap berani mengakui kesalahan yang dilakukan dan mau mengubah dengan tindakan yang lebih baik merupakan kunci meraih kesuksesan.
- 3) Sikap bertanggung jawab akan membuat seseorang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.
- 4) Sikap bertanggung jawab akan membuat seseorang bertindak lebih hati-hati dengan perencanaan yang matang.
- 5) Sikap bertanggung jawab membuat seseorang lebih kuat dan tegar menghadapi permasalahan yang harus diselesaikan.

Cara mengajarkan tanggung jawab menurut Sukiman (2016) sebagai berikut:

1) Bercerita

Menentukan tema yang sesuai dengan karakter tanggung jawab, membangun suasana, memberikan buku cerita atau artikel tentang tokoh-tokoh seorang yang bertanggung jawab, membacakan buku cerita/membaca sendiri, mendiskusikan bersama anak tentang nilai-nilai yang dianut oleh tokoh-tokoh

tersebut, dan mengajak anak untuk mengambil kesimpulan perilaku yang boleh dan tidak boleh dicontoh.

2) Bermain

Menentukan jenis permainan (misalnya: bermain peran dalam mengajarkan perilaku rela berkorban), membangun suasana, mengajak anak bermain, dan mengajak anak untuk mengambil kesimpulan perilaku yang boleh dan tidak boleh dicontoh.

3) Praktik Langsung

Memberikan beberapa tugas sederhana yang disesuaikan dengan usia anak, membiarkan anak mengambil keputusan sendiri, membiasakan anak menepati waktu, melatih anak menyelesaikan tugas, mendukung anak melewati masa sulit, membiasakan anak menerima konsekuensi dan belajar dari kegagalan, dan membiasakan anak menghindari mencari kambing hitam/menyalahkan.

c. Indikator Nilai Tanggung Jawab

Seseorang dikatakan bertanggung jawab apabila melaksanakan tugas secara tepat/jujur atau dengan kata lain mengerjakan berdasarkan hasil karya sendiri (Zuriah, 2007: 256). Karakter tanggung jawab merupakan karakter yang harus ada di dalam diri siswa. Untuk itu ada beberapa indikator dari karakter tanggung jawab siswa yang dijadikan sebagai bahan penelitian ini yaitu:

- 1) Menyelesaikan semua tugas dan latihan.
- 2) Menjalankan instruksi sebaik-baiknya selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Bersikap kooperatif.
- 4) Mengungkapkan penghargaan serta bersyukur terhadap orang lain.
- 5) Dapat mengatur waktu yang telah ditetapkan.

- 6) Serius dalam mengerjakan sesuatu.
- 7) Fokus dan konsisten.
- 8) Tidak mencontek.
- 9) Rajin dan tekun selama proses pembelajaran berlangsung.
- 10) Membantu teman yang sedang kesulitan dalam belajar.

Dari kesepuluh indikator tanggung jawab ini, maka akan dibagi menjadi tanggung jawab individu dan sosial yaitu: Tanggung jawab individu berarti seorang yang berani berbuat, berani bertanggung jawab tentang segala resiko dari perbuatannya (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2007: 6) yang meliputi:

- 1) Menyelesaikan semua tugas dan latihan yang menjadi tanggung jawabnya.
- 2) Menjalankan instruksi sebaik-baiknya selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Dapat mengatur waktu yang telah ditetapkan.
- 4) Serius dalam mengerjakan sesuatu.
- 5) Fokus dan konsisten.
- 6) Tidak mencontek.
- 7) Rajin dan tekun selama proses pembelajaran berlangsung.

Tanggung jawab sosial berarti bahwa semua perbuatan yang dilakukan seseorang harus sudah dipikirkan akibat-akibatnya atau untung ruginya bagi orang lain, masyarakat dan lingkungannya (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2007:6), meliputi:

- 1) Bersikap kooperatif.
- 2) Mengungkapkan penghargaan serta bersyukur atas usaha orang lain.
- 3) Membantu teman yang sedang kesulitan belajar.

Indikator tanggung jawab menurut Sukiman (2016) sebagai berikut: 1) bersungguh-sungguh dalam segala hal, 2) berusaha melakukan yang terbaik, 3) rela berkorban, 4) disiplin, 5) dapat dipercaya, 6) taat aturan, 7) jujur dalam bertindak, 8) berani menanggung risiko.

Sedangkan ciri-ciri seorang anak yang bertanggung jawab menurut Clemes dan Reynold (2001: 89) adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan tugas rutin tanpa harus selalu diberi tahu
- 2) Dapat menjelaskan alasan atas apa yang dilakukannya
- 3) Tidak menyalahkan orang lain dengan berlebihan
- 4) Mampu menentukan pilihan dari beberapa alternatif
- 5) Bisa bermain atau bekerja sendiri dengan senang hati
- 6) Bisa membuat keputusan yang berbeda dengan keputusan orang lain dalam kelompoknya (teman-teman, keluarga, dan sebagainya)
- 7) Punya beberapa sasaran atau minat yang ia tekuni
- 8) Menghormati dan menghargai aturan yang ditetapkan orang tua, tidak mendebatnya secara berlebihan.
- 9) Dapat berkonsentrasi pada tugas-tugas yang rumit (sesuai dengan umurnya) untuk satu jangka waktu, tanpa rasa frustasi yang berlebihan
- 10) Mengerjakan apa yang dikatakannya akan dilakukan
- 11) Mengakui kesalahan tanpa mengajukan alasan yang dibuat-buat.

Aspek yang diambil dalam penelitian ini adalah mandiri, tekun, sikap positif, menentukan rencana atau prioritas dalam belajar, bersikap proaktif, dan kontrol diri. Sedangkan indikator karakter tanggung jawab yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu mengatasi segala hambatan dalam belajar.
- 2) Siswa memiliki inisiatif untuk belajar.
- 3) Siswa melaksanakan tugas sepenuh hati.
- 4) Siswa mau bekerja keras dalam belajar.
- 5) Siswa jujur dalam mengerjakan tugas.
- 6) Siswa membantu teman yang kesulitan dalam belajar.
- 7) Siswa mampu menentukan prioritas dalam belajar.
- 8) Siswa mampu mengutamakan belajar daripada bermain.
- 9) Siswa belajar dengan semangat yang tinggi.

10) Siswa mampu menyikapi masalah belajar dengan baik.

11) Siswa mampu mengontrol diri.

12) Siswa fokus terhadap tugas yang dikerjakan.

d. Pengukuran Nilai Karakter Tanggung Jawab

Metode untuk mengukur ranah afektif ada dua macam, yaitu metode observasi dan metode laporan diri (Anderson, dkk. 2001). Penggunaan metode observasi berdasarkan pada asumsi bahwa karakteristik afektif dapat dilihat dari perilaku atau perbuatan yang ditampilkan dan/atau reaksi psikolog. Metode laporan diri berasumsi bahwa yang mengetahui keadaan afektif seseorang adalah dirinya sendiri. Namun hal ini menuntut kejujuran dalam mengungkapkan karakteristik afektif diri sendiri. Lima karakteristik afektif yang penting, yaitu: sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

Metode yang digunakan untuk mengukur tanggung jawab belajar di penelitian ini adalah metode skala penilaian diri. Metode skala penilaian diri dilakukan dengan membuat pertanyaan maupun pernyataan untuk dinilai oleh responden selama proses pembelajaran. Alat yang digunakan adalah lembar skala penilaian diri. Metode ini digunakan untuk memperoleh data dengan mencatat, menganalisis, kemudian menyimpulkan hasil penilaian.

e. Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Mendasar pada teori piaget (Santrock, 2013: 292) dimana siswa kelas V SD termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Tahap perkembangan operasional konkret adalah tahap ketika siswa mampu berpikir logis pada obyek yang konkret, dengan kisaran usia antara 7-11 tahun. Selain itu anak juga mampu mengelompokkan benda yang sama dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Perkembangan kemampuan berpikirnya mulai dari sederrhana dan konkret menuju

tingkat yang lebih abstrak dan rumit. Anak juga mulai menerima tanggapan dan pandangan dari orang lain, disamping itu komunikasi dan kemampuan berpikir cenderung lebih baik. Hal tersebut disebabkan karena pada proses kognitif sudah tidak lagi egosentris.

Perkembangan kognitif ini juga mempengaruhi perkembangan moral siswa. Ditandai dengan kemampuan siswa dalam memahami etika, norma, dan aturan di sekolah dan masyarakat. Mereka menganggap bahwa moral bersifat relatif dan tidak kaku. Siswa sudah bisa menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di sekitarnya secara bertanggung jawab. Sesuai dengan definisi dari Apriani dan Wangid (2015) yang menjelaskan tanggung jawab adalah sikap teguh hati, siap, dan berani dalam menerima akibat dari atas tindakan yang disengaja atau tidak sengaja, atau dapat dimaksud bahwa jika siswa sadar ketika mengambil keputusan dan siap menghadapi risiko yang akan dihadapi maka siswa dapat dikatakan bertanggung jawab.

Adapun karakteristik sikap tanggung jawab pada siswa kelas V SD diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar dengan rutin

Untuk mencapai keberhasilan siswa memiliki kewajiban untuk belajar. Siswa harus rutin dalam belajar untuk mencapai kesuksesan. Sebagai contoh dalam sehari siswa memanfaatkan waktunya selama satu atau dua jam untuk belajar, sehingga ketika banyak tugas tidak merasa kesulitan. Belajar dengan rutin dapat menjadi cerminan siswa yang memiliki kesadaran diri akan tanggung jawabnya.

- 2) Mengetahui alasan dan tujuan belajar

Mengetahui alasan dan tujuan belajar menjadikan siswa lebih bertanggung jawab. Dengan alasan agar memahami materi, mendapatkan nilai bagus, dan meraih cita-cita menjadikan siswa memiliki sikap bertanggung jawab.

3) Bersedia mengakui kesalahan

Siswa harus bersedia menerima akibat dan tidak menyalahkan orang lain ketika siswa melakukan kesalahan. Siswa yang bertanggung jawab akan menerima dengan ikhlas apabila keinginannya belum dapat dicapai.

4) Melakukan tugas sendiri dengan senang hati

Rasa senang dalam melaksanakan tugas akan sejalan dengan hasil yang diperoleh. Siswa tidak merasa terbebani dan pasti akan melakukan tugasnya secara mandiri.

5) Mampu membuat keputusan dalam kelompok

Mengutarakan pendapat merupakan tanda siswa yang kreatif. Jika ternyata pendapat yang diutarakan tidak diterima dia menerima dengan ikhlas dan melaksanakan keputusan kelompok secara bertanggung jawab.

6) Memiliki keinginan untuk rajin belajar

Kuatnya minat atau keinginan dapat menumbuhkan usaha yang bersungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi hambatan. Contohnya ketika siswa menambah jam belajar sendiri/ les sesuai dengan muatan pelajaran yang disukainya.

7) Menghormati dan menghargai peraturan di sekolah

Tanggung jawab siswa dapat diamati dari sikap siswa dalam menaati peraturan sekolah, misalnya datang tidak terlambat, berseragam, menjaga kebersihan lingkungan sekolah, dan peraturan-peraturan sekolah lainnya.

8) Mampu fokus pada pelajaran yang sulit

Siswa dapat fokus dan berkonsentrasi untuk tidak memikirkan hal-hal lain ketika proses pembelajaran. Sebagai contoh siswa teliti dalam mengerjakan, mampu mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir, merasa nyaman dengan sekitar, mampu menenangkan diri saat cemas atau takut, mampu mengabaikan sesuatu yang mengganggu fokus belajar, dan sebagainya.

9) Memiliki rasa bertanggung jawab terhadap prestasi di sekolah

Mampu melaksanakan rencana belajar, sukarela melakukannya, dan memiliki kesadaran atas apa yang dilakukannya sehingga membuahkan sebuah prestasi di sekolah. Hal-hal tersebut dapat menggambarkan siswa siswa yang memiliki tanggung jawab dengan prestasi di sekolah.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas dapat diperjelas bahwa tanggung jawab siswa di kelas V SD merupakan suatu watak siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan tidak menghindarinya selain memiliki alasan yang jelas dan dapat diterima serta siap menerima segala konsekuensinya.

3. Media *Game* Edukatif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Smaldino, Lowther & Russel (2012: 7) menyatakan bahwa media merupakan apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Maksudnya peran guru dan media disini sebagai sumber informasi, sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Sehingga dalam hal ini interaksi serta aktifitas siswa dan guru dapat dibantu dengan menggunakan media. Senada yang dikemukakan Heinich, Mollenda and Russel (1989: 6), *“medium is a channel of communication. Derived from the latin word “for between”, the terms refers to anything that that carries information between a source and a receiver”*. Jika sebuah media membawa informasi atau pesan-pesan dengan tujuan intruksional dan mengandung maksud-

maksud pengajaran, maka media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu pengajar untuk mengajar serta sebagai sarana penyalur pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Falahudin, 2014: 109). Dengan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran harus tepat karena hal tersebut mempengaruhi minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mustadi (2009) dimana terdapat dua komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Secara khusus Arsyad (2014: 10) menjelaskan pengertian media dalam proses belajar mengajar yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, kesimpulan yang dapat diambil adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari sumber menuju ke penerima (dalam hal ini terarah pada siswa) disebut sebagai media.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Akibat dari semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka penggunaan media pembelajaran semakin bervariasi. Media pembelajaran berkembang semakin banyak sehingga pengklasifikasian atau pengelompokan media juga mengalami perkembangan. Kemp & Dayton (1985: 36) mengelompokkan media menjadi delapan, yaitu:

- 1) *printed media*,

- 2) *display media*,
- 3) *overhead transparencies*,
- 4) *audiotape recording*,
- 5) *slide series and filmstrips*,
- 6) *multi image presentations*,
- 7) *video recording and*
- 8) *motion picture films*.

Delapan pengelompokan tersebut belum dapat dikatakan *game* edukatif sebagai media pembelajaran. Jika ingin dimasukkan dalam pembagian kategori tersebut *game* edukatif dapat dikatakan sebagai *multi image presentations* karena *game* edukatif banyak mengandung gambar yang menarik.

Sedangkan Smaldino, Lowther&Russel (2011) membagi dasar media menjadi lima kategori, yakni:

- 1) teks (buku, poster);
- 2) audio (suara, musik);
- 3) visual (diagram, gambar, kartun);
- 4) video (menampilkan gambar bergerak dengan DVD, *videotape*, animasi komputer) dan
- 5) manipulative (objek tiga dimensi) dan manusia (guru, siswa, atau model lain).

Dalam pengklasifikasian tersebut, *game* edukatif belum tercakup dalam media pembelajaran walaupun di dalam *game* edukatif terdapat teks, audio, dan visual yang menarik. Dengan kata lain, *game* edukatif yang dikembangkan terdiri atas beberapa jenis kategori dasar sebuah media antara lain teks, audio, dan visual

Sedikit berbeda dengan pendapat Scarratt & Davison (2012: 27) dalam pengklasifikasian media yang dibagi menjadi tiga bentuk, yakni:

- 1) **Audio-visual**: *cinema, television, radio, music videos, animation. Film and television are often categorized as 'moving image, however it misleadingly diverts attention from the importance of sound, and examiners' reports regularly note 'sound' as a weak area of analysis.*
- 2) **Print** : *newspapers, magazines, comics.*
- 3) **E-media** : *the internet, mobile phones, computer games, video games.*

Merunut pendapat diatas, maka *game* edukatif merupakan salah satu jenis media dalam kelompok e-media. *Game* edukatif yang dikembangkan dalam

penelitian ini merupakan jenis *mobile phones* yang berarti *game* tersebut dikemas dalam sebuah aplikasi permainan dalam *smartphone*.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif termasuk dalam e-media yang di dalamnya terdapat teks, audio, visual, dan animasi yang ditampilkan dalam bentuk *software*. Dimana *software* dalam format *.apk* tersebut dapat dipasang dalam perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android*.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras (Rusman dkk, 2012:170). Dengan kata lain media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yang dapat berupa fisik ataupun nonfisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Selain itu media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyalurkan informasi sehingga tersampaikan pada penerima. Senada dengan pendapat Munadi (2013) bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- 1) Sebagai sumber belajar yaitu penyalur, penyampai dan penghubung yang menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.
- 2) Fungsi semantik yaitu menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik
- 3) Fungsi manipulatif yaitu mengatasi batas ruang dan waktu serta keterbatasan inderawi
- 4) Fungsi psikologis, yang meliputi:
 - a) Fungsi atensi: meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
 - b) Fungsi afektif: menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu

- c) Fungsi kognitif: memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi baik berupa orang, benda atau kejadian.
- d) Fungsi imajinatif: meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa
- e) Fungsi motivasi: mengaktifkan, mendorong, menggerakkan siswa dalam pembelajaran
- f) Fungsi sosiokultural: mengatasi hambatan sosio kultural antarpeserta dalam komunikasi pembelajaran

Kemp&Dayton (1985:28) menjelaskan, ” *any one of three intention may be served by instructional media when used with individuals, groups, or large audiences:1)To motivate an interest or a degree of action,2) To present information,or 3) To provide instruction.*” Dengan kata lain bahwa fungsi motivasi dapat dilakukan dengan menyajikan sesuatu yang bersifat menghibur sehingga dapat mempengaruhi minat siswa untuk berbuat, fungsi informasi dimana media digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa, sedangkan fungsi instruksi mengharuskan siswa untuk melakukan aktivitas yang nyata dalam pembelajaran.

Selanjutnya Hamalik (1986: 49) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- 2) penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran
- 3) media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- 4) penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas
- 5) penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Pendapat diatas dapat dipersingkat bahwasanya media pembelajaran dapat digunakan sebagai jembatan *untuk* mempersingkat proses pembelajaran menuju

tujuan pembelajaran yang berdampak pada kualitas pembelajaran. Sedangkan Daryanto (2010: 5) menjabarkan secara umum media mempunyai kegunaan, antara lain:

- 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisitis
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar dapat dirangsang dengan sebuah media. peran media pembelajaran tidak bisa dikesampingkan, karena dengan media yang baik dan tepat akan sangat membantu dalam proses transfer ilmu dari guru ke siswa.

d. Media Game Edukatif

1) Pengertian Game Edukatif

Dalam bahasa Indonesia, *game* berarti permainan. Jason (2009: 43) menjelaskan permainan yang dimaksud dalam *game* juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual (*intellectual playability*)”. Sementara kata *game* bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktivitas ini digemari banyak orang.

Andang Ismail (2009: 26) mengemukakan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah. *Game* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Sugar & Kim (2002: 6) mengemukakan empat belas cara untuk membuat kurikulum lebih menarik dengan *game*. Empat belas cara tersebut adalah sebagai berikut.

- a) *Game* sebagai pengalaman. *Game* dapat menciptakan kontak langsung dan interaksi aktif dari siswa untuk memperoleh informasi. *Game* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk observasi secara langsung.
- b) *Game* dapat memberikan arahan kepada siswa. *Game* dapat disesuaikan dengan beberapa topik dan dapat digunakan di rumah maupun di kelas.
- c) *Game* memberikan pilihan untuk pendidik dalam menerapkan pada suatu kelas. *Game* memungkinkan pendidik menambah variasi dan fleksibilitas untuk cara mengajar.
- d) *Game* dapat memperkuat belajar. *Game* merupakan cara yang menyenangkan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Selama bermain, siswa dapat mencoba dan mempraktikkan apa yang siswa pelajari sesuai dengan yang guru sampaikan dan materi yang siswa baca.
- e) *Game* memberikan umpan balik langsung. *Game* dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa sesuai yang siswa inputkan. Umpan balik ini berupa hasil sesuai yang telah siswa kerjakan.

- f) *Game* dapat meningkatkan ketrampilan. Hal ini karena tantangan sangat melekat dalam game, dan game menyediakan latihan yang baik untuk meningkatkan ketrampilan.
- g) Game dapat memberikan energi yang baik. Game dapat menguatkan konsep terhadap suatu pelajaran tertentu sehingga dapat memberikan energi yang baik.
- h) Game dapat memperkenalkan materi yang baru maupun yang sulit. Hal ini dikarenakan game merupakan format permainan sambil belajar sehingga materi yang baru maupun yang sulit dianggap sebagai tantangan.
- i) Game sebagai penyempurna atau pelengkap. Game dapat digunakan dengan sangat baik untuk menyempurnakan atau melengkapi suatu materi baik di kelas atau di rumah.
- j) *Game* meningkatkan kerjasama. Dalam permainan kelompok, game menuntut kerjasama antar anggota tim agar mendapatkan kemenangan.
- k) Game mengajarkan bermain tidak lebih dari peraturan. Game menguatkan konsep jika ingin menang maka bermain sesuai dengan peraturan.
- l) Game membantu perkembangan untuk memperoleh prestasi atau hadiah.
- m) Game menguatkan dan meningkatkan kemampuan multitasking. Multitasking adalah kemampuan siswa dalam menjalankan berbagai kegiatan secara bersamaan dalam game, misalnya mengamati gambar, mendengarkan instruksi dan mengambil keputusan.
- n) Game dapat menggantikan model drill. Dalam game terdapat berbagai macam kemungkinan yang bisa dihadapi oleh siswa. Model *drill* akan memungkinkan siswa mendapatkan hasil yang monoton, sedangkan game

akan memungkinkan siswa mendapatkan hasil yang berbeda di setiap levelnya.

Kirriemuir dan McFarlane (2004:7-8) membagi *game* menjadi beberapa genre sebagai berikut.

- a) Aksi, genre ini merupakan macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan refleks pemain. *Game* ini dibuat seolah-olah pemain berada dalam suasana tersebut.
- b) Aksi Petualangan, genre ini memadukan *gameplay* aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh dan mencari artefak kuno atau menyeberangi sungai.
- c) Olahraga, genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. biasanya *gameplay* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.
- d) Puzzle, genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.
- e) Permainan Kata, word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word game umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan *game* edukasi. Shalahuddin (2011:42) menjelaskan *game* edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran) menggunakan teknologi multimedia. Smaldino, Lowther dan Russell (2014: 125) juga menjelaskan bahwa *games* dan simulasi adalah

alat instruksional yang mendukung siswa dalam belajar pengetahuan dan ketrampilan serta melibatkan penggunaan strategi dan teknik pemecahan masalah.

2) Prinsip Game Edukatif

Foreman (2004:53-54) menjelaskan beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah *game* edukasi adalah sebagai berikut.

a) *Individualization*

Materi pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar, sedangkan *game* mengadopsi level individual dari pemain.

b) *Feedback active*

Adanya *feedback* yang sesuai dengan cepat untuk memperbaiki pembelajaran dan mengurangi ketidaktahuan pembelajar terhadap materi yang disampaikan, sedangkan *game* menyediakan *feedback* dengan cepat dan kontekstual.

c) *Active Learning*

Adanya kecenderungan untuk menyertakan pelajar secara aktif dalam menciptakan penemuan dan pengetahuan baru yang membangun, sedangkan *game* menyediakan suatu lingkungan yang membantu terjadinya penemuan baru tersebut.

d) *Motivation*

Pelajar termotivasi dengan reward yang diberikan dalam aktivitas permainan, sedangkan *game* melibatkan pengguna berjam-jam untuk mencapai tujuan.

e) *Social*

Pengetahuan merupakan suatu proses partisipasi sosial, sedangkan game dapat dimainkan dengan orang lain (seperti multiplayer game) atau melibatkan komunitas dari pecinta game yang sama.

f) Scaffolding

Pelajar secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesulitan makin tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dari permainan, sedangkan game dibangun secara multi level, pemain tidak bisa beralih ke level yang lebih tinggi sampai dia mampu menyelesaikan permainan di level yang ada.

g) Transfer

Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang yang lain, sedangkan game memungkinkan pemain untuk mentransfer informasi dari suatu konteks.

h) Assesment

Setiap individu mempunyai kesempatan untuk menilai pelajaran mereka sendiri atau membandingkannya dengan orang lain

Berdasarkan paparan di atas, prinsip *Game* Edukatif adalah disesuaikan dengan kebutuhan individu, adanya umpan balik, memuat pembelajaran aktif, memberikan motivasi, proses partisipasi sosial, tingkat kesulitan yang semakin tinggi, transfer pengetahuan sosial, tingkat kesulitan yang semakin tinggi, transfer pengetahuan, dan dapat menilai hasil pembelajaran.

3) Manfaat Game Edukatif

Penggunaan *game* pada pembelajaran memiliki manfaat seperti yang diungkapkan Smaldino, dkk (2012) sebagai berikut.

- a) Permainan menyediakan kerangka yang menarik untuk kegiatan pembelajaran.
- b) Permainan memberikan sesuatu yang baru dibandingkan dengan rutinitas kelas yang biasa.
- c) Suasana yang santai dan menyenangkan yang diberikan oleh permainan bisa sangat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran.
- d) Permainan dapat menjadi siswa agar tetap tertarik pada tugas yang diulang-ulang.

Game edukatif adalah game yang dibuat untuk mendukung pengajaran dan bertujuan sebagai alat pendidikan. Ismail (2009: 138) mengungkapkan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai berikut.

- a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b) Merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
- c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak

Lee dan Hoadley (Beier, Miller & Wang, 2012: 965) menjelaskan bahwa salah satu fitur dalam sebuah game berhasil memotivasi belajar siswa sehingga siswa mampu mengeksplorasi aspek melalui pengalaman-pengalaman yang relevan dan termotivasi untuk belajar suatu ketrampilan tertentu. Smaldino, Lowther dan Russell (2014: 125) menjelaskan bahwa game menyediakan siswa peluang untuk berlatih memecahkan masalah terstruktur

maupun tidak terstruktur, melibatkan siswa dalam proses berpikir kompleks dan berpikir tingkat tinggi. Siswa diminta untuk menganalisis suatu permasalahan, menentukan strategi untuk memecahkan permasalahan, mengidentifikasi masalah dan melibatkan diri dalam evaluasi. Dengan kata lain, game memiliki manfaat yang positif bagi siswa terutama dalam proses pemecahan masalah bagi siswa.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan *game* mempunyai manfaat yaitu menyediakan kerangka menarik, membangkitkan minat dan ketertarikan, menciptakan suasana santai, menyenangkan dan sangat membantu bagi yang mengalami kesulitan menerima pembelajaran, mempermudah dalam memahami materi yang diberikan secara berulang, merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Teori Belajar yang Mendasari Pengembangan *Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Pengembangan *game* edukatif sebagai media pembelajaran dilakukan dalam rangka menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Produk hasil pengembangan dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu mengkondisikan siswa untuk belajar. Oleh karenanya pengembangan *game* edukatif tidak terlepas dari teori-teori belajar yang mendasari untuk membangun pola pikir yang sistematis. Pengembangan media *game* edukatif ini menggunakan teori belajar konstruktivisme, pengkodean ganda, dan pemrosesan informasi.

a. Teori Konstruktivisme

Dalam teori konstruktivistik, prinsip yang mendasar adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Alles & Trollip (2001: 32) menjelaskan prinsip-prinsip yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme adalah: 1) menekankan pembelajaran daripada pengajaran, 2) menekankan siswa untuk berpikir dan bertindak, 3) menekankan pembelajaran aktif, 4) menggunakan pendekatan penemuan dan panduan penemuan, 5) mendorong siswa membangun informasi dan proyek, dan 6) menggunakan aktivitas *cooperatif learning*. Dalam pengembangan media *game* edukatif ini, siswa diharapkan mampu membangun sendiri pengetahuan mereka melalui informasi dan permainan yang disajikan pada *game* serta mampu mengaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

b. Teori Pengkodean Ganda

Teori pengkodean ganda dikemukakan oleh Paivio yang menyimpulkan bahwa informasi tersimpan dalam memori jangka panjang dalam dua bentuk, yakni verbal dan nonverbal (visual). Levie & Levie (Arsyad, 2014: 12) menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus verbal memberikan hasil belajar yang baik apabila melibatkan ingatan yang berurutan.

Teori ini menjelaskan bahwa pesan yang disampaikan secara verbal dan nonverbal diingat lebih baik daripada pesan yang hanya disampaikan

dengan salah satu saja. Penggunaan media *game* edukatif yang merupakan gabungan antara verbal dan nonverbal (visual) akan mempermudah siswa menerima dan menyerap informasi atau pesan dalam materi pembelajaran.

c. Teori Pemrosesan Informasi

Tahapan pemahaman dalam pemrosesan informasi dalam memori kerja berfokus pada bagaimana pengetahuan baru yang dimodifikasi. Santrock (2011: 310) menjelaskan teori pemrosesan informasi mengedepankan manipulasi dari individu, memonitor, dan menyusun strategi terhadap informasi yang didapatkan. Perhatian yang fokus dan pikiran siswa yang tidak tegang merupakan syarat untuk memproses informasi sebelum masuk ke memori jangka pendek siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Ormrod (2008: 163) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi perhatian antara lain gerak benda, ukuran benda, intensitas, kebaruan, keganjilan, isyarat-isyarat sosial, rangsangan emosi, dan signifikansi pribadi. Pembelajaran dengan memanfaatkan *game* edukatif diharapkan akan meningkatkan perhatian siswa dengan melihat gambar yang bergerak serta warna yang menarik, didukung pikiran siswa yang tenang dalam bermain *game* maka informasi yang ada dalam *game* dapat masuk ke memori jangka panjang.

f. Game Edukatif di Kelas V Sekolah Dasar

Di sekolah dasar siswa dibagi menjadi dua tingkatan kelas, yakni siswa kelas rendah dan kelas tinggi. Siswa kelas rendah berada pada kisaran umur 6-9 tahun yang terdiri dari kelas 1, 2, dan 3 sedangkan siswa kelas tinggi berada pada kisaran usia 9-12 tahun yang terdiri dari kelas 4, 5, dan 6. Siswa kelas V pada umumnya

memiliki kisaran usia 9-12 tahun. Pada kisaran usia tersebut siswa kelas V tergolong dalam kategori masa kanak-kanak akhir.

Piaget (Santrock, 2011: 44) memaparkan dengan jelas pada tahap ini siswa termasuk tingkatan operasional konkret. Pada tingkatan ini, siswa berpikir secara operasional. Siswa mampu berpikir logis berdasarkan alasan, namun diimbangi dengan tingkat konsentrasi yang baik. Siswa juga mampu berpikir guna mengklasifikasikan sesuatu. Siswa dengan cara berpikir konkret menjadikan mereka kesulitan memahami yang abstrak. Pada dasar siswa memang akan lebih paham dengan hal yang bersifat konkret daripada abstrak.

Menurut Woolfolk (2008: 59) ada beberapa strategi dalam pembelajaran pada tahap operasional konkret yang dapat digunakan, yaitu, 1) membuat instruksi pendek dan menggunakan kata-kata atau tindakan, 2) memastikan pemaparan dan bahan bacaan yang digunakan singkat. 3) menggunakan contoh yang dekat dengan siswa untuk mengajarkan materi sulit, 4) mendemonstrasikan langkah-langkah pengerjaan ketika penyajian masalah, dan 5) memanfaatkan benda konkret dan alat bantu visual.

Atas dasar itu digunakan alat bantu visual berupa *game* edukatif yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas V SD. *Game* edukatif yang dikembangkan diberi judul "*Watepedia*" sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu tentang siklus air dan manfaat air. Materi siklus air terdapat pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Senada dengan pendapat Maria Montessori (Woolfolk, 2008: 81) bahwa bermain adalah pekerjaan anak-anak. Ketika bermain sebenarnya mereka juga sedang belajar tentang membaca, menyimak, kerja sama, keadilan, kejujuran, negosiasi, tanggung jawab, menang dan kalah, kesemuanya

merupakan keterampilan-keterampilan yang berguna untuk kehidupan mereka di masa depan.

Menurut Lester, Spires, Nietfeld, Minogue, Mott, & Lobene (2014:6) untuk membantu guru dalam melakukan pendekatan baru pada sains yang memudahkan siswa berinteraksi dengan fenomena alam serta sebagai fasilitas dalam perkembangan siswa dapat menggunakan sebuah simulasi atau permainan. Sementara Barab & Dede (2007: 1) menjelaskan bahwa *game* dapat memberikan pengalaman belajar yang memorial dapat meningkatkan keterlibatan dan kesempatan belajar siswa. Dengan sebuah *game* dapat membantu menumbuhkan *self efficacy* siswa yang rendah. Narasi partisipatif dalam *game* mampu meningkatkan pemahaman kontekstual siswa mengenai konsep, prinsip, dan fakta.

Berdasar pemaparan-pemaparan diatas, disimpulkan bahwa anak kelas V SD menyukai permainan. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan media *game* edukatif karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Dengan menampilkan objek yang konkret dipadukan dengan teks, video, animasi dan *game-game* yang berlevel sehingga mempermudah siswa kelas V SD dalam memahami materi yang dipelajari.

4. Pengaruh *Game* Edukatif terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman

Menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa sedang bermain akan sangat mempengaruhi hasil belajar. Mardati & Wangid (2015: 122) menjelaskan bahwa pada dasarnya anak usia SD masih senang bermain sehingga guru seharusnya merancang pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Oleh karena hal tersebut dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran menarik bagi siswa. Sudjana dan

Riva'i (1992: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sejalan dengan pendapat Torrente (2010: 1.121) bahwa *game* diyakini dapat meningkatkan proses belajar dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dapat memfokuskan siswa dalam mempelajari materi dalam proses pembelajaran. *Game* juga menyediakan “dunia” *game* yang bisa dieksplorasi secara bebas oleh siswa sehingga terjadi pembelajaran mandiri. Umpan balik yang cepat juga menjadi salah satu keunggulan *game* dalam pembelajaran serta *game* dikaitkan dengan teori konstruktivisme dan *scaffolding* dalam belajar. Dengan sajian yang tidak biasa, siswa akan mudah untuk memahami apa materi yang ingin disampaikan dalam sebuah *game*. Keterampilan membaca pemahaman melalui tampilan *game* akan lebih meningkatkan indera untuk memproses secara mendalam informasi penting dalam bacaan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak

kehabisan tenaga. Media akan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa yang bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran.

5. Pengaruh *Game* Edukatif terhadap Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan. Manusia yang bertanggung jawab adalah manusia yang siap menanggung segala resiko dari perkataan maupun perbuatannya yang mendatangkan akibat hukum. Tanggung jawab membuat seseorang berhati-hati dalam segala tindak tanduknya. Hasan (2010:10) menyatakan bahwa tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Begitupun dalam kegiatan membaca pemahaman yang harus dilaksanakan penuh tanggung jawab agar siswa mendapatkan informasi penting pada bacaan yang telah dibacanya.

Menurut Aziz (2012) menciptakan siswa menjadi orang-orang bertanggung jawab harus dimulai dari memberikan tugas-tugas yang kelihatan sepele. Tidak perlu ada sanksi untuk pembelajaran ini, cukup siswa ditumbuhkan akan kesadaran akan tugas. Sehingga tugas itu akhirnya dikerjakan tanpa paksaan dan dengan perasaan gembira.

Dalam *game* edukatif ini siswa akan merasa gembira ketika sekaligus dilatih untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan permainan edukasi sampai akhir dan harus mengikuti aturan main yang telah ditentukan. Siswa dilatih untuk bertanggung jawab dan menerima konsekuensi atas segala perbuatannya baik itu positif maupun negatif.

6. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siswa kelas V SD pada umumnya berada pada usia sekitar 10-12 tahun dan termasuk dalam kategori masa kanak-kanak akhir. Pada tahapan ini menurut Piaget (Santrock, 2010: 47-54) berada dalam tingkatan operasional konkret. Pada usia 10-12 anak mulai memperlihatkan keterampilan manipulasi serupa dengan kemampuan orang dewasa. Mereka dapat melakukan gerakan rumit, cepat, dan kompleks seperti memainkan lagu dengan menggunakan instrumen musik.

Menurut Omrod (2012: 297) bahwa anak yang berada dalam tingkatan operasional konkret memiliki ciri sebagai berikut: 1) dimulainya tindakan dengan pemikiran logika, 2) anak mulai mengembangkan konsep konservasi, 3) dapat mengadopsi sudut pandang orang lain, 4) dapat mengklasifikasikan objek dalam urutan, 5) mampu menunjukkan pemahaman dasar relasional.

Piaget (Izzaty, 2008: 106) menambahkan masa anak berada di kelas tinggi SD memiliki ciri-ciri berikut ini: 1) berpikir logis terhadap objek yang konkret, 2) mulai bersikap sosial, 3) mulai memperlihatkan dan menerima pandangan orang lain, 4) dapat memecahkan masalah yang bersifat konkret, 5) mengerti perubahan-perubahan dan proses kejadian yang kompleks.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD kelas V berada pada masa kanak-kanak akhir. Pada masa ini anak sudah mulai berpikir logis, mengembangkan konsep, mengungkapkan argumen, mengklasifikasi objek, dll. berdasarkan perkembangannya, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Guru perlu memberi dukungan penuh serta selalu siap membantu siswa ketika mengalami kesulitan.

2. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Asbani (2011) yang menghasilkan sumber belajar matematika berbantuan komputer untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan sumber belajar matematika berbantuan komputer yang menarik dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Asbani memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan komputer yang diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar. Perbedaan yang dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Asbani dengan penelitian ini adalah fokus mata pelajaran dalam penelitian ini dan pada variabel penelitian tentang peningkatan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa.

Penelitian Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV oleh Wahyu Nuning Budiarti (2016). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Media Komik tersebut diuji menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan kesimpulan produk yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti. Pengembangan yang dilakukan sama yaitu pada jenis penelitian, dan salah satu variabel penelitian tentang keterampilan membaca pemahaman. Perbedaannya pada produk yang dikembangkan dimana penelitian Wahyu Nuning Budiarti berupa media komik, sedangkan dalam penelitian ini dikembangkan media *Game Edukatif*.

Penelitian oleh Anditasari (2018) bertujuan menghasilkan produk berupa media berbasis permainan edukatif yang ideal dan menarik untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Anditasari adalah terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan. Selain itu, produk yang dikembangkan sama-sama berupa permainan *game* edukatif berbasis komputer. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian tersebut hanya difokuskan untuk menghasilkan produk yang dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi.

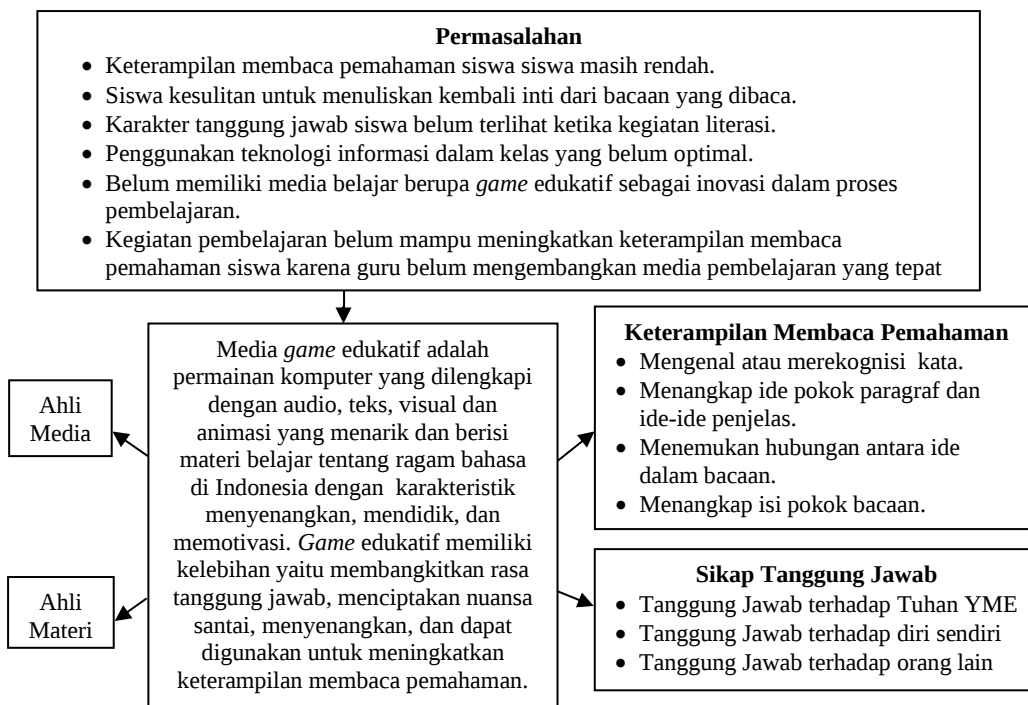
Penelitian yang dilakukan Musmalyadi (2016) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia lectora dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif masing-masing berkategori baik. Pada penelitian ini dikembangkan *game* edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Musmalyadi adalah terletak pada jenis penelitian, dan produk yang dikembangkan berupa media berbantuan komputer. Sedangkan perbedaannya pada variabel yang diteliti, yakni kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat diketahui bahwa penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *game* edukatif. *Game* edukatif ini merupakan perpaduan unsur suara, gambar, animasi, musik, dan teks. Produk yang dikembangkan berupa *game* edukatif pada siswa kelas V SD. Di dalam *game* edukatif ini terdapat beberapa level permainan yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dan rasa tanggung jawab siswa kelas V SD dalam melaksanakan kegiatan membaca.

3. Kerangka Pikir

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dimiliki siswa. Dalam setiap pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan membaca. Keterampilan membaca memiliki tujuan untuk memahami isi suatu bacaan, memperoleh informasi dan pengalaman baru. Tidak sedikit siswa yang memerlukan waktu yang lama dengan mengulang-ulang suatu teks bacaan agar mendapatkan pemahaman. Banyak siswa yang sudah dapat membaca dengan lancar, tetapi belum tentu dia dapat memahami bacaan yang dibaca. Kemampuan membaca pemahaman yang baik akan dikuasai siswa jika dilatih secara terus menerus dan bertanggung jawab. Ketika siswa melakukan dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab maka ia akan memahami teks atau bacaan yang telah dibaca. Disamping itu, siswa akan dapat menuliskan kembali cerita dengan bahasanya sendiri, mengemukakan pendapat mengenai cerita serta mendapatkan solusi yang berhubungan dengan cerita. Hal tersebut akan lebih mudah tercapai apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, khususnya pada keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

Game edukatif adalah salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa agar terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, maka siswa akan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman yang bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game* edukatif pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V tema 8 (Lingkungan Sahabat kita), subtema 1 (Manusia dan Lingkungan). Secara singkat kerangka pikir penelitian dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir, dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media *game* edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V menurut ahli media?
2. Bagaimana kelayakan media *game* edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V menurut ahli materi?
3. Bagaimana efektifitas media *game* edukatif untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V?
4. Bagaimana efektifitas media *game* edukatif untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas V?

BAB III

METODE PENELITIAN

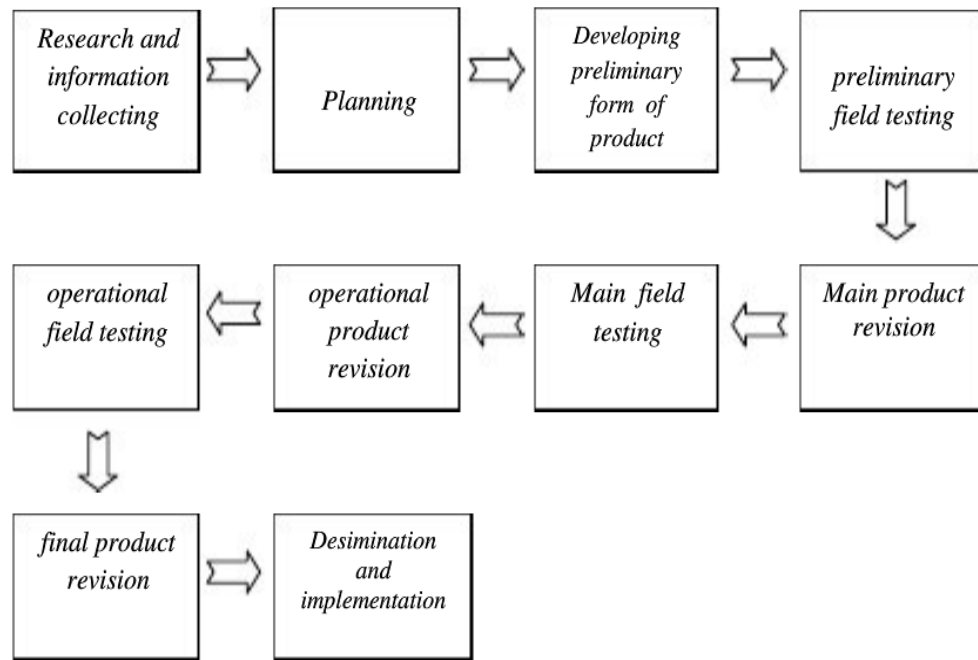
A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. Biasa juga disebut model R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tujuan mengembangkan produk baru atau produk lama yang diperbarui yang efektif digunakan di sekolah (Gay, 1981: 10). Adapun produk yang akan dikembangkan yaitu *game* edukatif pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V tema 8 subtema 1 menggunakan *software Microsoft Powerpoint*. Produk ini dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V SD.

Model yang akan digunakan desain model Borg & Gall (1983: 775) yang menjelaskan bahwa penelitian pengembangan dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah 1) pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji coba lapangan tahap awal, 5) revisi terhadap produk awal, 6) utama, 7) revisi produk terhadap uji coba utama, 8) uji coba operasional, 9) revisi produk akhir, 10) deseminasi. Keseluruhan langkah tersebut akan menjadi pedoman prosedur dalam pelaksanaan penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada Borg & Gall (2003: 775-787) yang terdiri dari sepuluh langkah sebagai berikut.



Gambar 2. Alur Penelitian Pengembangan Borg & Gall (2003: 775-787)

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Dilakukan studi pendahuluan atau *need analysis* pada tahap ini dengan observasi, wawancara, dan pengisian angket di lokasi penelitian. Pada studi pendahuluan dilaksanakan pencarian informasi tentang kebutuhan guru, siswa, dan materi yang sesuai dengan kurikulum maupun materi esensi dengan mengacu masukan guru di lokasi penelitian. Pada kegiatan penyebaran angket *need analysis*, pengamatan kelas atau observasi, wawancara dilakukan di SDN Prambanan dan SDN Rejondani.

2. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan ditempuh dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menganalisis KI, SK, KD, tema/subtema, dan indikator, menganalisis materi pembelajaran yang dikembangkan, menyusun desain pembelajaran, membentuk *Focus Group Discussion* dengan teman sejawat, guru profesional, dan

dosen untuk menggali masukan saran untuk mengembangkan substansi media yang dikembangkan.

3. Pengembangan Desain Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk awal. Beberapa kegiatan pada tahap ketiga meliputi pengembangan *game* edukatif dalam menyusun kerangka, bahan materi yang dituangkan pada media, dan desain *game* edukatif, serta melakukan validasi. Validasi media oleh ahli media dan ahli materi, dan revisi produk awal berdasarkan hasil ahli. Instrumen pengumpulan data pada tahap ini terdiri dari instrumen keterampilan membaca pemahaman, sikap tanggung jawab, respon guru, dan respon siswa. Instrumen tersebut digunakan setelah mendapat validasi dari ahli materi dan ahli media.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji coba terhadap desain produk untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan siswa terhadap produk awal yang sudah direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket respon guru dan angket respon siswa. Uji coba dilakukan di kelas V SDN Rejondani dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- a. Menunjukkan *game* edukatif pada saat pembelajaran untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan siswa di SDN Rejondani terhadap produk awal yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi.
- b. Siswa memberikan respon terhadap desain produk awal tersebut melalui pengisian lembar angket.

5. Revisi Produk Hasil Uji Lapangan Awal (*Main Product Revision*)

Kegiatan pada tahap ini adalah memperbaiki *game* edukatif yang dilaksanakan berdasarkan masukan yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas. Tujuan dari revisi ini adalah untuk memperbaiki produk utama dan akan digunakan untuk uji coba lapangan utama.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*Mainfield testing*)

Kegiatan pada tahap uji coba lapangan utama adalah menguji keefektifan *game* edukatif setelah melalui hasil revisi. Langkah dalam melaksanakan uji coba lapangan diantaranya:

- a. Menunjukkan *game* edukatif yang telah direvisi pada saat pembelajaran untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan siswa di SDN Prambanan terhadap produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi.
- b. Siswa memberikan respon terhadap produk tersebut melalui pengisian lembar angket.

Instrumen pengumpulan data yakni dengan angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil uji coba lapangan utama digunakan sebagai bahan revisi *game* edukatif pada tahap selanjutnya. Uji coba ini dilaksanakan di kelas V SDN Prambanan.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Utama (*Operational Product Testing*)

Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama yaitu melakukan uji kelayakan desain maupun produk sehingga menghasilkan desain yang layak baik dari sisi substansi maupun metodologi. Revisi dilakukan berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan pada saat uji coba lapangan.

8. Uji Coba Operasional (*Operational Field Testing*)

Tahap ini dilaksanakan untuk menentukan keefektifan *game* edukatif dalam menumbuhkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Uji kelayakan dan keefektifan *game* edukatif dengan melibatkan pemakai produk. Pada tahap ini dibutuhkan instrumen soal *pre test* dan *post test*, serta soal tes untuk keterampilan membaca pemahaman dan skala penilaian diri untuk sikap tanggung jawab siswa.

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Penyempurnaan terhadap produk akhir yang dilakukan setelah uji coba operasional berdasarkan data dan hal-hal yang masih kurang baik pada saat implementasi di sekolah dasar, sehingga dapat dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dan disebarluaskan.

10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and implementation*)

Diseminasi merupakan tahap akhir dalam prosedur penelitian pengembangan. Diseminasi dapat dilakukan dengan menyebarkan sehingga dapat dimanfaatkan oleh sekolah lain. Diseminasi terbatas yakni dengan cara terbatas dengan cara memberikan *software game* edukatif pada sekolah tempat penelitian.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba yang dilaksanakan adalah bagian dari tahap pengembangan dan pengujian. Desain uji coba dilakukan dalam tiga tahap yaitu *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Field Testing* (uji coba lapangan utama), dan *Operational Field Testing* (uji coba operasional). Uji coba dilakukan dalam

rangka menyempurnakan *game* edukatif dan mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan.

a. Preliminary Field Testing (uji coba lapangan awal)

Uji coba lapangan awal dilakukan di kelas V SDN Rejondani. Uji coba lapangan awali dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait *game* edukatif yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli. Uji lapangan awal melibatkan 1 kelas dengan melibatkan 9 siswa kelas V serta 1 guru kelas V. Data uji coba lapangan awal ini menjadi bahan masukan untuk merevisi *game* edukatif pada tahap revisi produk hasil uji coba lapangan awal.

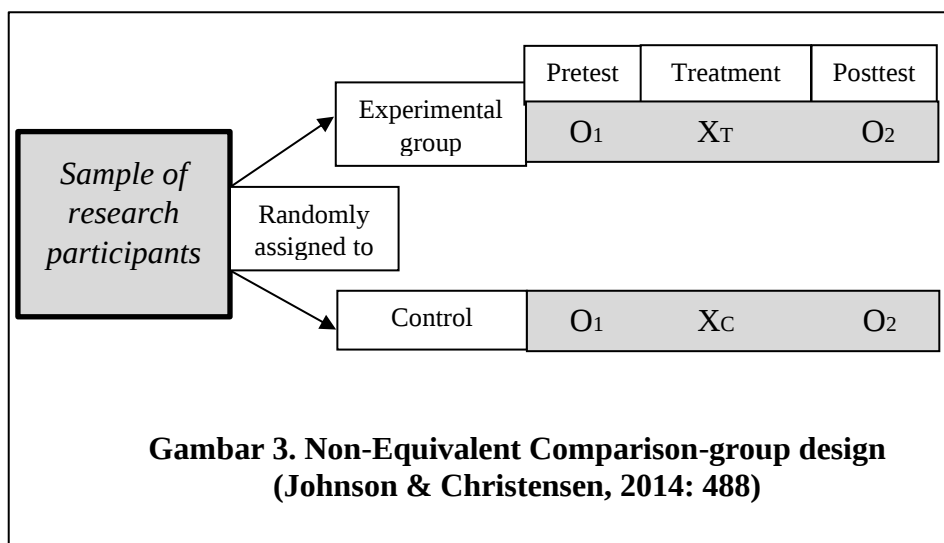
b. Uji coba lapangan utama (*main fielf testing*)

Uji coba ini untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait *game* edukatif yang telah direvisi berdasarkan data (saran dan masukan) yang didapatkan dari uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan utama melibatkan 15 siswa kelas di SDN Prambanan dengan dua guru kelas V dari masing-masing kelas. Data pada uji coba awal diperoleh melalui angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil analisis uji coba lapangan menjadi bahan untuk merevisi *game* edukatif pada tahap revisi produk yang akan diujicobakan pada tahap uji coba produk operasional.

c. Uji coba operasional (*operasional field testing*)

Uji operasional diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar. Uji operasional dilakukan untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar. Uji coba operasional lapangan dilaksanakan pada dua kelas yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Uji coba operasional menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *non-*

equivalent comparison-group. Rancangan uji coba operasional dapat diketahui melalui gambar skema berikut.



Keterangan:

- X_T : kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukatif
- X_C : kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku tema dan media pendukung di *kelas*
- O₁ : hasil *pretes* kelas kontrol dan kelas eksperimen
- O₂ : hasil *postes* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan skema di atas, kemudian dijadikan pedoman dalam pelaksanaan uji coba operasional pada penelitian ini. Pengundian kelas dilakukan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. *Post test* dalam penelitian ini dilakukan mengetahui keterlaksanaan dan keefektifan pembelajaran baik yang diberikan perlakuan maupun tidak diberikan perlakuan. Setelah didapatkan hasil tes siswa, kemudian dilakukan analisis data untuk menentukan efektivitas penggunaan *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek pada penelitian dan pengembangan berasal dari populasi siswa kelas V di Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman dengan kualifikasi sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 dan sekolah dengan akreditasi A. Penentuan subjek uji coba dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, dengan subjek sebagai berikut:

- a. Uji coba lapangan awal adalah 1 kelas dengan 9 orang siswa dan 1 orang guru kelas V SDN Rejondani.
- b. Uji coba lapangan utama adalah siswa 1 kelas dengan 15 siswa dari SDN Prambanan serta 1 orang guru kelas V dari masing-masing kelas.
- c. Uji operasional terdiri dari dua kelas SDN Kenaran 2, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas kontrol adalah Kelas VA SDN Kenaran 2 dengan 27 siswa dan kelas eksperimen adalah Kelas VB SDN Kenaran 2 dengan jumlah siswa 26.

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua jenis, yakni data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini merupakan data yang dihasilkan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumen dari analisis kebutuhan. Data kualitatif kemudian dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan data yang dihasilkan melalui proses penilaian ahli media, penilaian ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik.

Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan *game* edukatif dan keefektifan *game* edukatif terhadap keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V.

4. Definisi Operasional

a. Keterampilan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan suatu proses dalam membaca. Dalam kegiatan membaca pemahaman, pembaca tidak hanya sekedar “membaca” namun juga memahami dan mampu menjelaskan isi bacaan yang telah dibaca. tujuannya adalah agar siswa mampu membaca cepat dan memahami isinya, serta dapat memaknai kata-kata sukar, baik dengan menggunakan kamus maupun sumber-sumber lainnya. indikator keterampilan membaca pemahaman meliputi menentukan gagasan pokok, menangkap gagasan dan mengingat fakta dalam wacana, memahami unsur-unsur yang ada di dalam wacana, meringkas wacana, membuat kesimpulan berdasarkan fakta, membuat keputusan evaluatif, memiliki respon emosional terkait bacaan, dan mengidentifikasi karakter atau kejadian dalam wacana.

Siswa kelas V SD diharapkan dapat memahami isi bacaan baik dengan kegiatan membaca sekilas, membaca memindai, dan membaca pemahaman. Keterampilan membaca pemahaman juga ditekankan pada penemuan ide-ide pokok pada setiap paragraf, penemuan pola hubungan antar ide, penemuan pokok bacaan, dan menyimpulkan isi bacaan yang telah dibaca.

b. Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Jika

seseorang tidak melakukan apa yang seharusnya dilakukan, maka seseorang tersebut harus siap menanggung segala konsekuensinya.

Tanggung jawab belajar adalah suatu proses dimana seseorang berinteraksi langsung menggunakan semua alat inderanya terhadap objek belajar dan lingkungan melalui pendidikan di sekolah yang menghasilkan perubahan tingkah laku seperti pengetahuan, cara berpikir, ketrampilan, sikap, nilai dan kesediaan menanggung segala akibat dari kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kerelaan, rasa memiliki, dan disiplin yang bertujuan untuk menguasai materi ilmu pengetahuan. Indikator sikap tanggung jawab meliputi sikap tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha esa, tanggung jawab terhadap diri sendiri, dan tanggung jawab terhadap orang lain.

c. *Game* Edukatif

Game Edukatif adalah suatu alat instruksional yang mendukung siswa dalam pembelajaran serta mencari kesenangan untuk membentuk proses kepribadian dan membantu dalam mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Scrapbook merupakan seni dalam menempel foto atau gambar disertai tulisan untuk dijadikan sebuah buku dengan kreasi yang unik.

Game mempunyai manfaat yaitu menyediakan kerangka menarik, membangkitkan minat dan ketertarikan, menciptakan suasana santai, menyenangkan dan sangat membantu bagi yang mengalami kesulitan menerima pembelajaran, mempermudah dalam memahami materi yang diberikan secara berulang, merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran

5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan peneliti dan narasumber untuk menggali informasi mendalam tentang permasalahan yang dikaji dan tentang kebutuhan guru di lapangan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan informasi untuk melakukan *need assesment*. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka mengenai media dalam kegiatan pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas V SD khususnya dalam kegiatan membaca dan sikap tanggung jawab.

Wawancara dilakukan dengan terhadap guru kelas V SDN Rejondani dan SDN Prambanan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas V khususnya dalam kegiatan membaca pemahaman dan tanggung jawab, serta kebutuhan guru terkait *game* edukatif.

2) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan pengamatan yang cermat. Teknik observasi digunakan pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dan uji coba produk operasional. Observasi pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilaksanakan untuk menemukan permasalahan di lapangan dan kebutuhan guru dan siswa terkait *game* edukatif. Berdasarkan hasil observasi muncul permasalahan

bahwa belum terlihat adanya keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab pada siswa kelas V.

3) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tentang suatu masalah yang memberikan kesempatan bagi responden untuk menjawab atau memberi tanggapan. Teknik angket digunakan sebagai alat pengumpulan data pada tahap pengumpulan informasi dan penelitian awal berupa angket tertutup dengan *checklist*. Angket yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket tanggung jawab siswa, angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui respon guru mengenai keterlaksanaan penggunaan *game* edukatif sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan *game* edukatif.

4) Skala

Pada tahap validasi media dan validasi materi, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala. Skala sebagai teknik pengumpulan data pada tahap validitas produk, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional. Pada validitas produk, skala yang digunakan berupa skala penilaian produk untuk ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Skala pada tahap uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap *game* edukatif.

5) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dapat digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes objektif berupa isian. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dari tahap pendahuluan, pengembangan, dan uji operasional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1) Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas V SDN Rejondani dan SDN Prambanan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan di lapangan, kebutuhan guru, dan siswa. berikut kisi-kisi pedoman wawancara untuk siswa.

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

No	Indikator
1	Persiapan belajar
2	Sumber belajar
3	Keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa
4	Penggunaan multimedia

Selain untuk siswa, wawancara juga dilakukan untuk guru.

Wawancara yang ditujukan kepada guru bertujuan untuk mengetahui proses

pembelajaran yang berlangsung dikelas dan keterampilan yang dimiliki siswa. Sehingga dibuatlah kisi-kisi pedoman wawancara guru sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Indikator
1	Proses pembelajaran
2	Gambaran keterampilan membaca pemahaman siswa
3	Gambaran tanggung jawab siswa
4	Kebutuhan media pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa

2) Lembar Observasi

Observasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Observasi

No	Sub Variabel	No Item	Jumlah
1	Kegiatan Literasi di Sekolah	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa	6, 7, 8, 9	4
3	Interaksi Siswa dengan Guru	10, 11	2
4	Kebutuhan Media Pembelajaran	12, 13, 14, 15	4
Jumlah			15

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Observasi untuk Melihat Sikap Tanggung Jawab Siswa Pada saat Pembelajaran

No	Indikator	Jumlah
1	Tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa	1, 2
2	Tanggung jawab terhadap diri sendiri	3, 4
3	Tanggung jawab terhadap orang lain	5,6
Jumlah		15

Teknik observasi ini digunakan pada saat studi pendahuluan dan dalam pelaksanaan uji coba produk pada tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan observasi adalah *check list*. Lembar observasi berisi kolom penilaian menggunakan skala guttman, hal ini akan memudahkan observer dalam memberikan penilaian.

1) Angket Kebutuhan Media untuk Guru

Angket kebutuhan media ditujukan kepada guru untuk mengumpulkan data terkait karakteristik siswa kelas V, keterampilan membaca pemahaman, dan tanggung jawab siswa, selain itu juga untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan *game* edukatif menurut guru. Berikut kisi-kisi angket kebutuhan media untuk guru.

Tabel 6 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Media untuk Guru

No.	Aspek	No. Item	Jumlah
1	Keterlibatan pihak sekolah dalam mendukung kegiatan pembelajaran	1, 2	2
2	Penggunaan media pembelajaran	3, 4, 5, 6	4
3	Kegiatan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa	7, 8, 9, 10	4
4	Ketersediaan media pembelajaran	11, 12, 13	3
5	Kebutuhan game edukatif	14, 15, 16, 17, 18, 19	6
Jumlah			19

2) Angket Kebutuhan Media untuk Siswa

Angket kebutuhan media ditujukan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi terkait karakteristik media yang menarik bagi siswa, keterampilan membaca pemahaman, dan tanggung jawab siswa, serta untuk mengetahui kebutuhan *game* edukatif menurut siswa.

Tabel 7 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Media untuk Siswa

No.	Aspek	No. Item	Jumlah
1	Kegemaran siswa akan karakteristik media pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
2	Keterampilan membaca pemahaman	10, 11, 12	3
3	Tanggung Jawab siswa	13, 14, 15	3
4	Kebutuhan <i>game</i> edukatif oleh siswa	16, 17, 18	3
Jumlah			18

3) Skala Penilaian Produk oleh Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk memvalidasi bahan ajar dari segi konstruksi, teknis, dan materi dalam pembuatan bahan ajar.

Tabel 8. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Ketepatan materi dengan KI-KD	Keseuaian materi dengan KD
		Kesesuaian materi dengan indikator
		Kesesuaian soal dengan materi
		Relevansi gambar dengan materi
		Relevansi video dengan materi
		Relevansi musik dengan materi
		Relevansi audio dengan materi
		Ketepatan materi untuk mendorong keterampilan membaca pemahaman
2.	Kelengkapan materi	Kelengkapan materi
		Kelengkapan penyajian soal
3.	Kejelasan Materi	Kejelasan penyajian materi
		Kemudahan pemahaman
		Kejelasan aspek pendukung
4.	Keruntutan materi	Kesesuaian urutan
		Kesesuaian waktu
		Kesesuaian materi dengan keadaan sekarang
5.	Pemberian contoh/ kaitan dalam lingkungan	Kaitan dengan kehidupan sehari-hari
		Materi berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman
		Materi mebumbuhkan tanggung jawab siswa

4) Skala Penilaian Produk oleh Ahli Media

Penilaian produk oleh ahli media sangat penting guna mengetahui seberapa jauh media yang kita buat layak untuk digunakan oleh siswa. Lebar penilaian produk oleh ahli media disusun dalam bentuk skala, dengan rentang penilaian 1-4

Tabel 9. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Isi dan tujuan	Daya tarik media pembelajaran pada proses belajar siswa
		Keserasian tampilan
		Kualitas gambar
		Kualitas video
		Kualitas musik
		Kualitas audio
		Ketepatan materi
		Kemampuan memotivasi siswa
2.	Kualitas instruksional	Kejelasan petunjuk
		Kemampuan dalam membantu pembelajaran
		Kemampuan mendorong berpikir kritis
		Kemampuan mendorong motivasi
		Kualitas instruksi
		Kemudahan bahasa
3.	Kualitas teknis	Kemudahan penggunaan
		Kualitas tampilan
		Kualitas warna
		Kualitas huruf

5) Angket Tanggung Jawab Siswa

Tabel 10 Kisi-kisi Angket Respon Tanggung Jawab Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah
1	Tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa	a. Berdoa dengan khushyuk	1
		b. Mengerjakan tugas individu dengan kemampuan sendiri	2
		c. Menyadari kesalahan	3

2	Tanggung jawab terhadap diri sendiri membaca pemahaman	a. Melakukan tugas belajar dengan rutin b. Mampu menentukan pilihan dari kegiatan belajar c. Melakukan tugas sendiri dengan senang hati d. Mempunyai minat untuk menekuni belajar e. Dapat berkonsentrasi pada belajar yang rumit	4 5 6,7 8 9, 10
3	Tanggung jawab terhadap orang lain siswa	a. Tidak menyalahkan orang lain yang berlebihan dalam belajar b. Bisa membuat keputusan yang berbeda dari keputusan orang lain dalam kelompoknya c. Menghormati dan menghargai aturan di Sekolah d. Memiliki rasa bertanggung jawab erat kaitannya dengan prestasi di sekolah	11 12 13, 14 15
Jumlah			15

Lembar angket tanggung jawab siswa digunakan

untuk mengumpulkan data tentang tanggung jawab siswa berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Lembar angket ini diberikan kepada siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah penelitian. Lembar angket tanggung jawab siswa disusun berdasarkan kisi-kisi angket tanggung jawab sebagai berikut.

6) Angket Respons Guru

Setelah menyusun skala penilaian validasi yang ditujukan bagi ahli materi dan ahli media, selanjutnya adalah membuat angket respon guru. Angket respon guru bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana kebermanfaatan dan kebutuhan penelitian. Angket respon guru akan digunakan pada saat uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Hasil dari angket respon kemudian dikonversikan dalam penilaian

sehingga dapat digunakan untuk penarikan kesimpulan kelayakan media.

Penentuan skor respons siswa dibuat dengan dua skala, yakni ya dan tidak.

Kisi-kisi respons siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 11. Kisi-kisi Respons Guru

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan <i>game</i> edukatif	Kualitas tampilan gambar
		Komposisi warna
		Format dan layout
2	Isi <i>game</i> edukatif	Penyajian bacaan non fiksi
		Petunjuk
		Keterbacaan teks
		Penyajian materi

7) Angket Respons Siswa

Angket respon tidak hanya diberikan kepada guru, namun juga ditujukan kepada siswa. Hasil angket respon siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media menurut siswa.

Tabel 12. Kisi-kisi Respons Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	Kemudahan dalam memahami materi
		Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
		Kemudahan bahasa yang digunakan
		Kejelasan huruf
2.	Media	Fungsi media
		Media memotivasi belajar
		Media meningkatkan pemahaman
		Pembelajaran menyenangkan
		Penggunaan gambar
		Penggunaan video

8) Tes

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa. Instrumen ini mengacu pada taksonomi Barret yang terdiri

dari pemahaman literal, reorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Berikut kisi-kisi instrumen keterampilan membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 13. Kisi-kisi Penilaian
Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa**

No	Aspek Penilaian	komponen	Indikator
1	Penilaian Literal	Rekognisi	Siswa dapat menemukan ide pokok setiap paragraf dan informasi penting dalam bacaan
		Mengingat kembali	Siswa dapat mnejelaskan kembali fakta yang ada di dalam bacaan
2	Reorganisasi	Menklasifikasikan	Siswa dapat membedakan informasi dan kejadian penting dalam bacaan
		Meringkas	Siswa dapat menuliskan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri
3	Pemahaman Inferensial	Membuat kesimpulan dan hipotesis	Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan fakta, ide pokok, tema, ataupun informasi penting dalam bacaan
4	Pemahaman Evaluatif	Mengevaluasi realitas, fakta atau opini, kecukupan, kesesuaian, keinginan, dan keberterimaan	Siswa dapat melakukan evaluasi berdasar informasi dalam bacaan atau informasi di luar bacaan
5	Apresiasi	Respon emosional	Siswa dapat menemukan amanat dan mengambil pelajaran dari isi bacaan.
		Identifikasi karakter atau kejadian	Siswa dapat meidentifikasi tokoh-tokoh dan kejadian dalam bacaan.

Tes yang digunakan dalam bentuk soal isian berjumlah limabelas soal. Instrumen tes disusun berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan dan ditampilkan melalui tabel di atas.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas *game* edukatif yang dinilai dari segi kelayakan dan efektifitas media. Kelayakan dan efektivitas media didapatkan berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. proses analisis data terbagi menjadi beberapa tahap, diantaranya analisis data studi pendahuluan, analisis data dalam proses pengembangan media, kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan melalui hasil uji coba. Berikut akan dijabarkan secara rinci proses analisis data yang dilakukan.

a. Data Studi Pendahuluan

Data studi penahuluan didapatkan sebelum pengembangan media dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menggali informasi dan menganalisis permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas. Studi pendahuluan didapatkan melalui kegiatan penyebaran angket, observasi pembelajaran, dan wawancara. Data tersebut kemudian dijadikan acuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan membaca pemahaman tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

Data awal didapatkan dari proses wawancara yang dilakukan sebelum pengembangan produk. Data ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran bagi pendidik yang kaitannya dengan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran.

b. Data Proses Pengembangan Produk

Analisis data pengembangan media melalui proses analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap awal penelitian yang dilakukan ialah memperoleh

informasi untuk dikembangkan pada uji coba lapangan awal. Data yang diperoleh selama uji coba kemudian diolah dan dikonversikan untuk selanjutnya ditarik kesimpulan tentang pengembangan media pada tahap tersebut. Beberapa saran dan penilaian didapatkan untuk proses pengembangan media pada uji coba selanjutnya sehingga pada akhirnya akan didapatkan *game* edukatif yang layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

c. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Data kelayakan produk yang dihasilkan dilakukan dengan analisis semua data yang diperoleh dari validator. Skor total yang diperoleh kemudian diubah menjadi skala lima dengan kategori (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik.

Analisis data kuantitatif skor penilaian ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sukardjo (2006: 53), sehingga menghasilkan pedoman sebagaimana disajikan dalam Tabel 14 berikut.

Tabel 14. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat baik
B	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup baik
D	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang baik
E	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak baik

Keterangan:

X_i : mean/ rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum+skor minimum)

S_{bi} : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum-skor minimum)

X : Skor yang diperoleh

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk yang dikembangkan minimal mendapatkan nilai “B” dengan kategori “Baik”. Dengan demikian jika

hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan respons pendidik memberi nilai akhir "B" atau "Baik" maka produk pengembangan layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran.

d. Data Keefektivan Produk yang Dihasilkan

Produk dinyatakan efektif jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan membaca pemahaman dan angket tanggung jawab antara kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan membaca pemahaman dan angket tanggung jawab di kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah menggunakan *game* edukatif.

Pada uji coba operasional dilakukan penelitian *quasi eksperimen*. Uji prasyarat yang dilaksanakan yaitu:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil *pre-test*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *Shapiro Wilk* program SPSS *Statistic 24.0 for Windows*.

Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H_0 diterima jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(1) Membaca Pemahaman

H_0 : Data keterampilan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal

H_1 : Data keterampilan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen tidak berdistribusi normal

(2) Tanggung Jawab

H_0 : Data tanggung jawab sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

H_1 : Data tanggung jawab sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen tidak berdistribusi normal

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah subjek penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol (KK) dan kelompok eksperimen (KE). Perhitungan uji homogenitas ini dibantu dengan fasilitas program *Levene's Statistic* program SPSS *Statistic 24.0 for Windows*.

Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H_0 diterima jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(1) Membaca Pemahaman

H_0 : Variansi data keterampilan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen homogen

H₁ : Variansi data keterampilan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen tidak homogen

(2) Tanggung Jawab

H₀ : Variansi data tanggung jawab sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen homogen

H₁ : Variansi data tanggung jawab sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen tidak homogen

c) Uji t

(1) Uji-t Sampel Bebas (*Independent Sample t-Test*)

Independent Sample t-Test berfungsi untuk membandingkan rata-rata peningkatan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Independent Sample t-Test* dilakukan dengan program *Levene's Test* program *SPSS Statistic 24.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%.

Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H₀ ditolak jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ sehingga H₁ diterima. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(a) Membaca Pemahaman

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen.

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen

(b) Tanggung Jawab

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

(2) Uji-t Sampel Berpasangan (*Paired Sample t-Test*)

Paired Sample t-Test ini berfungsi untuk membandingkan rata-rata peningkatan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen. *Paired Sample t-Test* dilakukan dengan menggunakan program *Shapiro Walk* program *SPSS Statistic 24.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%.

Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ sehingga H_1 diterima. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(a) Membaca Pemahaman

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen

(b) Tanggung Jawab

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan tanggung jawab siswa antara *pretest* dan *post test* pada kelas eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan tanggung jawab siswa antara *pretest* dan *post test* pada kelas eksperimen

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk Awal

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Game edukatif dikembangkan berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada dua sekolah di Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman yaitu SDN Rejondani dan SDN Prambanan. Temuan studi lapangan yang berhasil dikumpulkan berupa data yang didapatkan melalui wawancara, observasi pembelajaran, dan penyebaran angket yang ditujukan pada siswa kelas V. Selain itu, dilakukan juga studi pustaka untuk menjadi dasar mengetahui kondisi yang ideal yang dapat menunjang penelitian.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari buku, jurnal, hasil survey, laporan hasil penelitian, Undang-undang, dan media yang memuat informasi terkait game edukatif, keterampilan membaca pemahaman, karakter tanggung jawab, dan pembelajaran tematik. Hal demikian dilakukan guna menjadi dasar pemahaman yang cukup untuk melakukan penelitian dan melakukan pengembangan game edukatif untuk kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, kajian pustaka secara lebih rinci dan mendukung penelitian telah dibahas dalam Bab II

b. Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan melalui penyebaran angket, observasi pembelajaran, dan wawancara yang ditujukan

pada siswa kelas V beserta wali kelas di dua sekolah yang berbeda. Berikut merupakan penjabaran dari analisis kebutuhan.

1) Angket Siswa

Angket diberikan kepada siswa kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan pada tanggal 15 dan 23 November 2020. Angket yang ditujukan kepada siswa terdiri dari 10 pertanyaan seputar kegiatan membaca pemahaman dan karakter tanggung jawab siswa untuk mengetahui kebutuhan *game* edukatif. Dari hasil angket, didapatkan hasil sebagai berikut:

- a) 90% siswa suka membaca.
- b) 70% mendapatkan pengetahuan baru setelah membaca.
- c) 80% siswa menyukai kegiatan membaca disekolah.
- d) 50% siswa membaca dengan penuh tanggung jawab.
- e) 75% siswa dapat mengoperasikan multimedia.
- f) 75% siswa menggunakan multimedia untuk belajar membaca.
- g) 75% siswa antusias dengan multimedia interaktif.
- h) 90% siswa berpendapat multimedia interaktif menjadikan kegiatan belajar menyenangkan.
- i) 90% siswa berpendapat di sekolah tidak terdapat multimedia interaktif untuk membantu kegiatan membaca pemahaman.
- j) 95% siswa menginginkan multimedia interaktif yang membantu keterampilan membaca pemahaman dengan tanggung jawab.

Dari hasil angket secara keseluruhan dapat diketahui bahwa siswa menyukai kegiatan membaca atau literasi disekolah. Namun dalam

melaksanakan kegiatan membaca belum sepenuhnya dilakukan dengan tanggung jawab yang baik. Akibatnya belum seluruhnya dapat memahami bacaan dan mendapatkan pengetahuan baru setelah kegiatan membaca. Sebagian besar siswa telah mampu mengoperasikan komputer sehingga mereka menginginkan penggunaan multimedia sebagai media belajar. Menurut mereka dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran akan lebih menyenangkan. Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan bahwa di sekolah tidak terdapat multimedia interaktif untuk membantu kegiatan membaca pemahaman. Sehingga siswa dinilai membutuhkan multimedia interaktif yang dapat membantunya untuk mempelajari tentang keterampilan membaca pemahaman yang bertanggung jawab.

2) Observasi Pembelajaran

Observasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran yang sudah terlaksana dalam kelas, mengetahui karakteristik siswa, dan keterampilan siswa yang memungkinkan dapat diamati. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Rejondani pada tanggal 15-17 Januari 2020, didapatkan hasil sebagai berikut:

- a) Pada saat kegiatan pembelajaran membaca pemahaman berlangsung, guru hanya menggunakan buku panduan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Buku Paket bertema kemudian siswa diminta untuk membaca bacaan yang tersedia pada ringkasan materi. Guru tidak menggunakan media lain yang dapat menunjang pembelajaran.

- b) Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan buku panduan LKS, kemudian meminta menunjuk beberapa siswa membacakan di depan kelas. Pada akhirnya siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang bacaan yang telah tersedia pada LKS tersebut.
- c) Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan yang tersedia pada LKS. Terlihat sebagian besar siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjawab, selain itu masih banyak siswa yang bertanya kepada temannya perihal jawaban dari pertanyaan tersebut. Sehingga dapat diketahui siswa merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan tentang bacaan yang dibacanya.
- d) Sebagian besar siswa terlihat menjawab pertanyaan agak berbeda dengan yang ada pada. Hal ini diketahui disebabkan karena instruksi guru yang kurang jelas, dan pemberian materi tentang membaca pemahaman yang belum sesuai. Sehingga pada akhirnya, hasil pekerjaan siswa memiliki belum sesuai dengan harapan.
- e) Siswa sudah menjawab pertanyaan sesuai dengan bacaan, namun inti dari jawaban belum mewakili pokok paragraf bacaan. Seperti hanya menuliskan kembali apa yang ada pada bacaan tanpa memahami isi bacaan.
- f) Terdapat siswa yang masih berkeliling untuk mencari tahu jawaban dari teman-temannya. Selain itu, terdapat juga siswa yang belum menjawab sama sekali ketika teman-temannya sudah selesai mengerjakan. Sehingga dapat diketahui siswa tersebut terlihat kebingungan menjawab pertanyaan yang ada.

- g) Siswa kelas V di SDN Rejondani belum memiliki karakter tanggung jawab yang baik ditunjukkan dengan adanya jawaban yang asal-asalan ketika dikumpulkan. Bagi mereka yang penting mereka sudah mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru.

Hasil observasi yang dilakukan pada sekolah tersebut hampir sama dengan hasil observasi yang ditemui di SDN Prambanan pada tanggal 20-23 Januari 2020. Berikut penjabaran hasil observasi:

- a) Pada saat kegiatan pembelajaran membaca pemahaman, guru hanya menggunakan buku paket dan LKS bertema kemudian siswa diminta untuk membaca bacaan yang tersedia pada ringkasan materi. Perbedaanya guru menggunakan media lain berupa tampilan *slide-slide powerpoint* untuk menampilkan bacaan dengan bantuan *LCD projector* untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.
- b) Penugasan membaca pemahaman dilakukan secara mandiri, namun sebelumnya guru menjelaskan bacaan secara umum dengan bantuan *slide-slide powerpoint* yang telah dipersiapkan. Hal tersebut berdampak pada perhatian siswa tentang penjelasan dari guru. Beberapa siswa yang duduk dibelakang terlihat kurang memperhatikan dikarenakan tampilan slide yang terbatas.
- c) Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan pembelajaran membaca pemahaman. Hal ini dibuktikan dengan keadaan kelas yang ramai karena adanya siswa yang bermain sendiri di dalam kelas dan sering keluar kelas sekedar untuk ke kamar mandi, terutama siswa yang duduk di belakang.

- d) Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara mandiri. Masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan dengan tanggung jawab ketika guru menjelaskan.
- e) Ketika mengerjakan tugas terlihat beberapa siswa berjalan-jalan untuk mengetahui jawaban dari teman-temannya. Beberapa siswa masih mengerjakan dengan seadanya saja. Mereka menganggap jika sudah mengerjakan berarti tugas mereka sudah selesai.
- f) Hasil pekerjaan beberapa siswa terlihat sama dan belum sesuai dengan bacaan yang menjadi dasar dalam mengerjakan pertanyaan pada bacaan. Hal ini menunjukkan mereka belum mempunyai tanggung jawab dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Melalui hasil observasi yang sudah dilakukan pada dua sekolah yang berbeda, dapat diketahui bahwa masih lemahnya keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Selain itu, belum tersedianya media interaktif yang dapat mendukung keterampilan membaca pemahaman. Dengan demikian, perlu adanya media interaktif yang dapat menunjang pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa yang menarik dan dapat memberikan peran aktif yang lebih besar kepada siswa sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Media interaktif tersebut juga memuat materi cara memahami bacaan yang menarik dan membutuhkan peran aktif siswa., dilengkapi dengan tampilan audio dan visual yang menarik dan sebuah game edukatif yang mampu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam

belajar. Media interaktif yang demikian, diyakini akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

3) Wawancara

Wawancara dilaksanakan terhadap guru dan siswa kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan. Wawancara terhadap guru kelas V bertujuan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang muncul selama guru melaksanakan pembelajaran, karakteristik siswa kelas V, keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa, ketersediaan media di sekolah, dan kebutuhan guru terhadap media interaktif berupa *game* edukatif. Sedangkan wawancara kepada siswa kelas V ditujukan untuk mendapatkan informasi keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa serta kebutuhan siswa akan media interaktif berupa *game* edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru tentang keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa diketahui bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa masih kurang. Hal ini disampaikan oleh guru kelas V di SDN Rejondani yang menyatakan “Siswa kelas V terlihat kesulitan kalau diminta menuliskan kembali isi bacaan yang sudah dibaca, padahal untuk menuliskan kembali isi bacaan siswa harus dapat mengetahui ide pokok pada setiap paragraf. Kenyataannya siswa belum mampu mengambil ide pokok paragraf dengan tepat. Namun ada sebagian siswa yang sudah mampu mencari ide pokok paragraf pada bacaan tapi jumlahnya lebih sedikit dari yang belum bisa” (Wawancara 1. FAC. 15 Januari 2020). Kurangnya keterampilan

membaca pemahaman siswa juga disampaikan oleh guru melalui kutipan wawancara berikut.

“Keterampilan membaca pemahaman siswa belum sesuai harapan dikarenakan pelaksanaan pembelajaran belum dapat mendorong peningkatan kemampuan membaca pemahaman” (Wawancara 2. RIW. 20 Januari 2020).

Selain menguraikan tentang kurangnya keterampilan membaca pemahaman siswa, guru juga menyampaikan bahwa sekolah sudah mengadakan kegiatan literasi sekali dalam seminggu, setiap hari kamis. Kegiatan literasi berupa wajib kunjung perpustakaan untuk membaca buku di perpustakaan. Namun hal itu belum mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Masih dalam penuturannya, banyak siswa yang ketika kegiatan literasi tidak melakukan dengan rasa tanggung jawab. Siswa masih banyak yang bermain dengan temannya, sengaja berlama-lama dalam memilih buku bacaan walaupun guru mengawasi dan menegur. (Wawancara 1. FAC. 15 Januari 2020).

Dalam kegiatan wawancara yang dilakukan, turut digali informasi terkait penggunaan media di kelas dan kebutuhan guru akan media. Hasilnya “ Di sekolah sebenarnya sudah tersedia fasilitas laboratorium komputer dan media yang bisa dipakai, seperti LCD *projektor* di setiap kelas ,namun itu jarang digunakan. Apalagi media interaktif untuk pembelajaran membaca pemahaman yang memanfaatkan laboratorium komputer sepertinya belum ada, paling yang ada media interaktif untuk muatan pelajaran matematika. Jadi kalau yang media

interaktif berupa *game* edukatif untuk itu belum ada” (Wawancara 1. FAC. 15 Januari 2020).

Hasil wawancara juga memperoleh informasi terkait keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V. Kalau untuk kemampuan membaca saya kira anak- anak sudah bisa membaca dengan lancar, namun kalau diminta membaca, memahami bacaan, kemudian menuliskan kembali dengan bahasa sendiri ada beberapa anak yang belum mampu. Mereka belum mampu mengambil ide pokok pada setiap paragraf bacaan. Meskipun sekolah sudah mengadakan berbagai kegiatan literasi seminggu sekali, hal itu belum optimal karena rasa tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan literasi masih rendah. Mereka belum memahami tujuan dari kegiatan literasi yang mereka lakukan. (Wawancara 2. RIW. 20 Januari 2020). Hal demikian juga disampaikan oleh narasumber lain.

“Sebenarnya siswa pernah saya minta untuk meringkas bacaan yang telah dibaca ketika kegiatan literasi di sekolah, namun hasilnya mereka hanya menyalin tulisan yang ada di buku bacaan. Bahkan beberapa siswa mengerjakan dengan asal-asalan dan menganggap mereka sudah mengerjakan tugas yang diberikan. Jadi dapat dikatakan kalau keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa masih belum optimal dan masih perlu ditingkatkan lagi”(Wawancara 1. FAC. 15 Januari 2020).

Pemanfaatan media yang belum optimal dan keterbatasan guru dalam mengembangkan media interaktif juga disampaikan oleh guru dari hasil wawancara berikut. Sebenarnya saya juga paham kalau penggunaan media interaktif dapat membantu keaktifan anak dalam belajar, saya juga terkadang memakainya sebisa saya memanfaatkan apa yang ada. Namun masih jarang, karena seringnya langsung menggunakan

buku guru dan buku siswa tematik serta buku pendukung LKS. Jujur jika diminta membuat media interaktif sebenarnya saya bisa, namun terkendala waktu yang tersita dengan penilaian siswa pada k13 yang *njlmet*. (Wawancara 1. RIW. 20 Januari 2020. Hal tersebut juga disampaikan oleh guru melalui hasil wawancara berikut.

“Dalam kegiatan pembelajaran saya mengacu pada penggunaan buku paket dan LKS tematik, media penunjang mentok dengan menampilkan *slide-slide powerpoint* pada *LCD projecktor* Saya kalau disuruh membuat media interaktif belum bisa karena saya termasuk gaptek dalam teknologi kekinian. Tapi sebenarnya saya tahu, kalau memakai media interaktif pasti pembelajaran jadi lebih menarik, semoga bapak bisa mengembangkan media yang bisa saya manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran” (Wawancara 2. RIW. 20 Januari 2020).

Hasil wawancara dengan siswa kelas V menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berupa *game* edukatif dalam pembelajaran masih jarang digunakan. Siswa juga menyatakan sangat antusias dan senang apabila ada *game* edukatif yang dapat mereka gunakan untuk belajar.

Berdasarkan temuan yang terdapat di sekolah tersebut diketahui kurangnya keterampilan membaca pemahaman pada sebagian besar siswa. Selain itu pemanfaatan fasilitas laboratorium komputer yang belum optimal dan keterbatasan media interaktif berupa *game* edukatif masih menjadi keluhan yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan media interaktif berupa *game* edukatif untuk dapat mereka manfaatkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V. Ketika pertanyaan tersebut diajukan kepada

guru, keduanya menyatakan bahwa mereka membutuhkan media tersebut untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.

2. Perencanaan (*Planning*)

Usai melakukan studi pendahuluan, langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan pengembangan produk. Rencana produk yang akan dikembangkan adalah *game* edukatif yang ditujukan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Tahap perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan *game* edukatif merupakan multimedia yang terintegrasi dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa, sekaligus dikemas untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Menganalisis SK, KI, dan KD

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan pembelajaran menulis cerita sederhana dan bercerita siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, Kompetensi Dasar (KD) turut dicantumkan dalam media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar pengguna media dapat mengetahui keefektifan media yang akan mereka gunakan.

c. Mengidentifikasi Tema/Subtema

Mengacu pada kurikulum 2013, maka langkah yang tak boleh terlewat adalah mengidentifikasi tema dan sub tema yang sesuai dengan pembelajaran yang sedang dijalankan siswa di sekolah dan juga memuat pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

d. Mengidentifikasi Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Indikator pembelajaran dapat diketahui setelah ditentukannya Kompetensi Dasar. Indikator pembelajaran dibutuhkan untuk menentukan pengembangan *game* edukatif sehingga muncul kegiatan-kegiatan pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran membaca pemahaman. Terdapat dua indikator yang dinilai sesuai untuk mendorong keterampilan membaca pemahaman yang akan dicapai.

e. Mengidentifikasi Indikator Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Mengidentifikasi indikator tanggung jawab bertujuan untuk menentukan pengembangan *game* edukatif sehingga akan memunculkan kegiatan pembelajaran yang bertanggung jawab dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa kelas V sekolah dasar, terdapat dua indikator yang dinilai tepat untuk mendorong tanggung jawab siswa yang akan dicapai.

f. Menganalisis Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang terdapat dalam *game* edukatif disesuaikan dengan materi yang akan disajikan yakni terkait keterampilan membaca

pemahaman dan tanggung jawab. Materi kemudian disusun sedemikian rupa agar mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

g. Menyusun Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dalam *game* edukatif disusun agar menarik dan mudah dioperasikan siswa. Sehingga *game* edukatif memuat fitur yang akan mendukung pembelajaran, seperti petunjuk penggunaan media, tampilan yang *friendly* : musik, video, animasi, gambar ilustrasi, *level game*, dan latihan soal.

h. Melaksanakan *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan bersama teman sejawat, guru profesional, dan dosen yang memiliki pengalaman dalam pembuatan media. Hal ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran yang membangun untuk mengembangkan substansi media dan instrumen penelitian secara benar.

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan pada saat kegiatan observasi di SDN Kenaran 2 tanggal 29 Januari 2020. Setelah melaksanakan kegiatan observasi, bertempat di ruang guru dilaksanakan diskusi bersama kepala sekolah, guru kelas, dan juga teman sejawat. Pembahasan dimulai dengan menyampaikan maksud penelitian yakni ingin mengembangkan media pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar khususnya untuk pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab. Pengembangan media pembelajaran tersebut berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, baik melalui wawancara, observasi, dan angket kebutuhan.

Dari pembahasan tersebut, kepala sekolah dan guru menyambut baik niat penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah ini. Oleh karena itu,

beberapa saran dan masukan dari kepala sekolah, guru, dan teman sejawat diberikan dengan tujuan memperoleh pandangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab. Beberapa saran dan masukan yang diterima diantaranya:

- 1) Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Siswa kelas V di sekolah ini memiliki jumlah siswa yang banyak yakni 53 siswa sehingga guru cukup kewalahan dalam mengkondisikan siswa. Maka yang dibutuhkan adalah media yang menarik dan interaktif, dimaksudkan agar siswa dapat fokus memperhatikan karena tertarik mengikuti pelajaran dan dapat dikondisikan dengan mudah.
- 2) Siswa kelas V masih seperti kebanyakan anak yang menyukai *game* dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami. Sehingga diharapkan media yang dikembangkan dapat menyajikan *game* yang mengandung unsur mendidik, mengandung muatan positif, dan juga tampilan audio, visual, dan animasi menarik bagi siswa.
- 3) Siswa disini biasanya belajar menggunakan buku pegangan berupa buku tema, buku LK, dan media berupa *slide powerpoint*. Kalau bisa diharapkan media yang dikembangkan dapat berupa multimedia interaktif yang mampu meningkatkan peran serta siswa dalam pembelajaran sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.
- 4) Siswa kelas V sekolah dasar seperti diketahui berada pada tahap operasional konkrit yang dapat mendapatkan pemahaman berdasarkan

sesuatu yang konkrit dan dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang sering mereka temui. Diharapkan media yang dikembangkan memiliki unsur kedekatan dengan siswa, dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa baik di rumah maupun di sekolah agar siswa dapat mudah memperoleh pemahaman.

- 5) Diharapkan dalam mengembangkan media yang dikaitkan dengan tema, karena pembelajaran di sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013.
- 6) Diharapkan dalam mengembangkan media dapat digunakan dengan mudah di sekolah ini, dikarenakan fasilitas di sekolah masih terbatas. Ini juga yang menjadi alasan utama multimedia interaktif dibuat dengan *Microsoft Powerpoint*.
- 7) Dalam pengembangannya diharapkan tetap memperhatikan biaya dalam pembuatan media, sehingga media pembelajaran dapat dijangkau dengan mudah oleh siswa dan sekolah.

3. Pengembangan Desain Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pengembangan desain produk disusun berdasarkan studi pendahuluan dan perencanaan yang telah dilakukan. Desain produk akan memuat materi pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia khususnya materi membaca pemahaman dan tanggung jawab yang ditujukan bagi siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan desain produk *game* edukatif mengacu pada tujuan pembelajaran, kurikulum 2013, Standar Kompetensi, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator pembelajaran, dan materi pembelajaran.

a. Pengembangan Produk

Produk dikembangkan sesuai dengan materi dan rancangan yang telah dibuat. Setelah itu, produk kemudian di desain dengan aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan juga program yang mendukung pembuatan multimedia lainnya. Secara garis besar, pengembangan *game* edukatif akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Media *game* edukatif dibuat untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, sedangkan edukatif artinya mendidik. Dalam media *game edukatif* terdapat kuis dan beberapa level permainan yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan untuk melanjutkan permainan ke level berikutnya. Setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, semakin tinggi level maka semakin tinggi tingkat kesulitannya. Untuk memberikan kesan tampilan yang menarik dan *friendly* bagi anak terdapat beragam audio, visual, dan animasi yang mampu memikat siswa untuk mengoperasikannya.
- 2) Video tentang materi berupa video *stop motion* yang disadur dari portal pendidikan.
- 3) Terdapat panduan pada setiap menu yang tersedia agar memudahkan siswa mengoperasikan media ini.
- 4) Tampilan awal terdapat logo universitas dan judul media dengan gambar, tulisan, dan animasi yang menarik bagi siswa. Media *game* edukatif ini diberi judul *waterpedia* karena memuat materi tentang siklus air dan pemanfaatan bagi makhluk hidup di bumi.

- 5) Pada menu utama terdiri dari petunjuk, KD dan indikator, tujuan media, materi, kuis, game edukatif, evaluasi, dan profil pengembang.
- 6) Pada menu “Petunjuk” terdapat penjelasan mengenai fungsi tombol *icon* yang digunakan dalam media ini. Seperti *icon* “Rumah” untuk kembali ke menu utama. *Icon* “Speaker” untuk memilih musik latar. *Icon* “Play” untuk memutar video. *Icon* “Panah ke Kanan” untuk menuju menu selanjutnya. *Icon* “Panah ke Kiri” untuk menuju menu sebelumnya. *Icon* “Musik” untuk mendengarkan musik latar. *Icon* “mesik tercoret” untuk mematikan musik latar. *Icon* “Buku” untuk melihat rangkuman materi. *Icon* “Silang” untuk keluar dari media.
- 7) Pada menu “KD/ Indikator” tercantum KD dan Indikator pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013.
- 8) Pada menu “Tujuan” tercantum tujuan media dalam pembelajaran.
- 9) Pada menu “Materi” terdapat beberapa aktivitas siswa yang berhubungan dengan materi yang dipelajarinya disertai dengan video dan animasi tentang materi.
- 10) Pada menu “Kuis” terdapat kegiatan mencocokkan gambar yang dapat dikerjakan siswa untuk memperdalam materi yang dipelajarinya.
- 11) Pada menu “Game Edukatif” terdapat dua jenis permainan edukatif dimana setiap jenis permainan terdapat 5 level permainan berkaitan dengan materi yang dapat di selesaikan oleh siswa.
- 12) Pada menu “Evaluasi” terdapat soal evaluasi tentang materi yang dipelajarinya sebagai bahan refleksi pembelajaran.
- 13) Pada menu “Profil” terdapat identitas pengembang media *game* edukatif *waterpedia*.

b. Validasi Produk oleh Ahli

Validasi produk dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukatif dari segi materi yang dimuat. Kelayakan media dinilai dari instrumen penilaian yang terdiri dari beberapa aspek yakni substansi materi, kebahasaan, dan bentuk penyajiannya. Penilaian dilakukan dengan skala 1-5, yang kemudian dihitung dan dikonversikan menjadi skor kelayakan media *game* edukatif oleh ahli materi. Berikut skor konversi kelayakan oleh ahli materi yang disajikan kedalam bentuk tabel.

Tabel 15 Konversi Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

No	Indikator	Interval Skor	Nilai	Kategori
1.	Ketepatan Materi	$X \geq 24,3$	A	Sangat Baik
		$23,1 < X \leq 24,3$	B	Baik
		$21,9 < X \leq 23,1$	C	Cukup Baik
		$20,7 < X \leq 21,9$	D	Kurang Baik
		$X \leq 20,7$	E	Sangat Kurang
2.	Kelengkapan Materi	$X \geq 6,8$	A	Sangat Baik
		$5,6 < X \leq 6,8$	B	Baik
		$4,4 < X \leq 5,6$	C	Cukup Baik
		$3,8 < X \leq 4,4$	D	Kurang Baik
		$X \leq 3,8$	E	Sangat Kurang

3.	Kejelasan Materi	$X \geq 9,3$	A	Sangat Baik
		$8,1 < X \leq 9,3$	B	Baik
		$6,9 < X \leq 8,1$	C	Cukup Baik
		$5,7 < X \leq 6,9$	D	Kurang Baik
		$X \leq 5,7$	E	Sangat Kurang
4.	Keruntutan Materi	$X \geq 9,3$	A	Sangat Baik
		$8,1 < X \leq 9,3$	B	Baik
		$6,9 < X \leq 8,1$	C	Cukup Baik
		$5,7 < X \leq 6,9$	D	Kurang Baik
		$X \leq 5,7$	E	Tidak Baik
5.	Kaitan Materi	$X \geq 9,3$	A	Sangat Kurang
		$8,1 < X \leq 9,3$	B	Baik
		$6,9 < X \leq 8,1$	C	Cukup Baik
		$5,7 < X \leq 6,9$	D	Kurang Baik
		$X \leq 5,7$	E	Sangat Kurang
Skor Total		$X \geq 51,8$	A	Sangat Baik
		$50,6 < X \leq 51,8$	B	Baik
		$49,4 < X \leq 50,6$	C	Cukup Baik
		$48,2 < X \leq 49,4$	D	Kurang Baik
		$X \leq 48,2$	E	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 15 di atas dapat dijelaskan bahwa produk *game* edukatif dinyatakan layak untuk diujicobakan apabila pada indikator ketepatan materi memperoleh skor minimal 23,1, indikator kelengkapan materi mendapat skor minimal 5,6, indikator kejelasan materi, indikator keruntutan materi mendapat skor minimal 8,1, dan kaitan materi mendapatkan skor minimal 8,1. Total skor dari ahli materi minimal memperoleh skor 50,6 untuk memperoleh kategori produk yang layak

untuk dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menunjukkan media *game* edukatif berserta lembar penilaiannya kepada dosen ahli (validator). Berikut ini hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel 16 Penilaian Ahli Materi tentang *Game* Edukatif

No.	Aspek	Skor	Nilai	Kategori
1	Ketepatan materi dengan KI-KD	36	A	Sangat Baik
2	Kelengkapan materi	8	A	Sangat Baik
3	Kejelasan Materi	14	A	Sangat Baik
4	Keruntutan materi	12	A	Sangat Baik
5	Kaitan Materi	11	A	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan		81	A	Sangat Baik

Berdasarkan jumlah skor dari penilaian ahli materi yang sudah disesuaikan dengan konversi penilaian kelayakan, maka dapat diketahui bahwa media *game* edukatif memiliki skor keseluruhan sejumlah 81. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media *game* edukatif memiliki kelayakan dari segi materi dengan nilai A dengan kriteria “Sangat Baik”.

Meskipun menurut ahli materi media *game* edukatif dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran namun, beliau tetap memberikan saran melalui catatan yang disematkan dalam kolom keterangan. Berikut merupakan gambar saran untuk di revisi oleh ahli materi.

20	Materi mendorong siswa termotivasi dalam belajar								
Jumlah									

Keterangan : 1 = 0 - 20% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 2 = 21% - 40 % materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 3 = 41% - 60% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 4 = 61% - 80% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 5 = 81% - 100% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator

A. Saran/ Komentar:

B. Kesimpulan
 Game edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman tanggung jawab siswa ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi sesuai saran

(Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta,
 Ahli Materi

 Puji Riyanto

Gambar 4 Komentar Ahli Materi dalam Lembar Penilaian

Gambar di atas merupakan saran yang diberikan oleh ahli materi yang dituliskan dalam kolom komentar di lembar penilaian validasi media.

Instrumen Penilaian Ahli Materi

centang (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai!

No	Butir Pernyataan	Skor					Ket.
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD				✓		
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				✓		
3	Kesesuaian soal dengan materi			✓			belum sesuai dengan materi
4	Relevansi gambar dengan materi				✓		
5	Relevansi video dengan materi				✓		

Gambar 5 Saran Ahli Materi dalam Media

Gambar tersebut merupakan saran yang didapatkan melalui penilaian ahli materi. Dalam gambar tersebut tertera komentar “belum sesuai jenjang kemampuan”. Pada akhirnya, dilakukan perbaikan media atas saran yang diberikan tersebut.

2) Validasi Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukatif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab bagi siswa kelas V sekolah dasar. Kelayakan dari segi media dinilai menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari beberapa aspek diantaranya isi dan tujuan media, kualitas instruksional, dan kualitas teknis media. Penilaian menggunakan skala 1-5, yang kemudian dijumlah dan dikonversikan menjadi skor kelayakan *game* edukatif oleh ahli media.

Tabel 17 Konversi Kelayakan Produk oleh Ahli Media

No	Indikator	Interval Skor	Nilai	Kategori
1.	Isi dan Tujuan Media	$X \geq 21,8$	A	Sangat Baik
		$20,6 < X \leq 21,8$	B	Baik
		$19,4 < X \leq 20,6$	C	Cukup Baik
		$18,2 < X \leq 19,4$	D	Kurang Baik
		$X \leq 18,2$	E	Sangat Kurang
2.	Kualitas Instruksional	$X \geq 16,8$	A	Sangat Baik
		$15,6 < X \leq 16,8$	B	Baik
		$14,4 < X \leq 15,6$	C	Cukup Baik
		$13,2 < X \leq 14,4$	D	Kurang Baik
		$X \leq 13,2$	E	Sangat Kurang
3.		$X \geq 11,8$	A	Sangat Baik

	Kualitas Teknis Media	$10,6 < X \leq 11,8$	B	Baik
		$9,4 < X \leq 10,6$	C	Cukup Baik
		$8,2 < X \leq 9,4$	D	Kurang Baik
		$X \leq 8,2$	E	Sangat Kurang
Skor Total		$X \geq 46,8$	A	Sangat Baik
		$45,6 < X \leq 46,8$	B	Baik
		$44,4 < X \leq 45,6$	C	Cukup Baik
		$43,2 < X \leq 44,4$	D	Kurang Baik
		$X \leq 43,2$	E	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel di atas bisa dijelaskan bahwa untuk indikator isi dan tujuan media *game* edukatif minimal mendapatkan skor 20,6, indikator kualitas instruksional minimal mendapatkan skor 15,6, dan indikator kualitas teknis media minimal mendapatkan skor 20,6. Untuk mendapatkan produk yang layak dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menunjukkan media *game* edukatif beserta lembar penilaiannya kepada dosen ahli (validator). Berikut ini hasil penilaian terhadap media *game* edukatif dari ahli media.. Dari hasil perhitungan skor penilaian ahli media, didapatkan hasil yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 18 Hasil Skor Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Skor	Nilai	Kategori
1.	Isi dan tujuan	35	A	Sangat Baik
2.	Kualitas instruksional	30	A	Sangat Baik
3.	Kualitas teknis	19	A	Sangat Baik
Jumlah skor keseluruhan		84	A	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli media dapat dijelaskan bahwa pada indikator isi dan tujuan media memperoleh skor 35 dengan kategori sangat baik. Indikator kualitas instruksional mendapatkan skor 30 dengan nilai A berada pada kategori sangat baik. Indikator kualitas teknis

media mendapatkan skor 19 dengan nilai A dan berada pada kategori sangat baik. Jumlah skor total yang diperoleh adalah 84 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian keseluruhan dari ahli media, maka media *game* edukatif dinyatakan layak untuk digunakan.

Selain memberikan penilaian terhadap media *game* edukatif, ahli media juga memberikan beberapa saran yang dapat digunakan agar media tersebut semakin memiliki kualitas yang baik. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah alternatif jenis file media dengan ukuran yang lebih kecil agar memudahkan jika digunakan secara *online*. Atas saran tersebut, kemudian dilakukan perbaikan dengan hasil media yang lebih baik.

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Pujiyanto, M.Pd.
 Jabatan/Pekerjaan : Ketua Jurusan KIP FIP UNY
 Instansi Asal : Jurusan KIP FIP UNY

Menyatakan bahwa produk pembelajaran dengan judul:
 Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan
 Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar
 dari mahasiswa:

Nama : Dedy Dwi Setyawan
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 NIM : 18712254004

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
 sebagai berikut:

1. Maklumkan kemudahan media untuk dipergunakan
khususnya jika via online karena ukuran besar
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya
 Yogyakarta, 16 Maret 2020

Validator
Dr. Pujiyanto, M.Pd.
 197200504 2002121009

coret yang tidak perlu

Gambar 6 Saran Ahli Media dalam Produk

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *game* edukatif yang sebelumnya telah melalui validasi dan perbaikan atas saran yang diberikan oleh para ahli. Data diperoleh melalui penyebaran angket respon yang ditujukan kepada 1 orang guru kelas V dan 9 siswa kelas V yang dilaksanakan di SDN Rejondani.

a. Data Hasil Respon Guru

Data hasil respon guru digunakan untuk mengetahui respon dan saran dari guru terkait media *game* edukatif yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam mengetahui respon, guru diharuskan untuk mengamati media *game* edukatif baru kemudian menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Pertanyaan yang diajukan berupa memberikan centang pada kolom “teramati” dan “tidak teramati”. Pertanyaan terdiri dari beberapa aspek seputar pengembangan media, diantaranya kualitas tampilan gambar, komposisi warna, format dan *layout*, penyajian teks narasi, petunjuk, keterbacaan teks, dan penyajian materi.

Secara keseluruhan jumlah pertanyaan sejumlah 15 butir. Media *game* edukatif dikatakan layak jika memenuhi kriteria penilaian yang telah dikonversikan sebagai berikut.

**Tabel 19 Konversi Skor Total Respon Guru pada
Uji Coba Lapangan Awal**

No.	Interval	Nilai	Kategori
1.	$X > 9,3$	A	Sangat layak
2.	$8,1 < X \leq 9,3$	B	Layak
3.	$6,9 < X \leq 8,1$	C	Cukup layak
4.	$5,7 < X \leq 6,9$	D	Kurang layak
5.	$X \leq 5,7$	E	Tidak layak

Berdasarkan tabel konversi total penilaian guru, dapat diketahui bahwa media *game* edukatif dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran jika jumlah skor secara keseluruhan yang didapatkan lebih dari 8,1. Jika jumlah skor memiliki rentang nilai 8,1 sampai dengan 9,3, maka media *game* edukatif mendapatkan nilai B dengan kategori “layak”, serta apabila jumlah skor melebihi angka 9,3 maka media mendapatkan nilai A dengan kategori “sangat layak”. Namun, jika skor keseluruhan yang didapatkan berjumlah kurang dari 8,1, maka media *game* edukatif belum memiliki kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut guru, sehingga memerlukan perbaikan atas saran yang diberikan. Berikut ini adalah tabel skor keseluruhan yang didapatkan dan telah dikonversikan.

**Tabel 20 Data Hasil Angket Respon Guru pada
Uji Coba Lapangan Awal**

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	Kualitas tampilan gambar	5	4
2	Komposisi warna	2	1
3	Penyajian teks narasi	1	1
4	Format dan <i>layout</i>	3	1
5	Petunjuk	1	1
6	Keterbacaan teks	2	1
7	Penyajian materi	1	1
Jumlah		15	12

Dari hasil respon guru pada uji coba lapangan awal, dapat diketahui bahwa media *game* edukatif memenuhi kategori “sangat layak” dengan nilai A dengan skor keseluruhan berjumlah 12. Hal ini berarti media *game* edukatif sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa dan siap untuk ke tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan utama.

Pada tahap uji coba awal, selain memberikan penilaian guru kelas juga memberikan komentar serta saran yang dapat menjadi perbaikan untuk media *game* edukatif kedepannya. Komentar yang diberikan adalah media yang dikembangkan sangat menarik bagi siswa kelas V untuk digunakan dalam pembelajaran, dan materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa karena dilengkapi oleh audio visual dan animasi. Sedangkan saran yang diberikan oleh guru kelas agar audio saat penjelasan materi masih kurang jelas dan animasi tulisan bergelombang sebaiknya dihilangkan saja.

Keterbacaan teks	13. Teks yang Game Edukatif mudah terbaca oleh siswa	✓		
	14. Materi mudah dipahami oleh siswa karena teks yang mudah terbaca	✓		
Penyajian materi	15. Penyajian materi dalam Game Edukatif disusun dari bagian mudah ke sulit sehingga mudah dipahami siswa	✓		

Komentar/ Saran secara umum untuk Game Edukatif

1. Ukuran tulisan saat penjelasan kurang besar
2. Suara penjelasan kurang jelas
2. Tulisan yang bergelombang dihilangkan saja
4. Tulisan di menu dirapikan

Yogyakarta, 20 Maret 2020

Guru Kelas V


Fransisca Adela C.S.Pd.

Gambar 7 Saran dari Uji Coba Lapangan Awal

b. Data Hasil Respon Siswa

Data hasil respon siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon dan saran siswa terhadap media *game* edukatif jika digunakan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Sebelum memberikan respon, terlebih dahulu siswa melakukan pengamatan terhadap media *game* edukatif yang dibagikan. Dari satu kelas, sebanyak 9 orang siswa yang diminta untuk memberikan respon.

Tabel 21 Konversi Skor Total Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Awal

No.	Interval	Nilai	Kategori
1.	$X > 6,8$	A	Sangat layak
2.	$5,6 < X \leq 6,8$	B	Layak
3.	$4,4 < X \leq 5,6$	C	Cukup layak
4.	$3,2 < X \leq 4,4$	D	Kurang layak
5.	$X \leq 3,2$	E	Sangat tidak layak

Tabel konversi skor respon siswa akan dijadikan acuan dalam penentuan kategori kelayakan media *game* edukatif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab. Media *game* edukatif dapat dikatakan layak apabila skor total yang didapatkan lebih dari 45,6. Jika kurang dari skor tersebut, maka media *game* edukatif belum memenuhi kelayakan berdasarkan respon yang diberikan siswa dan memerlukan perbaikan kembali.

Angket respon siswa pada uji lapangan awal ditujukan bagi 9 orang siswa di SDN Rejondani. Siswa melakukan pengamatan terhadap media *game* edukatif, kemudian diberikan angket respon yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Berikut ini merupakan hasil dari perhitungan skor angket respon yang telah dikonversikan.

**Tabel 22 Data Hasil Angket Respon Siswa pada
Uji Coba Lapangan Awal**

No	Aspek	Jumlah Indikator	Jumlah Skor
1	Materi	4	24
2	Media	6	42
Jumlah			68
Rata-rata			7,5

Berdasarkan data hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa media *game* edukatif memiliki skor keseluruhan sebanyak 7,5. Angka yang didapatkan lebih dari 6,8. Oleh karena itu, media *game* edukatif memenuhi kategori “Sangat Layak” dengan nilai A. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game* edukatif telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar dan siap untuk digunakan dalam uji coba lapangan utama.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan setelah media *game* edukatif melalui tahap revisi atas saran yang didapatkan dari uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan utama bertujuan untuk mengetahui respon dari guru dan siswa terhadap media *game* edukatif yang telah direvisi. Seperti ada uji coba sebelumnya, guru dan siswa akan diminta untuk melakukan pengisian angket respon. Uji coba lapangan utama dilakukan di SDN Prambanan. Subjek uji coba adalah 1 orang guru kelas dan 15 siswa.

a. Data Hasil Respon Guru

Data hasil angket respon guru dilaksanakan guna mengetahui respon dan saran guru terkait media *game* edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar setelah melalui revisi produk uji coba lapangan awal. Angket respon guru diberikan kepada 1 orang guru di sekolah yang sama. Pertanyaan yang diajukan berjumlah 15 butir, guru diminta menjawab pertanyaan dengan memberikan centang pada kolom “teramati” dan “tidak teramati”. Pertanyaan terdiri dari beberapa aspek seputar pengembangan media, diantaranya kualitas tampilan gambar, komposisi warna, format dan *layout*, penyajian teks narasi, petunjuk, keterbacaan teks, dan penyajian materi. Berikut terdapat tabel yang dapat dijadikan acuan kelayakan *game* edukatif.

Tabel 23 Konversi Skor Total Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama

No.	Interval	Nilai	Kategori
1.	$X > 9,3$	A	Sangat layak
2.	$8,1 < X \leq 9,3$	B	Layak
3.	$6,9 < X \leq 8,1$	C	Cukup layak
4.	$5,7 < X \leq 6,9$	D	Kurang layak
5.	$X \leq 5,7$	E	Tidak layak

Konversi skor total respon guru digunakan sebagai acuan dalam menentukan kategori kelayakan media *game* edukatif berdasarkan respon yang diberikan guru setelah media melalui revisi uji coba lapangan awal. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jika media *game* edukatif dapat dikatakan layak jika memiliki skor keseluruhan sebesar 9,3 sampai dengan skor maksimal 15. Pada rentang nilai 6,9 hingga 18,1, maka media *game*

edukatif akan mendapatkan nilai B dengan kategori “layak”. Selanjutnya apabila skor keseluruhan yang didapatkan sebesar lebih dari 9,3 maka media *game* edukatif dinilai A dengan kategori “sangat layak”. Namun, jika skor keseluruhan yang didapatkan berjumlah kurang dari 5,7, maka media *game* edukatif dinilai belum layak digunakan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman menurut guru. Berikut hasil perhitungan skor angket respon guru yang ditampilkan dalam bentuk tabel.

**Tabel 24 Data Hasil Angket Respon Guru
pada Uji Coba Lapangan Utama**

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	Kualitas tampilan gambar	5	4
2	Komposisi warna	2	2
3	Penyajian teks narasi	1	1
4	Format dan <i>layout</i>	3	2
5	Petunjuk	1	1
6	Keterbacaan teks	2	2
7	Penyajian materi	1	1
Jumlah		15	13

Berdasarkan data tersebut, diketahui media *game* edukatif memperoleh skor keseluruhan sebanyak 13 dengan nilai A dan kategori “sangat layak”. Pada saat pengambilan angket respon, guru terlihat sangat tertarik dengan media *game* edukatif. Hal tersebut dibuktikan dengan komentar dan saran yang diberikan diantaranya: 1) *game* edukatif sangat menarik minat belajar siswa; 2) *game* edukatif memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa; 3) *game* edukatif dapat membantu guru dalam menyajikan materi; dan 4) *game* edukatif dapat membantu siswa memahami pelajaran karena siswa belajar sambil bermain.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa media *game* edukatif telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab bagi siswa kelas V sekolah dasar. Berikut ini merupakan bukti otentik atas saran yang diberikan oleh guru.

Keterbacaan teks	13. Teks yang Game Edukatif mudah terbaca oleh siswa	✓		
	14. Materi mudah dipahami oleh siswa karena teks yang mudah terbaca	✓		
Penyajian materi	15. Penyajian materi dalam Game Edukatif disusun dari bagian mudah ke sulit sehingga mudah dipahami siswa	✓		

Komentar/ Saran secara umum untuk Game Edukatif
Game edukatif ini sangat menarik dan membantu siswa untuk memahami materi. Anak-anak merasa senang mereka seperti bermain dan tidak merasa sedang belajar. Game edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang baru bagi anak-anak.

Yogyakarta, 21 Maret 2020
 Guru Kelas V ✓
 Dina Imani W.

Gambar 8 Saran dari Uji Coba Lapangan Utama

b. Data Hasil Respon Siswa

Angket respon siswa ditujukan untuk mengetahui tanggapan kelayakan media *game* edukatif dari siswa. Uji coba lapangan utama dilaksanakan di SDN Prambanan. Responden uji coba lapangan utama merupakan siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 15 orang siswa. Berikut kriteria penilaian kelayakan media *game* edukatif.

Tabel 25 Konversi Skor Total Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama

No.	Interval	Nilai	Kategori
1.	$X > 6,8$	A	Sangat layak
2.	$5,6 < X \leq 6,8$	B	Layak
3.	$4,4 < X \leq 5,6$	C	Cukup layak
4.	$3,2 < X \leq 4,4$	D	Kurang layak
5.	$X \leq 3,2$	E	Sangat tidak layak

Tabel konversi skor respon siswa diatas akan menjadi acuan dalam penilaian kriteria kelayakan media *game* edukatif. Media dapat dikatakan layak apabila secara keseluruhan skor yang didapatkan lebih dari 76,8 Apabila skor keseluruhan yang didapatkan kurang dari jumlah tersebut maka media *game* edukatif belum dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab menurut kacamata siswa. Berikut disajikan data hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan utama sebagai berikut.

**Tabel 26 Data Hasil Angket Respon Siswa pada
Uji Coba Lapangan Utama**

No	Indikator	Jumlah Indikator	Jumlah Skor
1	Materi	4	52
2	Media	6	78
Jumlah			140
Rata-rata			9,3

Berdasarkan tabel 26 dapat diketahui bahwa skor keseluruhan yang didapatkan dari respon siswa terhadap media *game* edukatif pada uji coba lapangan utama mencapai 9,3 dengan nilai A dan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menurut respon siswa media *game* edukatif sangat menarik dan layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

3. Hasil Uji Coba Operasional

Uji coba operasional dilaksanakan setelah media melalui tahap revisi dari saran yang didapatkan pada uji coba lapangan utama. Uji coba operasional merupakan tahap akhir uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini. Jika pada uji coba sebelumnya siswa hanya memberikan respon terhadap media

game edukatif, kali ini media *game* edukatif akan di uji cobakan dan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan *game* edukatif terhadap keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar. Uji coba operasional dilaksanakan pada 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen.

Uji coba lapangan operasional dilakukan pada tanggal 19-20 Maret 2020 di SD Negeri Kenaran 2 dengan subjek uji coba sebanyak 27 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan sebanyak 26 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen. Namun ketika dilaksanakan uji coba lapangan operasional pada kelas VA sebagai kelas kontrol ada satu anak tidak masuk sekolah karena sakit. Sehingga subjek uji coba menjadi sebanyak 26 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan sebanyak 26 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen.

Uji coba operasional dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar. Data yang didapatkan dalam uji coba ini berupa respon guru, respon siswa, hasil tes keterampilan membaca pemahaman dan angket tanggung jawab siswa. Berikut akan dijabarkan hasil data pada uji coba operasional.

a. Data Respon Guru

Untuk mengetahui pendapat dan kesan dari guru setelah menggunakan media *game* edukatif. Respon guru mencakup 7 aspek penilaian, yaitu kualitas tampilan gambar, komposisi warna, penyajian teks narasi, format dan *layout*, petunjuk, keterbacaan teks, dan penyajian materi. Tampilan media *game*

edukatif dan isi media *game* edukatif. Selanjutnya data yang diperoleh akan dikonversi menjadi skala 5. Konversi nilai dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 27 Konversi Skor Total Respon Guru pada Uji Coba Operasional

No.	Interval	Nilai	Kategori
1.	$X > 9,3$	A	Sangat layak
2.	$8,1 < X \leq 9,3$	B	Layak
3.	$6,9 < X \leq 8,1$	C	Cukup layak
4.	$5,7 < X \leq 6,9$	D	Kurang layak
5.	$X \leq 5,7$	E	Tidak layak

Berikut ini adalah hasil respon guru pada uji coba operasional yang disajikan pada tabel dibawah ini.

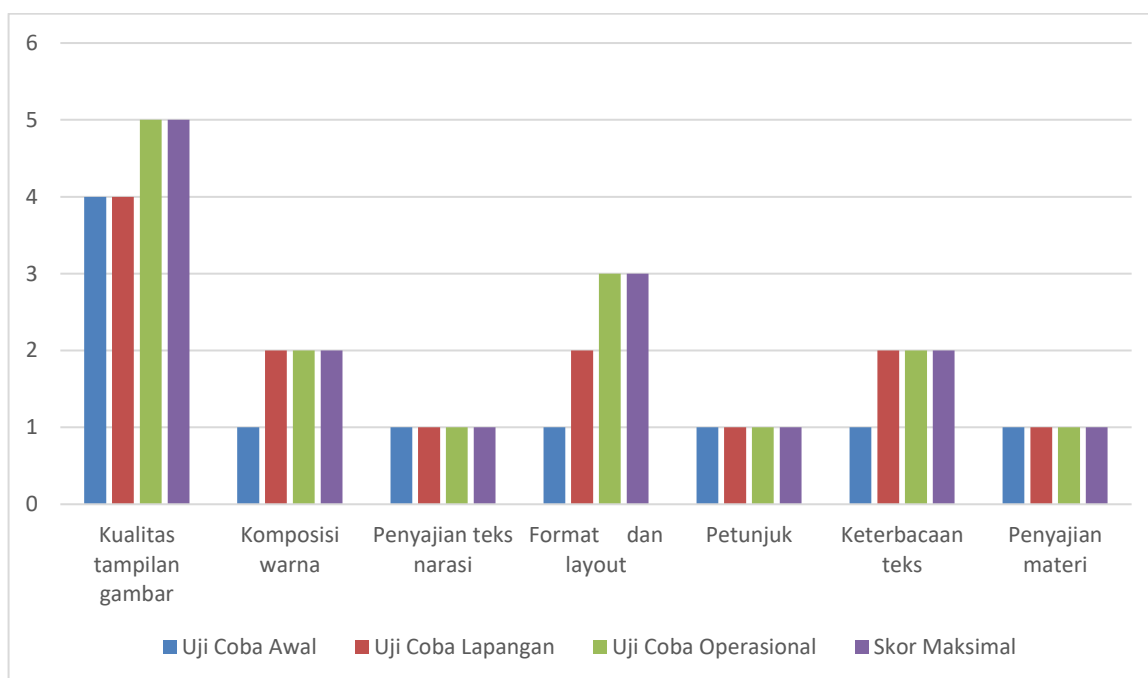
Tabel 28 Data Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Operasional

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	Kualitas tampilan gambar	5	5
2	Komposisi warna	2	2
3	Penyajian teks narasi	1	1
4	Format dan <i>layout</i>	3	3
5	Petunjuk	1	1
6	Keterbacaan teks	2	2
7	Penyajian materi	1	1
Jumlah		15	15

Berdasarkan data tersebut, diketahui media *game* edukatif memperoleh skor keseluruhan sebanyak 15 dengan nilai A dan kategori “sangat layak”. Pada saat pengambilan angket respon, guru terlihat sangat tertarik dengan media *game* edukatif. Hal tersebut dibuktikan dengan komentar dan saran yang diberikan diantaranya: 1) *game* edukatif sangat menarik minat belajar siswa; 2) *game* edukatif memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa; 3) *game* edukatif dapat membantu guru dalam menyajikan materi; dan 4) *game*

edukatif dapat membantu siswa memahami pelajaran karena siswa belajar sambil bermain.

Berikut disajikan grafik perbandingan respon guru saat uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji coba operasional.



Gambar 9. Grafik Perbandingan Respon Guru Setelah Uji Coba Operasional

Gambar 9 menunjukkan ada peningkatan respon guru terhadap media *game* edukatif setelah produk direvisi dan diperbaiki. Pada setiap aspek mampu mencapai skor maksimal. Hal ini dapat diartikan bahwa media yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa.

Dari Gambar 9 juga dapat dilihat bahwa respon guru pada uji coba operasional dengan menggunakan media *game* edukatif secara keseluruhan adalah sangat baik dan mengalami peningkatan dari respon guru saat uji coba awal dan uji coba lapangan.

b. Data Respon Siswa

Data respon siswa memiliki tujuan mengetahui pendapat siswa terhadap media *game* edukatif yang dikembangkan. Respon siswa ditujukan pada subjek uji coba operasional dengan jumlah siswa berjumlah 26 anak pada kelas eksperimen. Data yang diperoleh selanjutnya dikonversi menjadi nilai skala 5 seperti dibawah ini.

Tabel 29 Konversi Skor Total Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Interval	Nilai	Kategori
1.	$X > 6,8$	A	Sangat layak
2.	$5,6 < X \leq 6,8$	B	Layak
3.	$4,4 < X \leq 5,6$	C	Cukup layak
4.	$3,2 < X \leq 4,4$	D	Kurang layak
5.	$X \leq 3,2$	E	Sangat tidak layak

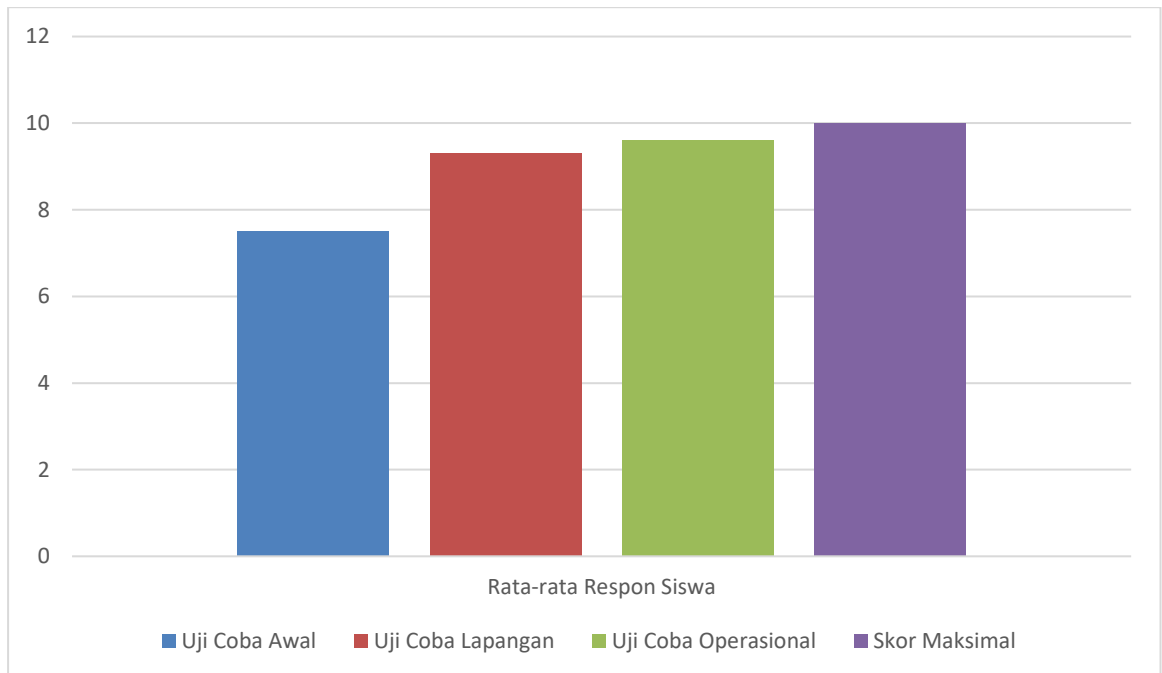
Dari hasil uji coba operasional yang telah dilakukan diperoleh data respon siswa sebagai berikut.

Tabel 30 Data Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Operasional

No	Indikator	Jumlah Indikator	Jumlah Skor
1	Materi	4	104
2	Media	6	146
Jumlah			250
Rata-rata			9,6

Berdasarkan tabel 30 dapat diketahui bahwa skor keseluruhan yang didapatkan dari respon siswa terhadap media *game* edukatif pada uji coba lapangan utama mencapai 9,6 dengan nilai A dan kategori “sangat layak”. Jika dilihat dari rata-rata respon siswa, pada uji coba operasional memiliki rata-rata yang paling tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan

positif pada uji lapangan terhadap media *game* edukatif. Berikut dijelaskan perbandingan hasil rata-rata respon siswa.



Gambar 10. Grafik Perbandingan Respon Siswa Setelah Uji Coba Operasional

Gambar 6 menjelaskan respon siswa setelah uji coba operasional terhadap media *game* edukatif mengalami peningkatan jika dibandingkan pada saat uji coba awal dan uji coba lapangan. Hasil uji coba operasional hampir memperoleh skor rata-rata maksimal yang artinya respon yang diberikan oleh siswa sangat baik meskipun belum mencapai skor maksimal.

c. Hasil Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

Keefektifan media *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan uji *pretes* dan *posttes*. *Pretes* dan *posttes* dilaksanakan dengan pemberian soal dalam bentuk soal isian di sertai dengan bacaan tentang siklus air baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

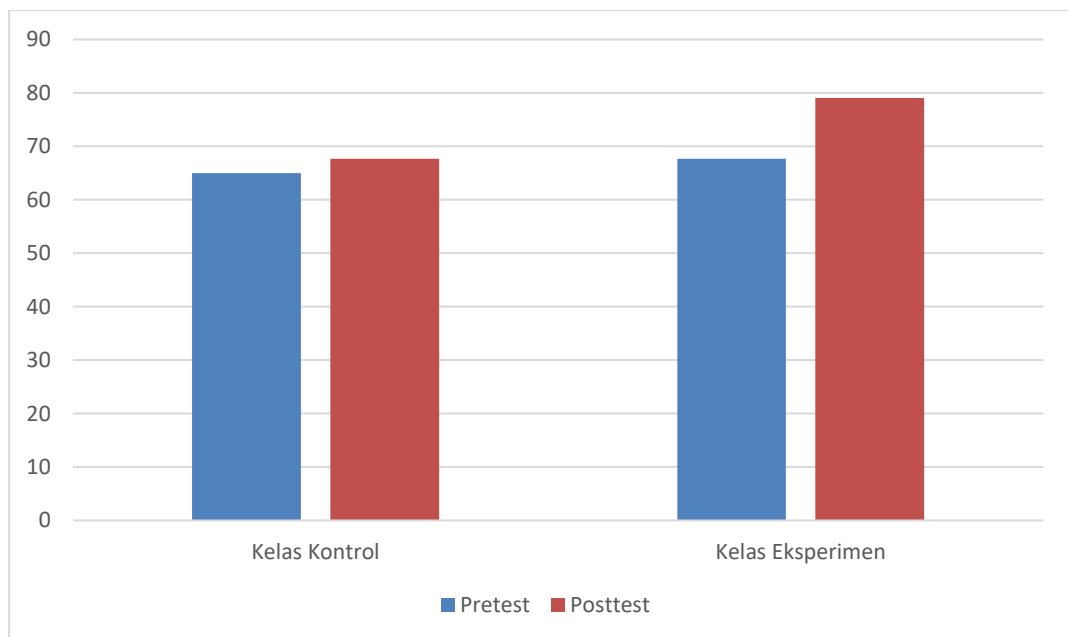
Keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk lebih jelas disajikan data perbandingan skor rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa pada uji coba operasional.

Tabel 31. Hasil Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ANSB	40	65	AFT	60	70
2	AAP	80	80	AAK	90	100
3	ASP	90	75	APR	65	80
4	ACK	80	85	BWS	70	90
5	AFS	80	80	BAA	70	85
6	APH	70	70	CW	80	90
7	B	60	70	DS	30	60
8	BSP	80	75	EDA	55	70
9	DEP	60	50	FDA	55	65
10	IWA	70	60	FAA	85	90
11	JAW	60	70	GCP	90	100
12	KA	70	70	INMS	60	85
13	LD	60	55	IMP	75	80
14	MSB	60	55	IAP	60	50
15	MIAM	70	70	KN	70	90
16	MTY	50	60	MP	90	100
17	NM	60	65	MAN	75	80
18	RPR	60	65	MFA	45	65
19	RA	70	75	MHA	50	65
20	RNR	50	60	NINO	70	80

21	WI	90	90	NASR	75	90
22	YIS	60	65	SOP	45	60
23	REP	70	60	RTH	85	85
24	M	60	65	DA	60	65
25	MYA	50	60	MSR	75	80
26	SNWL	40	65	DW	75	80
Jumlah		1690	1760		1760	2055
Rata-rata		65.00	67.69		67.69	79.04

Untuk memperjelas perbandingan hasil perhitungan skor rata-rata keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan kelas eksperimen, disajikan grafik dibawah ini.



Gambar 11. Grafik Skor Rata-Rata Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Uji Coba Operasional

Dapat dilihat pada gambar 11, bahwa *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya mengalami peningkatan skor rata-rata

keterampilan membaca pemahaman. Namun yang perlu diperhatikan adalah peningkatan skor pada kelas eksperimen jauh lebih besar daripada kelas kontrol.

d. Data Angket Tanggung Jawab Siswa

Untuk mengetahui tanggung jawab siswa digunakanlah angket tanggung jawab. Pengukuran angket dilakukan di kelas V SDN Kenaran 2, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai SDN Kenaran 2 sebagai kelas eksperimen. Waktu pemberian angket pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan di awal dan akhir uji coba. Untuk kemudian diisi oleh siswa sehingga akan diperoleh data awal dan data akhir.

Data awal (*pretest*) adalah data sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal. Data ini didapatkan sebelum pembelajaran melalui hasil isian angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Di kelas kontrol pembelajaran menggunakan media yang biasa dipakai oleh guru, sebelum pembelajaran siswa diberi angket tanggung jawab. Di kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media *game* edukatif, sebelum pembelajaran siswa diberi angket tanggung jawab untuk mengetahui tanggung jawab siswa ketika menggunakan media yang dikembangkan oleh guru.

Berpedoman pada *pretest-posttest control group design*, penilaian dalam uji coba operasional ini dilakukan dua kali, yakni sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Perolehan skor berikutnya akan

dikonversi skala 5 (lampiran 17 halaman 254). Berikut data hasil pengisian angket tanggung jawab siswa pada uji coba operasional.

Tabel 32. Hasil Angket Tanggung Jawab Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa untuk Angket Tanggung Jawab (<i>Pretest</i>)	Jumlah Siswa untuk Angket Tanggung Jawab (<i>Posttest</i>)
A	Sangat Baik	-	-
B	Baik	-	-
C	Cukup Baik	8	11
D	Kurang Baik	18	15
Jumlah		26	26

Berdasarkan Tabel 32, dapat dilihat pada hasil pemberian angket tanggung jawab awal untuk kelas kontrol, dari 26 siswa terdapat 8 siswa memperoleh nilai C dengan kategori “Cukup Baik” dan 18 siswa memperoleh nilai D dengan kategori “Kurang Baik”. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat pada hasil pemberian angket tanggung jawab akhir untuk kelas kontrol dari 26 siswa terdapat terdapat 11 siswa memperoleh nilai C dengan kategori “Cukup Baik” dan 15 siswa memperoleh nilai D dengan kategori “Kurang Baik”. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan tanggung jawab siswa kelas kontrol walau tidak terlalu signifikan.

Tabel 33. Hasil Angket Tanggung Jawab Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa untuk Angket Tanggung Jawab (<i>Pretest</i>)	Jumlah Siswa untuk Angket Tanggung Jawab (<i>Posttest</i>)
A	Sangat Baik	-	19
B	Baik	-	7
C	Cukup Baik	21	-
D	Kurang Baik	5	-
Jumlah		26	26

Berdasarkan Tabel 33, dapat dilihat pada hasil pemberian angket tanggung jawab awal untuk kelas eksperimen, dari 26 siswa terdapat 21 siswa yang memperoleh nilai C dengan kategori “Cukup Baik” dan 5 siswa

memperoleh nilai D dengan kategori “Kurang Baik”. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat pada hasil pemberian angket tanggung jawab akhir untuk kelas eksperimen dari 26 siswa, terdapat 19 siswa mendapat nilai A dengan kategori “Sangat Baik”, dan 7 siswa mendapat nilai B dengan kategori “Baik”. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan tanggung jawab siswa pada kelas eksperimen. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peningkatan tanggung jawab yang terjadi pada kelas eksperimen cukup besar.

e. Data Observasi Tanggung Jawab

Data observasi digunakan untuk mendukung hasil angket tanggung jawab siswa. Hasil observasi menunjukkan peningkatan tanggung jawab siswa secara keseluruhan baik terhadap Tuhan YME, terhadap diri sendiri, maupun terhadap orang lain.

Tabel 34. Hasil Lembar Observasi Tanggung Jawab

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	ANSB	34	30	AFT	35	46
2	AAP	30	30	AAK	34	45
3	ASP	32	32	APR	33	50
4	ACK	33	33	BWS	37	48
5	AFS	30	31	BAA	33	46
6	APH	35	35	CW	35	51
7	B	34	36	DS	35	53
8	BSP	33	33	EDA	36	54
9	DEP	34	34	FDA	34	51

10	IWA	35	35	FAA	36	52
11	JAW	33	35	GCP	33	50
12	KA	32	31	INMS	37	49
13	LD	36	36	IMP	35	54
14	MSB	32	32	IAP	35	51
15	MIAM	35	31	KN	36	58
16	MTY	32	31	MP	34	48
17	NM	33	33	MAN	32	46
18	RPR	30	30	MFA	33	51
19	RA	35	35	MHA	37	53
20	RNR	29	36	NINO	36	54
21	WI	33	33	NASR	35	51
22	YIS	34	34	SOP	35	52
23	REP	32	40	RTH	36	50
24	M	32	32	DA	34	49
25	MYA	36	39	MSR	36	48
26	SNWL	32	32	DW	35	51
Jumlah		856	869		907	1311
Rata-rata		32.92	33.42		34.88	50.42

f. **Analisis Data**

Uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Desain ini digunakan untuk membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dimiliki oleh guru, sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu melaksanakan pembelajaran dengan media *game* edukatif. Selain untuk

membandingkan keadaan kelas kontrol dan kelas eksperimen, desain penelitian ini juga untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab di kelas eksperimen sesudah melaksanakan pembelajaran dengan media *game* edukatif.

Penelitian ini mengkaji perbedaan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukatif dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran menggunakan media *game* edukatif (kelas kontrol). Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa pada kedua kelas tersebut menggunakan analisis uji-t.

1) Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dari data membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa menggunakan program *SPSS Statistics 4.0* melalui uji *one sample Shapiro Wilk*. Hasil perhitungan normalitas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 261. Ringkasan hasil uji normalitas membaca pemahaman dan tanggung jawab dapat dilihat pada tabel di bawah ini .

Tabel 35. Hasil Uji Normalitas Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab

Variabel	Kela		Sig. (α)	Kondisi	Ket	
Membaca Pemahaman	Kontrol	<i>Pre test</i>	0,146	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
		<i>Post test</i>	0,504	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
	Eksperimen	<i>Pre test</i>	0,345	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
		<i>Post test</i>	0,188	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
Tanggung Jawab	Kontrol	<i>Pre test</i>	0,192	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
		<i>Post test</i>	0,067	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
	Eksperimen	<i>Pre test</i>	0,100	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal
		<i>Post test</i>	0,498	$\alpha > 0,05$	H ₀	Normal

Pada tabel 35, dapat dilihat bahwa *pretest* dan *posttest* membaca pemahaman kelompok kontrol diperoleh signifikansi 0,146 dan 0,504. Nilai signifikansi pada kelompok kontrol $> 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima, H_1 ditolak atau semua data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa *pretest* dan *posttest* membaca pemahaman memperoleh signifikansi 0,345 dan 0,188. Nilai signifikansi pada kelompok kontrol $> 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima, H_1 ditolak atau semua data pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan *pretest* dan *posttest* tanggung jawab kelompok kontrol diperoleh signifikansi 0,192 dan 0,067. Nilai signifikansi pada kelompok kontrol $> 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima, H_1 ditolak atau semua data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa *pretest* dan *posttest* tanggung jawab memperoleh signifikansi 0,100 dan 0,498. Nilai signifikansi pada kelompok kontrol $> 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima, H_1 ditolak atau semua data pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki variansi yang sama antara kedua kelompok. Analisisnya adalah nilai signifikansi $> 0,05$ maka data merupakan data homogen. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 261. Hasil uji homogenitas data membaca pemahaman dan tanggung jawab kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 36.

**Tabel 36. Hasil Uji Homogenitas Membaca Pemahaman
dan Tanggung Jawab**

Variabel	Kelas	Sig. (α)	Kondisi	Ket	
Membaca Pemahaman	<i>Pretest</i> kelas kontrol	0,511	$\alpha > 0,05$	H ₀ diterima	Homogen
	<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,078	$\alpha > 0,05$	H ₀ diterima	Homogen
Tanggung Jawab	<i>Pretest</i> kelas kontrol	0,148	$\alpha > 0,05$	H ₀ diterima	Homogen
	<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,658	$\alpha > 0,05$	H ₀ diterima	Homogen

Pada Tabel 36, dapat dilihat bahwa membaca pemahaman *pretest* dan *posttest* memperoleh signifikansi 0,511 dan 0,078 Nilai signifikansi $> 0,05$, dengan demikian H₀ diterima, H₁ ditolak atau semua data homogen. Pada tanggung jawab dapat dilihat bahwa *pretest* 0,148 dan *posttest* 0,658. Nilai signifikansi keduanya $> 0,05$, dengan demikian H₀ diterima, H₁ ditolak atau semua data homogen.

3) Independent Sample T-test

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta semua data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian dengan menggunakan *independent sample t- test* untuk mengetahui perbedaan apakah terdapat perbedaan masing-masing variabel terkait, yaitu keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab, antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hipotesis penelitian untuk *independent sample t-test* adalah sebagai berikut.

a) Membaca Pemahaman

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *post test* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen.

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan *post test* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen.

Pengujian dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan signifikansi kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut. Dasar analisis dan pembuatan kesimpulan hasil perhitungan *independent sample t-test* adalah sebagai berikut. Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H₀ ditolak jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ sehingga H₁ diterima.

Hasil perhitungan *independent sample t-test* untuk kedua kelompok dengan menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada lampiran lampiran 24 halaman 261. Hasil uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 37 Hasil Independent Sample T-test
Keterampilan Membaca Pemahaman

Data	Sig. (α)	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,502	$\alpha > 0,05$	H ₀ diterima
<i>Posttest</i>	0,001	$\alpha < 0,05$	H ₁ diterima

Berdasarkan Tabel 37, dapat dilihat bahwa pada data *pretest* keterampilan membaca pemahaman diperoleh nilai signifikansi 0,502. Nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ sehingga H₀ diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada data *pretest* keterampilan membaca pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan Tabel 37, dapat dilihat bahwa pada data *posttest* keterampilan membaca pemahaman diperoleh nilai

signifikansi 0,001. Nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen.

b) Tanggung jawab

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan *post test* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

Pengujian dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* tanggung jawab pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan signifikansi kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut. Dasar analisis dan pembuatan kesimpulan hasil perhitungan *independent sample t-test* adalah sebagai berikut. Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ sehingga H_1 diterima.

Hasil perhitungan *independent sample t-test* untuk kedua kelompok dengan menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 261. Hasil uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 38.

Tabel 38 Hasil Independent Sample T-test Tanggung Jawab

Data	Sig. (α)	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,000	$\alpha > 0,05$	H_0 ditolak
<i>Posttest</i>	0,000	$\alpha < 0,05$	H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 38, dapat dilihat bahwa pada data *pretest* tanggung jawab diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ sehingga H_0 diolak. Dengan demikian dapat diketahui

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada data *pretest* tanggung jawab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan Tabel 38, dapat dilihat bahwa pada data *posttest* tanggung jawab diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

4) Paired Sample T-test

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta semua data berdistribusi normal dan homogen, dan uji *paired sample t-test* maka dilakukan *uji paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol, serta *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen. Hipotesis penelitian untuk *paired sample t-test* adalah sebagai berikut.

a) Membaca Pemahaman

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *post test* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol dan eksperimen.

Pengujian dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan signifikansi kedua kelas tersebut. Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ sehingga H_1 diterima.

Hasil perhitungan *paired sample t-test* untuk kedua kelompok dengan menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 261. Hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 39.

Tabel 39 Hasil Paired Sample T-test
Keterampilan Membaca Pemahaman

Data	Sig. (α)	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,166	$\alpha > 0,05$	H ₀ diterima
<i>Posttest</i>	0,000	$\alpha < 0,05$	H ₁ diterima

Berdasarkan Tabel 39, dapat dilihat bahwa pada data keterampilan membaca pemahaman kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,166. Nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ sehingga H₀ diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelas kontrol (kelas yang tidak melakukan pembelajaran dengan media *game* edukatif).

Berdasarkan Tabel 39 dapat dilihat bahwa pada data keterampilan membaca pemahaman kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan membaca pemahaman pada kelas eksperimen (kelas yang melakukan pembelajaran dengan media *game* edukatif). Hal ini juga menunjukkan bahwa media *game* edukatif yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

b) Tanggung Jawab

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan *posttest* tanggung jawab di kelas kontrol dan eksperimen.

Pengujian dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* tanggung jawab pada siswa kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan signifikansi kedua kelas tersebut. Kriteria keputusan yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ sehingga H_1 diterima.

Hasil perhitungan *paired sample t-test* untuk kedua kelompok dengan menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 254. Hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 40.

Tabel 40 Hasil Paired Sample T-test Tanggung Jawab

Data	Sig. (α)	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,321	$\alpha > 0,05$	H_0 diterima
<i>Posttest</i>	0,000	$\alpha < 0,05$	H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 39, dapat dilihat bahwa pada data tanggung jawab kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,321. Nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan tanggung jawab siswa pada kelas kontrol (kelas yang tidak melakukan pembelajaran dengan media *game* edukatif).

Berdasarkan Tabel 39 dapat dilihat bahwa pada data tanggung jawab kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi

yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan tanggung jawab pada kelas eksperimen (kelas yang melakukan pembelajaran dengan media *game* edukatif). Hal ini juga menunjukkan bahwa media *game* edukatif yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan tanggung jawab.

C. Revisi Produk

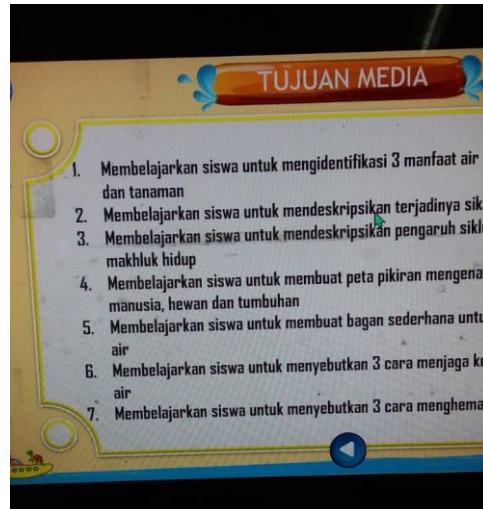
Pengembangan media *game* edukatif mengalami proses revisi produk sebanyak dua kali. Proses tersebut diantaranya adalah revisi penyusunan produk oleh ahli media, revisi produk oleh guru pada uji coba lapangan awal, dan revisi produk pada uji coba lapangan utama. Agar lebih jelas akan dijabarkan proses revisi sebagai berikut.

1. Revisi oleh Ahli Media

Selama proses validasi oleh ahli media juga dilakukan revisi produk media *game* edukatif. Disamping melakukan penilaian terhadap produk, ahli media juga memberikan masukan dan saran terkait pengembangan produk. Berdasarkan saran dan masukan sehingga terdapat revisi pada beberapa bagian produk, diantaranya sebagai berikut.

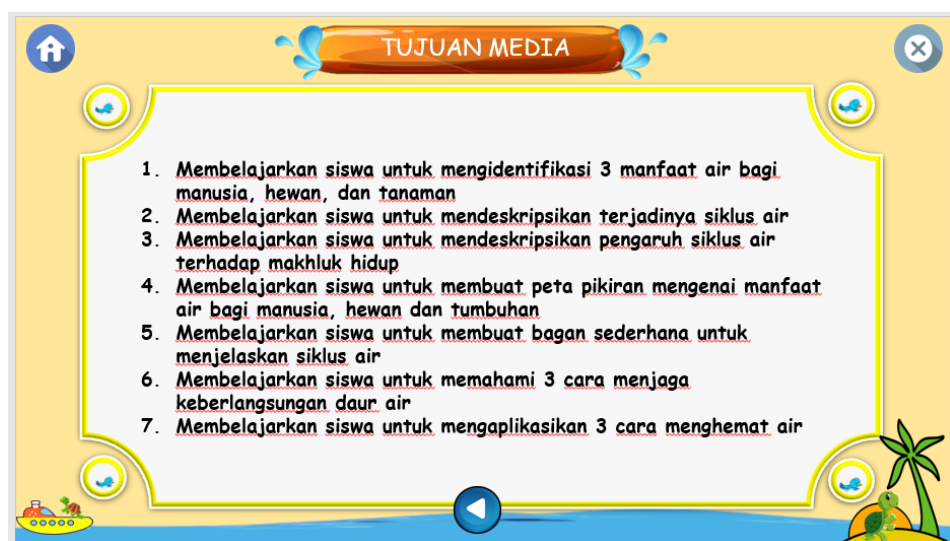
a) Revisi pada Tujuan Media

Tujuan sebuah produk sangat penting untuk mencapai tujuan penggunaan produk dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dalam penulisan tujuan pada produk diusahakan jangan mempertanyakan tujuan dengan kognisi tingkat rendah.



Gambar 12 Tujuan Sebelum Revisi

Berdasarkan gambar di atas terlihat tujuan media pada poin 6 dan 7 mempertanyakan kognisi tingkat rendah dengan menggunakan kata menyebutkan. Saran yang diberikan oleh ahli media terkait tujuan media adalah dengan mengganti kata menyebutkan dengan kata memahami dan mengaplikasikan.



Gambar 13 Tujuan Sesudah Revisi

Gambar di atas merupakan tampilan tujuan media setelah mengalami perbaikan Saran yang diberikan oleh ahli media terkait tujuan media adalah perubahan kata pada poin 6 dan 7 dengan kata memahami dan mengaplikasikan.

b) Revisi Bagian Evaluasi Pembelajaran

Dikarenakan adanya kesalahan teknis pada bagian evaluasi yang dilakukan secara offline dengan cara mengunduh file dokumen yang disimpan pada *google drive*. Namun karena kesalahan teknis file tidak dapat terunduh karena salah dalam memasukan *link* unduhan.



Gambar 14 Bagian Evaluasi sebelum Revisi

Gambar 14 merupakan tampilan bagian evaluasi saat masih belum di revisi. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah kesalahan input *link* unduhan file dokumen evaluasi.



Gambar 15 Bagian Evaluasi Sesudah Revisi

Sebenarnya tampilan sesudah revisi tidak berbeda, namun jika mengklik pada bagian *link* unduhan maka sudah dapat mengunduh file dokumen evaluasi.

c) Revisi Bagian Jenis *Font*

Revisi jenis *font* atau tulisan dilakukan dengan tujuan agar tidak berubah jenis tulisan jika digunakan dalam perangkat yang berbeda. Hal ini harus dilakukan karena ketika ahli media mencoba produk di laptop pribadi tulisan pada produk hampir keseluruhan menjadi berantakan. Disarankan oleh ahli media menggunakan jenis *font* yang hampir semua perangkat memilikinya selain dengan pertimbangan sesuai pada visual anak-anak. Jenis *font* yang disarankan adalah jenis *font comic sans ms*.



Gambar 16 Jenis Font Sebelum Revisi

Gambar 16 menunjukkan beberapa bagian dari produk yang letak penulisannya menjadi tidak teratur. Banyak terlihat tulisan keluar dari tempatnya dan tidak enak dilihat. Hal ini disebabkan karena jenis tulisan yang dipilih oleh pengembang produk tidak tersedia pada semua perangkat elektronik, sehingga secara otomatis jenis tulisan agar terganti tanpa keteraturan. Atas saran yang diberikan tersebut kemudian dilakukan perbaikan berupa perubahan jenis tulisan sebagai berikut.





Gambar 17 Jenis Font Setelah Revisi

d) Revisi Bagian *Backsound* Musik

Pemilihan backsound musik pada produk harus disesuaikan dengan karakteristik penggunaanya. Diharapkan musik yang digunakan dapat menambah semangat anak-anak untuk belajar. Saran ahli media adalah mengganti backsound musik dengan musik yang tidak mengagetkan dan diberi lebih dari satu jenis musik. Berikut tampilan menu pemilihan dua jenis musik yang dapat dipilih oleh penggunaanya.



Gambar 18 Tampilan Menu Memilih Backsound Musik Setelah Revisi

Gambar 18 menunjukkan adanya menu pada bagian kanan bawah terdapat dua jenis musik yang dapat dipilih sesuai keinginan. Kedua musik tersebut merupakan musik yang disarankan oleh ahli media.

2. Revisi oleh Guru

Pada tahap kedua revisi didapatkan dari saran dan komentar guru yang didapat pada saat melakukan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Adapun saran perbaikan dari guru adalah suara penjelasan materi kurang jelas, tulisan pada penjelasan kurang besar dan animasi tulisan pada awal video penjelasan dihilangkan saja.

Atas saran dan pendapat dari guru maka dilakukan perbaikan sebagai berikut.



Gambar 19 Tulisan Penjelasan Setelah Revisi

Gambar 19 merupakan tampilan tulisan pada penjelasan materi yang telah diperbesar sesuai dengan saran dari guru pada uji coba lapangan awal. Dimana sebelum dilakukan revisi ukuran tulisan lebih kecil dari yang ada pada gambar 19.



Gambar 20 Animasi Tulisan pada Awal Video Setelah Revisi

Gambar 20 menunjukkan perubahan animasi tulisan pada awal video penjelasan materi yang sebelumnya menggunakan animasi bergelombang diganti menjadi animasi bergeser.

D. . Kajian Akhir Produk

1. Kelayakan Produk

Media *game* edukatif merupakan pengembangan media yang sesuai dengan Langkah-langkah dari Borg & Gall. Penggabungan beberapa unsur yang mencakup efek animasi, efek suara, video, dan gambar yang menarik menjadi sebuah permainan dengan tingkatan level yang menantang. Video dan gambar dalam *game* edukatif disesuaikan dengan materi yang dipelajari, dan dibuat senyata mungkin dan dekat dengan siswa. Selain itu pemilihan gambar juga disesuaikan dengan karakteristik siswa, dimana seusia mereka masih dalam tahap operasional konkret.

Dengan *game* edukatif siswa akan tertarik dan berperan aktif dalam pembelajaran. Senada dengan pendapat Soltanzadeh, Hashemi, & Shahi (2013: 127) yang menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan yang merangsang siswa berpikir dan memberikan reaksi atas informasi yang disajikan merupakan pembelajaran aktif. Sementara Vickery (2014:20) memaparkan tentang karakteristik siswa dalam belajar dapat disebut dengan belajar aktif, berpikir kritis, mencipta, serta bereksplor dan bermain.

Selain itu Lester, Spires, Nietfeld, Minogue, Mott, & Lobene (2014:6) menjelaskan salah satu kelebihan utama dari permainan dalam pembelajaran sains adalah melalui permainan, dimana siswa dapat mengamati, mengeksplorasi menciptakan, memanipulasi variabel dan menerima umpan balik secara langsung tentang objek dan kejadian yang tidak dapat dilakukan melalui pengalaman langsung dengan objek dan kejadian tersebut. Hal yang sama dikemukakan oleh (So et al. 2019) dimana multimedia dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa melalui interaksi dan pengalaman visual yang dialami oleh siswa. Sehingga dapat dikatakan *game* edukatif memiliki keunggulan dalam menumbuhkan keaktifan dan meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih nyata karena siswa dapat merasakan langsung apa yang mereka pelajari.

Dengan *game* edukatif siswa dilatih bertanggung jawab dan mengikuti langkah-langkah yang ada dalam *game*, agar dapat menyelesaikan permainan yang tersedia. Hal itu sesuai dengan pendapat Henry (2010: 58) yang menuliskan kondisi siswa saat memainkan *game* maka siswa harus mengikuti aturan-aturan yang ada, belajar dari kesalahan, melakukan improvisasi, dan mengambil pengalaman dari hal yang dialami. Darmawan (2015:192) menyebutkan bahwa

game dapat memberikan situasi yang rileks pada siswa ketika proses pembelajaran. Dengan *game* siswa tidak akan merasa kelelahan belajar. Disamping itu, *game* didesain guna melatih kecerdasan kinestetik, kecerdasan auditif, dan kecerdasan visual.

Media *game* edukatif mengalami beberapa tahap revisi untuk menghasilkan media *game* edukatif bernama “*Waterpedia*”. Media *game* edukatif ini dibuat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi agar terjadi peningkatan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Karena salah satu media belajar yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *game*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Torento, et.al (2010:1121) yang menjabarkan bahwa *game* memiliki potensi dalam meningkatkan proses pembelajaran melalui bermacam cara. Dengan *game*, siswa akan tertarik perhatiannya dan membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajarannya sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Media *game* edukatif dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar. Dalam pengembangannya, media *game* edukatif melalui uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, penilaian kelayakan media juga didukung respon guru dan siswa yang didapatkan melalui uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Media dapat dinyatakan layak apabila hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, sekaligus respon guru dan siswa memperoleh kriteria “layak”.

Hasil analisis penilaian produk oleh ahli materi menunjukkan bahwa nilai keseluruhan *media game* edukatif yang dinilai dari segi muatan materi adalah 81 dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil skala penilaian produk oleh ahli media menunjukkan skor keseluruhan untuk *game* edukatif dari segi kelayakan media adalah 84 dengan kategori “sangat layak” . Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa *media game* edukatif dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Media game edukatif ini dikembangkan dengan program *microsoft powerpoint* dalam format (.ppt). Pemilihan program *microsoft powerpoint* karena hampir semua guru dan siswa telah mengenal dan menggunakannya. Dalam pengoperasiannya dapat dipastikan pada perangkat PC atau laptop di sekolah-sekolah terdapat program *microsoft powerpoint* untuk menjalankan media ini. Disamping itu format .ppt juga dapat dengan mudah di *convert* dalam format *flash* (.exe) dengan ukuran lebih kecil dengan memanfaatkan aplikasi *ispring* jika memang dibutuhkan ke depannya. *Media game* edukatif mudah digunakan untuk pembelajaran tematik integrative di kelas V dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Media game edukatif yang telah dinyatakan layak menurut ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan melalui tahap uji coba lapangan awal. Pada uji coba ini, guru dan siswa kelas V dari SDN Rejondani akan memberikan penilaian berupa angket respon terhadap *media game* edukatif *game* edukatif. Hasil respon guru menunjukkan bahwa *media game* edukatif memenuhi kategori “sangat layak” dengan nilai A dengan skor keseluruhan berjumlah 12 Sedangkan dari data hasil angket respon siswa menunjukan bahwa *media game*

edukatif memiliki skor keseluruhan sebanyak 68, oleh karena itu media *game* edukatif memenuhi kategori “sangat layak” dengan nilai A.

Pada tahap uji coba lapangan utama, hasil angket respon yang ditujukan kepada guru dan siswa kelas V SDN Prambanan. Dari hasil respon guru dapat diketahui media *game* edukatif memperoleh skor keseluruhan sebanyak 13 dengan nilai A dan kategori “sangat layak”. Sedangkan menurut hasil angket respon siswa, skor keseluruhan yang didapatkan terhadap media *game* edukatif mencapai 140, dengan nilai A dan kategori “sangat layak”.

Dari komentar dan saran yang diberikan guru sekaligus respon yang diberikan siswa menyatakan bahwa mempelajari pemahaman membaca dan tanggung jawab menggunakan media *game* edukatif menjadi lebih mudah dipahami. Animasi, video, bacaan, dan gambar yang terdapat dalam media *game* edukatif memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Dari temuan di lapangan juga diketahui bahwa siswa tertarik belajar menggunakan media *game* edukatif. Terlebih dengan adanya *game* berlevel menjadikan kegiatan pembelajaran diikuti siswa secara aktif.

2. Kajian Efektifitas Produk terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman

Uji coba operasional menunjukkan hasil bahwa media *game* edukatif efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukatif. Adanya peningkatan

yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media *game* edukatif yang dikembangkan efektif dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa.

3. Kajian Efektifitas Produk terhadap Tanggung Jawab

Berdasarkan hasil angket tanggung jawab kelas eksperimen memiliki kenaikan lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut didukung dengan hasil pengamatan observer yang menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen menunjukkan perhatian siswa terhadap media *game* edukatif tinggi, dan memberikan persepsi yang positif terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan media *game* edukatif yang dikembangkan.

Berdasarkan temuan-temuan yang dijelaskan di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media *game* edukatif layak dan efektif dalam proses pembelajaran. Tercapainya kelayakan dan keefektifan tersebut karena adanya kesesuaian antara pengembangan media *game* edukatif dengan kebutuhan sekolah, karakteristik peserta didik, materi, dan kurikulum yang digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game* edukatif hasil pengembangan ini merupakan produk yang layak dan efektif digunakan pada pembelajaran tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) di kelas V SDN Kenaran 2.

E. Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian, terdapat beberapa keterbatasan yang terjadi dan dapat mempengaruhi kualitas hasil penelitian. Beberapa keterbatasan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengisian angket respon yang dilakukan pada uji coba lapangan utama yakni di SDN Prambanan tidak berjalan dengan kondisi yang optimal. Hal ini dikarenakan pada waktu pengambilan angket respon, siswa laboratorium komputer yang digunakan mengalami kendala teknis berupa mati listrik.
2. Jumlah komputer di laboratorium komputer sekolah berjumlah 25 buah dan tidak sesuai dengan jumlah siswa kelas eksperimen yakni 26 siswa. Terdapat 2 unit yang tidak dapat digunakan, sehingga dalam penelitian 3 orang siswa menggunakan 3 buah laptop sekolah.
3. Pada saat pelaksanaan *posttes* keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab yang dilakukan pada uji coba operasional di SDN Kenaran 2 tidak berjalan optimal. Hal ini dikarenakan pada sekolah tersebut akan diadakan rapat sehingga meminta siswa untuk segera dipulangkan pukul 11.00 WIB
4. Rancangan susunan yang digunakan untuk mengembangkan media *game* edukatif berhasil dengan baik pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), subtema 1 (Manusia dan Lingkungan). Rancangan ini belum tentu berhasil dengan baik apabila digunakan pada tema dan subtema yang lain.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Kesimpulan yang didapat berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Produk media *game* edukatif bernama “*Waterpedia*” yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menurut ahli media dengan nilai 84 kategori sangat baik.
2. Produk media *game* edukatif bernama “*Waterpedia*” yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menurut ahli materi dengan nilai 81 kategori sangat baik
3. Produk media *game* edukatif “*Waterpedia*” terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan data hasil uji coba lapangan operasional pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hal membaca pemahaman siswa antara siswa yang menggunakan media *game* edukatif dengan yang tidak menggunakan media *game* edukatif.
4. Produk game edukatif materi “*Waterpedia*” terbukti efektif untuk meningkatkan tanggung jawab siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan data hasil uji coba lapangan operasional pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hal tanggung jawab siswa

antara siswa yang menggunakan media *game* edukatif dengan yang tidak menggunakan media *game* edukatif.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan simpulan mengenai pengembangan media *game* edukatif ini, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan produk *game* edukatif ini sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V SD.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan simpulan di atas, produk hasil pengembangan disarankan untuk dilakukan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

1. Diseminasi

Media *game* edukatif hasil pengembangan diharapkan dapat disosialisasikan kepada guru-guru SD di sekolah lain melalui KKG maupun seminar. Agar kebermanfaatan *game* edukatif lebih luas hasil pengembangan media ini akan di publikasikan dalam sebuah jurnal ilmiah dalam lingkup nasional maupun internasional.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media *game* edukatif hasil pengembangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru dengan menjadikan format file yang berbeda, seperti *flash* atau *html 5* agar dapat menyesuaikan dengan perangkat *mobile* modern. Selain itu guru juga dapat mengembangkan materi yang berbeda dengan media *game* edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mustadi. 2010. Peningkatan Kemampuan Critical Reading (CR) melalui Penerapan Metode Appraisal System dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal STKIP* 9(V). http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/20ArticleAppraisa20System-Terbit20Jurnal20STKIP20Lamongan20Tahun20V20No.920Feb202010_1.pdf (diakses 5 Oktober 2020).
- _____. 2013. Teori Pendidikan Bahasa dan Perkembangan Bahasa Peserta Didik. Diambil dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-ali-mustadi-spd-mpd/buku-pendidikan-untuk-pencerahan-kemandirian-bangsa.pdf> (diakses 5 Oktober 2020).
- Al-Mansour, N.S. (2014). The effect of an extensive reading program on the writing of Saudi EFL University student. *Internasional Journal of Linguistics*, 6(2), 258-275. <https://doi.org/10.22158/wjer.v5n2p59>
- Alessi, S.M, & Trollip, Stanley R. *Multimedia for learning: methods and development*, 3rd ed. Massaschusetts: Pearson Education.
- Anditasari, R., & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3, 107–114. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10379>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., et al. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Michigan: Longmans Green and Co Ltd.
- Apriani, A.-N., & Wangid, M. N. (2015). Pengaruh SSP Tematik-Integratif terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 12-25
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arthur, L., & Costa, A.L., (1985). *Developing minds a resouce book for teaching thinking*. Alexandria: Associationfor Supervision and Curriculum Development.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2013). *Buku panduan internalisasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asbani. (2011). *Pengembangan sumber belajar matematika berbantuan komputer untuk peserta didik sekolah dasar*. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Aziz, A. A. (2012). *Hati pusat pendidikan karakter (melahirkan bangsa berakhlak mulia)*. Klaten: Cempaka Putih.

- Barab, Sasha., & Dede, Chris. (2007). *Games and immersive participatory simulations for science education: an emerging type of curricula. Journal of Science Education and Technology*, Vol 16, No 1, 1-3.
- Beier, Margareth., Miller, Leslie., Wang, Shu. (2012). Science games and the development of scientific possible selves. *Culture Study of Science Education*, 7, 963-978.
- Borg, W. R., & Gall, M. G. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- _____. (2003). *Educational Research: an introduction*. New York: Pearson Education. Inc
- Brown, H. M., (2007). *Principles of Language learning and teaching (5th ed.)*. New York: Pearson Education, Inc.
- BSNP. (2014). *Pedoman p enyusunan modul p embelajaran*. Jakarta: Kemdikbud.
- Budiarti, Wahyu N. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2).
- Clemes, Harris & Reynold Bean. (2001). *Melatih Anak Bertanggung Jawab. Alih bahasa: Anton Adiwiyoto*. Jakarta: Mitra Utama.
- Cheryl, B., Lopez, I. C. De, B., G., M., & Arreaza-coyle, M. E. (1997). A taxonomy evaluating reading comprehension in EFL. *English Teaching Forum*, 35(2), 1-13.
- Clymer, T. (1968). What is "reading"? some current concepts. In Robinson H. M. *Innovation and Change Reading Instruction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmawan, Deni. (2015). *Teknologi pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya*.
- Dalman. (2003). *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2007). *Manajemen peran serta masyarakat dalam pengembangan pendidikan di sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* (4), 104–117. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf.
- Foreman, Joel. (2004). Game-Based Learning : How to Delight and Instruct in the 21st Century. *EDUCAUSE Review*, Vol 39 No 5, 50-66.

- Gay, L. R. (1981). *Educational research: Competencies for analysis & application*. (2nd ed.). Colombus: Charlie E. Merrill Publishing Co.
- Harususilo, Y. E. (2019). "Daftar Lengkap Skor PISA 2018: Kemampuan Baca, Berapa Skor Indonesia?". Diambil dari <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/07/09141971/daftar-lengkap-skor-pisa-2018-kemampuan-baca-berapa-skor-indonesia?page=all>. Diakses pada tanggal 7 Februari 2020.
- Harris, J.D & Sipay, R.E. (1985). *How to increase reading ability: a guide to development and remedial methods*. Columbus: Charles E Maerrill Publishing Co.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Heinich, R. Molenda, M. R, James, D. (1989). *Media* (3th ed). New York: MacMillan Pubhllising Company.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Harjasujana, A., & Damaianti, V. (2003) *Membaca dalam teori dan praktik*. Bandung: Penerbit Mutiara.
- Harsono, A. S. R., Fuady, A., & Saddhono, K. (2012). Pengaruh Strategi Know Want To Learn (Kwl) Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa Smp Negeri Di Temanggung. 1(1), 53-64. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1129a>
- Hasan, S. H. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Materi disajikan Sebagai Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendiknas.
- Hook, P. E., & jones, S.D. (2004). Importance of automaticity and fluency for efficient reading comprehension. *Perspectives*, 28, 16-21.
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games: Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Irhamisyah, F., dkk. (2015). *Seri pendidikan 18 karakter bangsa: tanggung jawab*. Jakarta: PT Mustika Pustaka Negeri.
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jason. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Johnson, R. K, & Christensen, L. (2014). *Educational research: Quantutative, qualitative, and mixed approaches*. Fifth edition. Washington, D.C.:SAGE

- Kesuma, D., Trianta, C., & Premana, J.. (2012). *Pendidikan karakter kajian teori dan praktik di ekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemp, Jerrold E. Dayton, Deane K. (1985). *Planning and producing instructional media (5th ed)*. New York: Harper & Row.
- Kirriemuir J & a. McFarlene. (2006). *Literature Review in Games and Learning*. Bristol UK : Future Lab Online. Tersedia di <http://www.futurelab.org.uk/> diakses tanggal 2 Mei 2019.
- Klingner, J. K., Vaughn, S., & Boardman, A. (2007). *Teaching reading comprehension to students with learning difficulties*. New York: Guilford Publication, Inc.
- Lazar, G. (2009). *Literature And a language teaching: a guide for teachers and trainers (19th)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lester, James C., Spires, H. A., Nietfeld, J. L., Minogue, J., Mott, B. W., & Lobene, E.V. (2014). Designing *game-based learning environment for elementary science education: a narrative-centered learning perspective*. *North Carolina State University Information Science*, 4-18. Tersedia di www.elsevier.com/locate/ins diakses tanggal 1 Oktober 2020.
- Linse, C. T. (2005). *Practical english language teaching: young learners. (D. Nunan, Ed.) (1st ed.)*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Lickona, Thomas. (2013). *Pendidikan karakter panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. Bandung: Nusa Media.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia* 3(2). 120-132. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6532>
- Mardapi, D. (2008). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mayer, R. E. (2013). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 3–5. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>
- Muchlas Samani dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan model pendidikan karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Mu'in, Fatchul. (2013). *Pendidikan karakter kontruksi teori & praktik*, Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.
- Musmalyadi. (2016). *Pengembangan multimedia lectors berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik kelas IV SD*

Jejeran. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

Mustadi, A. (2009). *Pengembangan pengajaran writing melalui metode beyond centers and circles time mata kuliah bahasa inggris di PGSD*, 1–21

_____. (2011). *Pendidikan karakter berwawasan sosiokultural (sociocultural based character education) di sekolah dasar, daerah istimewa yogyakarta (DIY)*. *Dinamika Pendidikan*, (20), 1–15

Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570>

Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

_____. (2012). *Penilaian pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: BPFE.

_____. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: BPFE.

Ormrod, J. E., (2008). *Educational psychology developing (6th ed)*. (Terjemahan Penerbit Erlangga). Jakarta: Gelora Aksara Pratama.

Ormrod, Jeanne. (2012). *Essentials of educational psychology: big ideas to guide effective teaching*. Boston, MA: Pearson

Owusu-acheaw, M., & Larson, A. G. (2014). Reading habits among students and its effect on academic performance: a study of students of koforidua polytechnic. *Library Philosophy and Practice*, 1-22.

Paris, S. G., & Stahl, S. A. (2005). *Children's reading comprehension and assesment*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Rahim, F. (2011). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahman, B., & Haryanto. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SD n Bajayu Tengah 2. *Prima Edukasia*, 2, 127-137.

Reilly, T.O., & Mcnamara, D. S. (2015). The impact of science knowledge, reading skill, and reading strategy knowledge on more traditional “hight-stakes” measures of high school students science archievement. *American Educational Research Journal*, 44(1), 161-196, <https://doi.org/10.3102/0002831206298171>

Rusman., Kurniawan, Deni., Riyana Cepi. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Saxon, D. P. (2013). Student Responsibility and Self-Directed Learning: An Interview with Christine Mcphail. *Journal of Developmental Education*, 36(3), 14-17
- Santrock, J. W. (2010). Educational psychology (5th ed.) New york: McGraw-Hill Companies, Inc.
- _____. (2011). *Psikologi pendidikan educational psychology edisi tiga* (terjemahan Diana Angelica). Jakarta: Salemba Humanika.
- _____. (2013). *Life span development (14th ed.)*. New York City, New York: McGrawHill Companies, Inc.
- Sardiman, A. M (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Scarratt, Elaine., & Davidson, Jon. (2012). *The media teacher's handbook*. Canada: Rotledge.
- Shalahuddin, M & A.S, Rosa. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula
- Smaldino, L., Lowther, D. L. & Russel, J. D. (2011). *Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2012). *Instructional technology and media for learning (10th ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2014). *Instructional technology and media for learning (9th ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Snow, C. (2002). *Reading for understanding toward an R & D program in reading comprehension*. Santa monica: RAND.
- So, W. W. M., Chen, Y., & Wan, Z. H. (2019). Multimedia e-learning and self-regulated science learning: A study of primary school learners' experiences and perceptions. *Journal of Science Education and Technology*, 28(5), 508–522.
- Soltanzadeh, Liele., Hashemi, Seyed R.N., & Shahi, Sakineh. (2013). *The effect of active learning on academic achievement motivation in high school students*. *Scholars Research Library*, 5(6). 127-131.
- Somadayo, S., Nurkamto, J., & Suwandi, S. (2013). The effect of learning model DRTA (Directed Reading Thinking Activity) toward students ' reading comprehension ability seeing from their reading interest. *Journal of Eduacation dan Practice*, 4(8), 115-123.
- Sudjana & Rivai. (1992). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

- Sukardjo. (2006). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan)
- Sugar, K., Kim, K.S.(2002). *Primary games: eksperimental learning activities for teaching children k-8*. San Francisco: Jossey Bass.
- Sukiman. (2016). *Mengembangkan tanggung jawab pada anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Swanson, H. L., & Connor, R. O. (2009). The roel of working memory and fluency practice on the reading comprehension of students who are dysfluent readers. *Journal of Learning Disabilities*, 42, 548-575.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tasrial, E., & Suhardi. (2014). Peningkatan kemampuan membaca intensif melalui cooperative learning tipe STAD kkelas VI SD N 8 Padang Laweh. *Jurnal Prima Edukasia*, 3, 97-107.
- Torrente, J., Blanco, A., Marchiori, E. J., Ger, P. M., & Manjon, F. (2010). Introducing educational games in the learning process. *IEEE Educon Education Engineering*. 1121-1126. Retrieved from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5493056/>
- Tompkins, G.E & Hokisson, K. (1995). *Language art: content and teacher strategies*. New York: Prentice-Hall.
- Ummah, R., & Mustadi, A. (2018). Developing reflective picture storybook media to improve students ' tolerance in elementary schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 173(Icei 2017), 280–283.
- UNESCO (2015). *Education for all global monitoring report*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Vickery, Anitra. (2014). *Developing active learning in the primary classroom*. London: Sage Publications Ltd.
- Wibowo, Agus. (2013). *Pendidikan karakter anak usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Woolfolk, A. (2008). *Educational psychology active learning edition (10th ed)*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). Boston Pearson Education, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2008).
- Zuchdi, D. (2012). *Terampil membaca dan berkarakter mulia*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Zuriah, Nurul. (2007). *Pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan*. Malang: Bumi Aksara.

LAMPIRAN A

Instrumen Penelitian

Lampiran 1a. Pedoman Wawancara Guru

Lampiran 1b. Pedoman Wawancara Siswa

Lampiran 2a. Pedoman Observasi Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Lampiran 2b. Pedoman Observasi untuk Melihat Sikap Tanggung Jawab Siswa

Lampiran 3a. Angket Kebutuhan Media untuk Guru

Lampiran 3b. Angket Kebutuhan Media untuk Siswa

Lampiran 4. Penilaian Produk Oleh Ahli Materi

Lampiran 5. Penilaian Produk Oleh Ahli Media

Lampiran 6. Angket Tanggung Jawab Siswa

Lampiran 7. Angket Respon Guru

Lampiran 8. Angket Respon Siswa

Lampiran 9. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman

Lampiran 10. Soal Keterampilan Membaca Pemahaman

Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Keterampilan Membaca Pemahaman

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 1a. Pedoman Wawancara untuk Guru

Pedoman Wawancara Kebutuhan *Game* Edukatif untuk Guru

- Peneliti : Dedy Dwi Setyawan
- Narasumber : Guru Kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan
- Tujuan : Memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar
- Petunjuk :
- Wawancara ditujukan untuk guru Kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan
 - Data yang dikumpulkan dalam wawancara terkait gambaran pembelajaran di kelas, permasalahan dalam proses pembelajaran, keterampilan membaca pemahaman siswa, tanggung jawab siswa, dan kebutuhan guru akan *game* edukatif.

Indikator	Pertanyaan	Jawaban
Proses pembelajaran	1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa kelas V di sekolah Bapak/Ibu?	
	2. Apakah siswa kelas 5 tergolong siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?	
	3. Biasanya kegiatan seperti apa yang bisa diterapkan guru dalam memberikan pembelajaran pada siswa?	
	4. Apakah terdapat kendala yang kerap dialami pada saat kegiatan pembelajaran?	
Gambaran Keterampilan Membaca	5. Bagaimana kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa?	

Pemahaman Siswa	6. Bagaimana keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki siswa?	
	7. Apakah terdapat permasalahan yang ditemukan saat kegiatan membaca pemahaman?	
	8. Tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan ketika menemukan permasalahan tersebut?	
	9. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah keterampilan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan?	
Gambaran Tangung Jawab Siswa	10. Apakah pernah melaksanakan kegiatan literasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa?	
	11. Bagaimana tanggung jawab siswa ketika melaksanakan kegiatan literasi disekolah ?	
	12. Apakah terdapat permasalahan terkait tanggung jawab siswa saat kegiatan literasi?	
	13. Tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan ketika menemukan permasalahan tersebut?	
	14. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah tanggung jawab siswa dalam belajar masih perlu ditingkatkan?	

Saran dan Komentar

.....

.....

Kesimpulan

Pedoman wawancara ini dinyatakan:

- Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak Layak

Yogyakarta,.....

Validator

(.....)

Lampiran 1b. Pedoman Wawancara untuk Siswa

Pedoman Wawancara

Kebutuhan Media *Game* Edukatif untuk Siswa

Peneliti : Dedy Dwi Setyawan

Narasumber : Siswa Kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan

Petunjuk :

- a. Wawancara ditujukan kepada siswa Kelas V di SDN Rejondani dan SDN Prambanan
- b. Data yang dikumpulkan melalui wawancara meliputi keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa, serta kebutuhan *Game* Edukatif.

No.	Indikator	Pertanyaan
1	Persiapan belajar	Apakah yang biasanya kamu lakukan saat pelajaran akan dimulai?
		Apakah sebelum pelajaran dimulai kamu belajar terlebih dahulu?
2	Sumber belajar	Sumber belajar apa saja yang pernah kamu gunakan untuk belajar?
		Apakah sudah pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran?
		Apakah sudah pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis <i>android</i> berupa <i>game</i> edukatif dalam pembelajaran?
3	Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa.	Apakah kamu pernah membaca bacaan non fiksi?
		Apakah kamu merasa kesulitan ketika diminta untuk menuliskan kembali isi cerita bacaan?
		Apakah kamu pernah mengikuti kegiatan literasi sekolah?

		Apakah kamu melakukan kegiatan tersebut dengan sepenuh hati?
4	Penggunaan media	Apakah Bapak/Ibu guru sering menggunakan multimedia ketika pelajaran?
		Multimedia seperti apa yang digunakan Bapak/Ibu guru?
		Apakah multimedia tersebut pernah digunakan untuk pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?

Lampiran 2a. Pedoman Observasi Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Ket.
1	Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	1. Siswa dapat menangkap gagasan eksplisit dalam wacana			
		2. Siswa dapat mengingat fakta yang ada di dalam wacana			
		3. Siswa dapat mengkategorikan unsur-unsur yang ada dalam wacana			
		4. Siswa dapat meringkas wacana berdasarkan cerita			
		5. Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan fakta, ide pokok, tema, maupun kejadian eksplisit			
		6. Siswa dapat membuat evaluasi berdasarkan gagasan yang tertuang maupun dari sumber luaran			
		7. Siswa dapat memiliki pengetahuan dan respon emosional berkaitan dengan estetika dalam wacana			
		8. Siswa dapat mengidentifikasi karakter atau kejadian yang ada di dalam wacana			
2	Interaksi Siswa dengan Guru	9. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru			
		10. Guru melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran			
3	Kebutuhan Media Pembelajaran	11. Ketersediaan media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa			
		12. Siswa terlibat aktif dalam menggunakan media pembelajaran			

		13. Ketersediaan media yang terintegrasi dengan tema dan dikombinasikan dengan materi pembelajaran menulis cerita dan bercerita siswa			
--	--	---	--	--	--

Saran dan Komentar

.....

Kesimpulan

Pedoman observasi ini dinyatakan:

- Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak Layak

Yogyakarta,.....

Validator

(.....)

Lampiran 2b. Pedoman Observasi untuk Melihat Sikap Tanggung Jawab Siswa

No.	Indikator	Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berdoa sebelum dan setelah belajar															
2	Meminta maaf ketika melakukan kesalahan															
3	Mengerjakan tugas yang diberikan guru															
4	Senang mempelajari hal baru															
5	Ikhlas menerima hasil pekerjaan sendiri															
6	Berani menyampaikan pendapat dalam kelompok															

1: Jika melakukan

0: Jika tidak melakukan

Saran dan Komentar

.....

Kesimpulan

Pedoman observasi ini dinyatakan:

- Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak Layak

Yogyakarta,.....

Validator

Lampiran 3a. Angket Kebutuhan Media oleh Guru

A. Kata Pengantar

B. Pentunjuk Pengisian

- ### C. Identitas

Jabatan :

D. Pertanyaan-pertanyaan

- 177

- Yogyakarta,.....

Pengisi Kuisioner

Lampiran 3b. Angket Kebutuhan Media oleh Siswa

Angket Kebutuhan Media oleh Siswa

A. Kata Pengantar

Angket ini digunakan untuk memperoleh kebutuhan siswa dalam pembelajaran, oleh karena itu siswa diharapkan dapat mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan apa yang dirasakan. Atas bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulislah nama lengkap dan nomor absen pada tempat yang telah disediakan
3. Bacalah pertanyaan dengan cermat dan teliti
4. Berilah tanda silang (X) pada A atau B yang menurut kalian sesuai dengan yang kalian rasakan

C. Identitas

Nama :

Kelas :

No. Absen :

D. Pertanyaan-pertanyaan

1. Kamu suka membaca ?
a. ya
b. tidak
2. Apakah kamu dapat memahami bacaan yang kamu baca?
a. ya
b. tidak

3. Kamu selalu mendapatkan pengetahuan baru dari bacaan yang kamu baca?
 - a. ya
 - b. tidak
4. Kamu suka kegiatan membaca di sekolah?
 - a. ya
 - b. tidak
5. Kamu lakukan kegiatan membaca dengan penuh tanggung jawab?
 - a. ya
 - b. tidak
6. Kamu tertarik membaca dengan media selain buku?
 - a. ya
 - b. tidak
7. Kamu menyukai bermain dengan gawai?
 - a. ya
 - b. tidak
8. Kamu biasanya menggunakan gawai untuk belajar membaca pemahaman?
 - a. ya
 - b. tidak
9. Kamu tertarik dengan multimedia yang bisa untuk belajar membaca pemahaman?
 - a. dongeng
 - b. kehidupan sehari-hari
10. Apakah di sekolahmu terdapat multimedia yang membantumu melakukan kegiatan membaca pemahaman?
 - a. ya
 - b. tidak
11. Apakah kamu menginginkan multimedia untuk membantumu melakukan belajar membaca pemahaman dan tanggung jawab?
 - a. ya
 - b. tidak

Terimakasih

Lampiran 4. Penilaian Produk Oleh Ahli Materi

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Berilah tanda **centang** (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai!

No.	Indikator	No	Butir Pernyataan	Skor					Ket.
				1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan	1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD						
		2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator						
		3	Kesesuaian soal dengan materi						
		4	Relevansi gambar dengan materi						
		5	Relevansi video dengan materi						
		6	Relevansi musik dengan materi						
		7	Relevansi audio dengan materi						
		8	Kesesuaian memotivasi siswa dalam pembelajaran						
		9	Ketepatan materi untuk mendorong berpikir kritis						
2.	Kelengkapan	10	Kelengkapan materi yang disajikan						
		11	Kelengkapan penyajian soal						
3.	Kejelasan	12	Kejelasan penyajian materi						
		13	Materi yang disajikan mudah dipahami						
		14	Kejelasan aspek pendukung materi						

4.	Sistematika (keruntutan)	15	Materi yang disajikan berurutan sesuai dengan indikator						
		16	Materi yang disajikan sudah cukup dengan waktu yang ada						
		17	Materi yang disajikan bersifat kekinian						
5.	Kaitan materi	18	Materi telah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari						
		19	Kaitan materi mendukung siswa berpikir kritis						
		20	Materi mendorong siswa termotivasi dalam belajar						
Jumlah									

Keterangan : 1 = 0 - 20% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
2 = 21% - 40 % materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
3 = 41% - 60% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
4 = 61% - 80% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
5 = 81% -100% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator

A. Saran/ Komentar:

.....
.....
.....
.....

B. Kesimpulan

Game edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi sesuai saran

(Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta,
Ahli Materi

.....

Lampiran 5. Penilaian *Game* Edukatif oleh Ahli Media

Instrumen Penilaian Ahli Media

Berilah tanda **centang** (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai!

No.	Aspek	No	Butir Pernyataan	Skor					Ket.
				1	2	3	4	5	
1.	Isi dan tujuan	1	Multimedia menarik siswa dalam proses pembelajaran						
		2	Keserasian tampilan dengan situasi belajar siswa						
		3	Kualitas gambar pada multimedia						
		4	Kualitas video pada multimedia						
		5	Kualitas musik pada multimedia						
		6	Kualitas audio pada multimedia						
		7	Kesesuaian keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran						
		8	Ketepatan materi keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa						
2.	Kualitas instruksional	9	Kejelasan petunjuk penggunaan						

		10	Kemampuan multimedia untuk membantu dalam pembelajaran						
		11	Kualitas memotivasi siswa						
		12	Kualitas mendorong keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa						
		13	Kualitas instruksi multimedia dengan pembelajaran yang dilakukan						
		14	Kemudahan penggunaan bahasa						
3.	Kualitas teknis	15	Kemudahan dalam penggunaan multimedia						
		16	Kualitas tampilan pada multimedia						
		17	Kualitas komposisi warna						
		18	Kualitas/kesesuaian huruf yang digunakan						
Jumlah									

Keterangan :
1 = 0 - 20% isi multimedia sesuai dengan indikator
2 = 21% - 40 % isi multimedia sesuai dengan indikator
3 = 41% - 60% isi multimedia sesuai dengan indikator
4 = 61% - 80% isi multimedia sesuai dengan indikator
5 = 81% -100% isi multimedia sesuai dengan indikator

A. Saran/ Komentari:

.....

.....

.....

.....

B. Kesimpulan

Game edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi sesuai saran

(Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta,
Ahli Media

.....

Lampiran 6. Angket Tanggung Jawab Siswa

ANGKET TANGGUNG JAWAB SISWA

Nama :

Kelas :

No. Presensi :

Petunjuk pengisian angket:

- Baca pernyataan di bawah ini dengan teliti;
- Beri tanda (✓) pada kolom yang ada sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika telah selesai mengisi, cek kembali apakah ada pernyataan yang belum diisi. Pastikan semua pernyataan telah diisi skala penilaiannya.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			SS	S	TS	STS
1.	Tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa	1. Saya berdoa sebelum dan setelah belajar				
		2. Saya mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri				

		3. Ketika melakukan kesalahan saya meminta maaf dan tidak mengulangi perbuatan saya				
2	Tanggung jawab terhadap diri sendiri	4. Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
		5. Saya dapat memilih tugas mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu				
		6. Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
		7. Saya mengerjakan tugas tanpa terbebani				
		8. Saya senang mempelajari hal baru				
		9. Saya semangat mengerjakan tugas yang sulit				
		10. Saya berusaha menyelesaikan tugas meskipun tugas tersebut sulit				
3	Tanggung jawab terhadap orang lain	11. Saya ikhlas menerima hasil pekerjaan saya sendiri dan tidak menyalahkan orang lain				
		12. Saya berani menyampaikan pendapat dalam kelompok				
		13. Saya memakai seragam sekolah dengan lengkap				
		14. Saya datang ke sekolah sebelum bel masuk berbunyi				
		15. Saya bangga saat mengetahui prestasi saya di sekolah				

Lampiran 7. Angket Respon Guru

Pedoman Angket Respon Guru terhadap *Game* Edukatif

Jenis media	: Multimedia
Format media	: <i>Game</i> Edukatif
Tujuan	: Mengetahui Kelayakan <i>Game</i> Edukatif Berdasarkan Penilaian Guru
Judul penelitian	: Pengembangan <i>Game</i> Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung jawab siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
Peneliti	: Dedy Dwi Setyawan

Petunjuk Pengisian :

1. Pengisian lembar skala penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian guru tentang kualitas dan kebermanfaatan *Game* Edukatif
2. Penilaian, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu Guru akan bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas *Game* Edukatif
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang telah tersedia.
4. Apabila Bapak/Ibu Guru dalam menilai terdapat kekurangan, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang dan memberikan saran perbaikan agar dapat dilakukan pengembangan yang lebih baik.
5. Mohon Bapak/Ibu Guru memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap *Game* Edukatif
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu Guru untuk mengisi lembar penilaian skala ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Aspek yang diamati	Indikator	Teramati		Deskripsi
		Ya	Tidak	
Kualitas tampilan gambar	1. Tampilan gambar ilustrasi dalam media memudahkan siswa untuk memahami materi			
	2. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa			
	3. Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk siswa			
	4. Tampilan gambar ilustrasi membantu siswa menemukan ide pokok paragraf pada bacaan			
	5. Tampilan gambar ilustrasi membantu siswa untuk bertanggung jawab			
Komposisi warna	6. Tampilan komposisi warna yang digunakan media Game Edukatif menarik untuk siswa kelas IV sekolah dasar			
	7. Komposisi warna yang digunakan dalam media Game Edukatif tidak mengganggu keterbacaan teks			
Penyajian teks narasi	8. Bahasa yang digunakan dalam Game Edukatif cukup sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa			
Format dan layout	9. Secara keseluruhan tampilan Game Edukatif memiliki daya tarik bagi siswa			
	10. Tampilan awal menarik bagi siswa			
	11. Ukuran Game Edukatif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar			

Petunjuk	12. Petunjuk penggunaan Game Edukatif disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa			
Keterbacaan teks	13. Teks yang Game Edukatif mudah terbaca oleh siswa			
	14. Materi mudah dipahami oleh siswa karena teks yang mudah terbaca			
Penyajian materi	15. Penyajian materi dalam Game Edukatif disusun dari bagian mudah ke sulit sehingga mudah dipahami siswa			

Komentar/ Saran secara umum untuk *Game* Edukatif

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Guru Kelas IV

.....

Lampiran 8. Angket Respon Siswa

Instrumen Respon Siswa

Berilah **tanda** centang (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai!

No.	Aspek	No	Butir Pernyataan	Jawaban		Keterangan
				Ya	Tidak	
1.	Materi	1	Materi yang ditampilkan dalam media jelas dan mudah dimengerti			
		2	Materi yang diberikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari			
		3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			
		4	Huruf yang digunakan jelas			
2.	Media	5	Media membantu saya dalam belajar			
		6	Media memotivasi saya dalam belajar			
		7	Media mampu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi pembelajaran			
		8	Pembelajarannya menyenangkan			
		9	Gambar yang digunakan menarik			
		10	Video yang digunakan menarik			
Jumlah						

Lampiran 9. Kisi-kisi Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

No	Aspek-aspek Variabel	Komponen	Indikator	Jumlah Soal	No. Butir Soal
1	Penilaian Literal	- Rekognisi	- Siswa dapat menemukan ide pokok setiap paragraf dan informasi penting dalam bacaan	2	1A dan 1B
		- Mengingat kembali	- Siswa dapat mnejelaskan kembali fakta yang ada di dalam bacaan		
2	Reorganisasi	- Menklasifikasikan	- Siswa dapat membedakan informasi dan kejadian penting dalam bacaan	2	4A dan 2B
		- Meringkas	- Siswa dapat menuliskan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri		
3	Pemahaman Inferensial	- Membuat kesimpulan dan hipotesis	- Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan fakta, ide pokok, tema, ataupun informasi penting dalam bacaan	1	4B
4	Pemahaman Evaluatif	- Mengevaluasi realitas, fakta atau opini, kecukupan, keseesuaian, keinginan, dan keberterimaan	- Siswa dapat melakukan evaluasi berdasar informasi dalam bacaan atau informasi di luar bacaan	1	3B
5	Apresiasi	- Respon emosional	- Siswa dapat menemukan amanat dan mengambil pelajaran dari isi bacaan.	2	3A dan 2A
		- Identifikasi karakter atau kejadian	- Siswa dapat meidentifikasi tokoh-tokoh dan kejadian dalam bacaan.		

Lampiran 10. Soal Kemampuan Membaca Pemahaman

Soal Pretest Kemampuan Membaca Pemahaman

Nama : ...
No. Absen : ...
Kelas : ...
Sekolah : ...

A. Bacalah bacaan di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan benar!

Gagak yang Cerdik dan Kendi Air

Dari kejauhan, gagak melihat sebuah taman yang tampak subur. “Sepertinya taman itu dirawat dengan baik. Tanamannya pasti rajin disiram sehingga tumbuh subur”, batin gagak. “Aku akan coba kesana, barangkali ada tetes-tetes air yang bisa aku minum”. Sesampainya disana gagak langsung menelusuri dedaunan di atas pohon, berharap bisa mendapatkan tetes-tetes air. Namun, gagak gagal mendapatkannya. Daun-daun pohon itu kering tidak ada satu pun tetes air yang tertinggal sudah menguap karena sinar matahari yang begitu terik. Gagak mendesah kecewa, lalu bersiap pergi dari sana.

Baru saja terbang beberapa meter, gagak melihat sebuah kendi di taman itu. Ia membalikkan arah dan kemudian terbang mendekati kendi tersebut.”Horeee! tiba-tiba gagak melonjak girang. “Ada Air di dalam kendi ini! Akhirnya aku bisa minum!” gagak memasukkan kepalanya ke kendi itu untuk meminum air yang ada didalamnya. Namun gagak kesulitan karena permukaan air terlalu rendah sehingga paruhnya tidak dapat menjangkau. “Ah padahal tinggal sedikit lagi”, keluh gagak. Ia mengelilingi kendi itu sambil berpikir bagaimana cara mengambil air yang ada didalam kendi. Ia mencoba lagi memasukkan kepalanya ke dalam kendi hingga lehernya sakit, namun tetap gagal.



Burung gagak sedang menaruh kerikil dalam kendi berisi air

Gagak mematok-matok kendi itu dengan sekuat tenaga, namun kendi sama sekali tidak menunjukkan tanda-tanda akan pecah. Gagak mencoba cara lain, ia bermaksud merobohkan kendi itu. Dengan sisa-sisa tenaga yang ada, ia pun mendorong kendi. Tapi, kendi itu bergeming, tidak bergerak.

Kini burung gagak nyaris putus asa. Ia merasa sangat lelah dan haus. Tenaganya sudah hampir habis. Kerongkongannya terasa begitu kering. “Bagaimana ini?” batin gagak bingung. Tiba-tiba sebuah ide cemerlang melintas di benaknya. “Aha! Cara ini pasti berhasil!” seru gagak. Semangatnya bangkit, dan tenaganya seolah-olah telah kembali. Gagak mencari kerikil di sekitarnya, kemudian memasukkannya satu persatu kedalam kendi. Apa maksud si gagak melakukan hal itu? ternyata kerikil itu membuat permukaan air didalam kendi semakin naik. Dengan begitu, gagak bisa meminum. Berkat kecerdikannya, gagak terselamatkan dari rasa haus yang menderanya.

(Sumber : BPPT Kelas 5 Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Nasional)

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Mengapa burung gagak berhenti di taman! (*Mengingat kembali*)

.....

2. Sebutkan tokoh-tokoh dalam bacaan di atas? (*Identifikasi karakter atau kejadian*)

.....

3. Apa yang kamu bisa pelajari dari kisah burung gagak dan kendi berisi air? (*Respon emosional*)

.....

4. Tuliskan kembali cerita diatas dengan bahasamu sendiri! (*Meringkas*)

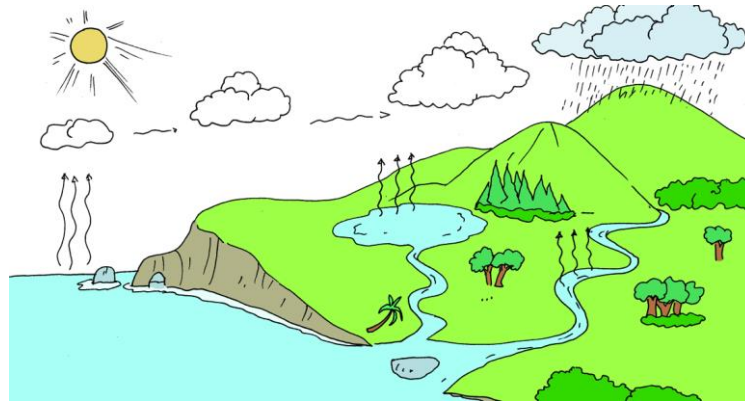
.....

B. Bacalah bacaan di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan benar!

Siklus Air

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pembangkit listrik. Begitu besarnya kebutuhan manusia akan air. Kita bersyukur, air senantiasa tersedia di bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam.

Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!



Gambar Siklus Air

Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut *evaporasi* (penguapan). Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Proses ini disebut *transpirasi*. Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara membentuk awan. Lama-kelamaan, awan tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut *kondensasi* (pengembunan).

Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Proses ini disebut *presipitasi* (pengendapan). Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Proses ini disebut *infiltrasi*. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur.

Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir ke laut. Namun, sebagian air di sungai dapat menguap kembali. Air sungai yang menguap membentuk awan bersama dengan uap dari air laut dan tumbuhan. Proses siklus air pun terulang lagi.

Dari proses siklus air itu dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

(Sumber: IPA Salingtemas 5 untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional)

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan ide pokok yang terdapat pada paragraf ke pertama! (*Rekognisi*)

.....

2. Jelaskan arti kata evaporasi dan kondensasi sesuai bacaan? (*Menklasifikasikan*)

.....

3. Sebutkan manfaat air bagi manusia! (*Evaluatif*)

.....

4. Apa yang akan kita lakukan agar siklus air tetap berlangsung? (*Membuat kesimpulan dan hipotesis*)

.....

Soal Posttest Kemampuan Membaca Pemahaman

Nama : ...
No. Absen : ...
Kelas : ...
Sekolah : ...

A. Bacalah bacaan di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan benar!

Gagak yang Cerdik dan Kendi Air

Dari kejauhan, gagak melihat sebuah taman yang tampak subur. “Sepertinya taman itu dirawat dengan baik. Tanamannya pasti rajin disiram sehingga tumbuh subur”, batin gagak. “Aku akan coba kesana, barangkali ada tetes-tetes air yang bisa aku minum”. Sesampainya disana gagak langsung menelusuri dedaunan di atas pohon, berharap bisa mendapatkan tetes-tetes air. Namun, gagak gagal mendapatkannya. Daun-daun pohon itu kering tidak ada satu pun tetes air yang tertinggal sudah menguap karena sinar matahari yang begitu terik. Gagak mendesah kecewa, lalu bersiap pergi dari sana.

Baru saja terbang beberapa meter, gagak melihat sebuah kendi di taman itu. Ia membalikkan arah dan kemudian terbang mendekati kendi tersebut.”Horeeee! tiba-tiba gagak melonjak girang. “Ada Air di dalam kendi ini! Akhirnya aku bisa minum!” gagak memasukkan kepalanya ke kendi itu untuk meminum air yang ada didalamnya. Namun gagak kesulitan karena permukaan air terlalu rendah sehingga paruhnya tidak dapat menjangkau. “Ah padahal tinggal sedikit lagi”, keluh gagak. Ia mengelilingi kendi itu sambil berpikir bagaimana cara mengambil air yang ada didalam kendi. Ia mencoba lagi memasukkan kepalanya ke dalam kendi hingga lehernya sakit, namun tetap gagal.



Burung gagak sedang menaruh kerikil dalam kendi berisi air

Gagak mematuk-matuk kendi itu dengan sekuat tenaga, namun kendi sama sekali tidak menunjukkan tanda-tanda akan pecah. Gagak mencoba cara lain, ia bermaksudmerobohkan kendi itu. Dengan sisa-sisa tenaga yang ada, ia pun mendorong kendi. Tapi, kendi itu bergeming, tidak bergerak.

Kini burung gagak nyaris putus asa. Ia merasa sangat lelah dan haus. Tenaganya sudah hampir habis. Kerongkongannya terasa begitu kering. “Bagaimana ini?” batin gagak bingung. Tiba-tiba sebuah ide cemerlang melintas di benaknya. “Aha! Cara ini pasti berhasil!”

seru gagak. Semangatnya bangkit, dan tenaganya seolah-olah telah kembali. Gagak mencari kerikil di sekitarnya, kemudian memasukkannya satu persatu kedalam kendi. Apa maksud si gagak melakukan hal itu? ternyata kerikil itu membuat permukaan air didalam kendi semakin naik. Dengan begitu, gagak bisa meminum. Berkat kecerdikannya, gagak terselamatkan dari rasa haus yang menderanya.

(Sumber : BPPT Kelas 5 Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Nasional)

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Apakah yang di cari burung gagak di taman! *(Mengingat kembali)*

.....

2. Bagaimana sikap burung gagak ketika berkali-kali gagal untuk meminum air di kendi? *(Identifikasi karakter atau kejadian)*

.....

3. Jika kamu menjadi burung gagak, apakah kamu akan pantang menyerah seperti burung gagak? *(Respon emosional)*

.....

4. Ringkaslah bacaan diatas menjadi satu paragraf! *(Meringkas)*

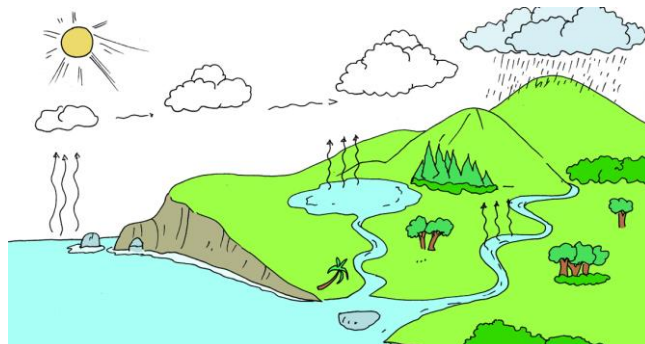
.....

B. Bacalah bacaan di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan benar!

Siklus Air

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pembangkit listrik. Begitu besarnya kebutuhan manusia akan air. Kita bersyukur, air senantiasa tersedia di bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam.

Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!



Gambar Siklus Air

Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut *evaporasi* (penguapan). Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Proses ini disebut *transpirasi*. Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara membentuk awan. Lama-kelamaan, awan tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut *kondensasi* (pengembunan).

Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Proses ini disebut *presipitasi* (pengendapan). Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Proses ini disebut *infiltrasi*. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur.

Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir ke laut. Namun, sebagian air di sungai dapat menguap kembali. Air sungai yang menguap membentuk awan bersama dengan uap dari air laut dan tumbuhan. Proses siklus air pun terulang lagi.

Dari proses siklus air itu dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

(Sumber: IPA Salingtemas 5 untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional)

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan ide pokok yang terdapat pada paragraf ke terakhir! (*Rekognisi*)

.....

2. Jelaskan arti kata *presipitasi* dan *transpirasi* sesuai dengan acaan? (*Menklasifikasikan*)

.....

3. Sebut dan jelaskan urutan proses siklus air! (*Evaluatif*)

.....

4. Apa yang harus kita lakukan agar air di bumi tidak habis? (*Membuat kesimpulan dan hipotesis*)

.....

Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Kemampuan Membaca Pemahaman

A. Kunci Jawaban Soal *Pretest*

No	Kunci Jawaban
A. 1	Karena kehausan dan ingin mencari air untuk diminum
2	Burung gagak
3	Kita harus pantang menyerah untuk mendapatkan apa yang kita inginkan / kebijaksanaan guru
4	Burung gagak yang sedang kehausan berhenti di sebuah taman yang asri untuk mencari air. Dia menemukan air di dalam kendi, namun paruhnya tidak dapat menjangkau air di dalam kendi. Akhirnya ia memasukkan banyak kerikil ke dalam kendi sehingga permukaan air naik ke atas. Dengan kecerdikannya burung gagak dapat meminum air dalam kendi./ kebijaksanaan guru
B. 1	Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari
2	a. <i>evaporasi</i> adalah air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari b. <i>kondensasi</i> adalah Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara membentuk awan. Lama-kelamaan, awan tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh)
3	Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pembangkit listrik
4	Menjaga dan melestarikan alam, menghemat penggunaan air, menjaga kebersihan lingkungan sungai, dan reboisasi.

B. Kunci Soal *Posttest*

No	Kunci Jawaban
A. 1	Burung gagak mencari air untuk diminum
2	Dia tetap berusaha mencoba dan pantang menyerah
3	Iya, karena dengan bekerja keras dan pantang menyerah kita akan mendapatkan apa yang kita inginkan/ kebijaksanaan guru
4	Burung gagak yang sedang kehausan berhenti di sebuah taman yang asri untuk mencari air. Dia menemukan air di dalam kendi, namun paruhnya tidak dapat menjangkau air di dalam kendi. Akhirnya ia memasukkan banyak kerikil ke dalam kendi sehingga permukaan air naik ke atas. Dengan kecerdikannya burung gagak dapat meminum air dalam kendi/ kebijaksanaan guru.
B. 1	Jumlah air di bumi cenderung tetap

2	a. <i>presipitasi</i> adalah proses titik-titik air di awan yang turun menjadi hujan. b. <i>transpirasi</i> adalah proses tumbuhan mengeluarkan uap air ke udara
3	a. <i>evaporasi</i> adalah air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari b. <i>transpirasi</i> adalah proses tumbuhan mengeluarkan uap air ke udara c. <i>kondensasi</i> adalah Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara membentuk awan. Lama-kelamaan, awan tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh) d. <i>presipitasi</i> adalah proses titik-titik air di awan yang turun menjadi hujan. e. <i>infiltrasi</i> adalah proses air hujan yang jatuh di tanah yang meresap menjadi air tanah
4	menjaga dan melestarikan alam, menghemat penggunaan air, menjaga kebersihan lingkungan sungai, dan reboisasi.

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Kenaran 2
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran ke- : 2
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP
Alokasi Waktu : 1 hari (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi
4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1 Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami tangga nada	3.2.1 Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	4.2.1 mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan menyanyi, siswa mampu mengidentifikasi berbagai tangga nada dengan benar.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu menjelaskan terjadinya siklus air dengan baik.

3. Melalui kegiatan menggali informasi dari sumber bacaan, siswa dapat membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air.
4. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi urutan peristiwa dalam bacaan dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks Penjelasan menjelaskan terjadinya siklus air
2. teks, menjelaskan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.
3. lagu berjudul "Rayuan Pulau Kelapa",

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.

3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>tanggung jawab</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 9. Siswa melakukan <i>pretest</i>	15 menit
Kegiatan inti	Ayo Membaca Pada kegiatan Ayo Membaca: • Siswa mengamati teks lagu "Air Terjun". • Siswa diajak bertanya jawab mengenai identitas lagu, misalnya sebagai berikut. 1. Apa judul lagu tersebut? Jawaban: Air Terjun. 2. Siapa penciptanya? Jawaban: A.T. Mahmud. 3. Tangga nada apa yang digunakan? Jawaban: Tangga nada do = C.	180 menit

	- Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan. - Sebagai alternatif kegiatan, siswa diminta memperagakan adegan-adegan dalam bacaan. - Selanjutnya siswa menuliskan urutan peristiwa pada bacaan "Semut dan Beruang". - Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa menuliskan urutan peristiwa pada teks bacaan (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8).	
Penutup	- Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. - Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i> - Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>tanggung jawab.</i> - Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. - Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	15 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPA	KD Ilmu Pengetahuan Alam 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
SBDP	KD Seni Budaya dan Prakarya 3.2 dan 4.2		

A. Unjuk Kerja

Membuat Kesimpulan dari Bacaan

Bentuk Penilaian : Tertulis

Instrumen Penilaian : Daftar Periksa

KD BI 3.3 dan 4.3

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Diskusi dan unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 13-14.

IPA	KD Ilmu Pengetahuan Alam 3.8 dan 4.8	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 16-17.
SBDP	KD Seni Budaya dan Prakarya 3.2 dan 4.2		

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala Sekolah
SD Negeri Kenaran 2

RETNO PRIHATIN, S.Pd.SD
NIP. 19640227 197912 2 001

Prambanan, 21 Maret 2020
Guru Kelas V



FARIDA NURUL SULICHAH, S.Pd.SD.
NIP. -

b. RPP Kelas Eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Kenaran 2
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran ke- : 2
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP
Alokasi Waktu : 1 hari (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi
4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1 Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami tangga nada	3.2.1 Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	4.2.1 mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepuk tangan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan menyanyi, siswa mampu mengidentifikasi berbagai tangga nada dengan benar.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu menjelaskan terjadinya siklus air dengan baik.

3. Melalui kegiatan menggali informasi dari sumber bacaan, siswa dapat membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air.

4. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi urutan peristiwa dalam bacaan dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks Penjelasan menjelaskan terjadinya siklus air
2. teks, menjelaskan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.
3. lagu berjudul "Rayuan Pulau Kelapa",

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Game Edukatif "Waterpedia",

3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>Tanggung Jawab</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Siswa melakukan <i>pretest</i> 9. Siswa diajak menuju ke laboratorium komputer sekolah.	15 menit
Kegiatan inti	Ayo Membaca Pada kegiatan Ayo Membaca: • Siswa mengamati teks lagu "Air Terjun". • Siswa diajak bertanya jawab mengenai identitas lagu, misalnya sebagai berikut. 1. Apa judul lagu tersebut? Jawaban: Air Terjun. 2. Siapa penciptanya? Jawaban: A.T. Mahmud. 3. Tangga nada apa yang digunakan? Jawaban: Tangga nada do = C. 4. Apa tanda tempo yang digunakan? Apa	180 menit

artinya? Jawaban: Tanda tempo yang digunakan adalah sedang, artinya lagu dinyanyikan dengan kecepatan seperti orang berjalan santai.

- Kegiatan ini digunakan untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang tangga nada (SBdP KD 3.2).

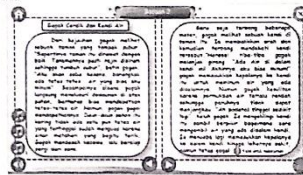
Ayo Bernyanyi

- Dengan menirukan atau dibimbing guru, siswa mencoba menyanyikan nada-nada pada lagu secara berulang-ulang hingga tepat.
- Siswa membaca syair lagu dengan cermat, lalu menceritakan isi syair lagu.
- Siswa menyanyikan syair lagu sesuai nada yang tepat.
- Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa menyanyikan lagu sesuai tangga nada yang digunakan (SBdP KD 3.2 dan 4.2).



Ayo Membaca

- Siswa menggunakan komputer yang sudah terinstal game edukatif "Waterpedia"



- Setiap siswa menggunakan game edukatif sesuai dengan arahan dan aturan yang telah tersedia.
- Siswa membaca bacaan dalam game edukatif berjudul "Gagak Cerdik dan Kendi Air" dan mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia.
- Selanjutnya siswa menuliskan urutan peristiwa pada bacaan "Gagak Cerdik dan Kendi Air"
- Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa menuliskan urutan peristiwa pada teks bacaan (Bahasa Indonesia KD 3.8 dan 4.8)

Ayo Membaca

- Siswa membaca bacaan tentang "Siklus Air" dalam game edukatif dengan teliti.



- Siswa mengerjakan aktifitas kegiatan-kegiatan dalam game edukatif yang berkaitan dengan materi siklus air.
- Siswa menyelesaikan aktifitas kegiatan-kegiatan dalam game edukatif yang berkaitan dengan materi siklus air sesuai dengan aturan dan langkah-langkah yang telah di buat.

	- Siswa mengerjakan latihan soal dan kuis yang ada pada <i>game</i> edukatif "Waterpedia". - Siswa secara mandiri menceritakan kembali proses mengenai siklus air dari sesuai dengan bacaan. - Siswa memainkan <i>game</i> yang memiliki tingkatan level yang berkaitan dengan materi. - Siswa melakukan postes secara <i>offline</i> namun soal dapat diprint melalui <i>game</i> edukatif. - Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam menganalisis dan memahami urutan siklus air (IPA KD 3.8). - Siswa melakukan <i>posttest</i> - Siswa kembali ke kelas	
Penutup	- Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. - Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i> - Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>tanggung jawab</i> - Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. - Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	15 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *tanggung jawab*.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Soal uraian
IPA	KD Ilmu Pengetahuan Alam 3.8 dan 4.8	Tes tertulis	Soal uraian

A. Unjuk Kerja

Mengerjakan kegiatan-kegiatan yang ada pada *game* edukatif

Bentuk Penilaian : Tertulis

Instrumen Penilaian : Daftar Periksa

KD BI 3.3 dan 4.3

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Unjuk hasil	<i>Game</i> edukatif slide 11
IPA	KD Ilmu Pengetahuan Alam 3.8 dan 4.8	Unjuk kerja dan hasil	<i>Game</i> edukatif slide 20

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala SD Negeri Kenaran 2

R. FNO PRATIATIN, S.Pd.SD
NIP. 19810227 197912 2 001

Prambanan, 21 Maret 2020
Guru Kelas V



RISKA GANTARI, M.Pd.
NIP. 19880629 200902 2 002

LAMPIRAN B

Hasil Penelitian

Lampiran 13. Hasil Wawancara

Lampiran 14. Hasil Observasi

Lampiran 15. Hasil Validasi Instrumen

Lampiran 16. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Lampiran 17. Konversi Nilai Skala 5 dan Panduan Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman

Lampiran 18. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa Pretest Kelas Kontrol Lampiran 19.

Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa Posttest Kelas Kontrol Lampiran 20. Hasil Angket

Tanggung Jawab Siswa Pretest Kelas Eksperimen Lampiran 21. Hasil Angket Tanggung

Jawab Siswa Posttest Kelas Eksperimen Lampiran 22. Hasil Tanggung Jawab Siswa

Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Lampiran 23. Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Lampiran 24. Hasil Uji Normalitas

Lampiran 25. Hasil Uji Homogenitas

Lampiran 26. Hasil Uji t Independent Sample Test

Lampiran 27. Hasil Uji t Paired Sample Test

Lampiran 28. Surat Ijin Validasi Instrumen

Lampiran 29. Surat Ijin Validasi Ahli Materi

Lampiran 30. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 31. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 32. Dokumentasi

Lampiran 13. Hasil Wawancara

Nama Guru : Fransisca Adelia C., S.Pd.

Asal Sekolah : SDN Rejondani

Tanggal : 15 Januari 2020

Indikator	Pertanyaan	Jawaban
Proses pembelajaran	1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa kelas V di sekolah Bapak/Ibu?	Saat ini sekolah menerapkan kurikulum 2013
	2. Apakah siswa kelas 5 tergolong siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?	Cukup aktif
	3. Biasanya kegiatan seperti apa yang bisa diterapkan guru dalam memberikan pembelajaran pada siswa?	Jujur, lebih sering menggunakan buku paket dan LKS. Namun sesekali juga menggunakan LCD proyektor
	4. Apakah terdapat kendala yang kerap dialami pada saat kegiatan pembelajaran?	Jika ada materi yang abstrak atau tidak bisa dihadirkan secara langsung ke siswa
Gambaran Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	5. Bagaimana kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa?	Sebenarnya siswa pernah saya minta untuk meringkas bacaan yang telah dibaca ketika kegiatan literasi di sekolah, namun hasilnya mereka hanya menyalin tulisan yang ada di buku bacaan. Bahkan beberapa siswa mengerjakan dengan asal-asalan dan menganggap mereka sudah mengerjakan tugas yang diberikan. Jadi dapat dikatakan kalau keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa masih belum optimal dan masih perlu ditingkatkan lagi
	6. Bagaimana keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki siswa?	Siswa kelas V terlihat kesulitan kalau diminta menuliskan kembali isi bacaan yang sudah dibaca, padahal untuk menuliskan kembali isi bacaan siswa harus dapat mengetahui ide pokok pada setiap paragraf. Kenyataannya siswa belum mampu mengambil ide pokok paragraf dengan tepat. Namun ada sebagian siswa yang sudah mampu mencari ide pokok paragraf pada bacaan tapi jumlahnya lebih sedikit dari yang belum bisa
	7. Apakah terdapat permasalahan yang ditemukan saat kegiatan membaca pemahaman?	Banyak siswa yang belum melakukan kegiatan literasi sekolah dengan baik

	8. Tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan ketika menemukan permasalahan tersebut?	Sekolah mengadakan kegiatan literasi sekolah dan 10 menit membaca sebelum pembelajaran
	9. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah keterampilan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan?	Perlu
Gambaran Tangung Jawab Siswa	10. Apakah pernah melaksanakan kegiatan literasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa?	Sekolah sudah mengadakan kegiatan literasi sekali dalam seminggu, setiap hari Kamis. Kegiatan literasi berupa wajib kunjung perpustakaan untuk membaca buku di perpustakaan. Namun hal itu belum mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Masih dalam penuturannya, banyak siswa yang ketika kegiatan literasi tidak melakukan dengan rasa tanggung jawab. Siswa masih banyak yang bermain dengan temannya, sengaja berlama-lama dalam memilih buku bacaan walaupun guru mengawasi dan menegur
	11. Bagaimana tanggung jawab siswa ketika melaksanakan kegiatan literasi di sekolah ?	Kurang
	12. Apakah terdapat permasalahan terkait tanggung jawab siswa saat kegiatan literasi?	Banyak yang tidak serius ketika membaca
	13. Tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan Ketika menemukan permasalahan tersebut?	Membuat buku kendali dalam membaca
	14. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah tanggung jawab siswa dalam belajar masih perlu ditingkatkan?	Masih perlu

Nama Guru : Risna Isnaeni W., S.Pd

Asal Sekolah : SDN Prambanan

Tanggal : 20 Januari 2020

Indikator	Pertanyaan	Jawaban
Proses pembelajaran	1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa kelas V di sekolah Bapak/Ibu?	Pembelajaran sudah beberapa tahun menerapkan kurikulum 2013
	2. Apakah siswa kelas 5 tergolong siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?	Iya
	3. Biasanya kegiatan seperti apa yang bisa diterapkan guru dalam memberikan pembelajaran pada siswa?	Kegiatan yang porsi peran siswa lebih banyak
	4. Apakah terdapat kendala yang kerap dialami pada saat kegiatan pembelajaran?	Masih banyak siswa yang kesulitan dalam meringkas suatu bacaan
Gambaran Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	5. Bagaimana kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa?	Kalau untuk kemampuan membaca saya kira anak-anak sudah bisa membaca dengan lancar, namun kalau diminta membaca, memahami bacaan, kemudian menuliskan kembali dengan bahasa sendiri ada beberapa anak yang belum mampu. Mereka belum mampu mengambil ide pokok pada setiap paragraf bacaan. Meskipun sekolah sudah mengadakan berbagai kegiatan literasi seminggu sekali, hal itu belum optimal karena rasa tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan literasi masih rendah. Mereka belum memahami tujuan dari kegiatan literasi yang mereka lakukan
	6. Bagaimana keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki siswa?	Keterampilan membaca pemahaman siswa belum sesuai harapan dikarenakan pelaksanaan pembelajaran belum dapat mendorong peningkatan kemampuan membaca pemahaman
	7. Apakah terdapat permasalahan yang ditemukan saat kegiatan membaca pemahaman?	Jujur jika diminta membuat media interaktif sebenarnya saya bisa, namun terkendala waktu yang tersita dengan penilaian siswa pada k13 yang <i>njlmet</i> .
	8. Tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan ketika menemukan permasalahan tersebut?	Dalam kegiatan pembelajaran saya mengacu pada penggunaan buku paket dan LKS tematik, media penunjang mentok dengan menampilkan <i>slide-slide</i>

Gambaran Tanggung Jawab Siswa		<i>powerpoint</i> pada <i>LCD projecktor</i> Saya kalau disuruh membuat media interaktif belum bisa karena saya termasuk gaptek dalam teknologi kekinian. Tapi sebenarnya saya tahu, kalau memakai media interaktif pasti pembelajaran jadi lebih menarik, semoga bapak bisa mengembangkan media yang bisa saya manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran
	9. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah keterampilan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan?	Iya perlu
	10. Apakah pernah melaksanakan kegiatan literasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa?	Pernah
	11. Bagaimana tanggung jawab siswa ketika melaksanakan kegiatan literasi disekolah ?	Kurang
	12. Apakah terdapat permasalahan terkait tanggung jawab siswa saat kegiatan literasi?	Banyak siswa yang tidak melaksanakan kegiatan literasi seperti yang diharapkan
	13. Tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan ketika menemukan permasalahan tersebut?	Menegur, mencari buku yang menarik
	14. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah tanggung jawab siswa dalam belajar masih perlu ditingkatkan?	Iya

Lampiran 14. Hasil Observasi

Angket Kebutuhan Media Bagi Guru

Nama : Fransisca Adelia C., S.Pd.

Jabatan :Guru SDN Rejondani

A. Pertanyaan-pertanyaan

1. Sekolah melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman?
☒ a. sudah ☐ b. belum
2. Kegiatan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dilakukan siswa dengan penuh tanggung jawab?
a. Sudah ☒ b. belum
3. Kegiatan membaca pemahaman sudah menggunakan media?
a. sudah ☒ b. belum
4. Media yang digunakan optimal dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa?
a. ya ☒ b. tidak
5. Media yang digunakan optimal dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa?
a. ya ☒ b. tidak
6. Siswa menyukai media yang digunakan pada saat pembelajaran?
a. ya ☒ b. tidak
7. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca pemahaman?
a. ya ☐ b. tidak
8. Siswa bertanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca pemahaman?
a. ya ☒ b. tidak
9. Siswa dapat melakukan membaca pemahaman dengan penuh tanggung jawab?
a. ya ☒ b. tidak
10. Siswa dapat melakukan kegiatan membaca pemahaman secara mandiri?
☒ a. ya ☐ b. tidak
11. Kegiatan membaca pemahaman menggunakan buku dari perpustakaan sekolah?
☒ a. ya ☐ b. tidak

12. Di sekolah tersedia media selain buku untuk kegiatan membaca pemahaman?
a. ya ☒ b. tidak
13. Buku perpustakaan yang tersedia mampu digunakan untuk menunjang kegiatan membaca pemahaman siswa?
a. ya ☒ b. tidak
14. Dalam menggunakan media pembelajaran, saya membuatnya secara mandiri?
☒ a. ya b. tidak
15. Saya sudah mencoba berinovasi untuk mengembangkan media?
a. ya ☒ b. tidak
16. Saya ingin mengembangkan media untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak
17. Saya mampu mengembangkan media untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
a. ya ☒ b. tidak
18. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak
19. Diperlukan panduan kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak

Angket Kebutuhan Media Bagi Guru

Nama : Risna Isnaeni W., S.Pd

Jabatan :Guru SDN Prambanan

B. Pertanyaan-pertanyaan

1. Sekolah melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman?
☒ a. sudah ☐ b. belum
2. Kegiatan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dilakukan siswa dengan penuh tanggung jawab?
a. Sudah ☒ b. belum
3. Kegiatan membaca pemahaman sudah menggunakan media?
a. sudah ☒ b. belum
4. Media yang digunakan optimal dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa?
a. ya ☒ b. tidak
5. Media yang digunakan optimal dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa?
a. ya ☒ b. tidak
6. Siswa menyukai media yang digunakan pada saat pembelajaran?
a. ya ☒ b. tidak
7. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca pemahaman?
a. ya ☐ b. tidak
8. Siswa bertanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca pemahaman?
a. ya ☒ b. tidak
9. Siswa dapat melakukan membaca pemahaman dengan penuh tanggung jawab?
a. ya ☒ b. tidak
10. Siswa dapat melakukan kegiatan membaca pemahaman secara mandiri?
☒ a. ya ☐ b. tidak
11. Kegiatan membaca pemahaman menggunakan buku dari perpustakaan sekolah?
☒ a. ya ☐ b. tidak

12. Di sekolah tersedia media selain buku untuk kegiatan membaca pemahaman?
a. ya ☒ b. tidak
13. Buku perpustakaan yang tersedia mampu digunakan untuk menunjang kegiatan membaca pemahaman siswa?
a. ya ☒ b. tidak
14. Dalam menggunakan media pembelajaran, saya membuatnya secara mandiri?
☒ a. ya b. tidak
15. Saya sudah mencoba berinovasi untuk mengembangkan media?
☒ a. ya b. tidak
16. Saya ingin mengembangkan media untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak
17. Saya mampu mengembangkan media untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak
18. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak
19. Diperlukan panduan kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa?
☒ a. ya b. tidak

Angket Kebutuhan Media oleh Siswa

Nama : Agustinus Rendy Kurniawan

Kelas : V (Lima)

No. Absen : 2

A. Pertanyaan-pertanyaan

1. Kamu suka membaca ?

☒ a. ya

b. tidak

2. Apakah kamu dapat memahami bacaan yang kamu baca?

a. ya

☒ b. tidak

3. Kamu selalu mendapatkan pengetahuan baru dari bacaan yang kamu baca?

a. ya

☒ b. tidak

4. Kamu suka kegiatan membaca di sekolah?

☒ a. ya

b. tidak

5. Kamu lakukan kegiatan membaca dengan penuh tanggung jawab?

a. ya

☒ b. tidak

6. Kamu tertarik membaca dengan media selain buku?

☒ a. ya

b. tidak

7. Kamu menyukai bermain dengan gawai?

☒ a. ya

b. tidak

8. Kamu biasanya menggunakan gawai untuk belajar membaca pemahaman?

a. ya

☒ b. tidak

9. Kamu tertarik dengan multimedia yang bisa untuk belajar membaca pemahaman?

a. dongeng

☒ b. kehidupan sehari-hari

10. Apakah di sekolahmu terdapat multimedia yang membantumu melakukan kegiatan membaca pemahaman?

a. ya

☒ b. tidak

11. Apakah kamu menginginkan multimedia untuk membantumu melakukan belajar membaca pemahaman dan tanggung jawab?

☒ a. ya

b. tidak

Lembar Observasi Keterampilan Membaca Pemahaman

Nama Guru : Fransisca Adelia C., S.Pd.

Asal Sekolah : SDN Rejondani

Tanggal : 15-18 Januari 2020

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Ket.
1	Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	1. Siswa dapat menangkap gagasan eksplisit dalam wacana	√	√	
		2. Siswa dapat mengingat fakta yang ada di dalam wacana	√	√	
		3. Siswa dapat mengkategorikan unsur-unsur yang ada dalam wacana	√	√	
		4. Siswa dapat meringkas wacana berdasarkan cerita	√	√	
		5. Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan fakta, ide pokok, tema, maupun kejadian eksplisit	√	√	
		6. Siswa dapat membuat evaluasi berdasarkan gagasan yang tertuang maupun dari sumber luaran	√	√	
		7. Siswa dapat memiliki pengetahuan dan respon emosional berkaitan dengan estetika dalam wacana	√	√	
		8. Siswa dapat mengidentifikasi karakter atau kejadian yang ada di dalam wacana	√	√	
2	Interaksi Siswa dengan Guru	9. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru	√	√	
		10. Guru melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran	√	√	
3	Kebutuhan Media Pembelajaran	11. Ketersediaan media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa	√	√	
		12. Siswa terlibat aktif dalam menggunakan media pembelajaran	√	√	
		13. Ketersediaan media yang terintegrasi dengan tema dan dikombinasikan dengan materi pembelajaran menulis cerita dan bercerita siswa	√	√	

Lembar Observasi Keterampilan Membaca Pemahaman

Nama Guru : Risna Isnaeni W., S.Pd

Asal Sekolah : SDN Prambanan

Tanggal : 20-23 Januari 2020

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Ket.
1	Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	14. Siswa dapat menangkap gagasan eksplisit dalam wacana	√	√	
		15. Siswa dapat mengingat fakta yang ada di dalam wacana	√	√	
		16. Siswa dapat mengkategorikan unsur-unsur yang ada dalam wacana	√	√	
		17. Siswa dapat meringkas wacana berdasarkan cerita	√	√	
		18. Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan fakta, ide pokok, tema, maupun kejadian eksplisit	√	√	
		19. Siswa dapat membuat evaluasi berdasarkan gagasan yang tertuang maupun dari sumber luaran	√	√	
		20. Siswa dapat memiliki pengetahuan dan respon emosional berkaitan dengan estetika dalam wacana	√	√	
		21. Siswa dapat mengidentifikasi karakter atau kejadian yang ada di dalam wacana	√	√	
2	Interaksi Siswa dengan Guru	22. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru	√	√	
		23. Guru melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran	√	√	
3	Kebutuhan Media Pembelajaran	24. Ketersediaan media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa	√	√	
		25. Siswa terlibat aktif dalam menggunakan media pembelajaran	√	√	
		26. Ketersediaan media yang terintegrasi dengan tema dan dikombinasikan dengan materi pembelajaran menulis cerita dan bercerita siswa	√	√	

Angket Tanggung Jawab Siswa

Nama : Niken Adelia Putri

Kelas : V (Lima)

No. Presensi : 19

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			SS	S	TS	STS
1.	Tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa	1. Saya berdoa sebelum dan setelah belajar	√			
		2. Saya mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri		√		
		3. Ketika melakukan kesalahan saya meminta maaf dan tidak mengulangi perbuatan saya			√	
2	Tanggung jawab terhadap diri sendiri	4. Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			√	
		5. Saya dapat memilih tugas mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu			√	
		6. Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			√	
		7. Saya mengerjakan tugas tanpa terbebani		√		
		8. Saya senang mempelajari hal baru			√	
		9. Saya semangat mengerjakan tugas yang sulit			√	
		10. Saya berusaha menyelesaikan tugas meskipun tugas tersebut sulit		√		
3	Tanggung jawab terhadap orang lain	11. Saya ikhlas menerima hasil pekerjaan saya sendiri dan tidak menyalahkan orang lain			√	
		12. Saya berani menyampaikan pendapat dalam kelompok			√	
		13. Saya memakai seragam sekolah dengan lengkap	√			
		14. Saya datang ke sekolah sebelum bel masuk berbunyi	√			
		15. Saya bangga saat mengetahui prestasi saya di sekolah		√		

Angket Tanggung Jawab Siswa

Nama : Krisna Bayu Utama

Kelas : V (Lima)

No. Presensi : 2

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			SS	S	TS	STS
1.	Tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa	1. Saya berdoa sebelum dan setelah belajar		√		
		2. Saya mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri	√			
		3. Ketika melakukan kesalahan saya meminta maaf dan tidak mengulangi perbuatan saya		√		
2	Tanggung jawab terhadap diri sendiri	4. Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		√		
		5. Saya dapat memilih tugas mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu			√	
		6. Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			√	
		7. Saya mengerjakan tugas tanpa terbebani			√	
		8. Saya senang mempelajari hal baru			√	
		9. Saya semangat mengerjakan tugas yang sulit			√	
		10. Saya berusaha menyelesaikan tugas meskipun tugas tersebut sulit		√		
3	Tanggung jawab terhadap orang lain	11. Saya ikhlas menerima hasil pekerjaan saya sendiri dan tidak menyalahkan orang lain		√		
		12. Saya berani menyampaikan pendapat dalam kelompok			√	
		13. Saya memakai seragam sekolah dengan lengkap	√			
		14. Saya datang ke sekolah sebelum bel masuk berbunyi	√			
		15. Saya bangga saat mengetahui prestasi saya di sekolah		√		

Lampiran 15. Hasil Validasi Instrumen

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id
---	---

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: KASTAM SYAMSU
Jabatan/Pekerjaan	: DOSEN
Instansi Asal	: 92 PBSI

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar

dari mahasiswa:

Nama	: Dedy Dwi Setyawan
Program Studi	: Pendidikan Dasar
NIM	: 18712254004

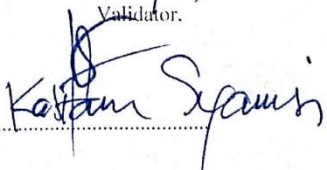
(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Ada revisi sedikit. Lihat catatan pada instrumen
- 2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14/3/2020

Validator,



*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2a. Pedoman Observasi Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Ket.
1	Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	1. Siswa dapat menangkap gagasan eksplisit dalam wacana			
		2. Siswa dapat mengingat fakta yang ada di dalam wacana			
		3. Siswa dapat mengkategorikan unsur-unsur yang ada dalam wacana			
		4. Siswa dapat meringkas wacana berdasarkan cerita			
		5. Siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan fakta, ide pokok, tema, maupun kejadian eksplisit			
		6. Siswa dapat membuat evaluasi berdasarkan gagasan yang tertuang maupun dari sumber luaran			
		7. Siswa dapat memiliki pengetahuan dan respon emosional berkaitan dengan estetika dalam wacana			
		8. Siswa dapat mengidentifikasi karakter atau kejadian yang ada di dalam wacana			
2	Interaksi Siswa dengan Guru	9. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru			
		10. Guru melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran			
3	Kebutuhan Media Pembelajaran	11. Ketersediaan media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa			
		12. Siswa terlibat aktif dalam menggunakan media pembelajaran			
		13. Ketersediaan media yang terintegrasi dengan tema dan dikombinasikan dengan materi pembelajaran menulis cerita dan bercerita siswa			

Saran dan Komentar

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Pedoman observasi ini dinyatakan:

- a. ☒ Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- b. ☐ Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, 14/2/2020

Validator

Ketut Spawati

Lampiran 2b. Pedoman Observasi untuk Melihat Sikap Tanggung Jawab Siswa

No.	Indikator	Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berdoa sebelum dan setelah belajar															
2	Meminta maaf ketika melakukan															
3	Mengerjakan tugas yang diberikan guru															
4	Senang mempelajari hal baru															
5	Ikhlas menerima hasil pekerjaan sendiri															
6	Berani menyampaikan pendapat dalam kelompok															

1: Jika melakukan

0: Jika tidak melakukan

Saran dan Komentar

.....

.....

.....

Kesimpulan

Pedoman observasi ini dinyatakan:

- Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak Layak

Yogyakarta,

14/3-2020

Validator

Ketam Syamir

Lampiran 16. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi dan Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Puji Riyanto, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Ketua Jurusan IKTP FIP UNY
Instansi Asal : Jurusan IKTP FIP UNY

Menyatakan bahwa produk pembelajaran dengan judul:

Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan
Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar
dari mahasiswa:

Nama : Dedy Dwi Setyawan
Program Studi : Pendidikan Dasar
NIM : 18712254004

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Memin. kemudahan media untuk dipergunakan
khususnya jika via online karena ukuran besar
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 16 Maret 2020

Validator

Dr. Puji Riyanto, M.Pd.
197200504 2002121009

*coret yang tidak perlu

Lampiran 4. Penilaian Produk Oleh Ahli Materi

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Berilah tanda **centang** (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai!

No.	Indikator	No	Butir Pernyataan	Skor					Ket.
				1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan	1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD				✓		
		2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				✓		
		3	Kesesuaian soal dengan materi			✓			belum sesuai dengan kump
		4	Relevansi gambar dengan materi				✓		
		5	Relevansi video dengan materi				✓		
		6	Relevansi musik dengan materi				✓		
		7	Relevansi audio dengan materi				✓		
		8	Kesesuaian memotivasi siswa dalam pembelajaran					✓	
		9	Ketepatan materi untuk mendorong berpikir kritis				✓		
2.	Kelengkapan	10	Kelengkapan materi yang disajikan				✓		
		11	Kelengkapan penyajian soal				✓		
3.	Kejelasan	12	Kejelasan penyajian materi					✓	
		13	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓	
		14	Kejelasan aspek pendukung materi				✓		
4.	Sistematika (keruntutan)	15	Materi yang disajikan berurutan sesuai dengan indikator				✓		
		16	Materi yang disajikan sudah cukup dengan waktu yang ada				✓		

		17	Materi yang disajikan bersifat kekinian			✓		
5.	Kaitan materi	18	Materi telah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari			✓		
		19	Kaitan materi mendukung siswa berpikir kritis			✓		
		20	Materi mendorong siswa termotivasi dalam belajar			✓		
Jumlah								

Keterangan : 1 = 0 - 20% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 2 = 21% - 40 % materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 3 = 41% - 60% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 4 = 61% - 80% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator
 5 = 81% -100% materi dalam multimedia sesuai dengan indikator

A. Saran/ Komentari:

lihat catatan

B. Kesimpulan

Game edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi sesuai saran

(Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta,
Ahli Materi

Pup Riyanto

Lampiran 5. Penilaian *Game* Edukatif oleh Ahli Media

Instrumen Penilaian Ahli Media

Berilah tanda **centang** (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai!

No.	Aspek	No	Butir Pernyataan	Skor					Ket.
				1	2	3	4	5	
1.	Isi dan tujuan	1	Multimedia menarik siswa dalam proses pembelajaran					✓	
		2	Keserasian tampilan dengan situasi belajar siswa				✓		
		3	Kualitas gambar pada multimedia				✓		
		4	Kualitas video pada multimedia				✓		
		5	Kualitas musik pada multimedia				✓		
		6	Kualitas audio pada multimedia					✓	
		7	Kesesuaian keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran					✓	
		8	Ketepatan materi keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa				✓		
2.	Kualitas instruksional	9	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
		10	Kemampuan multimedia untuk membantu dalam pembelajaran				✓		
		11	Kualitas memotivasi siswa					✓	
		12	Kualitas mendorong keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa				✓		
		13	Kualitas instruksi multimedia dengan				✓		

			pembelajaran yang dilakukan							
		14	Kemudahan penggunaan bahasa				√			
3.	Kualitas teknis	15	Kemudahan dalam penggunaan multimedia				√			
		16	Kualitas tampilan pada multimedia					√		
		17	Kualitas komposisi warna					√		
		18	Kualitas/kesesuaian huruf yang digunakan					√		
Jumlah										

Keterangan :
 1 = 0 - 20% isi multimedia sesuai dengan indikator
 2 = 21% - 40 % isi multimedia sesuai dengan indikator
 3 = 41% - 60% isi multimedia sesuai dengan indikator
 4 = 61% - 80% isi multimedia sesuai dengan indikator
 5 = 81% -100% isi multimedia sesuai dengan indikator

A. Saran/ Komentar:

Mohon kemudahan media untuk dipergunakan khususnya jika via online dipertimbangkan karena ukuran terlalu besar

B. Kesimpulan

Game edukatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi

② **Layak digunakan setelah revisi sesuai saran**

(Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 20 Maret 2020
 Ahli Media

Dr. Pujiyanto, M.Pd.
 197205042002121009

Lampiran 17. Konversi Nilai Skala 5 dan Panduan Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman

Konversi Nilai Skala 5

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$48,75 < X \leq 60$	Sangat Baik
B	$41,25 < X \leq 48,75$	Baik
C	$33,75 < X \leq 41,25$	Cukup Baik
D	$26,25 < X \leq 33,75$	Kurang Baik
E	$15 \leq X \leq 26,25$	Tidak Baik

Panduan Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman

KKM 70

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$89 < X \leq 100$	Sangat Baik
B	$79 < X \leq 89$	Baik
C	$70 < X \leq 79$	Cukup
D	$X \leq 70$	Perlu Bimbingan

Panduan Penilaian Sekolah Dasar (2016). Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Lampiran 18. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pernyataan															Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ANSB	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	34	CB
2	AAP	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	30	KB
3	ASP	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
4	ACK	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
5	AFS	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	30	KB
6	APH	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	35	CB
7	B	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	34	CB
8	BSP	4	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
9	DEP	3	3	1	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	1	34	CB
10	IWA	3	2	3	1	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	35	CB
11	JAW	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
12	KA	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
13	LD	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	36	CB
14	MSB	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
15	MIAM	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35	CB
16	MTY	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
17	NM	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	33	KB
18	RPR	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	KB
19	RA	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35	CB
20	RNR	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	29	KB
21	WI	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	33	KB
22	YIS	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34	CB
23	REP	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	32	KB
24	M	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
25	MYA	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	36	CB
26	SNWL	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	KB

Lampiran 19. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pernyataan															Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ANSB	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	30	KB
2	AAP	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	30	KB
3	ASP	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
4	ACK	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
5	AFS	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	31	KB
6	APH	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	35	CB
7	B	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	36	CB
8	BSP	4	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
9	DEP	3	3	1	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	1	34	CB
10	IWA	3	2	3	1	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	35	CB
11	JAW	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	CB
12	KA	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31	KB
13	LD	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	36	CB
14	MSB	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
15	MIAM	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	31	KB
16	MTY	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31	KB
17	NM	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	33	KB
18	RPR	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	KB
19	RA	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35	CB
20	RNR	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	36	CB
21	WI	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	33	KB
22	YIS	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34	CB
23	REP	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	40	CB
24	M	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	KB
25	MYA	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	39	CB
26	SNWL	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	KB

Lampiran 20. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pernyataan															Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AFT	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	35	CB
2	AAK	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	34	CB
3	APR	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	33	CB
4	BWS	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37	CB
5	BAA	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	33	CB
6	CW	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	35	CB
7	DS	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	35	CB
8	EDA	4	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	36	CB
9	FDA	3	3	1	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	1	34	CB
10	FAA	3	2	3	1	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	36	CB
11	GCP	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
12	INMS	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	37	CB
13	IMP	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	35	CB
14	IAP	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	CB
15	KN	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	36	CB
16	MP	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	34	KB
17	MAN	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	32	KB
18	MFA	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	KB
19	MHA	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	37	CB
20	NINO	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	36	CB
21	NASR	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	35	CB
22	SOP	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	CB
23	RTH	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	36	CB
24	DA	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	34	KB
25	MSR	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	36	CB
26	DW	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	CB

Lampiran 21. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pernyataan															Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AFT	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	46	B
2	AAK	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	45	B
3	APR	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	50	SB
4	BWS	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	B
5	BAA	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	46	B
6	CW	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	51	SB
7	DS	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	53	SB
8	EDA	4	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	54	SB
9	FDA	3	3	1	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	1	51	SB
10	FAA	3	2	3	1	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	52	SB
11	GCP	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	SB
12	INMS	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	49	SB
13	IMP	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	54	SB
14	IAP	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51	SB
15	KN	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	58	SB
16	MP	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	48	B
17	MAN	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	46	B
18	MFA	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51	SB
19	MHA	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	53	SB
20	NINO	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	54	SB
21	NASR	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	51	SB
22	SOP	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52	SB
23	RTH	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	50	SB
24	DA	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	49	SB
25	MSR	4	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	1	2	48	B
26	DW	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51	SB

Lampiran 22. Hasil Tanggung Jawab Siswa Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ANSB	34	30	AFT	35	46
2	AAP	30	30	AAK	34	45
3	ASP	32	32	APR	33	50
4	ACK	33	33	BWS	37	48
5	AFS	30	31	BAA	33	46
6	APH	35	35	CW	35	51
7	B	34	36	DS	35	53
8	BSP	33	33	EDA	36	54
9	DEP	34	34	FDA	34	51
10	IWA	35	35	FAA	36	52
11	JAW	33	35	GCP	33	50
12	KA	32	31	INMS	37	49
13	LD	36	36	IMP	35	54
14	MSB	32	32	IAP	35	51
15	MIAM	35	31	KN	36	58
16	MTY	32	31	MP	34	48
17	NM	33	33	MAN	32	46
18	RPR	30	30	MFA	33	51
19	RA	35	35	MHA	37	53
20	RNR	29	36	NINO	36	54
21	WI	33	33	NASR	35	51
22	YIS	34	34	SOP	35	52
23	REP	32	40	RTH	36	50
24	M	32	32	DA	34	49
25	MYA	36	39	MSR	36	48
26	SNWL	32	32	DW	35	51
Jumlah		856	869		907	1311
Rata-rata		32.92	33.42		34.88	50.42

Lampiran 23. Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ANSB	40	65	AFT	60	70
2	AAP	80	80	AAK	90	100
3	ASP	90	75	APR	65	80
4	ACK	80	85	BWS	70	90
5	AFS	80	80	BAA	70	85
6	APH	70	70	CW	80	90
7	B	60	70	DS	30	60
8	BSP	80	75	EDA	55	70
9	DEP	60	50	FDA	55	65
10	IWA	70	60	FAA	85	90
11	JAW	60	70	GCP	90	100
12	KA	70	70	INMS	60	85
13	LD	60	55	IMP	75	80
14	MSB	60	55	IAP	60	50
15	MIAM	70	70	KN	70	90
16	MTY	50	60	MP	90	100
17	NM	60	65	MAN	75	80
18	RPR	60	65	MFA	45	65
19	RA	70	75	MHA	50	65
20	RNR	50	60	NINO	70	80
21	WI	90	90	NASR	75	90
22	YIS	60	65	SOP	45	60
23	REP	70	60	RTH	85	85
24	M	60	65	DA	60	65
25	MYA	50	60	MSR	75	80
26	SNWL	40	65	DW	75	80
Jumlah		1690	1760		1760	2055
Rata-rata		65.00	67.69		67.69	79.04

Lampiran 24. Hasil Uji Normalitas

A. Membaca Pemahaman

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Kelas Kontrol Membaca Pemahaman	.185	26	.023	.942	26	.146
Pos Kelas Kontrol Membaca Pemahaman	.150	26	.137	.965	26	.504
Pretes Kelas Eksperimen Membaca Pemahaman	.137	26	.200*	.958	26	.345
Postes Kelas Eksperimen Membaca Pemahaman	.182	26	.026	.946	26	.188

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

B. Tanggung Jawab

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Kelas Kontrol Tanggung Jawab	.157	26	.097	.946	26	.192
Pos Kelas Kontrol Tanggung Jawab	.141	26	.198	.927	26	.067
Pretes Kelas Eksperimen Tanggung Jawab	.188	26	.019	.935	26	.100
Postes Kelas Eksperimen Tanggung Jawab	.116	26	.200*	.965	26	.498

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 25. Hasil Uji Homogenitas

A. Membaca Pemahaman

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretes Membaca Pemahaman	.438	1	50	.511
Postes Membaca Pemahaman	3.228	1	50	.078

B. Tanggung Jawab

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretes Tanggung Jawab	2.157	1	50	.148
Postes Tanggung Jawab	.199	1	50	.658

Lampiran 26. Hasil Uji t Independent Sample Test

Group Statistics					
	kel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretes Tanggung Jawab	Kontrol	26	32.9231	1.87453	.36762
	Eksperimen	26	34.8846	1.36607	.26791
Postes Tanggung Jawab	Kontrol	26	33.4231	2.62561	.51493
	Eksperimen	26	50.4231	3.00896	.59011
Pretes Pemahaman	Kontrol	26	65.0000	13.34166	2.61652
	Eksperimen	26	67.6923	15.31214	3.00296
Postes Pemahaman	Kontrol	26	67.6923	9.51113	1.86529
	Eksperimen	26	79.0385	13.49216	2.64603

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretes Tanggung Jawab	Equal variances assumed	2.157	.148	-4.312	50	.000	-1.96154	.45489	-2.87521	-1.04787
	Equal variances not assumed			-4.312	45.712	.000	-1.96154	.45489	-2.87734	-1.04574
Postes Tanggung Jawab	Equal variances assumed	.199	.658	-	50	.000	-17.00000	.78318	-18.57307	-
				21.706						15.42693
	Equal variances not assumed			-	49.099	.000	-17.00000	.78318	-18.57378	-
				21.706						15.42622

Pretes Membaca Pemahaman	Equal variances assumed	.438	.511	-.676	50	.502	-2.69231	3.98295	-10.69230	5.30769
	Equal variances not assumed			-.676	49.080	.502	-2.69231	3.98295	-10.69602	5.31140
Postes Membaca Pemahaman	Equal variances assumed	3.228	.078	-3.505	50	.001	-11.34615	3.23740	-17.84867	-4.84364
	Equal variances not assumed			-3.505	44.926	.001	-11.34615	3.23740	-17.86691	-4.82540

Lampiran 27. Hasil Uji t Paired Sample Test

A. Membaca Pemahaman

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pos Kelas Kontrol Membaca Pemahaman	67.6923	26	9.51113	1.86529
	Pretes Kelas Kontrol Membaca Pemahaman	65.0000	26	13.34166	2.61652
Pair 2	Postes Kelas Eksperimen Membaca Pemahaman	79.0385	26	13.49216	2.64603
	Pretes Kelas Eksperimen Membaca Pemahaman	67.6923	26	15.31214	3.00296

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower Upper			
Pair 1	Pos Kelas Kontrol Membaca Pemahaman - Pretes Kelas Kontrol Membaca Pemahaman	2.69231	9.61569	1.88579	-1.19155 6.57617	1.428	25	.166
	Postes Kelas Eksperimen Membaca Pemahaman - Pretes Kelas Eksperimen Membaca Pemahaman	11.34615	8.19240	1.60666	8.03717 14.65513	7.062	25	.000

B. Tanggung Jawab

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pos Kelas Kontrol Tanggung Jawab	33.4231	26	2.62561	.51493
	Pretes Kelas Kontrol Tanggung Jawab	32.9231	26	1.87453	.36762
Pair 2	Postes Kelas Eksperimen Tanggung Jawab	50.4231	26	3.00896	.59011
	Pretes Kelas Eksperimen Tanggung Jawab	34.8846	26	1.36607	.26791

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pos Kelas Kontrol Tanggung Jawab - Pretes Kelas Kontrol Tanggung Jawab	.50000	2.51794	.49381	-.51702	1.51702	1.013	25	.321
	Postes Kelas Eksperimen Tanggung Jawab - Pretes Kelas Eksperimen Tanggung Jawab	15.53846	2.74563	.53846	14.42948	16.64744	28.857	25	.000

Lampiran 28. Surat Izin Validasi Instrumen

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id
---	---

Nomor	: 2154 /UN34.17/LI/2020	13 Maret 2020
Hal	: Izin Validasi	

Yth. Bapak/Ibu Dr. Drs. Kastam Syamsi M.Ed. (2)
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama	: Dedy Dwi Setyawan
NIM	: 18712254004
Prodi	: Pendidikan Dasar
Pembimbing	: Dr. Ali Mustadi M.Pd.
Judul	: Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Wakil Direktur I,
Dr. Sugito, M.A.
NIP. 19600410 198503 1 002

Lampiran 29. Surat Izin Validasi Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 2854 /UN34.17/L1/2020

13 Maret 2020

Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Pujiriyanto S.Pd., M.Pd.(1)

Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator produk pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Dedy Dwi Setyawan

NIM : 18712254004

Prodi : Pendidikan Dasar

Pembimbing : Dr. Ali Mustadi M.Pd.

Judul : Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Wakil Direktur I,

Dr. Sugito, M.A.

NIP 19600410 198503 1 002

Lampiran 30. Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id
Nomor : 2170/UN34.17/LT/2020	10 ² Maret 2020
Hal : Izin Penelitian	
Yth. Kepala SD Negeri Rejondani Prambanan Nogosari Madurejo Prambanan Sleman DIY	
Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:	
Nama	: DEDY DWI SETYAWAN
NIM	: 18712254004
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Konsentrasi	: Praktisi
untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:	
Waktu	: Maret s.d Juni 2020
Lokasi/Objek	: SD Negeri Rejondani Prambanan
Judul Penelitian	: Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Pembimbing	: Dr. Ali Mustadi, M.Pd.
Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih	
	 Wakil Direktur I,
Tembusan: Mahasiswa Ybs.	Dr. Sugito, MA. NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 2920/UN34.17/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

10 Maret 2020

Yth. Kepala SD Negeri Prambanan Sleman
Klurak Baru Bokoharjo Prambanan Sleman DIY 55572

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : DEDY DWI SETYAWAN
NIM : 18712254004
Program Studi : Pendidikan Dasar
Konsentrasi : Praktisi

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Maret s.d Juni 2020
Lokasi/Objek : SD Negeri Prambanan Sleman
Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Pembimbing : Dr. Ali Mustadi, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih



Wakil Direktur I,

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 2970/UN34.17/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

10^p Maret 2020

Yth. Kepala SD Negeri Kenaran 2 Prambanan
Sawo, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, DIY 55572

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : DEDY DWI SETYAWAN
NIM : 18712254004
Program Studi : Pendidikan Dasar
Konsentrasi : Praktisi

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Maret s.d Juni 2020
Lokasi/Objek : SD Negeri Kenaran 2 Prambanan
Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Pembimbing : Dr. Ali Mustadi, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih



Wakil Direktur I,

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002

Lampiran 31. Surat Keterangan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI KENARAN 2 Watubalik, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta, 55572 HP. 081578745499, E-mail: sdn_kenaran2@yahoo.com
---	--

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
No: 47a/S.Ket/SDN.Kn2/III/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **RETNO PRIHATIN, S.Pd.SD**
NIP : 19610227 197912 2 001
Pangkat/Gol : Pembina Tk. I / IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Kenaran 2 Prambanan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : **DEDY DWI SETYAWAN**
NIM : 18712254004
Fakultas : Pascasarjana
Jurusan : Pendidikan Dasar
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Menerangkan bahwa yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengembangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar"** pada bulan Maret-Juni 2020 di kelas VA dan VB di SD Negeri Kenaran 2 Kecamatan Prambanan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Prambanan, 21 Maret 2020
Kepala SD Negeri Kenaran 2 Prambanan,


RETNO PRIHATIN, S.Pd.SD
Pembina Tk. I / IV.b
NIP. 19610227 197912 2 001

Lampiran 32. Dokumentasi

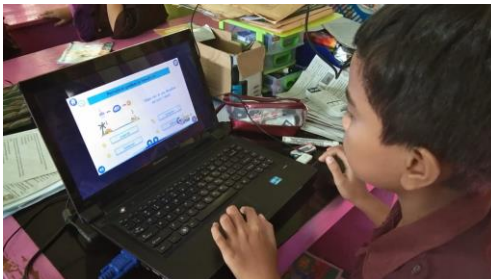
DOKUMENTASI

A. Ijin Penelitian



Menyerahkan Surat Ijin Penelitian kepada Kepala Sekolah

B. Uji Coba Lapangan Awal



Proses Pembelajaran dengan *Game* Edukatif

C. Uji Coba Lapangan Utama



Proses Pembelajaran dengan *Game* Edukatif

D. Uji Coba Operasional



Siswa Melakukan Pembelajaran dengan *Game* Edukatif



Siswa Melakukan Pretest dan Posttest

