

Transformasi Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Permainan Media Ular Tangga

Ni Komang Lita Arianti¹, Maria Goreti Rini Kristiantari² 

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

*Corresponding author: lita.arianti@undiksha.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca pada usia dini sangat penting, dan setiap kesalahan atau keterlambatan dalam membaca pada tahap awal dapat berdampak negatif pada kemampuan membaca selanjutnya. Banyak siswa merasa jenuh, dan mengalami kesulitan ketika harus membaca buku pembelajaran dan kebanyakan siswa masih senang bermain dalam pembelajaran sehingga siswa tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media ular tangga terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sampel uji coba dalam penelitian yaitu siswa sekolah dasar kelas I yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan kuisioner dengan instrument pengumpulan data yaitu dengan angket. Data analisis yaitu deskriptif kuantitatif dan statistika inferensial (uji-t) *sample dependent*. Hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,593 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,688. Hal tersebut mengartikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan efektif untuk digunakan anak kelas I sekolah dasar. Implikasi dari penelitian yaitu pengembangan media dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di sekolah dasar

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Membaca Permulaan, Sekolah Dasar

Abstract

Reading skills at an early age are very important, and any errors or delays in reading at an early stage can have a negative impact on later reading skills. Many students feel bored, and have difficulty when they have to read learning books and most students still like to play in learning so that students do not understand the material explained by the teacher. This study aims to analyze the effectiveness of snakes and ladders media on beginning reading skills in first grade elementary school students. This type of research is development research (Research and Development). The trial sample in the study was 1st grade elementary school students totaling 37 students. Data collection techniques were carried out by observation, interviews and questionnaires with data collection instruments, namely questionnaires. Data analysis is descriptive quantitative and inferential statistics (t-test) dependent sample. The t-test results obtained a t-count value of 9.593 and a t-table value of 1.688. This means that $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that snakes and ladders media for beginning reading skills is effective for use by first grade elementary school children. The implication of the research is that media development can provide new innovations in elementary school learning.

Keywords: Snakes and Ladders Media, Beginning Reading, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Membaca adalah pintu gerbang menuju pengetahuan, pemahaman, dan komunikasi yang lebih efektif. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan membaca menjadi krusial, terutama ketika anak-anak masih berada di tingkat pendidikan dasar. Anak-anak yang tidak mampu membaca sejak awal akan menghadapi sejumlah kesulitan. Dasarnya, membaca ialah suatu aktivitas yang dilaksanakan dalam menggali sebuah informasi (Gunarwati et al., 2021; Saloem Naufal et al., 2023). Kesulitan ini akan menghambat kemampuan mereka untuk belajar lebih lanjut. Membaca permulaan merupakan sebuah tahapan awal dalam belajar

History:

Received : January 11, 2024

Accepted : May 20, 2024

Published : May 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



membaca di kelas rendah sekolah dasar. Membaca permulaan biasanya diterapkan pada tahap kelas rendah sekolah dasar. Dalam pandangan (Mardika, 2019; Septiana Soleha et al., 2021), membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Mengenal bentuk huruf dari Aa hingga Zz adalah tahap awal dalam membaca

Faktor fisiologis memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan. Kesehatan fisik, seperti kesehatan alat berbicara, penglihatan, dan pendengaran, memainkan peran penting dalam kemampuan membaca (Gunarwati et al., 2021; Kustianah, 2021). Faktor intelektual juga memiliki pengaruh dalam kemampuan membaca. Intelegensi individu, yang meliputi kemampuan berpikir rasional dan beradaptasi dengan lingkungan. Motivasi merupakan faktor kunci dalam belajar membaca. Selain itu, minat juga memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan membaca (Anjani et al., 2019; Astuti, 2015). Minat yang kuat terhadap membaca dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami teks dan mencari informasi.

Dalam bahasa Arab, media dikenal sebagai "*wasail*," sinonim dari "*al-wast*," yang berarti tengah atau perantara. Ini menggambarkan esensi media sebagai perantara antara pemberi informasi dan penerima pesan, berada di antara dua sisi yang berkomunikasi (Anggraeni & Sumarsih, 2016; Tafonao, 2018). Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, mempengaruhi minat siswa, serta memberikan rangsangan untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Pada kelompok usia dini, anak-anak cenderung bermain dalam kelompok. Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Selain mengembangkan kemampuan membaca permulaan, permainan ular tangga ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar anak (Febriani et al., 2023; Hijriati, 2021). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam belajar, menyampaikan informasi dengan efektif, serta mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang baik harus memenuhi beberapa kriteria untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam penggunaannya. Beberapa kriteria tersebut mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, praktis, fleksibel, sesuai dengan taraf berfikir siswa, kemampuan guru dalam menggunakannya, ketersediaan media, serta mutu teknis (Andayani, 2021; Muali et al., 2018). Pada kenyataan yang bisa dilihat di lapangan bahwa keterampilan membaca permulaan pada anak kelas 1 SD masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada wali kelas 1 SD Negeri 18 Pemecutan mengungkapkan permasalahan serius dalam kemampuan membaca siswa kelas satu. Dari wawancara tersebut, dinyatakan sekitar 10 siswa masih mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam membaca. Kesulitan ini mencakup beberapa aspek penting dalam membaca, seperti kemampuan melafalkan huruf, mengidentifikasi huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata atau kata, dan membedakan berbagai jenis huruf dan kombinasinya. Beberapa masalah konkret yang dihadapi peserta didik mencakup ketidakmampuan membaca diftong, huruf konsonan, huruf gabungan, serta perubahan huruf dan kata yang mengakibatkan kesalahan dalam membaca.

Selain itu, wawancara dengan wali kelas juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi membaca permulaan, guru hanya menggunakan media digital seperti bookbot dan kartu kata. Kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka (Fitriyani et al., 2021; Rizqi, 2022). Banyak siswa merasa jenuh, dan mengalami kesulitan ketika harus membaca buku pembelajaran dan kebanyakan siswa masih senang bermain dalam pembelajaran sehingga siswa tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Situasi ini mengakibatkan kesulitan dalam memperoleh keterampilan membaca yang seharusnya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar (Afandi, 2015; Wati, 2021). Selain itu, media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang menyenangkan, permainan ini dimainkan dengan papan yang dibagi menjadi beberapa kotak kecil dan sejumlah tangga serta gambar ular yang saling berhubungan dengan kotaknya.

Keterbaharuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan inovasi dalam pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu ular tangga, untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. Sebelumnya, media pembelajaran yang digunakan lebih bersifat digital dan kurang interaktif. Penggunaan ular tangga diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, mengatasi kejenuhan siswa, serta meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam membaca. Penelitian ini juga menyoroti potensi media ini dalam mengembangkan kemampuan motorik siswa. Dengan bukti empiris, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur pendidikan dan menunjukkan efektivitas media permainan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar melalui penerapan media pembelajaran ular tangga. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tambahan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini akan lebih mempertajam pemahaman terhadap efektivitas media pembelajaran ular tangga terhadap keterampilan membaca permulaan melalui analisis yang mendalam terhadap interaksi serta dinamika dalam proses belajar mengajar. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya untuk mengisi kesenjangan dalam literatur dengan mengidentifikasi media ular tangga secara spesifik berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyelidiki secara mendalam seberapa besar efektivitas media ular tangga terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual tentang pentingnya keterampilan membaca permulaan sejak dini, serta memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal sebagai *Research and Develeopment* (RnD). Model penelitian yang digunakan yaitu model *ADDIE*. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan atau langkah yang di implementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti modul pembelajaran, multimedia, video pembelajaran dan lain sebagainya. Adapun lima tahapan atau langkah Model *ADDIE* yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model *ADDIE* dilandaskan karena model ini bersifat *generic* dan mudah untuk dipahami, serta model *ADDIE* tersusun dengan sistematis untuk menyelesaikan permasalahan belajar siswa yang berkaitan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Populasi yang terlibat dalam penelitian ini yaitu sebanyak 37 siswa kelas 1 SD Negeri 18 Pemecutan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Instrument pengumpulan data dengan observasi dan angket/kuisisioner. Pedoman observasi

digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran siswa kelas 1 dan menganalisis. Permasalahan yang sedang terjadi. Adapun kisi-kisi yang digunakan sebagai pedoman observasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Aspek Bahasa *Pre-Nontest* dan *post-Nontest*

Indikator	Aspek	Skor		
		3	2	1
1. Dengan bimbingan, peserta didik mengenali salah satu dari bentuk dan bunyi huruf “b”, “a”, “u”, “e”	Mengenali satu bentuk dan bunyi huruf “a”, “b”, “u”, “e”			
	Mengenali dua bentuk dan bunyi huruf “a”, “b”, “u”, “e”.			
	Mengenali empat bentuk dan bunyi huruf “a”, “b”, “u”, “e”.			
2. Dengan bimbingan, peserta didik dapat membaca dan mengenali suku kata ba-, bi-, bu-, be- dalam kata	Membaca dan mengenali satu suku kata ba-, bi-, bu-, be- dalam kata			
	Membaca dan mengenali dua suku kata ba-, bi-, bu-, be- dalam kata			
	Membaca dan mengenali dua suku kata ba-, bi-, bu-, be- dalam kata			
3. Peserta didik dapat mengenalkan membaca kata-kata yang mengandung awal kata ba-, bi-, bu-, be-, bo-.	Mengenali dan membaca satu kata yang mengandung awalkata ba-, bi-, bu-, be-, bo-.			
	Mengenali dan membaca dua kata yang mengandung awalkata ba-, bi-, bu-, be-, bo-.			
	Mengenali dan membaca lima kata yang mengandung awal kata ba-, bi-, bu-, be-, bo-.			

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan aspek Bahasa *pre-nontest* sebelum penerapan media ular tangga dan *post-nontest* setelah penerapan media ular tangga, digunakan untuk menguji apakah media ular tangga memiliki efektivitas atau tidak dalam keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. Terdapat dua metode dan teknik analisis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistika inferensial (uji-t) *sample dependent*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 18 Pemecutan. Jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu sebanyak 37 siswa. Pengembangan media pembelajaran ular tangga menggunakan model *ADDIE*, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahapan ini dilakukan agar dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 18 Pemecutan untuk mengembangkan media ular tangga. Adapun hasil yang didapatkan pada setiap tahapan yaitu analisis yang dilakukan yaitu dengan mengenal karakteristik anak, analisis konten, dan analisis lingkungan sekolah. Pada tahapan ini diperoleh melalui metode wawancara dan observasi bersama dengan wali kelas I yang menyatakan bahwa keberadaan media konkrit masih kurang dikarenakan sering menggunakan media digital sehingga kemampuan siswa masih kurang dalam membaca permulaan. Oleh karena itu, sangat penting pengembangan media yang kreatif dan inovatif untuk memotivasi siswa dalam belajar dan menarik perhatian siswa agar siswa tidak merasa jenuh. Sesuai dengan analisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sudah

dilakukan pada materi Bahasa Indonesia bab 1 bunyi apa? tema Bunyi dan Pancaindra kelas satu yang digunakan pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Membaca, mengenali, dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui.	Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra secara lisan, peserta didik dapat mengenali abjad dengan benar.
	Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra, peserta didik dapat mengeja kombinasi abjad pada suku kata yang sering ditemui dengan tepat.
	Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra, peserta didik dapat membaca suku kata ba-, bi-, bu-, be-, dan bo-, secara benar

Tahap desain dilakukan setelah diperoleh kebutuhan yang terdapat pada tahap analisis. Pada tahap design ini, dirancang sebuah pengembangan produk media pembelajaran permainan ular tangga kartu untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan pada tahap analisis. Pada tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu menentukan perangkat lunak dan perangkat keras, menyusun rancang bangun dari media ular tangga (*storyboard* dan *flowchart*), mendesain komponen media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan *software* Canva dan Microsoft Word serta, menyusun materi pada media ular tangga, membuat instrumen penilaian, serta penyusunan kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ketiga yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga ini adalah melakukan pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan produksi ular tangga yang sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan serta hasil akhir produk dari tahap pengembangan ini dapat dinilai oleh validator dan siswa sebagai subjek uji coba.

Pada tahap implementasi atau penerapan media ular tangga, kegiatan yang dilaksanakan adalah produk yang telah diselesaikan dan dinyatakan layak oleh validator akan diujicobakan kepada siswa. Tahap uji efektivitas produk dilaksanakan oleh seluruh siswa kelas I SD Negeri 18 Pemecutan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan produk media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan guna untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kepada anak yang dapat diketahui dari perbandingan penilaian *pre-nontest* dan *post-nontest*.

Tahap terakhir adalah melaksanakan evaluasi dengan mengolah data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi sumatif, yang digunakan untuk mengukur atau menilai produk melalui penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Serta agar mengetahui keefektifan media pembelajaran ular tangga dengan menganalisis hasil dari *pre-nontest* dan *post-nontest*.

Analisis data menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan analisis menggunakan uji-t, dilakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data, yang berupa nilai tes terkait keterampilan membaca permulaan memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dasar untuk mengambil Keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* yaitu bahwa jika nilai sig lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Hasil sebaran data *Pre-nontest* pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *pre-nontest*

D	ΣXi	\bar{X}	$\sum (X_{n-i+1} - X_i)$	T ³
1690,81	2710	73,51	39,04	0,855

Berdasarkan **Tabel 3**, hasil uji normalitas *Shapiro Wilks* tabel diperoleh bahwa 0,855 untuk $n = 37$ berada pada $p = 0,1$ dan $p = 0,5$. Hal ini berarti nilai $p > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-nontest* berdistribusi normal. Adapun uji normalitas sebaran data *Post-nontest* dengan rangkuman hasil *Post-nontest* pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Hasil *post-nontest*

D	ΣXi	\bar{X}	ai($X_{n-i+1}-Xi$)	T3
1639,08	2870	77,57	37,49	0,858

Berdasarkan **Tabel 4** hasil uji normalitas *Shapiro Wilks* tabel diperoleh bahwa 0,858 untuk $n = 20$ berada pada $p = 0,1$ dan $p = 0,5$. Hal ini berarti nilai $p > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *post-nontest* berdistribusi normal. Selanjutnya hasil analisis data validitas media pembelajaran ular tangga akan dipaparkan lima pokok bahasan, yaitu: (1) ahli rancang bangun, (2) ahli isi mata pelajaran, (3) ahli desain instruksional, (4) ahli media pembelajaran, (5) uji coba perorangan, dan (6) uji coba kelompok kecil. Hasil analisis data tersebut disajikan berurutan sesuai dengan hasil yang diperoleh pada setiap tahapan. Hasil data validasi pengembangan media pembelajaran ular tangga menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil secara terinci dapat dilihat pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Persentase Hasil validitas Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Kualifikasi
1.	Ahli Isi Rancang Bangun	95%	Sangat Baik
2.	Ahli Isi Mata Pelajaran	93,75%	Sangat Baik
3.	Ahli Isi Desain Instruksional	90,63%	Sangat Baik
4.	Ahli Media Pembelajaran	92,5%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	92,5%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,89%	Sangat Baik

Berdasarkan **Tabel 5** menunjukkan bahwa persentase hasil validasi pengembangan media pembelajaran ular tangga menurut subjek uji coba secara berturut sebesar 95%, 93,75%, 90,63%, 92,5%, 92,5%, 93,89% dengan menunjukkan kualifikasi yang sangat baik. Setelah dilakukan pengujian normalitas, tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t *sample dependent*, kriteria pengujian yaitu menolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) ($n_1 - n_2$) dan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Berdasarkan analisis data, didapatkan nilai $t_{hitung} = 9,593$. Harga t_{hitung} tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada taraf 5% dengan diketahui $dk = (n - 1) = (37 - 1) = 36$ adalah $= 1,688$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 9,593 > t_{tabel} = 1,688$, sehingga hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pemerolehan skor kemampuan keterampilan membaca permulaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan pada anak kelas I SD Negeri 18 pemecutan ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) yang berbunyi terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pemerolehan skor kemampuan membaca permulaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan pada anak kelas I SD Negeri 18 Pemecutan diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan (5%) pemerolehan skor keterampilan membaca permulaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan pada anak kelas I SD Negeri 18 Pemecutan.

Pembahasan

Efektivitas pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dilakukan dengan menggunakan metode angket observasi dari hasil *pre-nontest* dan *post-nontest* yang diberikan pada 37 orang anak SD Negeri 18 Pemecutan. Keefektifan ular tangga yang dikembangkan dilihat dari hasil analisis yang dilakukan dengan uji teknik uji-t *sample dependent* kepada hasil *pre-nontest* yang diberikan sebelum implementasi ular tangga dan *post-nontest* yang diberikan setelah implementasi ular tangga terhadap seluruh subjek yaitu anak kelas I SD Negeri 18 Pemecutan yang berjumlah 37 orang anak terbukti efektif. terdapat peningkatan yang signifikan (5%) pemerolehan skor keterampilan membaca permulaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan pada anak kelas I SD Negeri 18 Pemecutan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan efektif untuk digunakan anak kelas I SD. Ular tangga adalah media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan, karena media pembelajaran ular tangga ini terbukti sangat efektif dapat mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian anak, dan tentunya meningkatkan keterampilan membaca siswa (Muthmainnah et al., 2016; Tirtayani et al., 2017). Dalam penggunaan media belajar yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi belajar dari siswa juga dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran sangatlah penting dalam suatu proses belajar mengajar di kelas sekolah dasar (Pradana & Gerhni, 2019; Verrysaputro et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran juga dijadikan sarana pembantu dalam melancarkan proses belajar mengajar.

Penerapan media ular tangga secara konsisten memberikan pengaruh secara signifikan dan terjadinya peningkatan keterampilan membaca permulaan (Berlian, L. et al., 2022; U. Hasanah et al., 2023). Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya terkait dengan pengembangan media ular tangga modifikasi untuk pembelajaran membaca siswa kelas II Sekolah Dasar dengan hasil persentase kelayakan uji ahli expert review sebesar 94% dan memperoleh persentase kelayakan 96,75% berdasarkan uji coba peserta didik (Aisyah et al., 2023). Kemudian penelitian sebelumnya menunjukkan media pembelajaran permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar (Kisma et al., 2020; Wulandari et al., 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan 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". Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga edukasi memberikan banyak kontribusi dalam memunculkan teori baru terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan dipadukan permainan akan menunjang peningkatan hasil belajar dan proses belajar siswa (Aisyah et al., 2023; Putri, 2019).

Media pembelajaran ular tangga dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di Sekolah Dasar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia (Dewi, T. L. et al., 2017; Yuniawatika et al., 2023). Kelebihan yang diberikan oleh media ular tangga diantaranya media permainan ular tangga disajikan secara menyenangkan agar siswa tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran di kelas, proses pembelajaran dan memudahkan dalam penyampaian materi sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan menjadi menarik, dan siswa dapat memahami pembelajaran yang bermakna, mudah dimengerti, dan menyenangkan. Siswa akan menjadi sangat tertarik dikarenakan dapat belajar dengan mengimplementasikan permainan ular tangga.

Permainan ular tangga secara umum dapat dianggap sebagai jenis permainan kompetitif yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama dan sportivitas. Melalui mekanisme permainannya, permainan ini mendorong interaksi sosial serta membentuk pola pikir yang mendukung perkembangan moral dan sosial anak-anak (Masrukah et al., 2020; Seruni et al., 2019). Dengan bermain ular tangga, anak-anak tidak hanya belajar untuk berkompetisi secara sehat, tetapi juga belajar untuk saling bekerja sama dan menghargai lawan main, aspek-aspek yang memiliki relevansi tinggi dalam konteks pembelajaran.

Penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan dalam konteks pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Media ular tangga dapat menjadikan anak dapat untuk belajar secara mandiri terlepas dari pendampingan guru dan orang tua, proses belajar yang dialami anak menjadi lebih menarik, efektif, efisien, dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar membaca permulaan. Media pembelajaran ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I SD lain sebagai upaya mencapai hasil belajar keterampilan membaca yang lebih baik.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Fokus penelitian hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca permulaan, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke mata pelajaran lain. Permainan ular tangga memerlukan waktu yang lebih lama dan berpotensi menyebabkan kegaduhan di kelas karena siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami peraturan permainan. Untuk mengatasi hal ini, penelitian selanjutnya dapat mencoba mengimplementasikan media ular tangga pada mata pelajaran lain dan mencari cara efektif untuk menjaga kondisi kelas tetap kondusif selama permainan. Dengan mengatasi keterbatasan ini, penelitian di masa mendatang dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 18 Pemecutan. Berdasarkan hasil uji teknik uji-t sample dependent terhadap pre-test dan post-test, terdapat peningkatan signifikan sebesar 5% dalam skor keterampilan membaca setelah penggunaan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa ular tangga sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan memotivasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan persentase kelayakan dan efektivitas yang tinggi dalam penggunaan media ular tangga untuk pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan potensi gangguan di kelas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi aplikasi media ular tangga pada mata pelajaran lain dan mengembangkan strategi untuk menjaga kondisi kelas tetap kondusif. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 588.

- <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i4.588-595>.
- Andayani, E. (2021). Efektivitas berbagai macam fitur google sebagai media pembelajaran program studi pendidikan ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 218–225. <https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.6163>.
- Anggraeni, F. R., & Sumarsih, S. (2016). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Akun-Akun Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i2.10305>.
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v3i2.2869>.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.
- Berlian, L., Nulhakim, L., & Rahmawati, R., Ramadhani, F. (2022). Pengaruh Media Monopoli IPA Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Tema Matahariku. *BIO EDUCATIO:(The Journal of Science and Biology Education)*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/be.v7i1.3704>.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>.
- Febriani, S. A., Dwiyantri, L., & Yulianto, D. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 1–8. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i2.16387>.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>.
- Gunarwati, R., Maula, L. H., & Nurasih, I. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berbasis Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 4(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1142>.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>.
- Kisma, A., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *ALAMI: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>.
- Kustianah, K. (2021). Improve the Ability to Learn to Read Early by Using SAS Methods. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 152. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53299>.
- Mardika, T. (2019). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 28–33. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i1.4049>.
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4526>.

- Muali, C., Islam, S., Bali, M. E. I., Hefniy, H., Baharun, H., Mundiri, A., Jasri, M., & Fauzi, A. (2018). Free Online Learning Based on Rich Internet Applications; The Experimentation of Critical Thinking about Student Learning Style. *Journal of Physics: Conference Series*, 1114(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1114/1/012024>.
- Muthmainnah, M., Maryatun, I. B., & Hayati, N. (2016). Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10688>.
- 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>.
- Putri, S. N. A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Khaira Ummah Padang. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 60. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.2758>.
- Rizqi, M. R. (2022). Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. *Al-Fakkaar*, 3(1), 71–96. <https://doi.org/10.52166/alf.v3i1.2912>.
- Saloem Naufal, D., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Keterampilan Membaca Kelas Ii. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 519–532. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1962>.
- Septiana Soleha, R., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners. *Journal of Education Technology*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080>.
- U. Hasanah, N. Fajrie, & D. Kurniati. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Melalui Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Ular Tangga. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 321–330. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2441.
- Verrysaputro, E. A., Sholikhati, N. I., & Wijayanti, L. T. (2022). Eyang Rama : Media Pembelajaran Wayang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Smp Di Yogyakarta. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 153. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v13i2.10588>.
- 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>.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>.
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>.