



Pengembangan Media Ular Tangga *Funlit* untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Linda Azaria¹, Maryam Isnaini Damayanti², Wahyu Sukartiningsih³, Nurul Istiq'faroh⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*linda.22032 @mahasiswa@unesa.ac.id

Submitted: 16-04-2026

Accepted: 15-09-2026

Published: 30-09-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Ular Tangga *Funlit* (*Fun Literacy*) yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas I SDN Johowinong 1. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ular Tangga *Funlit* memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut : 1) kevalidan media memperoleh persentase dari ahli materi sebesar 76,67% (valid) dan ahli media mencapai 90% (sangat valid); 2) kepraktisan media ditunjukkan melalui perolehan skor respons guru sebesar 93,42% dan respons siswa sebesar 90,96% dengan kategori sangat praktis; 3) keefektifan media dibuktikan melalui uji N-Gain sebesar 0,8320 dengan kategori tinggi serta tingkat efektivitas mencapai 83,20%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga *Funlit* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I SD.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga *Funlit*, Membaca Permulaan, Model ADDIE.

ABSTRACT

This research aims to develop a valid, practical, and effective Ular Tangga Funlit (Fun Literacy) learning media to improve initial reading skills for first-grade elementary school students. This study applies the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects involved 28 first-grade students at SDN Johowinong 1. Data collection instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and reading achievement tests. The results indicated that the Ular Tangga Funlit media met the following feasibility criteria: 1) validity reached 76.67% from the material expert (valid) and 90% from the media expert (highly valid); 2) practicality was demonstrated by a teacher response score of 93.42% and student response score of 90.96%, falling into the highly practical category; 3) effectiveness was proven by an N-Gain score of 0.8320 (high category) with an effectiveness rate of 83.20%. Based on these findings, it can be concluded that the Ular Tangga Funlit learning media is valid, practical, and effective, making it highly suitable for use in initial reading instruction for first-grade elementary school students.

Keywords: Learning media, Snakes and ladders, Literacy, Initial reading, ADDIE

Pengutipan APA:

Azaria, L., Damayanti, M. I., Sukartiningsih, W., & Istiq'faroh, N. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga *Funlit* Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(9).



PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan kompetensi fungsional yang wajib dikuasai oleh murid sekolah dasar karena menjadi landasan utama dalam menyerap ragam informasi pada fase pembelajaran selanjutnya. Kemampuan membaca meliputi bukan cuma pengenalan huruf serta pelafalan kata, melainkan juga pengertian terhadap isi teks, yang jadi bekal penting dalam menjalani aktivitas belajar di aneka pelajaran. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan membaca di tingkat awal mesti dijalankan sejak kelas pertama supaya siswa bisa memiliki kecakapan literasi yang kuat (Harianto, 2020). Senada dengan hal itu, Simbolon (2023) menyatakan bahwa pementasan literasi pada usia dini adalah salah satu langkah utama untuk menaikkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

Namun, pelaksanaan aktivitas belajar membaca awal di tingkat sekolah dasar tetap menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan pengajar kelas I di SDN Johowinong 1, terungkap bahwa kemampuan membaca awal siswa masih bervariasi. Pada kenyataannya, sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dalam memahami suku kata, membaca kata sederhana, serta menyusun kalimat dasar. Kondisi ini membuat proses pembelajaran di kelas berjalan lebih lambat karena guru harus memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang belum lancar. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang bervariasi membuat penyampaian materi menjadi kurang optimal dalam menarik minat belajar siswa.

Implementasi sarana pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa tingkat dasar merupakan langkah solutif untuk mengatasi berbagai kendala pengajaran. Alat bantu tersebut mendukung guru dalam menyajikan materi secara nyata, menarik, dan mudah diserap oleh logika siswa (Arsyad, 2019). Dalam kajian lain, Rochaendi (2024) juga menyatakan bahwa sarana pendidikan mengemban peran sebagai media pedagogis yang memperkaya mutu interaksi di ruang kelas, bukan sekadar alat bantu mengajar. Hal ini diperkuat oleh pandangan (Sajdah & Dwistia, 2022) yang menyebutkan bahwa ketepatan pemilihan media berkontribusi langsung pada efisiensi belajar, sementara Mulyani (2022) memandang media sebagai sarana penyampai pesan demi mewujudkan proses belajar-mengajar yang lebih interaktif.

Media berbasis permainan (*game based learning*) menjadi salah satu instrumen yang paling relevan dengan tipologi belajar murid sekolah dasar. Pembelajaran interaktif ini menciptakan ruang belajar yang kondusif sehingga meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa. Kajian dari (Winatha & Setiawan, 2020) membuktikan bahwa *game based learning* berdampak nyata pada peningkatan gairah belajar dan prestasi akademik lewat aktivitas yang saling terhubung. Hal ini sejalan dengan temuan (Nironi & Jumiatin, 2023) yang menunjukkan bahwa visualisasi lewat permainan ular tangga dapat mempercepat kemampuan membaca awal karena menyatukan konsep belajar dan bermain. Rekam jejak penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan signifikansi media permainan dalam memajukan literasi dasar siswa.

Dalam perkembangannya, Lestari (2024) menginovasikan media Ular Tangga Cerdas Membaca sebagai instrumen bantu bagi peserta didik dalam mengoptimalkan kecakapan membaca dasar mereka. Selaras dengan inovasi tersebut, (Novitasari & Kristin, 2021) turut mendesain media UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) yang secara empiris terbukti efektif menstimulasi capaian hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Lebih lanjut, temuan (Safithri & Rukmi, 2021) mengonfirmasi bahwa pengintegrasian media ular tangga mampu mendongkrak performa literasi siswa melalui stimulasi aktivitas pembelajaran yang lebih variatif, komunikatif, dan interaktif.

Meskipun demikian, berbagai penelitian terdahulu tersebut umumnya masih menitikberatkan pada aspek penguatan kemampuan membaca saja. Pengembangan media interaktif yang memadukan latihan membaca suku kata, membaca kata bermakna, hingga menulis kalimat dasar dalam satu wadah permainan edukatif sejauh ini masih relatif terbatas. Pada hakikatnya, keterampilan membaca dan menulis permulaan adalah dua aspek kebahasaan yang saling menopang satu sama lain, sehingga perlu diajarkan secara integratif agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih substansial.

Berdasarkan keadaan tersebut, studi ini menciptakan alat Ular Tangga *Funlit* (*Fun Literacy Game*) sebagai sarana pembelajaran yang menggabungkan kegiatan membaca suku kata, membaca kata sederhana, dan menulis kalimat sederhana dalam satu permainan. Alat ini meliputi papan permainan, kartu suku kata, kartu kata, dan kartu gambar yang disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A materi Bab 5 Teman Baru. Pemanfaatan alat ini diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I di sekolah dasar.

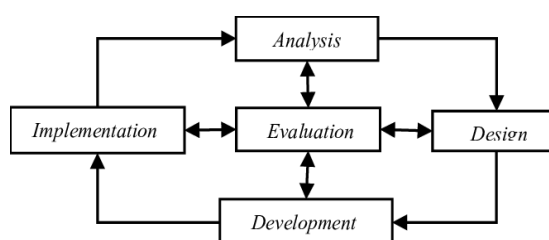
Kebaruan (*novelty*) dari riset ini bertumpu pada konstruksi media Ular Tangga *Funlit* yang tidak sekadar mengorientasikan pada kompetensi membaca dasar, melainkan turut mengintegrasikan kecakapan memproduksi kalimat sederhana dalam satu medium permainan terpadu. Perangkat ajar ini ditunjang oleh stimulus kartu ilustrasi sebagai pemantik aktivitas menulis, serta diformulasikan menggunakan prosedur ADDIE demi menjamin proses pengembangan yang sistematis mulai dari tahapan analisis hingga evaluasi produk.

Merujuk pada pemaparan tersebut, studi ini bertujuan menghasilkan media Ular Tangga *Funlit* yang memenuhi kualifikasi valid, praktis, dan efektif guna mengeskalasi keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Output penelitian ini diproyeksikan mampu menduduki posisi sebagai alternatif media instruksional yang inovatif bagi pendidik, sekaligus menyumbang kontribusi teoretis maupun praktis terhadap perluasan khazanah media pembelajaran berbasis permainan untuk memperkuat literasi dasar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Pendekatan R&D difungsikan untuk memproduksi suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakannya sebelum diimplementasikan secara luas (Judijanto et al., 2024). Penelitian ini berkomitmen mengembangkan media pembelajaran papan permainan "Ular Tangga Funlit" (*Fun Literacy Game*) yang valid, praktis, dan efektif guna menstimulasi kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Desain media ini diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase A pada materi Bab 5 "Teman Baru", dengan tujuan menghadirkan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berbobot bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini terdiri dari lima tahapan yang terstruktur, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang teratur dan komprehensif, sehingga memudahkan dalam menyampaikan seluruh proses pembuatan media, mulai dari mengidentifikasi kebutuhan hingga mengevaluasi hasil akhirnya. Dalam penerapannya, fase-fase ADDIE tersebut dilakukan bersamaan dengan langkah-langkah nyata dalam merancang board game edukatif berdasarkan kerangka teori yang ditulis oleh Marfu'ah & Meristin (2022).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Pada fase analisis, dilakukan pengidentifikasian atas kebutuhan belajar, karakteristik siswa, analisis kurikulum, serta masalah yang muncul dalam pengajaran membaca dasar melalui observasi dan percakapan dengan guru kelas. Di dalam tahapan desain, kegiatan yang dilakukan adalah merancang sarana edukasi, mengatur tata letak komponen *board game*, menyeleksi materi dan kosakata yang sesuai, serta mendesain kartu permainan. Peneliti juga menyiapkan instrumen riset berupa lembar validasi ahli, kuesioner untuk guru dan siswa, serta alat tes pengukur hasil belajar. Menuju tahap pengembangan, konstruksi media Ular Tangga *Funlit* beserta seluruh perangkat pelengkapannya mulai diwujudkan. Guna memastikan kelayakan produk sebelum diaplikasikan di kelas, media ini terlebih dahulu dievaluasi melalui uji coba oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media.

Pada fase implementasi, uji coba produk dilakukan terhadap 28 siswa kelas I SDN Johowinong 1 Tahun Ajaran 2025/2026 menggunakan rancangan *One Group Pretest Posttest Design*. Sebelum intervensi pembelajaran berbantuan media dimulai, siswa terlebih dahulu diberikan pretest guna memetakan kompetensi awal mereka dalam membaca permulaan. Selanjutnya, peserta didik mengikuti

kegiatan pembelajaran memanfaatkan media Ular Tangga *Funlit* secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Setelah rangkaian pembelajaran selesai, posttest diberikan untuk mengukur perkembangan kecakapan membaca siswa. Sementara itu, tahap evaluasi diterapkan melalui dua pendekatan, yakni evaluasi formatif yang dilakukan secara berkala pada setiap fase pengembangan, serta evaluasi sumatif yang bersandar pada perolehan skor validasi ahli, angket respons pengguna, dan signifikansi peningkatan hasil belajar siswa.

Objek penelitian ini melibatkan 28 siswa dari kelas I SDN Johowinong 1 pada Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai pihak yang memverifikasi, sementara itu guru kelas I bertindak sebagai responden dalam menguji tingkat kepraktisan. Instrumen data yang digunakan meliputi lembar validasi dari ahli, kuesioner respons guru dan siswa, serta tes untuk mengukur hasil belajar dalam kemampuan membaca dasar.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar dirancang secara menyeluruh dengan memanfaatkan media agar siswa tidak merasa cemas seolah-olah sedang menjalani ujian. Pengumpulan informasi mengenai kemampuan membaca awal dilakukan melalui pretest dan posttest yang terintegrasi dalam elemen media Ular Tangga *Funlit*. Pada fase pretest, siswa diminta untuk membaca kosakata dasar yang ada pada kartu secara acak untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam membaca suku kata serta kata-kata sederhana. Setelah proses pembelajaran dengan media selesai, siswa melanjutkan dengan posttest menggunakan kartu kosakata yang memiliki tingkat kesulitan yang sama. Saat pion berhenti di petak tertentu, siswa mengambil kartu sesuai arahan, lalu membaca atau menyelesaikan tugas yang diberikan di depan guru atau peneliti. Setelah itu, peneliti memberikan nilai berdasarkan rubrik penilaian keterampilan membaca awal yang telah disusun sebelumnya.

Seluruh data yang dihimpun dalam penelitian ini dikonversi dan dianalisis secara kuantitatif. Pengukuran tingkat validitas media mengacu pada hasil konversi skala *Likert* dari penilaian para validator. Di sisi lain, efisiensi dan keterpakaian media di lapangan dipetakan dari angket respons guru dan siswa dengan bantuan skala Guttman. Khusus untuk nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti menerapkan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk meninjau pola distribusi data, yang disusul dengan uji Paired Sample t-Test demi mengidentifikasi disparitas hasil belajar dari dampak intervensi media. Evaluasi peningkatan keterampilan membaca permulaan mengandalkan perhitungan Normalized Gain (N-Gain). Capaian N-Gain dikelompokkan ke dalam tiga batasan: tinggi (skor $\geq 0,70$), sedang (skor antara 0,30 dan 0,70), serta rendah (skor $< 0,30$). Melalui hasil akhir analisis parameter-parameter tersebut, karakteristik media Ular Tangga *Funlit* dapat disimpulkan apakah telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Tabel 1. Rubik Penilaian Membaca Permulaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Membaca suku kata	Mampu membaca 6 suku kata dengan tepat dan lancar.	Mampu membaca 4–5 suku kata dengan tepat.	Mampu membaca 2–3 suku kata dengan tepat.	Mampu membaca 0–1 suku kata dengan tepat.
2	Membaca kata	Mampu membaca 6 kata dengan tepat dan lancar.	Mampu membaca 4–5 kata dengan tepat.	Mampu membaca 2–3 kata dengan tepat.	Mampu membaca 0–1 kata dengan tepat.
3	Menulis kalimat sederhana	Mampu menulis 6 kalimat sederhana dengan benar (huruf, ejaan, dan tanda titik).	Mampu menulis 4–5 kalimat sederhana dengan benar.	Mampu menulis 2–3 kalimat sederhana dengan benar.	Mampu menulis 0–1 kalimat sederhana dengan benar.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media papan permainan "Ular Tangga *Funlit* untuk mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Mengimplementasikan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi), media ini mengintegrasikan game-based learning untuk menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Dalam merancang media Ular Tangga *Funlit*, peneliti menyelaraskannya dengan karakteristik berpikir siswa kelas I yang masih berada di fase konkret. Produk ini akhirnya dikembangkan dengan mengutamakan grafis yang cerah, gambar penjelas yang akrab dengan dunia anak, serta ukuran huruf yang representatif agar ramah anak. Tidak hanya memikat dari segi visual, media ini juga mengusung materi yang terstruktur dari tingkat paling mendasar, yaitu membaca suku kata, dilanjutkan dengan membaca kata sederhana, hingga praktik menulis kalimat pendek demi mendorong pertumbuhan kecakapan literasi awal anak.

Media Ular Tangga *Funlit* terdiri dari empat elemen utama, yaitu papan permainan ular tangga, kartu suku kata, kartu kata, dan kartu gambar. Papan permainan berperan sebagai alat utama dalam pelaksanaan aktivitas, sedangkan kartu suku kata mencakup suku kata ma, mi, mu, me, dan mo sebagai dasar untuk latihan membaca awal. Kartu kata menyajikan kosakata dasar yang diawali dengan suku kata tersebut, seperti mancing, minum, merah, mobil, dan musim, sehingga siswa dapat berlatih membaca kata dengan cara bertahap. Kartu gambar berfungsi sebagai pemicu bagi peserta didik untuk menyusun dan menulis kalimat sederhana sesuai dengan gambar, dengan tujuan memperhatikan penggunaan tanda baca titik (.) di akhir kalimat.

Pada fase analisis, kegiatan diawali dengan pelaksanaan observasi dan wawancara bersama guru kelas I di SDN Johowinong 1 guna memetakan kebutuhan nyata dalam pengajaran membaca permulaan. Hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan membaca awal siswa cenderung heterogen, sehingga dibutuhkan instrumen pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar secara sekuensial dan adaptif terhadap karakteristik siswa kelas rendah. Selain itu, keterbatasan pemanfaatan media edukatif di kelas berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan motivasi siswa selama aktivitas literasi berlangsung. Berangkat dari identifikasi urgensi tersebut, media Ular Tangga *Funlit* dihadirkan sebagai alternatif solusi instruksional yang mengintegrasikan kecakapan membaca dan menulis awal melalui pendekatan bermain yang edukatif serta menyenangkan.

Tahap desain terfokus pada pembuatan desain untuk media Ular Tangga *Funlit* serta alat penelitian. Proses perancangan dilakukan dengan menetapkan konten, peraturan permainan, tata letak setiap elemen media, serta pilihan warna, ilustrasi, dan ukuran media agar selaras dengan karakteristik peserta didik kelas I di sekolah dasar. Di samping itu, fase ini juga mencakup penyusunan instrumen penelitian yang komprehensif, meliputi lembar penilaian keabsahan oleh ahli materi dan ahli media, kuesioner untuk menjaring persepsi guru, angket respons untuk peserta didik, serta perangkat evaluasi guna menakar kompetensi membaca permulaan siswa. Hasil dari perancangan tersebut direalisasikan dalam empat komponen media yang saling terhubung, sehingga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan cara yang sistematis.



Gambar 2. Papan Permainan Ular Tangga

Tahap pengembangan berfokus pada perwujudan rancangan desain menjadi produk final media Ular Tangga *Funlit* untuk menyokong literasi dasar. Semua bagian media dibuat secara sistematis mengacu pada rencana awal. Karakteristik fisik setiap komponen mengutamakan bahan berspesifikasi tahan lama, ukuran yang representatif, serta perpaduan grafis yang atraktif agar ramah guna bagi anak kelas I SD. Setelah seluruh perangkat rampung dibuat, pengujian kelayakan dilakukan melalui proses review oleh ahli materi serta ahli media sebelum produk diujicobakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

Setelah seluruh elemen media rampung dikonstruksi, dilakukan proses penilaian kelayakan oleh pakar materi dan pakar media sebelum produk diaplikasikan dalam pembelajaran nyata. Evaluasi ini difokuskan pada peninjauan kedalaman materi, estetika visual media, kepraktisan operasional, serta kualitas produk secara komprehensif. Kritik, saran, dan rekomendasi konstruktif yang diberikan oleh

para validator tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan utama dalam merevisi dan menyempurnakan media. Langkah ini ditempuh guna memastikan produk akhir yang dihasilkan benar-benar valid, selaras dengan tujuan instruksional membaca permulaan, serta siap digunakan pada tahap implementasi.

Penggunaan media Ular Tangga *Funlit* dilakukan secara bertahap mengikuti alur permainan yang telah dirancang. Pembelajaran dimulai dengan siswa bermain menggunakan papan ular tangga secara berkelompok, kemudian melempar dadu dan menjalankan pion mengikuti jumlah dadu yang diperoleh. Setiap siswa yang berhenti di petak tertentu diminta untuk menyelesaikan tantangan berupa membaca suku kata menggunakan kartu suku kata, membaca kata sederhana dengan kartu kata, atau membaca dan menulis kalimat sederhana berdasarkan kartu gambar. Melalui penggunaan keempat elemen media tersebut, siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih membaca dan menulis awal secara bertahap dalam suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori Kevalidan
Validasi Materi (Isi, Bahasa, dan Penyajian)	76,67%	Valid
Validasi Media (Tampilan, Penggunaan, dan Kemenarikan)	90,00%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, data hasil validasi menunjukkan bahwa media Ular Tangga *Funlit* berhasil memperoleh predikat sangat valid. Capaian validitas dari pakar media menyentuh angka 96%, sementara penilaian dari pakar materi mencapai 85,4%. Angka-angka tersebut membuktikan bahwa media edukasi ini telah memenuhi seluruh indikator kelayakan, yang meliputi aspek substansi isi, estetika visual, kesesuaian kebahasaan, serta kepraktisan penggunaan. Oleh karena itu, produk ini dinilai sangat relevan untuk diimplementasikan dalam pengajaran membaca permulaan. Kendati demikian, sebelum diterjunkan ke kelas, penyempurnaan produk tetap dilakukan dengan merujuk pada poin-poin perbaikan dari validator demi mengoptimalkan kualitas media.

Pada tahapan pelaksanaan, media diujicobakan secara langsung kepada 28 siswa kelas I di SDN Johowinong 1. Guru membuka sesi dengan menerangkan sasaran belajar hari itu, menyosialisasikan media, serta membedah aturan main Ular Tangga *Funlit*. Siswa lalu dikelompokkan secara proporsional untuk mulai bermain secara bergiliran. Ketika pion siswa berhenti pada petak tertentu, mereka harus menjawab tantangan berupa latihan membaca suku kata, membaca kata biasa, hingga menuliskan kalimat pendek sesuai kartu yang diambil. Kehadiran guru di dalam ruang kelas difungsikan sebagai fasilitator yang aktif membimbing, memberi petunjuk, dan memberikan apresiasi atau koreksi, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih hidup, menyenangkan, dan edukatif.



Gambar 3. Implementasi Media

Sesi pelaksanaan ini diterapkan langsung pada kelompok murid kelas I di SDN Johowinong 1. Guru membuka kegiatan dengan menerangkan capaian pembelajaran, mengidentifikasi media penunjang, serta membedah tata tertib permainan. Murid lalu dikondisikan berkelompok dalam skala kecil untuk memainkan media Ular Tangga *Funlit* secara bergantian. Sepanjang proses belajar, anak-anak harus menjawab tantangan di tiap petak permainan yang mereka singgahi, berupa latihan membaca suku kata, membaca kata biasa, dan menulis kalimat sederhana lewat kartu yang didapatkan. Fungsi guru di ruang kelas adalah sebagai pembimbing yang konsisten memberikan arahan dan apresiasi atau koreksi selama aktivitas belajar mengajar berlangsung. Setelah kegiatan pembelajaran, pendidik beserta peserta didik diarahkan untuk melengkapi kuesioner respons. Langkah ini ditujukan untuk mengukur derajat kepraktisan dan keterpakaian media pembelajaran yang telah diimplementasikan selama proses instruksional di kelas.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Respons Guru	93,42%	Sangat Praktis
Respons Peserta Didik	90,96%	Sangat Praktis

Merujuk pada data pada Tabel 3, akumulasi penilaian dari kuesioner respons pendidik mencatatkan angka sebesar 93,42% yang masuk dalam kualifikasi sangat praktis. Sementara itu, lembar tanggapan dari peserta didik meraih capaian sebesar 90,96%, yang juga menempatkannya pada predikat sangat praktis. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa media Ular Tangga *Funlit* memiliki tingkat kemudahan operasional yang tinggi dalam instruksional di kelas, mampu menstimulasi atensi siswa, serta mempermudah guru saat mendiseminasikan materi membaca dasar. Di samping itu, implementasi produk ini terbukti efektif dalam mendongkrak gairah belajar dan partisipasi aktif siswa di sepanjang proses pembelajaran.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes

Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
Rata-rata Pretest	76,46	-
Rata-rata Posttest	95,00	-
Sig. Uji Normalitas (Pretest)	0,696	Normal

Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
Sig. Uji Normalitas (Posttest)	0,531	Normal
Sig. Paired Sample <i>t</i> -Test	0,000	Signifikan
N-Gain Score	0,832	Tinggi
N-Gain Persen	83,20%	Efektif

Berdasarkan pemaparan Tabel 4, skor rata-rata murid melonjak dari 76,46 pada tes awal menjadi 95,00 pada tes akhir. Output uji normalitas Shapiro–Wilk mendeteksi bahwa pola sebaran data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan capaian signifikansi masing-masing 0,696 dan 0,531 (Sig. > 0,05). Selanjutnya, pemrosesan data lewat *Paired Sample t*-Test mengantongi skor signifikansi 0,000 (Sig. < 0,05), mengonfirmasi adanya perbedaan yang nyata pada capaian belajar murid akibat pengaruh pemanfaatan produk. Nilai akselerasi membaca yang dihitung dengan N-Gain meraih angka 0,832 (kategori tinggi) dengan persentase efektivitas sebesar 83,20% (kategori efektif). Atas dasar hasil kuantitatif tersebut, media Ular Tangga *Funlit* dinyatakan efektif untuk memajukan kemampuan membaca dasar anak kelas I SDN Johowinong 1.

Tabel 5. Rekapitulasi Kategori N-Gain

No. Inisial Peserta Didik	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1 LL	65	75	0,29	Rendah
2 AD	80	78	-0,10	Rendah
3 SH	60	80	0,50	Sedang
4 CC	80	82	0,10	Rendah
5 ARD	82	84	0,11	Rendah
6 ARS	70	85	0,50	Sedang
7 ZR	72	87	0,54	Sedang
8 BLQ	80	88	0,40	Sedang
9 CIA	84	90	0,38	Sedang
10 HF	80	91	0,55	Sedang
11 DL	88	92	0,33	Sedang
12 VR	90	93	0,30	Sedang
13 RF	78	94	0,73	Tinggi
14 ASH	85	95	0,67	Sedang
15 IM	82	96	0,78	Tinggi
16 INR	80	97	0,85	Tinggi
17 KYL	84	98	0,88	Tinggi

18	KYS	70	85	0,50	Sedang
19	ARS	90	88	-0,20	Rendah
20	AL	92	90	-0,25	Rendah
21	ABL	88	92	0,33	Sedang
22	ARF	78	93	0,68	Sedang
23	ND	86	94	0,57	Sedang
24	NRA	88	95	0,58	Sedang
25	TK	75	96	0,84	Tinggi
26	RS	82	97	0,83	Tinggi
27	ILH	78	89	0,50	Sedang
28	ZD	85	91	0,40	Sedang

Merujuk pada informasi Tabel 5, terlihat adanya kemajuan pada kecakapan membaca awal sebagian besar murid berkat stimulasi media Ular Tangga *Funlit*. Distribusi pencapaian menunjukkan 6 murid berada di kategori tinggi, 16 murid di kategori sedang, dan 6 murid di kategori rendah. Walau masih ada beberapa anak yang mencatat peningkatan rendah, indeks rata-rata N-Gain Score 0,832 dan persentase N-Gain 83,20% menegaskan efektivitas media Ular Tangga *Funlit* dalam memajukan keterampilan membaca awal siswa kelas I SDN Johowinong 1. Indikator keberhasilan membaca dasar ini dianalisis bukan hanya dari perolehan nilai kuantitatif, tetapi juga dari perkembangan penguasaan indikator pembelajaran secara konkret.

Pada prapembelajaran, sejumlah anak kesulitan membedakan suku kata, membaca kosakata simpel, dan mengekspresikan kalimat pendek dengan benar. Melalui proses belajar berbasis game Ular Tangga *Funlit*, siswa memperlihatkan transformasi yang nyata dalam hal pemetikan makna suku kata, kefasihan membaca kata, serta keterampilan memformulasikan kalimat sederhana berdasarkan gambar penjelas yang dijumpai selama permainan. Selama pelaksanaan proses belajar, para siswa juga menunjukkan semangat yang tinggi terhadap penggunaan media. Aktivitas bermain yang dikombinasikan dengan kegiatan membaca membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, berani membaca di depan teman-teman mereka, serta mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan di setiap petak permainan. Keadaan ini menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa tetap fokus selama sesi belajar berlangsung.

Implikasi positif dari penggunaan media Ular Tangga *Funlit* tidak hanya dirasakan oleh peserta didik melainkan juga dalam meningkatkan efisiensi guru saat mengelola pembelajaran membaca permulaan. Seluruh komponen media dirancang saling berkesinambungan meliputi pengenalan suku kata, pembacaan kata sederhana, hingga penulisan kalimat utuh melalui stimulasi kartu gambar yang tersedia. Struktur materi yang tergradasi secara sekuensial tersebut mempermudah guru dalam

mengarahkan aktivitas instruksional. Pola penyajian bertahap ini terbukti memfasilitasi pemahaman siswa secara sistematis sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif, terarah, dan adaptif terhadap karakteristik kognitif siswa kelas I sekolah dasar.

Selama pelaksanaan kegiatan, media Ular Tangga *Funlit* dapat dimanfaatkan dengan optimal tanpa menghadapi masalah yang signifikan. Semua elemen media, termasuk papan permainan, kartu suku kata, kartu kata, dan kartu gambar, berperan sesuai dengan desain yang telah direncanakan pada tahap pengembangan. Siswa dapat mengikuti tata cara permainan dengan baik, sementara guru dapat menggunakan media ini sebagai alat untuk memantau pertumbuhan keterampilan membaca dasar siswa selama proses pengajaran.

Secara komprehensif, luaran penelitian ini membuktikan bahwa media Ular Tangga *Funlit* telah memenuhi tiga pilar kelayakan pengembangan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Temuan ilmiah tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikonstruksi ini sangat layak diimplementasikan sebagai instrumen alternatif dalam pengajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, sekaligus berupaya menciptakan atmosfer instruksional yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan kontekstual bagi peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan permainan Ular Tangga *Funlit* berhasil memenuhi kriteria sebagai instrumen pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Proses penilaian kelayakan dari para pakar menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor validasi sebesar 96 persen dari ahli media dan 85,4 persen dari ahli materi, yang menempatkannya pada kualifikasi sangat valid. Capaian angka tersebut mencerminkan terpenuhinya standarisasi pada aspek akurasi materi, estetika visual, tata bahasa, hingga simplisitas operasional, di mana rekomendasi konstruktif dari tim validator langsung diaplikasikan untuk menyempurnakan aspek grafis serta sistematika penyajian materi agar relevan dengan karakteristik kognitif siswa kelas rendah.

Temuan data penilaian ahli tersebut selaras dengan penegasan Arsyad (2019) bahwa pemanfaatan media instruksional secara optimal mampu mempermudah pencapaian target belajar, memusatkan fokus siswa, serta memperjelas transmisi informasi. Urgensi alat bantu dalam memicu efektivitas kelas juga didukung oleh Rochaendi (2024). Di samping itu, Sajdah dan Dwistia (2022) menyatakan bahwa ketepatan pemilihan media berkorelasi linier dengan efisiensi penyampaian materi, sedangkan Mulyani (2022) menitikberatkan fungsi media sebagai sarana komunikasi dua arah yang memperkuat interaksi edukatif antara guru dan peserta didik selama aktivitas pembelajaran berlangsung.

Dimensi kepraktisan kemudian diuji melalui implementasi riil pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN Johowinong 1. Berdasarkan hasil angket, media ini mengumpulkan

persentase kepraktisan sebesar 93,42 persen dari respons guru dan 90,96 persen dari akumulasi persepsi siswa, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Indikator ini membuktikan keunggulan media dalam hal kemudahan tata kelola, daya tarik visual, serta stimulasi keterlibatan aktif siswa sepanjang durasi pembelajaran melalui integrasi papan permainan yang disinergikan dengan perangkat kartu suku kata, kartu kata, dan kartu bergambar.

Pendekatan belajar sambil bermain ini terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam menguasai literasi dasar dan mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Fenomena tersebut diperkuat oleh studi Nironi dan Jumiati (2023) yang menyimpulkan bahwa kombinasi unsur permainan dan konten edukatif pada ular tangga efektif membangun lingkungan belajar yang rekreatif. Sejalan dengan itu, Lestari (2024) mengungkapkan bahwa visualisasi media membaca berbasis permainan sangat adaptif bagi anak usia sekolah dasar, sementara Ganarsih dkk (2022) serta Winatha dan Setiawan (2020) mempertegas kontribusi positif model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) terhadap eskalasi partisipasi aktif peserta didik.

Terakhir, tingkat keefektifan produk diukur melalui komparasi capaian hasil belajar siswa sebelum dan setelah intervensi. Pengujian prasyarat menggunakan analisis normalitas Shapiro Wilk menunjukkan bahwa sebaran data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing masing sebesar 0,696 dan 0,531 (Sig. lebih dari 0,05). Melalui uji inferensial *Paired Sample t Test*, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. kurang dari 0,05), yang membuktikan adanya perbedaan performa yang signifikan, di mana rerata nilai siswa melonjak dari angka 76,46 menjadi 95,00. Kuantifikasi keberhasilan ini dipertegas oleh perolehan nilai N Gain Score sebesar 0,832 dengan kualifikasi tinggi serta persentase N Gain sebesar 83,20 persen yang masuk dalam kategori efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan secara komprehensif bahwa media pembelajaran papan permainan Ular Tangga *Funlit* memenuhi kriteria kelayakan teoretis dan praktis sebagai instrumen instruksional yang valid, praktis, dan efektif. Produk yang dikembangkan ini terbukti mampu menjadi solusi inovatif dalam mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I sekolah dasar. Karakteristik media yang mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain sukses mentransformasi proses pembelajaran konvensional menjadi sebuah aktivitas yang lebih interaktif, menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada pemenuhan kebutuhan karakteristik kognitif anak usia dini. Ditinjau dari dimensi kevalidan produk, media Ular Tangga *Funlit* dikategorikan sangat valid berdasarkan penilaian objektif dari para pakar melalui perolehan skor mencapai 96 persen dari ahli media dan 85,4 persen dari ahli materi.

Capaian angka tersebut membuktikan bahwa rancangan media telah memenuhi standardisasi kualitas yang ketat pada aspek akurasi kurikulum, estetika visual, tata bahasa yang adaptif, hingga simplisitas operasional di lapangan. Selaras dengan itu pada dimensi kepraktisan, hasil implementasi riil di kelas I SDN Johowinong 1 mengonfirmasi bahwa media ini sangat mudah dan efisien untuk diterapkan, di mana perolehan persentase kepraktisan mencapai 93,42 persen dari respons guru dan 90,96 persen dari persepsi peserta didik. Hasil tersebut menegaskan bahwa integrasi komponen papan permainan yang disinergikan dengan kartu suku kata, kartu kata, dan kartu bergambar mampu meringankan beban pedagogis guru sekaligus memicu motivasi intrinsik dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran.

Dimensi keefektifan media ditunjukkan secara *empiris* melalui *eskalasi* capaian hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi. Melalui pengujian statistik inferensial menggunakan *Paired Sample t Test*, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mengonfirmasi adanya perbedaan performa membaca yang nyata, di mana rerata nilai siswa melonjak dari angka 76,46 pada saat pretest menjadi 95,00 pada saat posttest. Keberhasilan perlakuan ini diperkuat oleh perolehan nilai N Gain Score sebesar 0,832 dengan kualifikasi tinggi serta persentase N Gain sebesar 83,20 persen yang masuk dalam kategori efektif. Secara umum, penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) melalui media ini memberikan kontribusi besar terhadap pemecahan masalah literasi awal karena mampu menciptakan iklim kelas yang terstruktur dan terukur, sehingga sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara luas pada jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- 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. <https://doi.org/10.21009/parameter.351.03>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- 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).
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3).
- Garmarini, I., Khotimah, K., & Sholihah, G. F. S. H. (2021). Development of digital storytelling to improve reading ability 4–5 year old. *Journal on Education, Social Sciences, and Linguistics*, 1(2), 293–303.
- Judijanto, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., & Astriawati, N. (n.d.). *Research and development*.
- Julpa, H. (2023). Pemanfaatan game edukasi sejarah untuk meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran sejarah, 1–7.
- Lestari, N. A. (2024). Pengembangan media Ular Tangga Cerdas Membaca untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar.
- Marfu'ah, S., & Meristin, A. (2022). *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 6, 160–170.
- Mariamah, M., Putrayasa, I. B. P. B., & Sudiana, N. (2022). Penerapan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 733–739. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2797>

- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, 1(1), 1–27.
- Nadhifah, K., Yanti, Y. E., & Rosyidi, B. (2021). Pengembangan media papan Smart Subtraction Bag sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 24–33.
- Nironi, E., & Jumiatin, D. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga membaca permulaan pada anak usia dini. 6(4), 380–390.
- Novibriawan, F. (2023). Literature review: E-learning sebagai sumber dan media belajar dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Journal of Science and Education Research*, 2(2), 31–37. <https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.38>
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan media pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799.
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rochaendi, A. F. E. (2024). Pengembangan media pembelajaran. Itera Press.
- Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar. 9, 3345–3357.
- Sajdah, M., & Dwistia, H. (2022). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 1(2), 81–96. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Simbolon, J. (2023). Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan literasi di sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 162–171. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Suriati. (2023). Analisis kesadaran fonologis siswa sekolah dasar ditinjau dari kemampuan membaca permulaan. *Judikdas Borneo*, 5(1), 10–26.
- Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik pembacaan media puzzle huruf di sekolah dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>
- Wardani, I. (2020). Hubungan antara metode suku kata dengan kemampuan membaca permulaan terhadap siswa kelas I SD. *Social, Humanities, and Educational Studies*.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. 2(1), 68–73.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2011). Pengaruh Game-Based Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar, 198–206.
- 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), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.10>