

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS VISUAL
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR SISWA
TUNAGRAHITA KELAS III**

Yuli Widianti*, Ina Agustin²

FKIP/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ Universitas
PGRI Ronggolawe Tuban

Yuliwidianti0701@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ular tangga berbasis *visual* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar, serta seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal bangun datar setelah menggunakan media permainan ular tangga. Jenis penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (RnD)* merupakan pengembangan yang menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga berbasis visual. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *Analisis* (Analisis), *Desain* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Boto kelas III yang didalamnya terdapat siswa Anak Berkebutuhan Khusus adalah siswa Tuna Grahita yang berjumlah 3 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi materi, bahasa, media, angket respon guru, dan 3 angket respon siswa. Hasil penilaian menunjukkan dengan presentase skor yang dicapai adalah validasi ahli materi 93,3 % sangat valid dan tidak revisi, validasi ahli bahasa skor yang dicapai adalah 70 % valid dan tidak revisi, validasi ahli media skor yang dicapai adalah 95 % sangat valid dan tidak revisi, angket respon guru 90,5 % sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi, angket respon siswa yang di rata-rata dengan hasil 73 % baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan pengolahan data hasil validasi materi, bahasa, media, angket respon guru dan siswa bahwa pengembangan media ular tangga berbasis *Visual* ini dapat digunakan secara layak/valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Menenal Bangun Datar; Media Permainan Ular Tangga; *Visual*; Tunagrahita.

PENDAHULUAN

[1] Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek pengajar.

Layanan pendidikan ini juga untuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang mempunyai kelainan/ penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal baik secara fisik,

mental, intelektual, sosial, maupun emosional, layanan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus disebut pendidikan inklusi [2]

Di kabupaten tuban juga banyak sekolah dasar yang menampung berbagai anak berkebutuhan khusus (ABK), termasuk di SD BOTO yang menampung beberapa anak berkebutuhan khusus terutama siswa tunagrahita yang berada di kelas III. Anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah intelegensi normal dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Intelegensi yang di bawah rata-rata anak normal, jelas ini akan menghambat segala aktifitasnya kehidupannya sehari-hari, dalam bersosialisasi, komunikasi dan yang lebih menonjol adalah ketidakmampuannya dalam me- nerima

pelajaran yang bersifat akademik sebagaimana anak-anak sebayanya [4]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa tunagrahita di SD BOTO kelas III terdapat 3 siswa yang memiliki kebutuhan khusus, siswa tunagrahita tersebut mengalami berkebutuhan khusus dari gen/ keturunan orang tua, selain itu siswa tunagrahita ini mengalami kesulitan belajar seperti membaca dan menulis (bisa membaca dan menulis jika siswa didampingi oleh guru/temannya), siswa tunagrahita tersebut tidak mengalami gangguan saat bersosialisasi dengan teman-teman sekelasnya, siswa tunagrahita tersebut juga masih kesulitan dalam mengenali huruf dan angka, dari pernyataan guru siswa memiliki kesulitan mempelajari mata pelajaran matematika materi bangun datar, selain itu siswa berkebutuhan khusus terutama tunagrahita tersebut juga memiliki kesulitan belajar menggunakan media biasa.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik ini adalah media pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Sardiman [5](dalam Sari, 2018 : 6) , beliau mengatakan bahwa Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Pemilihan jenis media ini didasarkan pada karakteristik peserta didik yang sangat suka bermain.

Pada pembelajaran di sekolah masih banyak yang menggunakan media buku panduan dan metode ceramah dan media yang kurang efektif sehingga menyebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurang dimengerti oleh siswa berkebutuhan khusus terutama tunagrahita untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik dan cepat untuk di mengerti oleh siswa tunagrahita dalam belajar adalah media berbasis visual yang berupa permainan ular tangga. [6]Menurut A. Husna M (dalam Sari, 2018 : 6), beliau mengatakan bahwa Permainan ular tangga adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan sebuah dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion.

Sedangkan pengertian Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indera

penglihatan sebagai unsur utamanya. [7]Menurut Sari media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

Penelitian mengenai permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh [8] yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Di Kelas III Tunagrahita Slb Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019)”. Penelitian terdahulu mengenai permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh [9](Irna Sari, 2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Kelas IV SD 186 Tapale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone”. Penelitian terdahulu ini telah dilakukan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis visual dengan tepat yang diterapkan pada materi bangun datar mata pelajaran Matematika.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development*. Menurut [10]Sugiyono (dalam Saputro, 2021: 8) Model *Research and Development (RnD)* merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap agar hasil dari produk tersebut bias bermanfaat bagi masyarakat luas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi game interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut [11]Yong, dkk Model

ADDIE merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembangan pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Sedangkan menurut [12]Sezer, dkk (dalam Rayanto dan Suguanti, 2020 : 29) menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan koordinasi sesuai dengan fase yang ada.

Tujuan dari penelitian perkembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan proses mengembangkan media ular tanga berbasis visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal materi bangun datar untuk siswa tunagrahita kelas III SD, untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media ular tanga berbasis visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal materi bangun datar untuk siswa tunagrahita kelas III SD, untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media ular tanga berbasis visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal materi bangun datar untuk siswa tunagrahita kelas III SD, untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan media ular tanga berbasis visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal materi bangun datar untuk siswa tunagrahita kelas III SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN BOTO dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development*. Menurut [13]Sugiyono Model *Research and Development (RnD)* merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap agar hasil dari produk tersebut bias bermanfaat bagi masyarakat luas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi game interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut [14]Yong, dkk Model

ADDIE merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembangan pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Sedangkan menurut [15]Sezer, dkk menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan koordinasi sesuai dengan fase yang ada.

Berikut ini merupakan penjelasan/ pembahasan menurut [16]Sezer, dkk dari tahap pengembangan ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. *Analysis* (Analisis) tahapan analisis merupakan tahap dimana peneliti menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran. Hal yang dilakukan peneliti pada tahap analisis sebagai berikut : Analisis Kebutuhan, Analisis materi pelajaran, Analisis karakter siswa.
2. *Design* (Perancangan) Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang aplikasi game interaktif yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan membuat video pembelajaran, kuis materi bangun datar, kuis penjumlahan materi bangun datar serta pembuatan lembar penilaian.
3. *Development* (Pengembangan) Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembang media permainan ular tangga berbasis visual dilakukan sesuai dengan rancangan.
4. *Implementation*(Implementasi) Tahap keempat adalah implementasi. Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian.
5. *Evaluation* (Evaluasi) Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media permainan ular tangga berbasis visual yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon

atau catatan lapangan pada lembar observasi.

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis visual untuk siswa tunagrahita pada mata pelajaran matematika tentang bangun datar, tema 8 “Praja Muda Karana” Subtema 2 “Aku anak Mandiri” pembelajaran 5, kelas III SDN BOTO, yang terdapat 2 anak Tunagrahita, guru kelas serta 3 validator terpilih yakni ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

a. Lembar validasi

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan untuk pembelajaran. Lembar validasi ini meliputi lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.

1. Lembar validasi ahli bahasa yaitu digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan bahasa yang digunakan di media permainan ular tangga berbasis visual pembelajaran tersebut.
2. Lembar validasi ahli media yaitu digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media permainan ular tangga berbasis visual tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Lembar validasi ahli materi yaitu digunakan untuk mengetahui tingkat kesesuaian materi yang akan dikembangkan dari media permainan ular tangga berbasis visual tersebut.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal di sekolah sebelum penelitian dilakukan.

1. Angket respon siswa diberikan kepada siswa diakhir penelitian setelah produk selesai di uji cobakan.
2. Angket respon guru diberikan kepada guru pada akhir penelitian.
3. Tes hasil belajar diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran untuk menentukan ketuntasan pemahaman siswa setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil studi

pendahuluan, hasil dari validasi ahli, dan tanggapan siswa. Data kuantitatif yaitu informasi yang diperoleh dari angket dan rubrik penilaian validasi ahli, tanggapan siswa, dan uji lapangan yang dirubah dalam bentuk kuantitatif dan dijelaskan secara kualitatif. Data dalam penelitian meliputi data kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan. Data kevalidan diperoleh dari validasi uji ahli, sedangkan data kemenarikan dan keefektifan diperoleh dari praktisi pendidikan. Analisis data kualitatif.

1. Analisis data kualitatif secara umum

a. Wawancara guru dan siswa

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mengenai peserta didik dalam pembelajaran, peran media pembelajaran guna menunjang kesulitan pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik

b. Instrumen angket siswa dan guru

Angket berupa pertanyaan dalam menggali informasi dalam mengumpulkan data seperti kelayakan media pembelajaran ular tangga, ketepatan isi, kemenarikan desain, serta respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga berbasis visual.

c. Kritik dan saran

Kritik dan saran ini sangat diperlukan oleh peneliti/ pengembang agar peneliti bisa melakukan pengembangan media selanjutnya dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif hasil penelitian dapat diperoleh dari pengembangan produk yang dibuat berupa permainan ular tangga berbasis virtual melalui lembar validasi produk, angket respon dan tes hasil belajar siswa. Adapun kategori yang ditetapkan dengan rumus sebagai berikut :

a. Lembar validasi produk

Instrumen ini digunakan untuk untuk memvalidasi produk pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan Petunjuk Pengisian Lembar Validasi untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai untuk setiap butir penilaian.

Berikut adalah cara mengetahui tingkat kevalidan produk menurut Riduwan (2015 : 15) :

Tingkat Validitas

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1	81%- 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	61% - 80%	Valid	Tidak Revisi
3	41% - 60%	Cukup Valid	Sedikit Revisi
4	21% - 40%	Kurang Valid	Banyak Revisi
5	0% - 20%	Tidak Valid	Revisi

b. Analisis Angket Respon Siswa dan Guru

Jawaban responden dapat berupa pernyataan sangat setuju (SS) bernilai 4, Setuju (S) bernilai 3, Kurang Setuju (KS) bernilai 2, Tidak Setuju (TS) bernilai 1. Rumus perhitungan persentase yang digunakan menurut Riduwan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Selanjutnya tingkat validasi dalam penelitian ini dikategorikan berdasarkan skala sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Angket Respon Siswa dan Guru

Angka Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Kurang baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

c. Hasil Tes siswa

Berikut adalah cara untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu

Berikut adalah cara mengetahui hasil tes siswa menurut Riduwan (2015 : 15)

Tingkat Validitas

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan presentase

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	61% - 80%	Valid	Tidak Revisi
3	41% - 60%	Cukup Valid	Sedikit Revisi
4	21% - 40%	Kurang Valid	Banyak Revisi
5	0% - 20%	Tidak Valid	Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Ular Tanga Berbasis *Visual*. Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, angket respon guru & siswa, dan hasil tes siswa.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi yang digunakan dalam media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini dilakukan oleh ahli materi. Uji validasi ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022 secara offline.

Tabel 5 hasil uji validasi ahli materi oleh dosen ahli materi.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian isi media permainan Ular Tangga dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2	Kesesuaian isi media permainan Ular Tangga dengan indikator	5
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	5
4	Kesesuaian isi materi dalam permainan Ular Tangga dengan tujuan pembelajaran	4
5	Kesesuaian soal pertanyaan yang disajikan dalam	5

	permainan Ular Tangga dengan tujuan pembelajaran	
6	Kesesuain gambar dengan materi	4
7	Dapat menarik perhatian siswa	4
8	Dapat digunakan secara individu maupun kelompok	5
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
10	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	5
Jumlah Skor		47
Rata-Rata Presentase		94%
Kriteria Skor		Sangat Valid

Materi dapat dinyatakan bahwa dari beberapa kriteria di atas produk media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini mendapat jumlah skor 47 dengan presentase 94%. Sesuai dengan perhitungan tingkat validitas produk dari Riduwan (2015:15) di bab 3, hasil uji validitas rata-rata presentase 94% dinyatakan sangat valid dengan keterangan tidak revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji validasi Bahasa yang digunakan dalam media Ular Tanga Berbasis *Visual* sederhana ini dilakukan oleh validator yang dijadikan ahli bahasa. Uji validasi ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022 secara offline.

Tabel 6 hasil uji validasi ahli bahasa oleh dosen ahli bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian isi media permainan Ular Tangga dengan Kompetensi Dasar (KD)	3
2	Kesesuaian isi media permainan Ular Tangga dengan indikator	3
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	3
4	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
5	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	4
6	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	3
7	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3

8	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran	4
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
10	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4
Jumlah Skor		35
Rata-Rata Presentase		70%
Kriteria Skor		Valid

Bahasa dapat dinyatakan bahwa dari beberapa kriteria di atas produk media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini mendapat jumlah skor 35 dengan presentase 70%. Sesuai dengan perhitungan tingkat validitas produk dari Riduwan (2015:15) di bab 3, hasil uji validitas rata-rata presentase 70% dinyatakan valid dengan keterangan tidak revisi.

3. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media yang digunakan dalam media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini dilakukan oleh validator yang dijadikan ahli media Uji validasi ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022. Ahli media memberi penilaian sesuai pada instrumen untuk memberikan saran dan masukan terkait desain dan bentuk serta kemenarikan media pembelajaran.

Tabel 7 hasil uji validasi ahli media oleh Dosen media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian isi media permainan Ular Tangga dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2	Kesesuaian isi media permainan Ular Tangga dengan indikator	5
3	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan Ular Tangga	4
5	Memuat materi pengenalan bangun datar	4
6	Bahasa yang digunakan dalam media permainan Ular Tangga jelas dan mudah dipahami	4
7	Kemenarikan desain media permainan Ular Tangga	5
8	Pemilihan kualitas bahan media permainan Ular	5

	Tangga	
9	Ukuran media permainan Ular Tangga sesuai standar	5
10	Warna yang digunakan menarik	5
11	Kejelasan gambar pada tiap petak atau kotak permainan Ular Tangga	5
12	Kemenarikan desain banner ular tangga, kartu materi, dadu, dan kemasan media	5
Jumlah Skor		57
Rata-Rata Presentase		95%
Kriteria Skor		Sangat Valid

Media dapat dinyatakan bahwa dari beberapa kriteria di atas produk media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini mendapat jumlah skor 57 dengan presentase 95%. Sesuai dengan perhitungan tingkat validitas produk dari Riduwan (2015:15) di bab 3, hasil uji validitas rata-rata presentase 95% dinyatakan sangat valid dengan keterangan tidak revisi.

4. Hasil angket respon siswa

Angket ini diberikan kepada siswa Tuna Grahita kelas III yang berjumlah 3 siswa saat uji coba penggunaan media ini dalam pembelajaran. Angket respon ini diberikan di akhir pertemuan penelitian yaitu pada tanggal 14 Juni 2022 di SDN BOTO. Siswa memberi penilaian sesuai pada instrumen untuk memberikan nilai terkait desain dan bentuk serta kemenarikan media pembelajaran.

Tabel 8 hasil angket respon siswa oleh siswa kelas III SDN BOTO

Respon den siswa	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
1	51	74%	Baik
2	51	74%	Baik
3	50	72%	Baik
Rata-rata			57
Rata-rata Presentase			73,3 %
Kriteria skor			Baik

Angket respon siswa dapat dinyatakan bahwa dari 3 angket respon siswa yang disebarkan kepada pengguna media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini yakni kelas III SDN BOTO diperoleh nilai dengan rata-rata 57 dengan presentase 73,3%. Sesuai dengan

kriteria angket respon siswa menurut rumus Riduwan (2015:15) di bab 3, hasil angket respon siswa dengan presentase 73,3% dikatakan baik.

5. Hasil angket respon guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini. Angket ini diberikan kepada salah satu guru sekolah dasar yang ada di SDN BOTO yang berkompeten terhadap penggunaan media, berpengalaman terhadap media pembelajaran serta guru kelas III.

Hasil angket respon guru yang diberikan kepada guru kelas III yaitu Ibu Nourinsia Arthistha, S.Pd.SD diperoleh nilai dengan rata-rata 82 dengan presentase 86,3%. Sesuai dengan kriteria angket respon guru menurut rumus Riduwan (2015:15) di bab 3, hasil angket respon siswa dengan presentase 86,3% dikatakan sangat baik, dimana dapat disimpulkan bahwa guru menyetujui penggunaan media Ular Tanga Berbasis *Visual* ini sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

6. Hasil Tes Siswa

Tes ini diberikan kepada siswa Tuna Grahita kelas III yang berjumlah 3 siswa saat uji coba penggunaan media ini dalam pembelajaran. Hasil tes siswa ini diberikan di akhir pertemuan penelitian yaitu pada tanggal 14 Juni 2022 di SDN BOTO. Siswa mengerjakan tes sesuai pada instrumen untuk memberikan nilai terkait pemahaman tentang pembelajaran materi dimana terdapat kebijakan sekolah yang harus memnuhi KKM yaitu dengan nilai 65.

Tabel 9 hasil tes siswa tuna grahita kelas III SDN BOTO

No	Nama	Nilai	Skor
1	Meliya Indah Lis Puspita S	85	85%
2	Mohammad Farisky Ardiansyah	90	90%
3	Sazkiyatul Maulidi	90	90%
Rata-Rata			88,3
Rata-Rata Presentase			88,3 %

Hasil tes siswa dapat dinyatakan bahwa dari 3 tes siswa yang dikerjakan oleh siswa yang menggunakan media Ular Tanga Berbasis *Visual* yakni kelas III SDN BOTO diperoleh nilai dengan rata-rata 88,3 dengan presentase 83,3%. Sesuai dengan kriteria tes siswa

menurut rumus Riduwan (2015:15) di bab 3, hasil tes siswa dengan rata-rata presentase 83,3% dikatakan baik

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa game edukasimemiliki manfaat dalam meningkatkan kosakata dan motivasi belajar pada anak tunarungu. Game edukasi terbukti dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran anak tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurfadhilah, Septy. (2021). Pendidikan Inklusi Pedoman Bagi Penyelenggara Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Sukabumi, Indonesia : CV JEJAK.
- [2] Mais, Asrorul. (2018). Media Pembelajaran Anak Berkebutuhn Khusus. Jember, Indonesia : CV PUSTAKA ABADI.
- [3] Kustandi, Cecep dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta, Indonesia : KENCANA.
- [4] Sulthon. (2020). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Depok, Indonesia : PT. RajaGrafindo Persada.
- [5] Penggabean, Suvriadi dkk. (2022). Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar. Bandung, Indonesia : CV. Media Sains Indonesia.
- [6] Sapta Hari, Bayu. (2019). Mengenal Bangun Datar. Depok, Indonesia : Penerbit Duta.
- [7] Handayani, Putri. (2021). Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD. Bangka Belitung, Indonesia : Guepedia.
- [8] Hari Rayanto, Yudi dkk. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek. Pasuruan, Indonesia : Lembaga Academic & Research Institute.
- [9] Riduwan. (2008). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung, Indonesia : Alfabeta.
- [10] Pauliyntina, R. 2020. Pengembangan Webside Homework (RIPA STUDY ROOM) Materi Keliling Luas Bangun Datar Kelas IV Di SDN Kingking 1 Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban. Disertasi Tidak Diterbitkan. Tuban; Program Sarjana Unirow.
- [11] Maghfirotin Nisa, N. 2021. Pengembangan Media *Educational Learning Fun* berbasis Android pada Siswa Kelas V SD. Disertasi Tidak Diterbitkan. Tuban; Program Sarjana Unirow.
- [12] Sari, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV Sd 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. (UIN Alauddin Makassar, 2018). Diakses <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/12913>
- [13] Syifa Fitriana, N. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018). Diakses <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5056>
- [14] Musarofah, I. (2019). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Di Kelas III Tunagrahita SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019) . (Universitas Siliwangi, 2019). Diakses <http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/1147>
- [15] Kalsum, U. (2020). Penggunaan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Iii Di Slb Negeri 1 Gowa. (Universitas Negeri Makassar, 2020). Diakses <http://eprints.unm.ac.id/22496/1/SKRIPSI%20UMMY%20KALSUM%201645040008.docxx.pdf>