

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN LITERASI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Henny Rosida¹, Siti Rahmawati², Ulhaq Zuhdi³, Riani⁴

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

³PGSD FKIP Universitas Negeri Surabaya

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar

[1henny.rosida123@gmail.com](mailto:henny.rosida123@gmail.com), [2rhm738715@gmail.com](mailto:rhm738715@gmail.com), [3ulhaqzuhdi@unesa.ac.id](mailto:ulhaqzuhdi@unesa.ac.id),

[4riani68@guru.sd.belajar.id](mailto:riani68@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

This research is a developmental research aimed at developing learning media, i.e. the media Snake Stairs on the learning material of IPA. The researchers took the material of Changing the Presence of Things in Class IV UPT SD NEGERI NGAMPELREJO. The goal of the researchers is to develop a staircase snake medium to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed ladder snake media. Development is done using the ADDIE model that consists of five (five) stages: analyze, design, develop, implement, and evaluate. (evaluasi). Data analysis techniques used are data validity analysis, data practicality analysis, and data effectiveness analysis. Based on the validation test, the results were obtained that the scale snake media developed had sufficiently valid criteria to be used with a percentage of material experts 77%, media experts 92%, and linguists 63.3%, and a product revision had been carried out so that trials in the field were tested. The percentage result for the elevation of teacher responses was 93.3% with very practical criteria. In the test obtained 89% with practical Criteria for use in learning. Based on the student test results performed in the test resulted 82%. Student test results on the test there are 6 students who get a score below KKM and there are 28 students that get a rating above KKM.

Keywords: the media snake staircase, valid, practical, effective

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu media Ular Tangga pada materi pembelajaran IPA. Peneliti mengambil materi Perubahan Wujud Benda pada kelas IV UPT SD NEGERI NGAMPELREJO. Tujuan peneliti melakukan pengembangan media ular tangga yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media ular tangga yang dikembangkan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media ular tangga yang dikembangkan memiliki kriteria cukup valid untuk digunakan dengan persentase untuk ahli materi 77%, ahli media 92%, dan ahli bahasa 63,3%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di

lapangan. Hasil persentase untuk angket respon guru adalah 93,3% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba mendapatkan persentase 89% dengan kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan pada uji coba menghasilkan persentase 82%. Hasil tes siswa pada uji coba terdapat 6 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan terdapat 28 siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Kata kunci: media ular tangga, valid, praktis, efektif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Kholipah, 2020). Kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu guru, peserta didik, lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan. Guru dituntut untuk memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.

Menurut Faturhman (2020) pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Sehingga setelah menempuh pembelajaran hendaknya bisa membuat peserta didik menjadi paham dan mengerti. Pada kurikulum merdeka pendidik dituntut hanya sebagai motivator dan fasilitator. Guru harus lebih kreatif dalam mengajar dan memberikan fasilitas yang dapat menarik perhatian peserta didik agar mereka lebih semangat dalam belajar sehingga tercapai tujuan dari suatu pendidikan tersebut. Pembelajaran pada saat ini hanya terpaku pada penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, minat baca (literasi) mereka masih sangat rendah.

Menurut Ulumi (2019) literasi awalnya identik dengan aktivitas membaca dan menulis, pembahasan lebih lanjut, literasi bermakna pengetahuan yang berhubungan dengan penguasaan pada subjek tertentu. Berdasarkan literasi tersebut

maka literasi dianggap sebagai kemahiran berwacana, namun di jenjang sekolah dasar literasi masih dipahami dengan sebuah aktivitas membaca dan menulis. Literasi menjadi sarana bagi peserta didik dalam mengetahui, memahami, dan mempraktikkan ilmu yang diperoleh di bangku sekolah, serta dapat dikaitkan dengan kehidupan peserta didik, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Namun, rendahnya kemampuan literasi peserta didik di Indonesia sejak tahun 2000, yang dimiliki oleh peserta didik SD dan SMP, sudah beberapa kali diukur dan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik di beberapa negara lainnya. Penilaian kemampuan membaca yang dilakukan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) menemukan hasil yang sama, yakni "Indonesia berada pada tingkat kemampuan membaca pada kategori rendah" (Faizah, dkk, 2016).

Media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara atau pengantar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014) mengatakan bahwa media apabila

dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Batasan lain yang secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar. Menurut Arsyad (2014) "fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru". Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa

terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Berdasarkan survei dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV UPT SD NEGERI NGAMPELREJO, peneliti mengetahui bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku cetak. Metode yang digunakan biasanya dengan diskusi kelompok dan pemberian tugas kepada siswa. Namun dalam hal ini guru tidak menggunakan media yang dapat dijadikan acuan bagi siswa untuk lebih mudah dalam menyerap materi yang dipelajari, sehingga minat belajar siswa masih kurang. Salah satu media alternatif adalah dengan media permainan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga mereka semangat dalam pembelajaran. Media yang cocok untuk materi Perubahan Wujud Benda ini adalah media ular tangga. Media ular tangga adalah media yang bersifat permainan, sehingga proses belajar

mengajar akan menarik perhatian peserta didik. Media permainan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran, karena media tersebut akan mengajak siswa untuk bermain dan belajar. Sehingga pada saat pembelajaran peserta didik tidak akan bosan justru akan tertarik dan akan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Melatih Kemampuan Literasi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Borg and Gall menyatakan “*What is research and development? It is a process used to develop and validate educational product*”. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau metode dalam memvalidasi yang digunakan dalam mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dalam mengembangkan suatu produk. Penelitian dan

pengembangan merupakan suatu penelitian yang dalam penelitian tersebut menghasilkan produk, produk yang dihasilkan sebelumnya telah diuji keefektivitasan sehingga produk tersebut dapat bermanfaat dan digunakan masyarakat luas. Memvalidasi merupakan produk yang akan dikembangkan sudah ada sebelumnya dan peneliti melakukan validasi artinya menguji efektivitas dan validitas dari produk yang akan dikembangkan.

Penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran yaitu Ular Tangga pada materi perubahan wujud benda. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE, karena tahap-tahap dari model ini efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan. Menurut Shelton dalam buku Hartono model ADDIE merupakan model perencanaan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online seperti e-learning.

Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari langkah pertama sampai langkah kelima harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh diacak.

Menurut Arofah (2019) model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu, 1) Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*). 3) Pengembangan (*Develop*), 4) Implementasi (*Implement*), dan 5) Evaluasi (*Evaluate*).

Rancangan penelitian pengembangan media *ular tangga* untuk melatih kemampuan literasi pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut: 1) pada tahap analisis peneliti melakukan analisis masalah-masalah yang sedang terjadi di UPT SD NEGERI NGAMPELREJO. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di UPT SD NEGERI NGAMPELREJO, analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media ular tangga, analisis kurikulum merdeka, untuk merumuskan alur tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran; 2) tahap perancangan, peneliti mendesain pembuatan media ular tangga dengan menyusun kerangka pembuatan media ular tangga. Langkah-langkah dalam

mendesain media ular tangga yaitu pemilihan bahan ajar, materi pembelajaran, menyusun desain media ular tangga, dan menyusun instrumen penilaian media ular tangga 3) tahap pengembangan, desain produk yang disusun kemudian dikumpulkan dan digabung sesuai dengan pembuatan media ular tangga, membuat instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, melakukan validasi kepada tim ahli yang bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran mengenai kelayakan media ular tangga, memperbaiki media ular tangga sesuai dengan saran dari validator; 4) tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan pada kelas IV di UPT SD NEGERI NGAMPELREJO dengan jumlah 34 siswa. Selama uji coba berlangsung peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media ular tangga. Setelah melakukan uji coba siswa diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media ular tangga yang terdiri atas dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media ular tangga, guru dan siswa diberi angket respon; 5) tahap evaluasi, peneliti menganalisis data kuantitatif media ular tangga pada tahap

implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka media ular tangga yang dikembangkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk meliputi desain uji coba yang dilakukan mulai dari pengumpulan data, menyusun media ular tangga, membuat instrumen validasi, dan menguji kelayakan produk kepada validator. Uji kelayakan dilakukan dengan cara memperlihatkan produk kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan memberikan instrumen validasi. Hasil dari uji kelayakan digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media *ular tangga*.

Subjek dari pengembangan media ular tangga adalah siswa kelas IV UPT SD NEGERI NGAMPELREJO yang dengan jumlah 34 siswa. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media ular tangga adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh data hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan, tanggapan, kritik,

dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk media ular tangga dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk media ular tangga. Dan hasil tes kemampuan membaca siswa berupa soal *pretest* dan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah 1) lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan produk; 2) lembar angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk; 3) lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan produk media ular tangga.

Teknik analisis data yang digunakan untuk merevisi media ular tangga agar menghasilkan media ular tangga yang baik dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan adalah: pertama, analisis data tingkat kevalidan, data validasi diperoleh dari hasil penilaian instrumen media ular tangga. Hasil penelitian tersebut disimpulkan dalam kalimat deskriptif. Analisis ini dilakukan secara statistik dengan ketentuan penilaian

menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengetahui apakah media ular tangga yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan. Menurut Naimah (2020) rumus untuk menghitung hasil perolehan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan media *ular tangga* sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Media Ular Tangga

| Presentase (%) | Kriteria Valid |
|----------------|----------------------------------|
| 76-100 | Valid (tidak perlu revisi) |
| 56-75 | Cukup valid (tidak perlu revisi) |
| 40-55 | Kurang valid (revisi) |
| 0-39 | Tidak valid (revisi) |

Kedua, analisis data angket respon guru dan siswa. Data kepraktisan pengembangan media ular tangga diperoleh dari angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert. Menurut Naimah (2020) rumus untuk menghitung hasil perolehan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen angket respon guru dan siswa untuk media ular tangga sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media Ular Tangga

| Nilai | Tingkat Kepraktisan | Keterangan |
|--------|---------------------|--------------|
| 85-100 | Sangat praktis | Tidak revisi |
| 70-84 | Praktis | Tidak revisi |
| 55-69 | Cukup praktis | Tidak revisi |
| 50-54 | Kurang praktis | Revisi |
| 0-49 | Tidak praktis | Revisi |

Ketiga, analisis data tes siswa. Media pembelajaran Ular Tangga dikatakan efektif jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Ketuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 .

Menurut Afandi (dalam Yuliantina, 2018), perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal sebai berikut:

$$KK = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

KK % = Keuntasan Klasikal

$\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas

KKM n = Banyaknya seluruh siswa

Bahan ajar dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai skor ≥ 75 .

C. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap analisis terdapat 3 (tiga) hasil analisis yang didapatkan, yaitu hasil analisis kebutuhan, hasil analisis karakteristik siswa, dan hasil analisis kurikulum. Berikut adalah hasil dari setiap analisis: tahapan analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV UPT SD NEGERI NGAMPELREJO yang dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2024 dengan guru kelas IV. Didapatkan hasil bahwa kurikulum yang diterapkan di UPT SD NEGERI NGAMPELREJO adalah kurikulum merdeka, siswa cenderung diam dan tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru masih kurang lengkap, dan terdapat siswa yang kesulitan dalam hal membaca.

Tahap analisis karakteristik siswa hasil yang ditemukan adalah subjek dalam penelitian ini adalah 34 siswa di kelas II UPT SD NEGERI

NGAMPELREJO, nilai siswa dalam materi Perubahan Wujud Benda masih dibawah KKM, siswa mampu menulis kata dan kalimat dengan mandiri, mampu membaca suatu kalimat, dan siswa belum mampu memahami isi bacaan. Tahap analisis kurikulum bertujuan untuk merumuskan alur tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran yang berlaku di UPT SD NEGERI NGAMPELREJO.

Tahap perancangan memiliki 4 (empat) langkah yaitu 1) pemilihan bahan ajar, bahan ajar yang dipilih adalah media ular tangga untuk kelas IV materi Perubahan Wujud Benda; 2) merancang materi pembelajaran, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang sedang dipakai di UPT SD NEGERI NGAMPELREJO. Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Referensi buku yang digunakan adalah kemendikbud; 3) menyusun desain media ular tangga, penyusunan media ular tangga ini meliputi papan ular tangga, kotak warna ular tangga, kartu soal dan kartu jawaban; 4) menyusun instrumen penilaian media ular tangga, membuat instrumen validasi media ular tangga, instrumen angket respon guru dan siswa, dan instrumen tes siswa.

Pada tahap pengembangan, menggabungkan materi-materi yang telah dikumpulkan untuk membuat media ular tangga dan menguji cobakan kevalidan dan kelayakan media ular tangga yang sudah dirancang. Langkah-langkah dalam menggabungkan materi-materi menjadi media ular tangga untuk melatih kemampuan literasi pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah membuat papan ular tangga, membuat kotak atau bidak bermacam warna, membuat kartu soal dan kartu jawaban.

Setelah produk media ular tangga selesai disusun, kemudian dilakukan uji validasi media ular tangga pada tanggal 13 Maret 2024. Validasi ini dinilai oleh ahli materi. Validasi untuk ahli media dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024. Sedangkan ahli bahasa dinilai pada tanggal 18 Maret 2024. Ketentuan-ketentuan dalam memilih subjek ahli yaitu, berpengalaman dalam bidangnya dan berpendidikan minimal S2. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi dari aspek kurikulum, aspek kelayakan isi, dan aspek bahasa. Penilaian kelayakan materi ini dilakukan hingga mendapatkan kategori minimal cukup valid. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media ular tangga yang dikembangkan

sebagai bahan ajar materi kelas IV, aspek yang diuji yaitu aspek penyajian, aspek desain tampilan, dan aspek kemudahan penggunaan media. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut, aspek yang diuji yaitu aspek lugas, aspek komunikatif, aspek dialogis dan interaktif, aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa.

Hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Pernyataan | Skor |
|-----|---|------|
| 1. | Kesesuaian media ular tangga ini dengan KD dan tujuan pembelajaran | 4 |
| 2. | Sistematika dalam penyusunan komponen media ular tangga ini sudah sesuai | 4 |
| 3. | Langkah-langkah pembelajaran dalam media ular tangga ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya | 4 |
| 4. | Permasalahan dalam lembar kerja siswa dapat | 4 |

| | | |
|-----------------|--|-------|
| | membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi | |
| 5. | Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media ular tangga ini | 3 |
| 6. | Materi dalam media ular tangga ini dapat dipelajari tanpa bantuan media lain | 4 |
| 7. | Kejelasan setiap komponen pada media ular tangga ini jelas | 4 |
| Jumlah Skor | | 27 |
| Persentase Skor | | 77% |
| Kriteria | | Valid |

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

$$P = \frac{27}{35} \times 100\%$$

$$P = 77\%$$

Berdasarkan Tabel 3 hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh adalah 27 dengan presentase 77%. Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan valid untuk digunakan. Saran dan masukan dari ahli materi adalah media ular tangga sudah bagus dan menarik untuk pembelajaran dikelas, media ular tangga ini sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Pernyataan | Skor |
|-----|------------|------|
|-----|------------|------|

| | | |
|-----------------|---|--------------|
| 1. | Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf pada media ular tangga | 5 |
| 2. | Kemenarikan dalam desain pada media ular tangga | 5 |
| 3. | Komposisi warna pada media ular tangga ini menarik | 4 |
| 4. | Keterpaduan ilustrasi dengan warna | 4 |
| 5. | Kesesuaian dalam pemilihan gambar pada media ular tangga | 5 |
| Jumlah Skor | | 23 |
| Persentase Skor | | 92% |
| Kriteria | | Sangat Valid |

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

$$P = \frac{23}{25} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan Tabel 4 hasil validasi ahli media diperoleh nilai 23 dengan presentase 92% dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No. | Pernyataan | Skor |
|-----|---|------|
| 1. | Struktur kalimat pada setiap petunjuk dalam bahan ajar pendukung media ini mudah dipahami | 3 |
| 2. | Kalimat yang digunakan pada bahan ajar ini | 3 |

| | | |
|-----------------|---|-------------|
| | sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | |
| 3. | Bahasa yang digunakan pada bahan ajar ini komunikatif | 4 |
| 4. | Pemilihan tata bahasa pada bahan ajar ini sesuai dengan intelektual siswa | 3 |
| 5. | Bahasa yang digunakan pada bahan ajar ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri | 3 |
| 6. | Ejaan yang digunakan pada bahan ajar ini sesuai dengan EYD | 3 |
| Jumlah Skor | | 19 |
| Persentase Skor | | 63,3% |
| Kriteria | | Cukup Valid |

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

$$P = \frac{19}{30} \times 100\%$$

$$P = 63,3\%$$

Berdasarkan Tabel 5 hasil validasi ahli bahasa skor yang diperoleh adalah 19 dengan presentase 63,3% dan dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan dinyatakan cukup valid untuk digunakan.

Setelah produk dinyatakan layak oleh tim validator media ular tangga bisa langsung diuji cobakan dikelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh

34 siswa dan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan media ular tangga. Soal evaluasi ini terdiri atas soal *pretest* dan *posttest*. Skor tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Keuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 .

| No. | KKM | Nilai | Ketuntasan |
|-----|-----|-------|--------------|
| 30. | 75 | 75 | Tuntas |
| 31. | 75 | 75 | Tuntas |
| 32. | 75 | 75 | Tuntas |
| 33. | 75 | 85 | Tuntas |
| 34. | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| | | | 28 |
| | | | 6 |
| | | | 82% |

Berdasarkan Tabel 6 hasil tes siswa yang diikuti oleh 34 siswa terdapat 28 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil persentase sebesar 82%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga yang digunakan sudah efektif.

Tabel 6. Hasil Tes Siswa

| No. | KKM | Nilai | Ketuntasan |
|-----|-----|-------|--------------|
| 1. | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 2. | 75 | 75 | Tuntas |
| 3. | 75 | 60 | Tidak Tuntas |
| 4. | 75 | 75 | Tuntas |
| 5. | 75 | 90 | Tuntas |
| 6. | 75 | 70 | Tuntas |
| 7. | 75 | 75 | Tuntas |
| 8. | 75 | 75 | Tuntas |
| 9. | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 10. | 75 | 90 | Tuntas |
| 11. | 75 | 100 | Tuntas |
| 12. | 75 | 95 | Tuntas |
| 13. | 75 | 100 | Tuntas |
| 14. | 75 | 95 | Tuntas |
| 15. | 75 | 95 | Tuntas |
| 16. | 75 | 65 | Tuntas |
| 17. | 75 | 75 | Tuntas |
| 18. | 75 | 75 | Tuntas |
| 19. | 75 | 100 | Tuntas |
| 20. | 75 | 75 | Tuntas |
| 21. | 75 | 50 | Tidak Tuntas |
| 22. | 75 | 100 | Tuntas |
| 23. | 75 | 75 | Tuntas |
| 24. | 75 | 85 | Tuntas |
| 25. | 75 | 90 | Tuntas |
| 26. | 75 | 85 | Tuntas |
| 27. | 75 | 75 | Tuntas |
| 28. | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 29. | 75 | 85 | Tuntas |

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

| No. | Indikator Penilaian | Skor |
|-----|---|------|
| 1. | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 2. | Keruntutan penyajian | 5 |
| 3. | Kesesuaian materi dengan media pembelajaran Ular Tangga | 5 |
| 4. | Penyajian mendorong siswa berpikir kreatif, aktif, dan imajinatif | 5 |
| 5. | Kesesuaian komposisi warna, gambar, dan ilustrasi | 5 |
| 6. | Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami | 5 |

| | | |
|-----------------|---|----------------|
| 7. | Kesesuaian ukuran media pembelajaran | 4 |
| 8. | Berpusat pada siswa | 4 |
| 9. | Penyajian contoh dan ilustrasi memperoleh pemahaman siswa | 5 |
| Jumlah Skor | | 42 |
| Persentase Skor | | 93,3% |
| Kriteria | | Sangat Praktis |

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

$$P = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Berdasarkan Tabel 7 hasil angket repon guru diperoleh hasil penilaian, yaitu diperoleh skor 42 dengan persentase 93,3% dari hasil tersebut didapatkan bahwa media Ular Tangga yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis digunakan.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa

| No. | Nama Siswa | Hasil |
|-----|----------------|-------|
| 1. | Trio Ahmad R. | 30 |
| 2. | A. Rifda U.W | 29 |
| 3. | A. Nadif A. | 32 |
| 4. | A. Yudha P. | 33 |
| 5. | Alinda H.A. | 32 |
| 6. | Alvaro Bintang | 33 |
| 7. | Anugrah Atta | 32 |
| 8. | Amira Dwi A. | 34 |
| 9. | Ariz Setyawan | 32 |
| 10. | A. Aqbil D.Y. | 33 |
| 11. | Ayunda Zahra | 33 |

| | | |
|-----------------|-------------------|----------------|
| 12. | Bagus Evan | 32 |
| 13. | Cahaya Kamilia | 34 |
| 14. | Candra Aprilia | 33 |
| 15. | Durratun N. | 33 |
| 16. | Duqa Saifullah | 31 |
| 17. | Fadzil Arya A. | 32 |
| 18. | Filda Nazadesinta | 33 |
| 19. | Isna Arifatul | 29 |
| 20. | Junita Azzahra | 32 |
| 21. | Kartika Dewi L. | 33 |
| 22. | Kiara Anindya | 31 |
| 23. | M. Fikri A. | 29 |
| 24. | M. Naji Soffal | 32 |
| 25. | M. Risky | 33 |
| 26. | M. Shokhibul H. | 31 |
| 27. | M. Ubab | 28 |
| 28. | Nikola Aji S. | 28 |
| 29. | Rama Adirsa A. | 31 |
| 30. | Riski A. Solek | 30 |
| 31. | Sholeha Juliana | 30 |
| 32. | Syihabuddin A.F. | 31 |
| 33. | Nauvanda R. T. | 29 |
| 34. | Deni Eka P. | 29 |
| Jumlah Skor | | 1065 |
| Persentase Skor | | 89% |
| Kriteria | | Sangat Praktis |

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

$$P = \frac{78}{90} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan Tabel 8 hasil angket respon siswa yang diisi oleh 34 siswa diperoleh hasil yaitu rata-rata

persentase skor sebesar 89% dari nilai rata-rata maksimal sebesar 100% dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa, proses pengembangan media ular tangga yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum; 2) Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media ular tangga, dan menyusun instrumen penilaian media ular tangga; 3) Pengembangan (*Develop*), pada tahap ini peneliti melakukan validasi media ular tangga kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; 4) Implementasi (*Implement*), pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada siswa, melaksanakan tes kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media ular tangga, dan memberikan angket respon kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media ular tangga; 5) Evaluasi (*Evaluate*), pada tahap ini peneliti mengelola data

kuantitatif yang didapatkan pada saat validasi, angket respon, dan tes siswa.

Berdasarkan hasil uji validasi media ular tangga diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 77%, ahli media sebesar 92%, dan ahli bahasa sebesar 63,3%. Maka dari uji validasi media ular tangga ini dinyatakan valid/layak dan cukup valid (tidak perlu revisi) untuk digunakan sebagai .

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 93,3% dan angket respon siswa sebesar 89%. Maka dari angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media ular tangga ini sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil tes siswa diperoleh dari perhitungan dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil persentase sebesar 82%. Maka dari hasil tes siswa menunjukkan bahwa media ular tangga dinyatakan efektif sebagai bahan ajar dengan kriteria sedang.

Pembelajaran menggunakan media ular tangga masih perlu peran dari guru dalam membantu siswa menguasai materi dengan baik. Media ular tangga telah diuji cobakan melalui tahap dan berdasarkan hasil penilaian telah terbukti keefektifan dalam kegiatan

pembelajaran. Media ular tangga dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam melatih kemampuan literasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Media ular tangga untuk melatih kemampuan literasi pada siswa kelas IV sekolah dasar ini dapat disebarluaskan untuk SD/MI kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Arofah, R. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Universitas Muhammadiyah Surabaya, *Indoonesia*, 3(1), 36-37. (Online). (<http://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/download/1563/1737>).
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, Novi Yulia. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas IV Sekolah Dasar Tesi. Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9. (Online).
- Faizah, D.U., dkk. (2016). *Panduan gerakan literasi sekolah di SD*. Jakarta: Kemendikbud. (Online). (<http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2293>)
- Faturohman, N. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Konstruksi Pemberitaan Stigma Anti-China Pada Kasus Covid-19 Di Kompas.Com*, 68(1), 1-12. (Online).
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. *World Development*, 1(1), 1–15. (Online).
- Handayani, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV Sekolah Dasar*. Batusangkar. (Online). (<http://repo.iainbatusangkar.ac.id/mlui/handle/123456789/21307>)
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). *Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web*. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 1(2), 266–274. (Online). (<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/260/226>)
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60–71. (Online). (<https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>)
- Lestari, I. C. (2021). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap*

- Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar.* 2(1), 79–87. (Online). (<https://ummaspul.e-journal.id>)
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan.* *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260. (Online). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1941>)
- Maratussolihah, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas Iv Sd Negeri Bobul Penelitian.* In *World Development* (Vol. 1, Issue 1).
- Musa'adah, Nurul. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang.* (Online). (<http://lib.unnes.ac.id/31026/>)
- Novitasari, E., Supurwoko, & Surantoro. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik.* *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 37–45. (Online). (<https://jurnal.fkip.uns.ac.id>)
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.* *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44. (Online). (<https://journal.unnes.ac.id>)
- Teguh, M. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah Dasar. Prosiding Seminar nasional 15 Maret 2017.* 22. (Online). (<http://eprints.umk.ac.id>)
- Ulumi, B. (2019). *Konsep dan Praktik Literasi Informasi Untuk Mahasiswa: Kasus Mahasiswa Pekerja Paruh Waktu di UPT Perpustakaan UIN Walisongo.* *Pustakaloka*. 11(2), 1-19. (Online). (<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i2.1699>)
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 2(1), 68. (Online). (<https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1728/568>)
-