

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA CERDAS MEMBACA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Novi Aditya Lestari

S1 PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : (novi.18184@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang lancar dalam mengeja kata dan keterbatasan penggunaan media pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran "Ular Tangga Cerdas Membaca" guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan adalah permainan ular tangga yang menyatukan unsur edukasi dan hiburan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor validasi media sebesar 92,7%, validasi materi 92,3%, dan validasi tes 92,5%. Kepraktisan diperoleh melalui hasil angket peserta didik persentase sebesar 98% dan hasil angket respon guru persentase sebesar 100%. Media ini dapat membantu siswa mengenal kata yang diawali suku kata "ma, mi, mu, me, mo" dengan cara yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan minat baca mereka. Implementasi media ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa, sebagaimana diukur melalui peningkatan skor pretest dan posttest. Keefektifan media Ular Tangga Cerdas Membaca didapat dari hasil tes *pretest-posttest* menunjukkan peningkatan sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 pada uji skala besar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media "Ular Tangga Cerdas Membaca" efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas 1 SD, serta mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Ular Tangga Cerdas Membaca, Keterampilan Membaca Permulaan, Membaca Kata

Abstract

This research is motivated by the lack of fluency in spelling words and the limited use of media in learning Indonesian language for beginning reading material. The purpose of this research is to develop learning media 'Smart Reading Snakes and Ladders' to improve the beginning reading skills of grade 1 primary school students using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, this research involves five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The media developed is a snakes and ladders game that combines elements of education and entertainment with the aim of increasing students' engagement in learning to read. The results of the validation test showed that this media is very feasible to use, with a media validation score of 92.7%, material validation score of 92.3% and test validation score of 92.5%. The practicality is achieved by the results of the learner questionnaire percentage of 98% and the results of the teacher response questionnaire percentage of 100%. This media can help students recognise words beginning with the syllables 'ma, mi, mu, me, mo' in a fun way, and increase their motivation and interest in reading. The implementation of this media has a positive impact on the students' reading skills as measured by the increase in pre- and post-test scores. The effectiveness of the Smart Reading Ladder Snake media, derived from the pre-post test results, showed a moderate improvement with an N-gain value of 0.64 in the large-scale test. This study concludes that the Smart Reading Ladder Snake media is effective in improving early reading skills in Grade 1 SD and supports the Merdeka Curriculum which emphasises active and fun learning.

Keywords: Development, Smart Reading Ladder Snake Media, Beginning Reading Skills, Word Reading

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan, setiap orang berhak memiliki peluang untuk mengasah kemampuan hidupnya dan pemikiran kreatif, serta membentuk karakter yang siap berkontribusi dalam masyarakat modern (Dari & Hendratno, 2022). Pendidikan merupakan pembelajaran formal di sekolah yang mencakup pengalaman informal dalam kehidupan sehari-hari. Fokus pendidikan masa kini adalah mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, komunikasi, juga dilengkapi dengan berbagai inovasi seperti peningkatan kompetensi guru, perbaikan kurikulum, dan sarana pembelajaran, serta pengembangan metode belajar.

Andriani (2021) menjelaskan bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, Indonesia telah mengadopsi kurikulum merdeka dengan menitikberatkan pada kemampuan literasi sebagai salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa yang menjadi keahlian mendasar di lingkungan sekolah. Literasi ini mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengar, hal ini menjadi landasan penting untuk keberhasilan peserta didik dalam dunia pendidikan. Membaca permulaan sebagai fondasi penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual serta berbahasa sejak dini (Muliastri, 2020).

Membaca permulaan adalah tahapan awal dalam memahami makna teks atau simbol tertulis dengan cara mengenali kata, memahami susunan kalimat, dan membangun pengertian terhadap informasi yang diberikan (Darayani, 2022). Proses pembelajaran keterampilan ini diterapkan pada kelas 1 dan 2 sekolah dasar dengan fokus pada literasi dasar. Peserta didik diberikan pembelajaran mengenai suara atau fonem dalam bahasa, yang mencakup pengenalan huruf sebagai representasi visual dari suara tersebut. Fonologi memegang peranan krusial dalam proses membaca dasar, di mana peserta didik dibimbing untuk mengenali dan mengubah elemen-elemen bunyi dalam sebuah kata (Suriati, 2023).

Kemampuan membaca awal yang diperoleh siswa menjadi pondasi penting untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tahap pembelajaran selanjutnya. Menguasai keterampilan membaca permulaan mempermudah peserta didik untuk menyerap informasi, memahami gagasan kreatif, berpikir kritis, dan berkontribusi dalam proses pembelajaran yang lebih kompleks. Kemampuan membaca dasar sangat penting untuk mendukung penguasaan bahasa di kelas awal, karena siswa yang dapat membaca sejak dini lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan (Dilamsari & Hendratno (2021:2308).

Namun, hasil studi internasional yang dilaksanakan oleh PISA pada tahun 2023 memberikan sebuah data yang signifikan bahwasannya negara Indonesia menghadapi tantangan pada bidang literasi atau membaca. Hasil menunjukkan skor membaca peserta didik Indonesia yang lebih rendah dengan memperoleh 359 point, hal ini

mengindasikan perlunya strategi yang lebih efektif terutama pembelajaran membaca di kelas awal untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam membaca. Selain itu, hasil tersebut didukung dari penilaian IEA yang menyebutkan kemampuan membaca di Indonesia berada di urutan terakhir dengan skor 51,7 (Wardani, 2020).

Hasil observasi yang ditemukan di SDN Rangkah VI Surabaya menunjukkan hasil masih terdapat peserta didik kelas 1 yang menghadapi kendala dalam menguasai keterampilan membaca terutama membedakan huruf, dan belum lancar dalam membaca. Hal ini sejalan yang disampaikan Maghfiroh & Hendratno (2024) mengatakan hasil keterampilan membaca di Indonesia sangat kurang. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam pemanfaatan media penunjang proses belajar mengajar yang kurang menarik sehingga minat baca peserta didik masih kurang, dan pembelajaran menjadi konvensional. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik hanya mengandalkan metode pembelajaran tradisional dengan menggunakan buku paket sebagai media utama dalam proses pengajaran membaca permulaan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan. Dengan mempersiapkan alat dan sumber daya yang sesuai, guru dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan relevan tidak hanya mempermudah pemahaman siswa tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, pemilihan media yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam penyediaan media pembelajaran harus terus dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Hendratno et.al., 2023).

Pengajaran membaca di kelas 1 SD menekankan pengenalan huruf dan cara mengucapkannya dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang konkret dan kreatif. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pendidikan, khususnya dalam membangun keterampilan membaca dasar siswa. Penggunaan alat bantu seperti gambar, kartu huruf, dan teknologi tidak hanya membuat penyampaian materi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa (Wulandari et.al.,2023). Media yang kreatif dan inovatif mampu memicu motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan aktif bagi peserta didik. Beragamnya jenis media yang diterapkan dalam proses pembelajaran memiliki

peranan krusial dalam menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan mendalam, yang pada gilirannya memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa dalam setiap aktivitas belajar.

Seiring perkembangan, muncul berbagai inovasi media pembelajaran seperti media permainan edukatif yang memberikan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, akibatnya dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi pembelajaran yang lebih mudah, peningkatan minat dan motivasi peserta didik yang turut serta dalam rangkaian pembelajaran (Julpa, 2023). Salah satu pendekatan kreatif dalam mengajarkan membaca untuk pemula adalah dengan memanfaatkan permainan berbasis ular tangga. Selain itu, permainan ular tangga digunakan untuk membuat pembelajaran membaca lebih menarik dan tidak membosankan. Media ini mengintegrasikan aspek edukasi dan hiburan, memungkinkan siswa untuk belajar membaca dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Permainan ular tangga menurut Agustinn dkk (2023:28) adalah permainan untuk dua orang atau lebih, di mana pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang diambil. Permainan ini menggabungkan hiburan dengan pembelajaran, menjadikannya alat yang efektif untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Sebagai tambahan, Novitasari & Kristin (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran, bukan hanya menjadi pendengar atau penerima informasi pasif.

Permainan ular tangga ini diadaptasi untuk berbagai materi pembelajaran dan tingkat kesulitan yang beragam. Permainan ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru, sehingga materi dan tingkat kesulitan dapat diatur sesuai kemampuan siswa. Penyesuaian tersebut membantu mengukur pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi melalui pertanyaan atau tantangan dalam permainan.

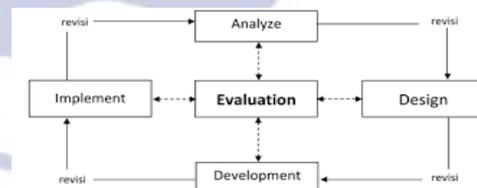
Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran. Nur Oktavia Anggraeni dkk. tahun 2023 mengembangkan media ular tangga digital yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia, sementara Faradhiyah Safithri, tahun 2021 membuktikan media ini efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca nonfiksi siswa. Berdasarkan temuan ini, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran "Ular Tangga Cerdas Membaca" untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD, dengan pendekatan belajar sambil bermain yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis berupa permainan "Ular Tangga Cerdas Membaca" untuk keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik kelas 1 SD, khususnya dalam mengenali kata yang diawali dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo." Dengan menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, media ini dapat meningkatkan keterlibatan atau partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui aktivitas ini, media juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang penting dalam memecahkan masalah dan menganalisis informasi secara objektif (Novitasari dkk, 2021).

Keunikan media Ular Tangga Cerdas Membaca terletak pada kombinasi gambar dan teks berwarna cerah yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, serta tantangan membaca dalam materi Bab 5 yang bertemakan sikap baik terhadap teman. Berbeda dengan media ular tangga konvensional, gambar ular dan tangga berada di kartu utacaca, yang memungkinkan peserta didik bersaing untuk menyelesaikan permainan sambil membaca dengan tepat dan lancar.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga Cerdas Membaca guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Metode yang digunakan adalah "Research and Development (R&D)" dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan yang dapat dijelaskan melalui ilustrasi berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap analyze meliputi identifikasi kebutuhan siswa dan analisis kurikulum, sedangkan tahap design mencakup perancangan materi, media, dan instrumen penelitian seperti lembar validasi dan angket. Pada tahap development, media divalidasi oleh ahli materi dan media, diikuti dengan revisi. Tahap implementation melibatkan uji coba pada dua kelompok siswa: skala kecil (10 siswa) dan besar (29 siswa), dengan mengukur hasil pretest-posttest dan tanggapan melalui angket. Tahap evaluation menilai efektivitas media melalui data validasi, angket, dan hasil pretest-posttest.

Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen "One-Group Pretest-Posttest Design" dengan data kualitatif dari umpan balik ahli dan data kuantitatif dari validasi, nilai pretest-posttest, serta angket siswa dan guru. Data dianalisis menggunakan skala Likert untuk validasi media dan skala Gutman untuk kepraktisan. Efektivitas media diukur melalui

uji n-Gain, yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap analisis dimulai dengan mempelajari kurikulum, materi, dan karakteristik siswa kelas 1 SD. Proses ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pembelajaran yang ada, serta merancang tujuan pembelajaran yang dapat membantu siswa mengenal dan memahami kosakata baru yang terdiri dari suku kata “ma, mi, mu, me, mo”. Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu tantangan bergambar yang mendukung pemahaman materi. Media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu mereka mengatasi kesulitan membaca permulaan. Berikut adalah desain media Ular Tangga Cerdas Membaca:

Tabel 1. Desain Media Ular Tangga Cerdas Membaca

| Gambar Rancangan | Penjabaran |
|---|---|
|  | <p>Media ini dibuat dengan bahan spanduk yang berukuran 2x2m</p> |
|  | <p>Desain tata cara permainan menampilkan panduan langkah-langkah dalam menggunakan media Ular Tangga Cerdas Membaca.</p> |

| | |
|--|---|
|  | <p>Bagian depan kartu Utacaca menampilkan nama media secara jelas. Total kartu Utacaca adalah 75, dengan setiap kotak permainan memuat 3 kartu Utacaca. Desain ilustrasi pada kartu tantangan Utacaca terdiri dari dua sisi, yaitu bagian depan dan belakang.</p> |
|  | <p>Tampilan bagian belakang pada kartu utacaca pojok kanan atas yaitu nomor kartu, dan pojok kiri adalah logo unesa. Bagian belakang yang terletak di tengah yaitu suku kata, gambar, ejaan huruf hingga menjadi kata. Bagian bawah yaitu jenis kata yang sesuai gambar atau kata pada media Ular Tangga Cerdas Membaca. Pada tampilan bagian belakang kartu utacaca ini peserta didik dapat membaca suku kata menjadi kata atau menebak suku kata melalui gambar kemudian dirangkai dan dibaca menjadi sebuah kata</p> |
| <p>Kartu untuk turun</p>  <p>Kartu untuk naik</p>  <p>Kartu untuk naik kemudian turun</p>  | <p>Selain itu, bagian belakang kartu utacaca juga terdapat kartu penunjuk untuk naik dan turun kotak yang dilambangkan dengan gambar dan angka</p> |

| | |
|---|--|
|  | Terdapat dadu yang terbuat dari kain flannel ukuran 15cm x 15cm untuk menentukan jumlah langkah kaki dalam satu kali permainan |
|---|--|

Setelah desain media selesai, dilakukan validasi oleh pakar media dan materi untuk memastikan kualitas produk. Validasi media dilakukan oleh Dr. Nurul Istiq'faroh, M.Pd pada 10 Juni 2024, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data Uji Validasi Media

| No | Indikator | Skor Penilaian |
|----------------------------|---|----------------|
| A. Tampilan Media | | |
| 1. | Permainan Ular Tangga Cerdas Membaca menggunakan bahan yang aman untuk digunakan. | 5 |
| 2. | Warna yang dipilih untuk media Ular Tangga Cerdas Membaca sangat sesuai dan memikat. | 5 |
| 3. | Ukuran huruf, dan gambar pada media Ular Tangga Cerdas Membaca sudah jelas dan sesuai | 4 |
| 4. | Ketepatan peletakan gambar dan tulisan | 4 |
| 5. | Kesesuaian pemilihan font huruf pada media Ular Tangga Cerdas Membaca | 5 |
| 6. | Kesesuaian dan keharmonisan antara ilustrasi gambar dan materi | 5 |
| B. Tampilan Materi | | |
| 7. | Materi membaca kata-kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo" pada media Ular Tangga Cerdas Membaca disajikan dengan cara yang mudah dipahami. | 5 |
| 8. | Rancangan materi membaca kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo" menggunakan media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. | 4 |
| C. Penggunaan Media | | |
| 9. | Media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri ataupun dengan bantuan dari guru, | 5 |

| | | |
|-----------------|--|-----|
| | sehingga memudahkan dalam penerapannya. | |
| 10. | Penyampaian petunjuk dan tata cara pemakaian media Ular Tangga Cerdas Membaca perlu dijelaskan dengan rinci. | 4 |
| 11. | Media ini dapat diterapkan di berbagai tempat dan waktu yang fleksibel. | 5 |
| Jumlah Nilai | | 51 |
| Rata-Rata Nilai | | 4,6 |

Tabel 2 menunjukkan hasil uji validasi media yang mencakup skor 51 dari total 55 item. Perhitungan validasi dilakukan dengan rumus: :

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{51}{55} \times 100 \%$$

$$P = 92,7\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memiliki skor validasi sebesar 92,7%, yang berarti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Tabel 3 menyajikan saran dan komentar dari validator terkait media ini yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitasnya.

Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Media

| Saran | Desain Awal | Revisi |
|--|---|---|
| Logo UNESA ditambahkan di samping tulisan UTACACA dengan ukuran proporsional, serta kata "mulai" di awal permainan. |  <p>Tidak ada logo UNESA</p> |  <p>Ada logo UNESA</p> |
| Logo UNESA harus disertakan pada kartu utacaca. |  <p>Tidak ada logo UNESA</p> |  <p>Ada logo UNESA</p> |
| Kartu petunjuk permainan disertai dengan penjelasan mengenai aturan yang berlaku jika pemain memperoleh kartu utacaca yang |  |  |

| | | |
|-----------------------------------|--|---|
| menunjukkan arah naik atau turun. | Petunjuk permainan tidak menjelaskan pergerakan kartu utacaca, apakah naik atau turun. | Petunjuk kartu menjelaskan perubahan posisi kartu utacaca, apakah naik atau turun, sesuai aturan permainan. |
|-----------------------------------|--|---|

Setelah uji validasi media, langkah selanjutnya adalah validasi materi yang dilakukan pada 10 Juni 2024 oleh Ibu Dra. Nurul Istiq'faroh, M.Pd, dengan menguji 13 aspek penilaian, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi

| No | Indikator | Skor Penilaian |
|----------------------------------|--|----------------|
| A. Aspek Isi Materi | | |
| 1. | Materi sesuai dengan kurikulum merdeka (kurmer) | 5 |
| 2. | Materi harus disesuaikan dengan kompetensi awal, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran. | 5 |
| 3. | Kesesuaian materi dengan media memastikan pemahaman yang jelas dan efektif. | 5 |
| 4. | Materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik | 4 |
| B. Aspek Penyajian Materi | | |
| 5. | Urutan materi tersusun dengan baik. | 4 |
| 6. | Materi sesuai dengan kemampuan peserta didik. | 5 |
| 7. | Materi disampaikan secara menarik | 4 |
| 8. | Struktur kata dalam media Ular Tangga tepat. | 5 |
| 9. | Gambar dalam materi relevan. | 5 |
| 10. | Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif. | 5 |
| C. Penggunaan Media | | |
| 11. | Media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat membantu peserta didik mengenal kata-kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo". | 4 |
| 12. | Media ini juga dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam belajar membaca. | 5 |
| 13. | media ini mendorong rasa ingin tahu siswa. | 4 |
| Jumlah Nilai | | 60 |
| Rata-Rata Nilai | | 4,6 |

Tabel 4 menunjukkan hasil validasi materi, dengan skor 60 dari total 65 item. Perhitungan validasi materi adalah:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{65} \times 100 \%$$

$$P = 92,3\%$$

Dengan hasil tersebut, media ini layak digunakan untuk mengajarkan keterampilan membaca kata yang diawali dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo". Tabel 5 menunjukkan saran dan komentar dari validator ahli materi yang berguna untuk perbaikan media.

Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Materi

| Desain Awal | Desain Setelah Revisi |
|---|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Perlu perbaikan pada penulisan huruf "a".. | Perbaikan penulisan huruf "a" dan penambahan video yang menunjukkan pelafalan setiap huruf menjadi suku kata dan kata. |

Validasi soal tes (pretest dan posttest) dilakukan oleh Dr. Hendratno, M.Hum, dengan 8 aspek penilaian. Hasil validasi untuk materi membaca permulaan dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo" adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Tes

| No | Indikator | Skor Penilaian |
|---------------------------------|---|----------------|
| A. Tampilan Isi Soal Tes | | |
| 1. | Tes harus mengukur materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka (KurMer), | 5 |
| 2. | Materi harus sesuai dengan kompetensi awal, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran | 5 |
| 3. | Materi jelas dan tepat ketika digunakan dengan media pembelajaran | 5 |

| B. Aspek Penyajian Materi | | |
|---------------------------|---|-----|
| 4. | Materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. | 4 |
| 5. | Struktur dan ejaan sudah sesuai dengan kaidah yang benar. | 5 |
| 6. | Ketepatan dan kejelasan penyusunan dalam menuliskan kata | 4 |
| 7. | Menggunakan bahasa dan kosakata yang sederhana, dan komunikatif | 5 |
| 8. | Soal tes menggunakan gambar dan ukuran huruf yang tepat serta mudah dipahami. | 5 |
| Jumlah Nilai | | 37 |
| Rata-Rata Nilai | | 4,6 |

Tabel 6 menunjukkan hasil validasi tes dengan skor 37 dari total 40 item. Perhitungan persentase validasi tes adalah:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Skor ini menunjukkan bahwa tes untuk mengukur keterampilan membaca permulaan sangat layak digunakan. Tabel 7 menyajikan hasil revisi dari validator ahli tes yang memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas soal tes.

Tabel 7. Hasil Revisi Validasi Tes

| Soal Tes Awal | Soal Tes Setelah Revisi |
|---|---|
| | |
| Teks soal dibuat dengan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh peserta didik, khususnya yang dimulai dengan suku kata "mi". | Perbaikan soal kata sederhana dan peserta didik lebih mudah memahami khususnya kata yang dimulai dengan suku kata "mi". |

Tahap implementasi melibatkan uji coba media pembelajaran pada dua skala: kecil (10 peserta didik kelas 1C, 11 Juni 2024) dan besar (27 peserta didik kelas 1D, 13 Juni 2024). Peneliti menyiapkan modul ajar, media, serta pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan membaca. Pembelajaran dimulai dengan salam, doa, absensi, tujuan, pretest, materi, dan demonstrasi media. Selama aktivitas pembelajaran, guru memberikan lembar *pretest-posttest*

kepada peserta didik, dan maju secara bergantian untuk melakukan tes lisan membaca. Peserta didik menyelesaikan tantangan membaca, mengerjakan LKPD, dan posttest. Di akhir, dilakukan doa, pemberian reward, dan pengisian angket untuk menilai kepraktisan media. Berikut hasil uji coba skala kecil pada kelas 1C:

Tabel 7. Data Hasil Tes Skala Kecil

| No | Nama Peserta Didik | Nilai | | Nilai N-Gain (Per-Anak) | Kriteria |
|-----------------|--------------------|---------------|----------------|-------------------------|----------|
| | | Nilai Pretest | Nilai Posttest | | |
| 1. | CA | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 2. | AN | 66 | 83 | 0,50 | Sedang |
| 3. | RY | 58 | 75 | 0,40 | Sedang |
| 4. | ADA | 91 | 100 | 1 | Tinggi |
| 5. | AZA | 66 | 91 | 0,73 | Tinggi |
| 6. | BU | 83 | 100 | 1 | Tinggi |
| 7. | KN | 66 | 83 | 0,50 | Sedang |
| 8. | AA | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 9. | NA | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 10. | RA | 50 | 75 | 0,50 | Sedang |
| Total Skor | | 705 | 880 | - | |
| Nilai rata-rata | | 70,5 | 88,0 | 0,65 | Sedang |

Pada pengujian skala kecil, hasil pretest menunjukkan nilai tertinggi 91 dengan total 705 dan rata-rata 70,5. Posttest mencatat nilai 100 dengan total 880 dan rata-rata 88,0. Perhitungan N-Gain untuk pretest-posttest adalah sebagai berikut:

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

$$g = \frac{880 - 705}{1000 - 705}$$

$$g = \frac{175}{295}$$

$$g = 0,59$$

Hasil ini menunjukkan bahwa N-Gain sebesar 0,59 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca. Hasil uji coba skala besar pada kelas 1D ada pada tabel 8.

Tabel 8. Data Hasil Tes Skala Kecil

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai | | Nilai N-Gain (Per-Anak) | Kriteria |
|-----|--------------------|---------------|----------------|-------------------------|----------|
| | | Nilai Pretest | Nilai Posttest | | |
| 1. | AH | 66 | 91 | 0,73 | Tinggi |
| 2. | AM | 66 | 83 | 0,50 | Sedang |
| 3. | AHF | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 4. | AHN | 66 | 100 | 1 | Tinggi |
| 5. | AA | 66 | 91 | 0,73 | Tinggi |
| 6. | HR | 91 | 100 | 1 | Tinggi |
| 7. | AHA | 50 | 75 | 0,50 | Sedang |
| 8. | AAZ | 66 | 83 | 0,50 | Sedang |

| | | | | | |
|-----------------|-----|-------|-------|------|--------|
| 9. | BL | 75 | 100 | 1 | Tinggi |
| 10. | CA | 50 | 83 | 0,66 | Sedang |
| 11. | EA | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 12. | IA | 83 | 100 | 1 | Tinggi |
| 13. | IHM | 50 | 75 | 0,50 | Sedang |
| 14. | MRH | 66 | 83 | 0,50 | Sedang |
| 15. | MWA | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 16. | MO | 66 | 91 | 0,73 | Tinggi |
| 17. | AZM | 58 | 75 | 0,40 | Sedang |
| 18. | IM | 83 | 100 | 1 | Tinggi |
| 19. | NH | 83 | 91 | 0,47 | Sedang |
| 20. | NA | 75 | 83 | 0,32 | Sedang |
| 21. | PI | 66 | 91 | 0,73 | Tinggi |
| 22. | RYA | 75 | 91 | 0,64 | Sedang |
| 23. | RIA | 58 | 75 | 0,40 | Sedang |
| 24. | RH | 75 | 83 | 0,32 | Sedang |
| 25. | SZ | 66 | 91 | 0,73 | Tinggi |
| 26. | VN | 91 | 100 | 1 | Tinggi |
| 27. | ZA | 83 | 100 | 1 | Tinggi |
| Total Skor | | 1899 | 2408 | - | |
| Nilai rata-rata | | 70,33 | 89,19 | 0,68 | Sedang |

Tabel 8 menunjukkan hasil uji coba skala besar dengan rata-rata kenaikan 18 poin, dan N-Gain yang dihitung sebagai berikut:

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

$$g = \frac{2408 - 1899}{2700 - 1899}$$

$$g = \frac{509}{801}$$

$$g = 0,635$$

$$g = 0,64$$

Media Ular Tangga Cerdas Membaca efektif dengan N-Gain 0,64 untuk pembelajaran membaca kata berawalan "ma, mi, mu, me, mo" di kelas 1 SD, berdasarkan hasil angket siswa dan guru mengenai kepraktisan media tersebut.

Tabel 9. Hasil Angket Peserta Didik

| No. | Indikator | Jawaban | | Total Skor |
|------------------|--|---------|----|------------|
| | | Tidak | Ya | |
| A. Materi | | | | |
| 1. | Apakah materi yang ditampilkan dalam media ini mudah saya pahami ? | 0 | 37 | 37 |
| 2. | Apakah materi pada media Ular Tangga Cerdas Membaca memudahkan saya untuk membaca dan melafalkan kosakata yang diawali dengan suku kata "ma,mi,mu,me,mo" dalam kehidupan sehari-hari ? | 0 | 37 | 37 |
| 3. | Apakah dalam media ular tangga cerdas terdapat materi mengenai suku kata "ma,mi,mu,me,mo" | 0 | 37 | 37 |

| | | | | |
|--|---|---|----|-----|
| | yang saya temui dalam aktivitas sehari-hari? | | | |
| 4. | Apakah materi yang ada pada media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat memperkaya kosakata saya, terutama yang berkaitan dengan suku kata "ma,mi,mu,me,mo"? | 1 | 36 | 36 |
| B. Kemenarikan dan Kebermanfaatan | | | | |
| 5. | Apakah gambar dan warna media Ular Tangga Cerdas Membaca menarik ? | 3 | 34 | 34 |
| 6. | Apakah tantangan pada media ini sangat mudah dan menyenangkan ? | 0 | 37 | 37 |
| 7. | Apakah media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat membuat saya lebih fokus, semangat belajar membaca ? | 0 | 37 | 37 |
| 8. | Apakah penggunaan media Ular Tangga Cerdas Membaca menjadikan belajar membaca tidak membosankan | 0 | 37 | 37 |
| C. Penggunaan dan Bahasa | | | | |
| 9. | Apakah petunjuk penggunaan media ular tangga cerdas membaca sangat mudah, jelas, dan mudah dipahami ? | 0 | 37 | 37 |
| 10. | Apakah materi selanjutnya menggunakan media ular tangga ? | 0 | 35 | 35 |
| Total Skor | | | | 364 |

Tabel 9 menunjukkan skor 364 dari 370, dengan persentase kepraktisan sebesar:

$$P = \frac{\text{skor jawaban responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{364}{370} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai media ini, yang meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka dalam belajar. Tabel 10 menunjukkan hasil angket respon guru, yang menunjukkan skor 100%, menandakan bahwa media ini juga sangat praktis digunakan oleh guru.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru

| No | Aspek | Respon Guru | |
|------------------|--|-------------|-----|
| | | SM | SHM |
| A. Materi | | | |
| 1. | Kejelasan materi pada media Ular Tangga Cerdas Membaca | 1 | 1 |

| | | | |
|---|---|----|----|
| 2. | Penjabaran materi dan kesesuaian konsep materi dalam media Ular Tangga Cerdas Membaca mencapai kompetensi awal (KA), indicator pencapaian pembelajaran (CP), dan tujuan pembelajaran (TP) | 1 | 1 |
| 3. | Penjelasan materi membaca kata yang diawali dengan suku kata "ma,mi,mu,me,mo" pada media Ular Tangga Cerdas Membaca sangat mudah dipahami dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik | 1 | 1 |
| 4. | Kesesuaian antara tantangan di media pembelajaran dengan materi pembelajaran membaca permulaan | 1 | 1 |
| B. Kemerarikan dan Kebermanfaatn | | | |
| 5. | Tampilan media Ular Tangga Cerdas Membaca menarik | 1 | 1 |
| 6. | Media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam keterampilan membaca permulaan | 1 | 1 |
| 7. | Media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat membuat peserta didik lebih bersemangat belajar dan menambah kosakata membaca khususnya yang diawali dengan suku kata "ma,mi,mu,me,mo" | 1 | 1 |
| 8. | Penggunaan media Ular Tangga Cerdas Membaca menjadikan belajar lebih semangat | 1 | 1 |
| C. Penggunaan dan Bahasa | | | |
| 9. | Media Ular Tangga Cerdas Membaca dapat digunakan belajar mandiri atau bimbingan guru | 1 | 1 |
| 10. | Pemilihan kata pada media Ular Tangga Cerdas Membaca sudah sesuai | 1 | 1 |
| 11. | Bahasa yang disajikan pada media Ular Tangga Cerdas Membaca jelas, sederhana, dan mudah dibaca | 1 | 1 |
| 12. | Informasi dan petunjuk penggunaan media Ular Tangga Cerdas Membaca yang disajikan sudah jelas dan terstruktur | 1 | 1 |
| Jumlah Nilai | | 12 | 12 |
| Total Nilai | | 24 | |

Persentase nilai keseluruhan lembar angket respons guru dihitung dengan rumus::

$$P = \frac{\text{skor jawaban responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{24} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase skor angket respons guru yang mencapai 100%, dapat disimpulkan bahwa media

Ular Tangga Cerdas Membaca yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa kelas 1 SD, khususnya dalam materi membaca kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo". Media ini mendapatkan respons positif dari guru karena menarik, meningkatkan semangat belajar siswa, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE menilai keberhasilan media melalui uji coba, respons validator, dan hasil belajar siswa. Selama pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media ini, berlomba menyelesaikan tantangan, dan ada yang berharap agar media ini digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya. Evaluasi hasil belajar juga menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan media, meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam pelafalan dan kelancaran membaca kata yang dimulai dengan suku kata tersebut. Hasil evaluasi ini digunakan untuk melakukan revisi pada media dan materi pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Cerdas Membaca yang berfokus pada keterampilan membaca permulaan, khususnya untuk kata-kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo" pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Media ini menggunakan kartu utacaca yang berisi gambar dan suku kata atau kata sederhana sebagai tantangan membaca, yang dirancang untuk membantu siswa belajar membaca melalui gambar yang ada. Wati (2021) menyebutkan bahwa media ular tangga dapat memudahkan belajar melalui gambar dalam permainan, yang mendukung penerapan metode ini dalam penelitian ini. Kartu utacaca tersebut juga berfungsi untuk menilai perkembangan keterampilan membaca peserta didik, terutama dalam membaca kata yang dimulai dengan suku kata yang telah ditentukan, sebagaimana dijelaskan oleh (Malinda & Hendratno, 2024).

Uji coba media ini dilakukan di SDN Rangkah VI Surabaya dengan menggunakan model ADDIE, yang menunjukkan bahwa media ini dinilai valid dalam tiga aspek utama: kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Supriadi and Hignasari (2019) menekankan pentingnya peran guru dalam meningkatkan hasil belajar, salah satunya melalui pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media berbasis permainan, seperti Ular Tangga Cerdas Membaca, terbukti mampu menarik minat siswa dalam belajar membaca, terutama dalam mengenal kata.

Penelitian ini dianalisis dalam tiga tahap utama: pertama, analisis kurikulum untuk memastikan media sesuai dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di SDN Rangkah VI. Kedua, analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam memahami materi baca prakata yang dimulai dengan awalan "ma, mi, mu, me, mo". Maharani (2023:61) menyatakan bahwa peserta didik kelas rendah membutuhkan

media konkret, yang mendukung temuan bahwa keterbatasan media dan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa mudah bosan. Ketiga, analisis materi yang memastikan bahwa isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca dasar, yang mengajarkan kata-kata dengan suku kata tertentu.

Desain media Ular Tangga Cerdas Membaca dirancang dengan tampilan menarik, mencakup elemen seperti teks, warna, gambar, dan latar belakang yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran di kelas 1 SD. Menurut (Kasanah et al. 2022) media ini telah divalidasi oleh dosen ahli materi dan media untuk memastikan kesesuaian dengan standar yang ada. Validasi media dilakukan dengan mempertimbangkan tampilan, isi, dan penggunaan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang suka belajar melalui permainan dan dapat berpikir kritis (Azzahra 2023) dan (Prayitno dkk., 2017).

Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor rata-rata 85,5%, dengan rekomendasi perbaikan pada aspek visual dan efektivitas penggunaan. Setelah perbaikan, skor validasi meningkat menjadi 92,7%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh nilai 92,3%. (Gustianto et.al., 2021). Kevalidan menyebutkan bahwa media ini sangat valid dengan rentang nilai validasi 81%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria validasi yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Keefektifan media ini dinilai melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan keterampilan membaca. Penilaian *pretest posttest* memuat 3 kriteria penilaian meliputi kelancaran, pelafalan, dan kejelasan suara saat membaca permulaan khususnya membaca kata yang diawali dengan suku kata ma,mi,mu,me,mo. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,59 untuk uji skala kecil dan 0,64 untuk skala besar, yang menunjukkan bahwa media ini kategori peningkatan sedang sehingga media ini efektif untuk mengajarkan keterampilan membaca permulaan, khususnya untuk kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo" (Navila 2023).

Penelitian ini juga menganalisis proses pembelajaran belajar sambil bermain menjadikan peserta didik lebih tertarik dan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media ini, dibandingkan dengan metode yang lebih monoton. Julkifli (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Selama tes kemampuan membaca melalui lembar *pretest-posttest* dan implementasi media Ular Tangga Cerdas Membaca berbantuan kartu *utacaca* menjadikan peserta didik mudah dalam merangkai dan melafalkan kata yang diawali suku kata "ma,mi,mu,me,mo" dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan pendapat Puspita (2023) menyatakan bahwa media permainan ular tangga dapat memfasilitasi peserta didik dalam membaca kata dengan cara yang

menyenangkan dan efektif, sehingga peserta didik dapat membaca kata dengan tepat tanpa rasa takut akan kesalahan dan lebih percaya diri dalam membaca.

Selain itu, media ini memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan, serta gambar dan kata yang familiar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan berkat permainan interaktif. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, seperti waktu yang lebih lama karena permainan dilakukan secara bergantian, potensi kehilangan fokus saat bermain, dan risiko kerusakan jika tidak dirawat dengan benar.

Praktisnya media ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 100% guru dan 98% siswa merasa media ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan variasi serta inovasi dalam cara mengajar (Riduwan dalam (Sagasya and Rukmi 2023).

Evaluasi setelah uji coba pada kelas kecil dan besar menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam kemampuan membaca dasar siswa. Berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media, dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga Cerdas Membaca sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar pada siswa kelas 1, terutama untuk kata-kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo".

PENUTUP

Kesimpulan

Media pembelajaran "Ular Tangga Cerdas Membaca" yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca dasar pada siswa kelas 1 SD, khususnya untuk kata-kata yang dimulai dengan suku kata "ma, mi, mu, me, mo," terbukti sangat efektif, valid, dan praktis. Melalui analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan materi, media ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengenal dan memahami kosakata baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan tes menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, dengan persentase validasi yang sangat tinggi (92,7% untuk media dan 92,3% untuk materi). Uji coba pada skala kecil dan besar menunjukkan peningkatan keterampilan membaca dengan nilai N-Gain yang berada dalam kategori sedang hingga tinggi (0,59 dan 0,64), serta respon positif dari siswa dan guru, yang merasa media ini meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Meskipun media ini memiliki beberapa kekurangan seperti waktu permainan yang lebih lama, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa "Ular Tangga Cerdas Membaca" sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran membaca dasar dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 1 SD.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pendidik menyesuaikan penggunaan media Ular Tangga Cerdas dengan karakteristik peserta didik berdasarkan tes kemampuan awal untuk mencapai tujuan pembelajaran

secara optimal. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, media ini perlu dikembangkan lebih kreatif dan inovatif, khususnya pada desain dan variasi cara permainan untuk menarik minat peserta didik. Untuk kenyamanan bermain, ukuran petak pada media ular tangga dapat diperbesar, serta jumlah petaknya dapat ditambah agar peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk bermain dan belajar. Terakhir, media ini juga dapat dikembangkan dengan materi membaca Bahasa Indonesia menggunakan metode pengajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S. (2021). *Budaya Literasi Membaca Dan Keterampilan Menulis Paragraf Siswa Sekolah Dasar*. Pati: Maghza Pustaka.
- Anggraeni, N.O., Abidin, Y., Wahyuningsih, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8(1):22. doi: 10.26737/jpipi.v8i1.3976.
- Azzahra, A.T., Indriani, F., Riastuti. (2023). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila Bernalar Kritis Dalam Pembelajaran Di SD Muhammadiyah*. *Prosiding Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* 553–59.
- Darayani, D. (2022). *Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar (Bcb) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Min 11 Aceh Tengah*. *Bachelor of Education Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education UIN Ar-Raniry*.
- Dari, A.U., Hendratno, H., Suhanadji, S. (2022). *Pengembangan Buku Ajar IPS Bermuatan Karakter Budaya Suroboyo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu* 6(4):6453–62. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.2987.
- Dilamsari, D. P., Hendratno, H. (2021). *Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar Pada Era Pembelajaran Daring Di Wilayah Kecamatan Driyorejo*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(5).
- Agustin D., Sriwijayanti, R.P., Qomariyah, R.S. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023*. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 35(1):26–38. doi: 10.21009/parameter.351.03.
- Gustianto, Y., Dudung, A., Avianti, R.A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Pada Mata Kuliah Kelistrikan Otomotif*. *Risenologi* 6(2):61–70. doi: 10.47028/j.risenologi.2021.62.223.
- Hendratno, H., Subrata, H., Zuhdi, U., Salsabila, S., Novi, L., Istiq'faroh, N. (2023). *Pelatihan Praktik Baik Membaca Puisi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD*. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5(3):1135–47.
- Julkifli. (2020). *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa Serta Membuatnya Menjadi Aktif Dan Kreatif Di Dalam Kelas*. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9(2):63–73.
- Julpa, H. (2023). *Pemanfaatan Game Edukasi Sejarah Untuk Meningkatkan Ketertarikan Dalam Pembelajaran Sejarah*. 1–7.
- Kasanah, U., Zaini, M., dkk. (2022). *Development of Smart Snake and Ladder Media in Mastery of English Vocabulary Grade III at SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek*. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 1(4):216–26. doi: 10.54012/jcell.v1i4.45.
- Maghfiroh, R., Hendratno, H. (2024). "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD* 12(7):1190–99.
- Maharani, N.P.L, Ganing, N.N., Kristiantari, M.G.R. (2023). *Media Big Book: Solusi Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *MIMBAR PGSD Undiksha* 11(1):56–63. doi: 10.23887/jjpgsd.v11i1.58055.
- Malinda, E.Q., Hendratno, H. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *JPGSD* 12(9):1737 – 1748.
- Muliastri, K.E. (2020). *New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21*. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4(1):115–25.
- Navila, A.F. (2023). *Development Of Interactive E-Module Based On Website With*. *Jurnal Pedagogi Matematika* 9(2):113–31.
- Novitasari, A., Kristin, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu* 5(2):789–99.
- Prayitno, L.L., dkk. (2017). *Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Di Kecamatan Bulak*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 1(2):67–74.
- Safithri, F., Rukmi, A.S. (2021). *Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar*. 9:3345–57.
- Sagasya, D.P., Rukmi, A.S. (2023). *Pengembangan Media Catatan Harian Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Pendek Siswa Kelas II SD*. *Jurnal PGSD* 11(7):1459–69.
- Supriadi, M., Hignasari, L.V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk*

- Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer) 3(1):578–81. doi: 10.30865/komik.v3i1.1662.*
- Suriati. (2023). *Analisis Kesadaran Fonologis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Kemampuan Membaca Permulaan. Judikdas Borneo 5(1):10–26*
- Wardani, I. (2020). *Hubungan Antara Metode Suku Kata Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Terhadap Siswa Kelas 1 SD. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs):ConferenceSeries(Vol.3,No. 3, Pp. 1583-1589). 3(3):2013–15.*
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2(1):68–73. doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.*
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A, Karina., C., Tsani, S.N., Zakiah, U. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.10*



