



Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Throw The Word Pada Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025

Development of Learning Medium Board Game Throw The Word in Reading Learning for Grade II Students at SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025

**Yunita Purba¹, Faisal², Naeklan Simbolon³, Albert Pauli Sirait⁴,
Dody Feliks Pandimun Ambarita⁵**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
Email : yunitapurba085@gmail.com¹, faisalpendas@gmail.com², naeklan.simbolon@yahoo.com³,
albertpaulis@gmail.com⁴, dodyambarita@gmail.com⁵

Article history :

Received : 17-01-2025
Revised : 18-01-2025
Accepted : 20-01-2025
Published : 23-01-2025

Abstract

This research aims to produce a learning media board game Throw The Word on reading learning that is valid, practical and effective so that it can improve the learning outcomes of Grade II students of SD Negeri 153069 Pinangsori 2. The research method used is the research and development (R&D) method with media research and development that refers to the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The data collection technique used was a test which was analysed descriptively. This research involved 28 second grade students of SD Negeri 153069 Pinangsori 2 as research subjects, 2 validity experts to test the validity of the learning media, and 1 teacher to test the practicality of the board game Throw The Word learning media in reading learning. The results of the validity test showed that the board game Throw The Word for learning to read in Grade II received an overall percentage of 95% from materials experts and 90% from media design experts, both in the 'very feasible' category. The practicality of the media was rated as very practical by 88% of teachers and 90.5% of students. The effectiveness analysis showed an N-gain of 70% (moderate criteria), with an increase in students' reading score of 5.86 between pre-test and post-test. This medium proved to be effective in supporting learning activities. It can be concluded that the learning medium of the board game Throw The Word is valid, practical and effective to be used as a learning medium in reading learning and can improve students' reading skills.

Keywords : Development of Learning Media, Throw The Word Board Game, Reading Skills

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran Board Game Throw The Word pada pembelajaran membaca yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2. Metode penelitian yang dipakai adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan penelitian dan pengembangan media yang mengacu pada model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Teknik pengumpulan data yang dipakai berupa tes yang dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 sebagai



subjek penelitian, 2 validitas ahli dengan tujuan menguji validitas media pembelajaran dan 1 guru untuk menguji praktikalitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* dalam pembelajaran membaca. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran membaca siswa kelas II memperoleh total persentase 95% dari ahli materi dan 90% dari ahli desain media, keduanya masuk kategori “Sangat Layak”. Praktikalitas media dinilai sangat praktis dengan nilai 88% dari guru dan 90,5% dari siswa. Analisis efektivitas menunjukkan N-gain score 70% (kriteria sedang), dengan peningkatan skor membaca siswa sebesar 5,86 antara *pre-test* dan *post-test*. Media ini terbukti efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* valid, praktis, dan efektif untuk dipakai sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran membaca dan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Board Game Throw The Word, Keterampilan Membaca

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada siswa, yang nantinya memungkinkan nantinya siswa mampu menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Maka dari itu, manusia dapat menggali dan mengembangkan potensi lingkungan sekitar untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti yang dipaparkan oleh (Richey, 1963, h. 37).

Pendidikan di Indonesia tentunya memiliki prinsip-prinsip penyelenggaraan sebagai sumber kebenaran dan kekuatan yang mampu mewujudkan tujuan. Prinsip-prinsip ini secara resmi diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya dalam pasal 4, ayat 5 yang menyampaikan, “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa membaca merupakan salah satu aspek yang ditekankan dalam penyelenggaraan pendidikan guna mengembangkan potensi siswa. Sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Noviana (2016, h. 149) menyatakan bahwa membaca memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dasar di semua bidang ilmu, yang menjadi landasan untuk mengembangkan intelek serta potensi anak. Secara umum, anak sudah dapat membaca pada usia 5-6 tahun, atau saat anak berada di kelas I dan II SD. yang dimana anak pada usia tersebut harusnya sudah dapat membaca secara mandiri. Tarigan (2021, h. 5) mengungkapkan bahwa membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan ini sangat penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sebab itu, keterampilan membaca menjadi kemampuan dasar yang sangat esensial dalam kehidupan, karena membaca memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam tulisan.

Crawley dan Mountain (1995, h. 125) mengatakan bahwa bahwa membaca pada dasarnya adalah suatu proses yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek, bukan hanya sekedar menghafal tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual, membaca adalah cara untuk mengubah simbol tulisan (huruf) menjadi kata-kata lisan. Sebagai proses berpikir, membaca mencakup kegiatan seperti mengenali kata, memahami secara literal, menginterpretasikan, membaca secara kritis, dan memahami secara kreatif. Pengenalan kata dapat dilakukan dengan membaca kata-kata menggunakan kamus. Peranan membaca tidak dapat dipungkiri dalam kehidupan sehari-hari. Ada berbagai peran yang dapat diberikan kegiatan membaca, yakni



membantu dalam pemecahan masalah, sebagai bentuk latihan, memperluas wawasan, dan masih banyak lagi.

Kegiatan membaca di sekolah dasar diklasifikasikan menjadi 2 kategori yaitu pertama membaca permulaan atau membaca lancar yang yang diperuntukkan untuk siswa kelas rendah. Kedua, membaca lanjutan atau membaca dalam hati yang diperuntukkan untuk siswa kelas tinggi (Muammar, 2020, h. 12). Membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf. Pada tahap ini, siswa kelas I dan II masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana pemahaman siswa masih terbatas pada hal-hal yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Siswa belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga dalam proses membaca, siswa lebih banyak mengandalkan pengenalan simbol-simbol huruf dan bunyi tanpa banyak mengaitkannya dengan makna yang lebih mendalam. Dengan demikian, latihan membaca pada tahap ini difokuskan pada keterampilan dasar pengenalan huruf dan pelafalan bunyi. Yang dimaksud dengan melek huruf adalah kemampuan siswa untuk mengubah simbol tulisan menjadi bunyi yang memiliki makna saat diucapkan (Solchan, dkk., 2009, h. 66). Akhadiyah (1993, h. 146) menyebutkan beberapa elemen keterampilan membaca permulaan yaitu: 1) Pelafalan yang benar; 2) Kelancaran membaca; 3) Kejelasan suara; dan 4) intonasi yang tepat. Sementara itu, Dalman (2013, h. 65) menyebutkan beberapa elemen keterampilan membaca permulaan yang perlu diperhatikan untuk masing-masing jenjang kelas: untuk kelas I meliputi 1) membaca dengan jelas dan tepat; 2) Menggunakan susunan kata yang sesuai; 3) Menggunakan intonasi yang tepat agar makna mudah dimengerti; dan 4) Menguasai tanda-tanda baca sederhana seperti titik (.), koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Untuk kelas II: 1) Membaca dengan jelas dan terang; 2) Membaca dengan ekspresi dan perasaan; dan 3) Membaca dengan lancar tanpa berhenti atau terbata-bata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas II yang dilaksanakan pada 22 Mei 2024 di SD Negeri 153069 Pinangsori 2 kemampuan membaca permulaan kelas II belum mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan data keterampilan membaca yang diperoleh dari guru di atas, dapat disimpulkan bahwa hanya 12 siswa (42,8%) dari total 28 siswa di kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 yang membaca dengan baik. Data ini mengindikasikan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di SD Negeri 153069 Pinangsori 2 masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memiliki keterampilan membaca yang rendah. Siswa kesulitan membaca kata yang mengandung diftong, seperti 'bangau,' dan kata dengan gabungan konsonan seperti -ng dan -ny, misalnya 'menggenggam' dan 'menyangkul'.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di dalam kelas, terlihat guru hanya menugaskan siswa membaca buku paket secara bergilir sehingga menyebabkan siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran dan cenderung bosan. Pada saat kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran kurang optimal disebabkan oleh keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang mendukung. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai pengembangan media *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran membaca siswa kelas II.



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Seperti yang dikemukakan oleh Winaryati dkk. (2021, h. 2) *research and development* merupakan proses pengkonsepsian dan penerapan ide-ide untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Fokus utama dari kegiatan R&D adalah menghasilkan produk inovatif atau memperbaharui produk yang ada agar lebih optimal. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

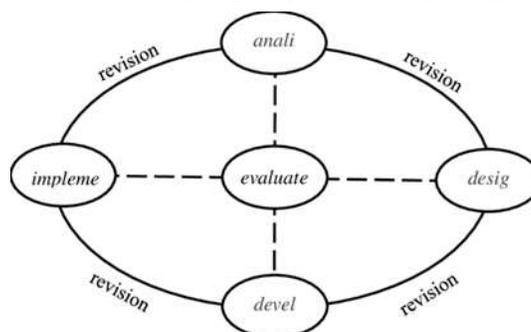
Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 153069 Pinangsori 2, yang beralamat di Jl. Ahmad Yani, Pinangsori, Kec. Pinangsori, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara, Kode Pos: 22654.

Prosedur dan Rancangan Penelitian

Model prosedur dan rancangan penelitian yang dipakai, yaitu model ADDIE. Model ADDIE adalah desain pengajaran yang menekankan pada pembelajaran individu, dengan tahapan yang bersifat langsung dan berjangka panjang, serta sistematis. Pendekatan ini mempertimbangkan cara manusia memperoleh pengetahuan dan proses pembelajaran secara terstruktur (Hidayat & Nizar, 2021, h. 36).

Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi). Ada beberapa langkah dalam memakai model penelitian ADDIE yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Konsep ADDIE (Branch,2009)

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli desain media, satu orang praktisi pembelajaran (wali kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2), dan siswa kelas II SD



Negeri 153069 Pinangsori 2 berjumlah 28 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Board Game Throw The Word.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan yang melibatkan melihat, mencermati, dan merekam perilaku secara terstruktur dengan tujuan tertentu. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar dalam membuat kesimpulan atau diagnosis. (Sidiq & Choiri, 2019, h. 68). Observasi bertujuan untuk menganalisis masalah dan komponen yang diperlukan dalam memecahkan masalah tersebut. Observasi yang dipakai oleh peneliti adalah observasi tidak terstruktur, yang tidak dipersiapkan secara terstruktur mengenai aspek-aspek yang diobservasi (Sugiyono, 2016, h. 313).

2. Wawancara

Wawancara dipakai sebagai teknik pengumpulan data ketika jumlah respondennya sedikit dan peneliti ingin melakukan prapenelitian untuk menentukan masalah yang perlu diteliti, serta saat peneliti membutuhkan informasi mendalam dari responden (Fauzi, dkk., 2022, h. 80). Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal guna mengidentifikasi masalah yang diteliti dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Teknik wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur, yaitu dengan menyusun beberapa pertanyaan tertulis sebagai panduan, namun pelaksanaannya tidak terbatas pada pertanyaan tersebut. Pertanyaan dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh responden. Narasumber dalam wawancara ini adalah wali kelas II di SD Negeri 153069 Pinangsori 2.

3. Kuesioner

Kuesioner/angket merupakan teknik mengumpul data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Fauzi, dkk., 2022, h. 80). Lembar angket yang diperuntukkan kepada ahli materi dan ahli desain dipakai untuk mengetahui validitas materi yang ada di dalam media dan desain media. Lembar angket yang diperuntukkan kepada praktisi dipakai untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran Board Game Throw The Word.

4. Tes Membaca Nyaring

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau pernyataan, latihan, atau instrumen lain yang dipakai untuk mengevaluasi keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu maupun kelompok (Hikmawati, 2020, h. 33). Jenis tes yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu tes membaca nyaring keterampilan membaca permulaan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, angket, dan soal tes. Peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dirancang secara sistematis mengenai hal-hal yang akan diamati (Sugiyono, 2016, h. 313). Peneliti melakukan wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal guna mengidentifikasi masalah



yang diteliti dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Teknik wawancara yang dipakai pada penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Narasumber dalam wawancara tersebut adalah wali kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2. Bentuk angket yang dipakai dalam penelitian ini disusun dalam format check list. Skala pengukur yang dipakai dalam angket ialah skala likert dan skala guttman. Angket diperuntukkan kepada ahli materi, ahli desain media, wali kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2, dan siswa. Angket yang diperuntukkan kepada ahli materi dan ahli desain dipakai untuk mengetahui validitas materi yang ada di dalam media dan desain media. Angket yang diperuntukkan kepada wali kelas II dan siswa dipakai untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran Board Game Throw The Word. Tes dipakai untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam keterampilan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran media Board Game Throw The Word. Berikut adalah kisi-kisi rubrik tes yang disusun berdasarkan kemampuan membaca permulaan. Kisi-kisi ini diadaptasi dari buku Hartati & Cuhariah (2015, h. 245) yang berjudul "Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah" dan disajikan dalam tabel 3.6 di bawah ini.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara wali kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 dan observasi pembelajaran membaca permulaan kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 yang dipakai sebagai dasar perancangan media yang dikembangkan. Data tersebut nantinya disimpulkan dalam hasil deskriptif.

Data kualitatif juga diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan validator media dan validator materi. Masukan dan saran tersebut kemudian dirangkum dan disimpulkan untuk dijadikan pedoman dalam memperbaiki media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data kualitatif dari hasil penilaian ahli materi, ahli desain media, dan praktisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dikuantifikasikan. Analisis data kuantitatif dipakai untuk menganalisis hasil penilaian ahli materi, ahli desain media, dan praktisi terhadap media pembelajaran, yang dikembangkan yang telah dikuantifikasikan ke dalam bentuk skor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aurumajeda & Nurhidayat (2021) menyatakan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran mencakup kemampuan membaca, mengenal hewan, mengenal warna, dan berhitung. Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi.

Safithri & Rukmi (2021) menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran dapat dianggap valid dan layak dipakai dalam penelitian jika memenuhi kriteria validitas sebesar atau lebih 88%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Validitas materi mendapatkan skor 90%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria validitas tersebut.

Noormalasari dkk. (2023) menyatakan media pembelajaran merupakan keberhasilan dalam proses pembelajaran dan dapat mengatasi masalah membaca bahasa Arab pada siswa kelas XI di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dengan mengembangkan media pembelajaran BOGASA (Board



Game Arab Raksasa). Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat mengatasi masalah membaca peserta didik kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Desain Media Tahap I

No	R	SM	$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
1.	36	60	$P = \frac{36}{60} \times 100\%$ $P = 60\%$	Cukup Baik
2.	54	90	$P = \frac{54}{90} \times 100\%$ $P = 60\%$	Cukup Baik

Berdasarkan hasil validitas desain media pada tahap I mendapatkan skor 54 dari skor maksimal 90, yang setara dengan persentase 60%. Menurut konversi data kuantitatif ke kualitatif yang dipakai, skor tersebut tergolong dalam kategori Cukup baik dan Revisi. Ahli Desain media merekomendasikan beberapa revisi, antara lain seperti membesarkan ukuran teks pada kartu, dan mengubah warna tampilan media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Desain Media Tahap II

No	R	SM	$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
1.	56	60	$P = \frac{56}{60} \times 100\%$ $P = 95\%$	Sangat Baik
2.	81	90	$P = \frac{81}{90} \times 100\%$ $P = 90\%$	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2. disimpulkan bahwa hasil validitas materi tahap II oleh ahli materi menunjukkan validitas. Materi tahap II mendapatkan skor 56 dari skor maksimal 60, dengan persentase 95%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif yang dipakai, skor tersebut tergolong dalam kriteria “Valid”. Selama validitas tahap II, validator menyatakan bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* layak dipakai tanpa revisi.

Media pembelajaran *Board Game Throw The Word* telah dinilai “Sangat Valid” oleh validator ahli materi dan ahli desain media. Setelah mendapatkan validitas ini, media tersebut dilakukan uji coba di lapangan. Peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah dan wali kelas untuk melaksanakan uji coba. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 28 peserta didik dari kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2. Dalam tahap uji coba ini, peserta didik diminta untuk memperhatikan media pembelajaran Board Game Throw The Word, mengikuti petunjuk belajar yang diberikan, memahami materi, dan menyelesaikan kegiatan sesuai dengan petunjuk. Setelah sesi pembelajaran



selesai, wali kelas diminta untuk mengisi kuisioner atau angket mengenai praktikalitas media tersebut. Selanjutnya, peserta didik diberikan *Post-test* untuk mengukur keterampilan membaca siswa, sehingga efektivitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* dapat di evaluasi dengan baik.

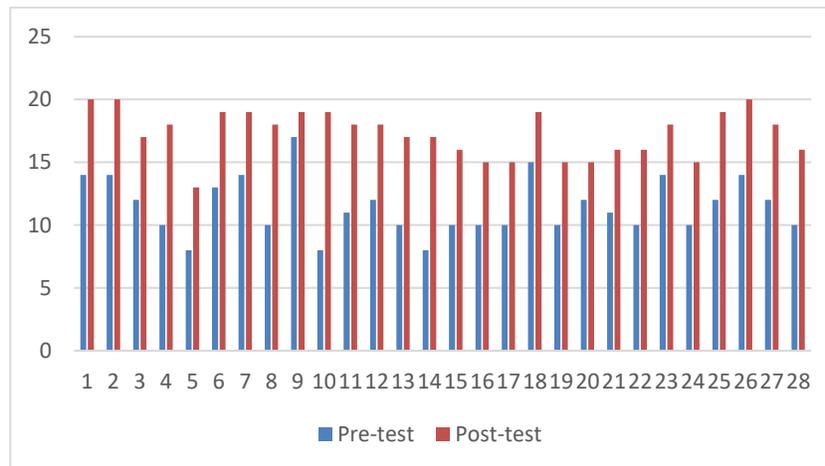
Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru

No	R	SM	$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
1.	44	50	$P = \frac{44}{50} \times 100\%$ $P = 88\%$	Sangat Praktis

Merujuk pada tabel 3. dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mengenai praktikalitas, berdasarkan respon guru, menunjukkan hasil yang sangat baik. Skor Praktikalitas yang diperoleh adalah 44 dari skor maksimal 50, dengan persentase 88%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif yang dipakai, skor tersebut tergolong dalam dalam kriteria “Sangat Praktis”. Pada validitas praktikalitas ini, validator menyatakan bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* layak dipakai tanpa revisi.

Praktikalitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* di evaluasi oleh peserta didik. Skor Praktikalitas yang diperoleh secara keseluruhan adalah 152 dari skor maksimal 168, dengan persentase 90,5%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif yang dipakai, skor tersebut tergolong dalam kriteria “Sangat Praktis”. Pada validitas praktikalitas ini, validator menyatakan bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* layak dipakai tanpa revisi.

Hasil belajar peserta didik di kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 sebelum penerapan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* menunjukkan bahwa skor rata-rata *pre-test* sebesar 11,46, yang menunjukkan hasil yang kurang baik. Hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* di kelas II menunjukkan skor rata-rata *post-test* mencapai 17,32, meningkat dari nilai *pre-test* sebesar 11,46, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini cukup efektif. Perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah memakai media pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada materi membaca kata/kalimat dengan huruf diftong ai, au, ei, dan oi, informasi tersebut ini dapat ditemukan pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Untuk lebih jelasnya, kenaikan nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan Skor Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Skor Hasil Test		
<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
11,46	17,32	5,86

Merujuk pada tabel tersebut, maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi membaca kata/kalimat dengan huruf diftong ai, au, ei, dan oi. Perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan sebesar 5,86. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *Board Game Throw The Word*, terbukti bahwa media ini cukup efektif. Efektivitas media pembelajaran diukur dengan perhitungan hasil tes formatif, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan skor hasil *pre-test* adalah 11,46 sedangkan skor hasil *post-test* mencapai 17,32. Peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* di kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 untuk materi membaca kata/kalimat dengan huruf diftong ai, au, ei, dan oi, telah terbukti cukup efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kata/kalimat dengan huruf diftong ai, au, ei, dan oi untuk kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2. Materi ini mencakup: (1) mengenali diftong dengan tepat, (2) membaca kata-kata yang mengandung diftong dengan jelas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE dengan tahapan yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation).



Hasil uji validitas media bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran membaca telah divaliditas oleh validator ahli materi dengan total persentase 95% kategori “Sangat Layak” dan “Valid”. Kemudian ahli desain media dengan hasil total persentase 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan, selanjutnya diuji praktikalitas berdasarkan respon guru dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran ini tergolong sangat praktis dengan nilai praktikalitas sebesar 88% berdasarkan evaluasi guru dan 90,5% dari siswa.

Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *gain* normalitas sebesar 0,70 dan *N-gain score* % sebesar 70% yang tergolong dalam kriteria sedang dan cukup efektif. Terdapat peningkatan yang nyata pada kemampuan membaca siswa berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan sebesar 5,86. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. (1993). *Bahasa Indonesia II*. Jakarta: Depdikbud
- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2021). Aplikasi Produk Board Game ‘Hootania’ Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Anak. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3(02), 11–16.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US.
- Crawley, S.J., & Mountain, L. (1995). *Strategies for Guiding Content Reading*. Boston: Allyn and Bacon.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Perindo persada.
- Fauzi, A., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian*. CV. Pena Persada.
- Hartati, T., & Cuhariah, Y. (2015). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: UPI.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–37.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2016). Metode Membaca Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I Sdn 79 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149-157.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar* (Hilmiati, Ed.). Mataram: Sanabil.
- Noormalasari, D. A., dkk. (2023). Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA. *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 83-97.
- Richey, R. W. (1963). *Planning For Teaching: An Introduction To Education*. New York: McGraw-Hill.



- Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). *Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 1-9.
- Sidiq, U., & Choiri, Moh. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin, Ed.). Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Solchan T.W., dkk. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D* (S. Nahidloh, Ed.). Yogyakarta: CV. KBM Indonesia.