

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA LITERASI (ULTRASI)  
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN  
PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

**Mawaddatul Afaf**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([mawaddatul.19237@mhs.unesa.ac.id](mailto:mawaddatul.19237@mhs.unesa.ac.id))

**Wahyu Sukartiningsih**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([wahyusukartiningsih@unesa.ac.id](mailto:wahyusukartiningsih@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga literasi (Ultrasi) yang valid, praktis dan efektif pada siswa kelas I sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu : *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Subjek penelitian ialah peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Untuk menghasilkan kevalidan media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) mendapat 88% dari ahli media, mendapat skor 88% dari ahli materi. Untuk mengetahui kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa mendapat skor 96% dari uji coba skala kecil, 94,93% dari uji coba skala besar dan hasil respon guru mendapat 89,23%. Untuk mengetahui keefektifan dilakukan pretest dan post-test dengan skor 74% dan 88% dari uji coba skala kecil, 70% dan 88% dari uji coba skala besar dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Ular Tangga, Literasi, Membaca Permulaan

**Abstract**

The purpose of this study was to produce valid, practical and effective learning media for literacy snakes and ladders (Ultration) for first grade elementary school students. The type of research used is ADDIE which consists of 5 stages, namely: *analyze* (analysis), *design* (design), *development* (development), *implementation* (implementation), and *evaluate* (evaluation). The research subjects were first grade elementary school students. To produce the validity of the Snakes and Ladders learning media Literacy (Ultration) got 88% from media experts, got a score of 88% from material experts. To find out the practicality obtained from the student response questionnaire scored 96% from the small-scale trial, 94.93% from the large-scale trial and the teacher's response results received 89.23%. To find out the effectiveness, a pretest and post-test were carried out with scores of 74% and 88% from small-scale trials, 70% and 88% from large-scale trials with very feasible categories.

**Keywords:** Development, Snakes and Ladders, Literacy, Beginning Reading

**PENDAHULUAN**

Belajar dan mengajar adalah dua komponen utama dari pendekatan pembelajaran. Belajar adalah aktivitas yang berfokus pada membantu siswa memperoleh pengetahuan atau mengelola materi. Mengajar adalah aktivitas yang berfokus pada membantu guru membantu siswa memahami materi atau instruksi dengan benar.

Selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung, guru memiliki tanggung jawab utama untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti media pembelajaran, komponen pembelajaran, guru dan siswa

untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam kelas agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan guru. Media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar dapat membantu proses pembelajaran guru.

Pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif mampu meringankan pembelajaran di kelas menjadi lebih kreatif. Untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif di kelas, satu di antara beberapa hal yang harus dicermati adalah penggunaan sarana atau media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang menghubungkan informasi atau materi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Media pembelajaran sangat

dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas sekolah dasar (Pradana & Gerhni, 2019). Media pembelajaran merupakan komponen yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Media juga merupakan alat yang digunakan untuk menambah pengetahuan siswa. Penggunaan media mampu menciptakan ketertarikan siswa dalam mempelajari hal-hal baru sehingga mudah menemukan banyak ilmu pengetahuan. Media pembelajaran dapat diterapkan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran (Nurrita, 2018:174).

Media pembelajaran merupakan sarana yang diterapkan untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar (Batubara, 2020:4). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penerimaan amanat dari guru untuk siswa, penerapan media yang inovatif tentu saja siswa akan merasa tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran serta menambah dorongan siswa untuk menuntut ilmu, media mampu membantu siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka alami dan media juga dapat menjadikan materi pembelajaran yang semula abstrak menjadi konkrit.

Salah satu pembaharuan dalam pembelajaran untuk menjelaskan materi tentang keterampilan membaca yaitu dengan media gambar. Agar siswa lebih tertarik untuk Belajar mengenai keterampilan membaca salah satunya dengan mengembangkan media gambar berupa media interaktif yang mampu menghidupkan kondisi kelas agar lebih aktif dan mengasyikkan. Media pembelajaran gambar berupa ular tangga menjadikan siswa ikut andil dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media ular tangga menjadi permainan edukatif mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Siswa kelas 1 SD masih suka bermain daripada kegiatan membaca namun, guru harus memiliki cara agar siswa lebih tertarik dan menyukai kegiatan baca agar dapat menunjang kecakapan siswa kelas 1 sekolah dasar dalam membaca permulaan. pemilihan jenis materi yang cocok dengan kemampuan siswa. Siswa kelas I membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Dalam pengembangan media ini, materi yang digunakan yaitu keterampilan baca dan eja kombinasi huruf pada suku kata dan kata sehari-hari. Keterampilan baca merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh siswa sekolah dasar, karena proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari aktivitas membaca, maka dari itu membaca merupakan sesuatu yang penting dalam komunikasi. Membaca permulaan tidak memfokuskan siswa untuk memahami isi bacaan namun, kelancaran siswa dalam membaca teks tersebut. Hal-hal yang membuat siswa gagal atau kurang dalam menguasai bacaan yaitu karena metode yang digunakan sebagian besar menggunakan metode ceramah dan kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan hari Senin tanggal 9 Januari 2023 pada pukul 10.00 WIB di SDN Sidotopo Wetan 1/255 diperoleh bahwa pembelajaran di kelas masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, guru hanya menggunakan buku paket sehingga siswa kurang fokus untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan alur yang monoton.

Satu di antara media yang menyenangkan dan inovatif adalah permainan ular tangga. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Azzahra & Nugraha, 2021:165) dengan judul Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan baca, tulis hitung pada siswa kelas 2 di SDN Bakung Turus dan siswa juga memberikan respon positif terhadap media ular pintar ceria tersebut. Ular tangga merupakan permainan yang dijalankan antara dua orang atau lebih memakai dadu dan di dalamnya disertai dengan beberapa gambar ular dan tangga. Dalam permainan ular tangga, siswa diminta untuk melaksanakan pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Siswa juga akan merasa senang dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas (Wati, 2021:69).

Ular tangga literasi (ultrasi) merupakan media ular tangga yang berisikan 56 kotak yang akan diisi dengan 26 abjad mulai dari A-Z. setiap kotak akan diisi satu huruf, suku kata dan disertai gambar. Papan ular tangga juga akan dihiasi dengan beberapa gambar ular dan gambar tangga. Siswa diminta agar melempar dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan jumlah dadu yang sudah keluar, saat pion berhenti siswa harus membacakan huruf dan suku kata yang terdapat dalam kotak namun, apabila pion berhenti pada kotak pertanyaan, siswa akan menjawab soal yang tersedia pada kotak yang tertera begitu juga dengan siswa selanjutnya. Saat menemukan gambar ular siswa harus turun kotak dan saat menemukan gambar tangga siswa harus naik tangga dan membacakan kembali bacaan yang sudah tersedia atau menjawab soal yang sudah disediakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, dapat diadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Literasi (ULTRASI) untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar".

#### **METODE**

Dalam penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang diaplikasikan yaitu ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. ADDIE sendiri terdapat langkah pengembangan yakni (*Analyze*), (*Design*), (*Develop*), (*Implement*), dan (*Evaluate*) (Branch, 2009 *Evaluate*). Adalah pendekatan yang membantu perencana instruksional, pembuat konten atau guru untuk membuat desain pengajaran yang jelas dan mudah dengan mengaplikasikan model ADDIE pada

produk apapun. Sejalan dengan pengertian di atas model ADDIE juga merupakan tahapan yang digunakan untuk membuat produk yang dapat dipertanggungjawabkan dengan penelitian pengembangan. Model ini mempunyai tujuan untuk merancang dan mengembangkan media secara praktis dan efisien.

Dalam prosedur mengembangkan sebuah produk yang digunakan peneliti akan menggunakan suatu model pengembangan dari ADDIE.

Subjek uji coba dalam penelitian ini ditunjukkan kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi, guru kelas I serta siswa kelas I di SDN Sidotopo Wetan 1/255 Surabaya dengan jumlah 30 siswa. Untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan produk melalui uji validasi dari ahli media dan materi dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang dilaksanakan sebagai acuan penilaian untuk menentukan kriteria kevalidan media ular tangga literasi (Ultrasi). Kemudian setelah diuji validasi media ular tangga literasi (Ultrasi) akan diuji coba skala kecil dan skala besar untuk mengetahui kepraktisan produk menggunakan respon siswa dan guru. Dan untuk mengetahui keefektifan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*.

Jenis data penelitian pengembangan media ular tangga literasi (Ultrasi) untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas I SDN Sidotopo Wetan 1/255 sedangkan pengambilan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian ahli media, ahli materi, hasil *pre-test*, *post-test* serta respon siswa dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Dalam proses pengembangan media sudah melalui uji validasi dan direvisi sesuai masukan dari validator media dan validator materi. Selain uji validasi, juga dilakukan uji coba media terhadap siswa kelas 1 sekolah dasar. Setelah melakukan uji validasi dan uji coba media maka pengembangan media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Pengembangan media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) memakai model ADDIE yang memiliki 5 tahap dan dijabarkan di bawah ini.

### Tahap Analisis

Tahap analisis meliputi analisis kurikulum yang diterapkan di SDN Sidotopo Wetan 1/255 yaitu kurikulum merdeka. Adapun materi pembelajaran terdapat pada Kelas 1, Fase A, Bab 7 (Aku Ingin), Tema Membedakan

Keinginan dan Kebutuhan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran sebagai berikut :

Capaian pembelajaran : Membaca, mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui

Tujuan Pembelajaran : Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang hidup hemat, peserta didik dapat membaca huruf, suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari dengan baik dan benar dan dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang hidup hemat, peserta didik dapat menulis huruf, suku kata dan kata yang sering ditemui sehari-hari dengan baik dan benar.

Analisis karakter pada peserta didik mencakup analisis pemahaman, perilaku dan keterampilan. Dengan karakter peserta didik yang gampang jenuh dan lebih memilih bermain, maka penelitian pengembangan ini diangkat sebagai bahan dalam menetapkan media yang akan dikembangkan dicocokkan dengan materi yang dipelajari supaya tujuan pembelajaran dapat terlaksana

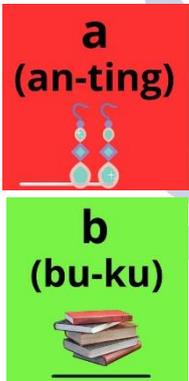
Analisis materi yaitu menjabarkan materi yang diterapkan di kelas 1 SD yang mencakup pengenalan jati diri, pengenalan huruf, pengenalan suku kata, suku kata disusun menjadi kata dan kata ditata membentuk kalimat sederhana. Dalam pembelajaran membaca permulaan siswa mampu merangkai suku kata menjadi kata mengenai benda lalu membacanya.

### Tahap Perancangan

Dalam tahap perancangan, yang pertama dilakukan yaitu menyusun media, dalam penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu banner menggunakan bahan luster dengan ukuran panjang 2 m dan lebar 2 m disertai dengan gambar-gambar yang menarik. Terdapat 56 kotak dengan warna yang berbeda-beda pada tiap kotak, Di dalam media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) memiliki beberapa gambar ular dan gambar tangga pada beberapa kotak, dan di dalam media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) terdapat 56 kotak, 26 kotak berisi huruf abjad mulai dari a sampai z yang dilengkapi dengan suku kata dan gambar pada tiap kotak.

Media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) didesain dengan menggunakan aplikasi canva, Ular Tangga dibuat berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang sudah ada. Karakter siswa kelas 1 diperlukan untuk menetapkan warna, gambar, suku kata serta kata yang terdapat dalam media yang dikembangkan. Dengan tujuan agar peserta didik dapat tertarik dalam membaca dan menggunakan media yang sudah dikembangkan.

Tabel 1. Desain media ular tangga literasi

No	Desain Media	Keterangan
1.	<p>ular tangga literasi</p>  <p>Papan Ular Tangga</p>	<p>Papan ular tangga berbentuk persegi yang berjumlah 56</p>
2.		<p>Tampilan awal “start” untuk memulai permainan</p>
3.		<p>Tampilan materi pengenalan huruf abjad mulai huruf a-z</p>
4.		<p>Soal/pertanyaan yang ditampilkan pada kotak-kotak media ular tangga</p>

5.		<p>Disertakan kata-kata motivasi di dalamnya agar siswa tetap semangat bermain ular tangga</p>
6.		<p>Tampilan garis akhir atau finish media ular tangga</p>
7.		<p>Dadu dibuat menggunakan kertas bahan art paper dengan ukuran 8x8 cm</p>

**Tahap Pengembangan**

Pada tahap pengembangan yang terdiri atas tiga tahapan yang dijabarkan sebagai berikut :

Menghasilkan Konten Pembelajaran

Konten pembelajaran tersebut berbentuk perangkat pembelajaran sesuai dengan penerapan media ular tangga literasi (Ultrasi) yang terdiri atas Modul Ajar atau konsep melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka, inti dan penutup.

Mengembangkan Media yang Dipilih

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media ular tangga literasi (Ultrasi) dirancang dengan modifikasi tampilan kotak-kotak ular tangga yang berbeda. Pengembangan media ular tangga dirancang menggunakan aplikasi bernama canva yang terdiri dari 56 kotak dengan warna yang berbeda-beda tiap kotak dengan 26 kotak berisikan huruf abjad mulai huruf a sampai z, 28 kotak berisikan soal-soal, 1 kotak berisikan start tempat memulai permainan dan 1 kotak berisikan finish atau tempat mengakhiri permainan. Materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I, bab 7 aku ingin, tema membedakan keinginan dan kebutuhan.

Validasi Ahli

Tahap berikutnya adalah melakukan validasi hasil produksi oleh para ahli. Terdapat dua jenis validasi, yaitu validasi materi dan validasi media. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk membagikan penilaian tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Tahap validasi ini menggunakan instrumen validasi dari para ahli. Uji validasi kepada dosen ahli media yaitu dengan melampirkan lembar validasi media yang sudah dibuat dan uji validasi materi juga dengan menyertakan lembar validasi materi yang telah dibuat.

Media pembelajaran harus sudah memiliki status valid dan praktis sebelum penggunaannya dalam proses belajar mengajar di kelas. Sehingga media pembelajaran divalidasi oleh validator media agar dapat diketahui kevalidan dan kepraktisan dari media tersebut. Kegiatan validasi pada penilaian ini untuk mendapatkan status valid atau layak dari ahli media. Sedangkan untuk mendapat status praktis menggunakan penilaian berupa angket pendapat siswa mengenai media tersebut.

Tabel 3. Skor Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	No. Butir	Presentase	
			R	SM
1.	Aspek Isi	1,2,3,4,5,6	25	30
2.	Aspek Tampilan	7	5	5
3.	Aspek Bahasa	8,9,10	14	15
Jumlah			44	50

Hasil persentase kevalidan materi sejumlah 88% menunjukkan bahwa materi yang diterapkan pada media pembelajaran ular tangga literasi (Ultrasi) “**Sangat valid atau sangat layak**” oleh ahli materi. Dan layak digunakan di lapangan dengan revisi.

Validasi dilakukan oleh Ibu Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tanggal 13 Juni 2023 dengan saran sebagai berikut : media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok, bukan untuk kelas.

Tabel 2. Skor Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	No. Butir	Presentase	
			R	SM
1.	Aspek Tampilan	1,2,3,4,5	23	25
2.	Aspek Penyajian	6,7,8	14	15
3.	Aspek Penggunaan	9,10	8	10
Jumlah			44	50

Validasi dilakukan oleh Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tanggal 12 Juni 2023. Hasil penilaian validasi dari ahli media ular tangga literasi (Ultrasi) diperoleh jumlah skor 88% yang termasuk kategori “**Sangat valid**

**atau sangat layak**” dan layak digunakan di lapangan tanpa revisi. Validasi dilakukan oleh Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tanggal 12 Juni 2023.

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang dilakukan uji coba skala kecil di kelas 1-C dengan melibatkan 10 siswa dan uji coba skala besar di kelas 1-D dengan melibatkan 30 siswa di SDN Sidotopo Wetan 1/255 pada tanggal 15 Juni 2023. Proses pembelajaran disesuaikan dengan Modul Ajar yang telah disiapkan sebelumnya. Untuk mengetahui kepraktisan media ular tangga literasi (Ultrasi), siswa diberi angket di akhir pembelajaran.

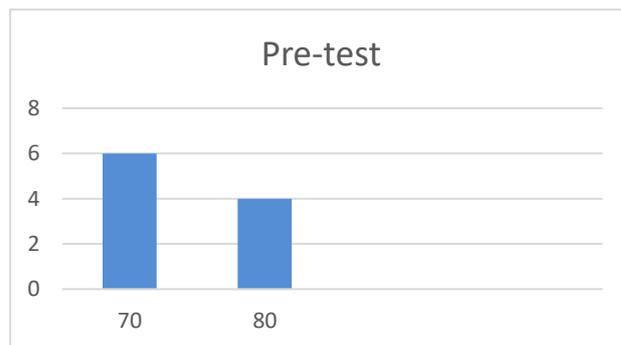
Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Hasil evaluasi didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dikerjakan siswa kelas 1 sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga literasi (Ultrasi) untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan dan divalidasi oleh validator dan di uji cobakan.

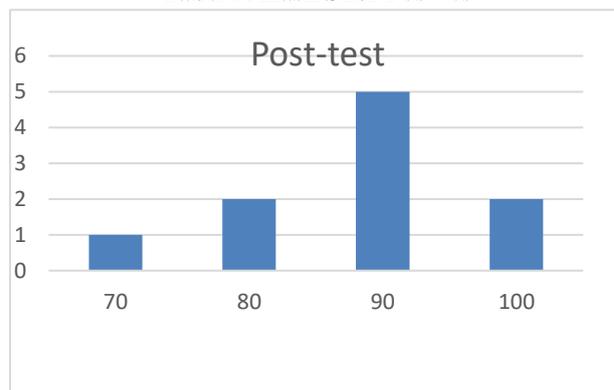
Hasil Uji Coba Skala Kecil

Berikut adalah hasil pretest dan posttest pada uji coba skala kecil di kelas I-C SDN Sidotopo Wetan 1/255.

Tabel 4. Hasil Skor Pre-Test



Tabel 5. Hasil Skor Post-test

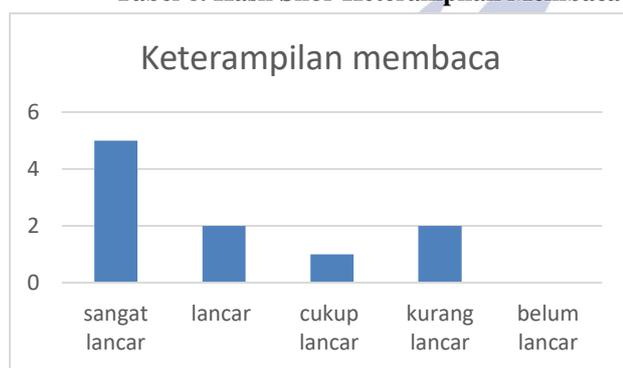


Berdasarkan hasil dari *pre-test* siswa kelas I-C sekolah dasar diperoleh skor presentase 74% dengan kategori “**cukup efektif** “ dan hasil dari *post-test* dengan menggunakan media ular tangga literasi mendapatkan skor presentase 88% dengan kategori “**sangat efektif**”

Setelah dilakukannya *post-test*, siswa diminta untuk mengisi lembar angket siswa terhadap media pembelajaran ular tangga literasi (Ultrasi) yang sudah diterapkan untuk mengetahui kepraktisan media ular tangga literasi (Ultrasi) untuk pembelajaran membaca permulaan tema 7 aku ingin, tema membedakan keinginan dan kebutuhan.

Berikut penilaian membaca yang dilakukan di kelas I Sekolah Dasar bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan.

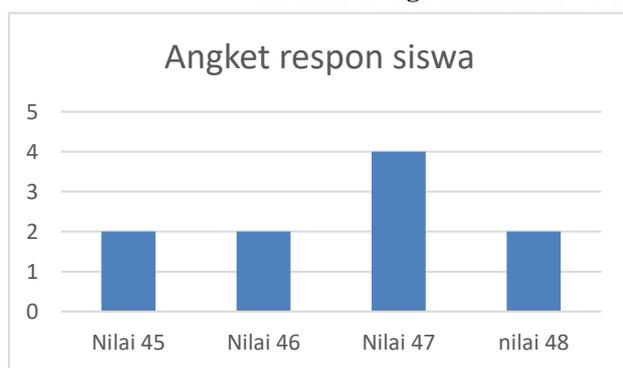
**Tabel 6. Hasil Skor Keterampilan Membaca**



Hasil pengisian kuisisioner oleh siswa yang dibagikan pada uji coba digunakan menjadi data hasil respon siswa. Pengumpulan data tersebut memiliki tujuan untuk menguji kepraktisan media yang dikembangkan. Memuat 10 butir penilaian dalam lembar angket siswa yaitu :

Diperoleh hasil perhitungan pengisian lembar angket oleh siswa. kriteria kepraktisan media dengan persentase 93,2% maka dinyatakan “**sangat praktis**” Berdasarkan hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dapat dinyatakan produk media pebelajaran ular tangga literasi (Ultrasi) “**sangat praktis**”.

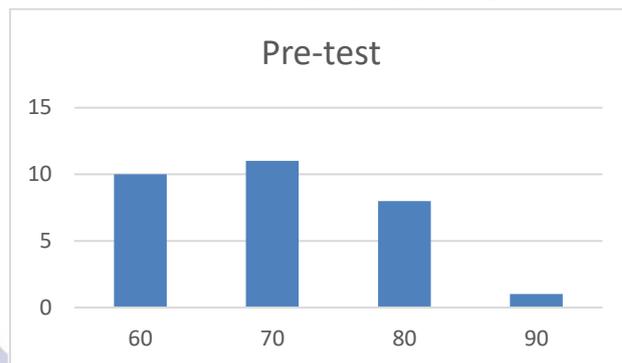
**Tabel 7. Hasil Angket Siswa**



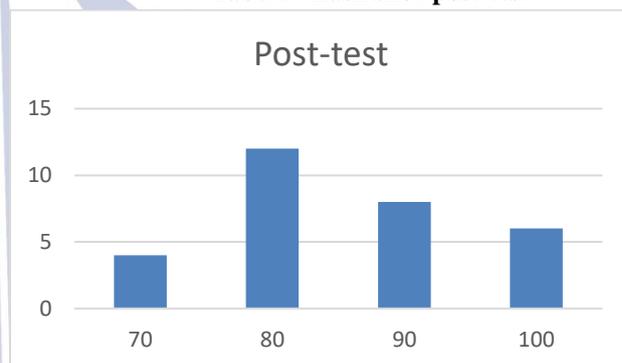
**Hasil Uji Coba Skala Besar**

Berikut adalah hasil pretest dan posttest pada uji coba skala besar di kelas I-C SDN Sidotopo Wetan 1/255.

**Tabel 8. Hasil Skor Pre-Test**



**Tabel 9. Hasil skor post-test**

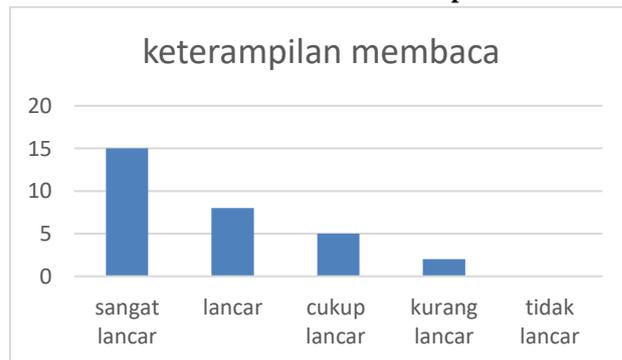


Berdasarkan hasil dari *pre-test* siswa kelas I sekolah dasar diperoleh skor persentase 70% dengan kategori “**sangat efektif**” dan hasil dari *post-test* dengan menggunakan media ular tangga literasi mendapatkan skor persentase 88% dengan kategori “**sangat efektif**”

Setelah dilakukannya *post-test*, siswa diminta untuk mengisi lembar angket siswa terhadap media pembelajaran ular tangga literasi (Ultrasi) yang sudah diterapkan untuk mengetahui kepraktisan media ular tangga literasi (Ultrasi) untuk pembelajaran membaca permulaan tema 7 aku ingin, tema membedakan keinginan dan kebutuhan.

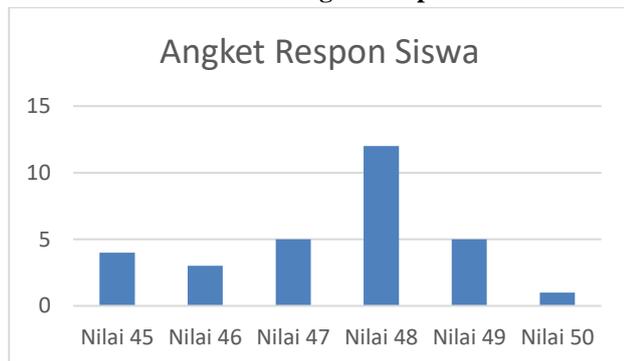
Berikut penilaian membaca yang dilakukan di kelas I Sekolah Dasar bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan

**Tabel 10. Hasil Skor Keterampilan Membaca**



Hasil pengisian angket oleh siswa yang diberikan saat uji coba dijadikan sebagai data hasil respon siswa. Pengambilan data ini bertujuan untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan. Terdapat 10 butir penilaian pada lembar angket siswa yaitu :

**Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa**



Didapat hasil perhitungan senilai 94,93% dan hasil pengisian lembar angket oleh siswa. kriteria kepraktisan media dengan persentase 86%-100%, maka dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan dapat dinyatakan produk tersebut sangat praktis. Pada uji coba juga diperoleh data hasil respon guru dari pengisian lembar angket yang diberikan kepada guru saat uji coba. Pengisian lembar angket guru dilakukan oleh Ibu Rahayu Setijowati, S.Pd., SD selaku guru kelas I. Pengumpulan data hasil tanggapan guru yaitu untuk melihat seberapa praktis produk yang dikembangkan. Termuat 13 kriteria pada lembar kuisioner guru yaitu :

**Tabel 12. Angket Respon Guru**

No.	Indikator	No. Butir	Presentase	
			R	SM
1.	Aspek Tampilan	1,2,3,4,5	23	25
2.	Aspek Efek bagi Pengguna	6,7,8,9,10	22	25
3.	Aspek Kepraktisan	11,12,13	13	15
Jumlah			58	65

**Pembahasan**

Media pembelajaran *Ular Tangga Literasi* ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*) untuk pengembangannya.

Tujuan pembahasan ini adalah untuk menemukan jawabane dari pertanyaan yang diajukan dalam media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* materi membaca permulaan di Kelas I sekolah dasar tepatnya di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Ada 3 pertanyaan

yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)*, yaitu 1) Bagaimana kevalidan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* untuk Pembelajaran Membaca Permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar, 2) Bagaimana kepraktisan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* untuk Pembelajaran Membaca Permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar, dan 3) Bagaimana keefektifan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* untuk Pembelajaran Membaca Permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dapat dibahas hal-hal sebagai berikut :

**1. Kevalidan Media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)***

Kevalidan media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* pada Bab 7 Aku Ingin Tema Membedakan Keinginan dan Kebutuhan materi membaca, mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui kelas I yang sudah dikembangkan dan didesain oleh peneliti yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang diperoleh dari hasil angket penilaian untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)*.

**a. Hasil Analisis Penilaian Ahli Media**

Untuk memahami media mana yang sudah dikembangkan digunakan tahap validasi ahli media. Hasil validasi media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* dari ahli media yang pertama mendapat skor 44 dengan persentase aspek tampilan 88%, aspek penyajian 93,3%, aspek penggunaan 80%, maka hasil validasi media berada di kategori sangat layak dengan persentase sebesar 88% dan media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

**b. Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi**

Hasil validasi materi media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* menghasilkan skor 44 dengan persentase aspek isi 83,3%, aspek tampilan 100%, dan aspek bahasa 93,3%, maka hasil validasi dari ahli materi berda di kategori sangat layak dengan persentase total sebesar 88%. Dari hasil analisis dari validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* sudah valid digunakan di sekolah dasar, hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widiana et al., 2019) mengenai media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* yang memperoleh skor 82,86% pada kategori sangat layak khususnya dari validator media, dan skor 92,86% pada kategori sangat layak dari validator materi, Bukan hanya itu penelitian juga sudah dilakukan oleh (Rahmawati, 2020) mengenai penggunaan media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* yang mendapat skor dari media sekitar 88,39% dalam kategori sangat valid yang menunjukkan dapat digunakan sebagai

alat pengajaran di kelas, kemudian hasil rekapitulasi penilaian ahli materi diperoleh sebesar 86,25% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid dan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* digunakan dalam proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

## 2. Kepraktisan Media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)*

Kepraktisan dari media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* merupakan hasil perolehan dari angket respon siswa dan guru.

### a. Hasil Angket Siswa

Materi media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi) Membaca Permulaan* merupakan pengembangan baru yang direkomendasikan oleh siswa. Hasil persentase yang diberikan siswa 100% dari 1 siswa, 98% dari 5 siswa, 96% dari 12 siswa, 94% dari 5 siswa, 92% dari 3 siswa, 90% dari 4 siswa dengan total keseluruhan 94,93% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* layak digunakan dan siswa merasa senang dan antusias untuk dapat mempelajari materi dengan sungguh-sungguh. Penelitian juga dilakukan oleh (Widiana et al., 2019) bahwa media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* efektif dalam menambah hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian lain juga dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Azzahra & Nugraha, 2021b) memperlihatkan bahwa pembelajaran di kelas dengan menggunakan media ular tangga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan baca tulis siswa dan membuat siswa lebih fokus serta antusias saat pembelajaran berlangsung, juga mendorong siswa aktif dalam menjawab materi yang disajikan, pembelajaran menggunakan media ular tangga ini dapat membantu guru dalam menyikapi gaya belajar siswa yang bervariasi.

### 1. Hasil Angket Respon Guru

Untuk menghasilkan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* yang praktis, bukan hanya diperlukan tanggapan dari siswa saja, melainkan dari tanggapan guru. Perolehan persentase yang diberikan oleh guru terkait media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* materi *Membaca permulaan* memperoleh skor 58 dengan persentase aspek tampilan 92%, aspek efek bagi pengguna 88%, dan aspek kepraktisan 86,6%, sehingga hasil presentase keseluruhan adalah

89,23% dengan kategori sangat layak. Hal ini karena ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* siswa lebih terlibat dan positif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan. Menurut (Mardhani, 2017) mengatakan bahwa media ular tangga dapat memberikan dampak positif terhadap reaksi dalam kegiatan pembelajaran yang membuat guru tidak merasa terbebani dengan kondisi kelas saat pembelajaran yang efektif karena siswa berperan aktif dalam penggunaan media dan siswa merasa senang. Selain itu keunggulan lain dari media ular tangga yaitu tidak hanya fokus pada satu materi saja tetapi dapat membantu guru lebih memodifikasi terhadap materi lain atau mata pelajaran lain. Penggunaan media ular tangga juga dapat membantu penyampaian materi dan isi materi dalam pembelajaran secara praktis. Media ini juga dapat membangkitkan rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian respon siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* materi *membaca permulaan* di Kelas I dapat dikatakan praktis dengan kategori Sangat layak digunakan karena memberikan dampak positif siswa dengan menggunakan media belajar sambil bermain. Hal tersebut diungkapkan oleh (Faizal, 2012) bahwa metode pembelajaran yang menganut prinsip belajar sambil bermain menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan, selain menggunakan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* dapat dikatakan berhasil berdasarkan umpan balik dari siswa yang sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Kemudian siswa mudah memahami cara menggunakan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* karena tidak membuat siswa bosan saat mengikuti pembelajaran.

### 3. Keefektifan media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)*

Keefektifan dari media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* merupakan hasil dari pre-test dan post-test siswa Kelas I-C dan I-D di SDN Sidotopo Wetan I/255 yang berjumlah 10 dan 34 siswa. Media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)* yang sudah mendapat validasi media dan materi mengalami peningkatan presentase. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa yang meningkat dilihat dari nilai pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum diterapkannya media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)*, sedangkan post-test dilakukan setelah diterapkannya media *Ular Tangga Literasi (Ultrasi)*.

**a. Hasil Uji Coba Skala Kecil**

Hasil pre-test yang dilakukan siswa kelas I-C yang berjumlah 10 siswa mendapatkan skor 74%, dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 80 dengan jumlah soal 10, yang kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 10. Pada pre-test ini, sebagian siswa mencapai KKM dan sebagian lagi tidak mencapai KKM. Hasil post-test yang mendapat skor 88% di mana kemampuan siswa tersebut meningkat sebesar 14% dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan jumlah soal 10, kemudian dihitung antara jawaban benar dikali 100 kemudian dibagi 10. Pada post-test ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM. Dari hasil pre-test dan post-test rata-rata nilai siswa meningkat karena penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

**b. Hasil Uji Coba Skala Besar**

Hasil pre-test yang dilakukan siswa kelas I-D yang berjumlah 30 siswa mendapatkan skor 70%, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90 dengan jumlah soal 10, yang kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 10. Pada pre-test ini, sebagian siswa mencapai KKM dan sebagian lagi tidak mencapai KKM. Hasil post-test yang mendapat skor 88% di mana kemampuan siswa tersebut meningkat sebesar 18% dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan jumlah soal 10, kemudian dihitung antara jawaban benar dikali 100 kemudian dibagi 10. Pada post-test ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM. Dari hasil pre-test dan post-test rata-rata nilai siswa meningkat karena penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Mardhani, 2017) yang berpendapat bahwa media Ular Tangga memberikan dampak positif terhadap reaksi dalam kegiatan pembelajaran yang membuat guru merasa tidak terbebani dengan kondisi kelas saat pembelajaran yang efektif karena siswa berperan aktif dalam penggunaan media dan siswa merasa senang. Selain itu, keunggulan lain dari media ular tangga yaitu tidak hanya terfokus pada satu materi saja tetapi dapat membantu guru lebih memodifikasi terhadap materi lain atau mata pelajaran lain. Hal lain juga diungkapkan oleh (Widiana et al., 2019) bahwa media Ular Tangga

Literasi (Ultrasi) praktis dan efektif dalam menambah hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian yang dilakukan oleh (Azzahra & Nugraha, 2021b) memperlihatkan bahwa pembelajaran di kelas dengan menggunakan media ular tangga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan baca tulis siswa dan membuat siswa lebih fokus serta antusias saat pembelajaran berlangsung, juga mendorong siswa aktif dalam menjawab materi yang disajikan, pembelajaran menggunakan media ular tangga ini dapat membantu guru dalam menyikapi gaya belajar siswa yang bervariasi.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, ditetapkan bahwa materi kelas I SD Bab 7 Aku Ingin Tema Membedakan Keinginan dan Kebutuhan adalah media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) untuk dijadikan sebagai media di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi membaca, mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata benda yang sering ditemui sehari-hari dapat tersaji dengan jelas dan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan.

Kevalidan dari media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) dari hasil validasi ahli media memperoleh skor sebanyak 44 dengan persentase 88% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebanyak 44 dengan persentase 88% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Kepraktisan dari media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) dari hasil angket respon siswa sebanyak skor persentase 94,93% dengan kategori “Sangat Praktis” dan hasil tanggapan guru skor persentase 89,23% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Sedangkan keefektifan dari media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) dari hasil pre-test dengan skor 70% dengan kategori “Layak” kemudian hasil post-test dengan skor persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”.

**Saran**

Berdasarkan penelitian dan saran ahli media, ahli materi, serta tanggapan siswa dan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada guru terkait dengan penggunaan Ular Tangga Literasi (Ultrasi) sebagai alat pengajaran sehingga dapat digunakan di dalam kelas.
2. Bagi guru, diharapkan media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) akan inovatif dan dapat

digunakan sebagai alat dalam proses pengajaran untuk membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi di dalam kelas.

3. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi) membuat pengalaman Belajar siswa menjadi lebih menyenangkan sehingga tidak bosan dan hasil belajarnya meningkat.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih menarik lagi, dapat mengurangi permasalahan yang ada dalam pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Literasi (Ultrasi).
5. Berdasarkan proses dan hasil penelitian pengembangan media ular tangga literasi (Ultrasi) untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar, maka diberikan saran sebagai berikut. (1) pengembangan media ular tangga literasi (Ultrasi) untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifannya. (2) diharapkan ada pengembangan lanjutan terkait penambahan materi yang lebih lengkap dan desain lebih menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, R. F., & Nugraha, E. (2021). *Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa*. 13(02).
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach (Illustrate)*. Springer Science & Business Media.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- 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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>