

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA LITERASI
BERBASIS CERITA RAKYAT SULAWESI SELATAN UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR**

Andra Saputra Wahyu¹, Nurhaedah², Hikmawati Usman³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}
andrasprtra14@gmail.com¹, nurhaedah7802@unm.ac.id²,
hikmawatiusmanunm@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the low literacy skills of elementary school students, particularly in reading comprehension, and their lack of engagement in literacy activities. The study aims to develop an educational literacy-themed Snakes and Ladders game based on South Sulawesi folktales as a learning medium that can improve students' literacy skills. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product was validated by media and subject matter experts, then pilot-tested with elementary school students. Research data were collected through validation questionnaires and student response questionnaires, then analyzed descriptively using percentage calculations. The results indicate that the developed educational media meets the criteria for high suitability based on expert evaluations and received very positive feedback from students. The use of the story-based literacy snakes-and-ladders educational game, inspired by South Sulawesi folklore, enhances student engagement in literacy activities, fosters a love of reading, and helps students better understand the content of their reading materials. Thus, the developed educational media can serve as an innovative learning alternative to support literacy activities in elementary schools.

Keywords: *literacy learning, educational game, snakes and ladders, folklore, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami bacaan dan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media

dan ahli materi, kemudian diujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Data penelitian dikumpulkan melalui angket validasi dan angket respons siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian ahli serta memperoleh respons yang sangat baik dari siswa. Penggunaan permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi, menumbuhkan minat membaca, serta membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mendukung kegiatan literasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: literasi, permainan edukatif, ular tangga, cerita rakyat, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Andriyani & Suniasih, 2021)..

Melalui pendidikan, diharapkan lahir individu yang berkualitas dan mampu berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, dan terampil.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah literasi.

Kemampuan literasi sangat penting bagi para siswa karena keterampilan literasi berdampak pada kesuksesan mereka dalam belajar. Keterampilan literasi yang baik akan membantu siswa dalam memahami teks lisan, tertulis, dan gambar/visual. Literasi sendiri dapat didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis untuk mendorong siswa agar melek huruf (Syawaluddin & Nurhaedah, 2018).

Di abad ke-21, literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis dalam arti konvensional. Ledakan informasi digital, media massa, dan platform komunikasi sosial telah menciptakan kebutuhan mendesak bagi para pembelajar untuk menjadi pembaca dan pemikir kritis. Literasi kritis merupakan kemampuan untuk memahami, menganalisis, serta

menilai isi suatu teks secara kritis. Kemampuan ini membantu seseorang agar tidak mudah percaya pada setiap informasi yang diterima, melainkan mampu mempertimbangkan kebenaran, tujuan, dan sudut pandang yang terkandung di dalamnya. Hal ini penting karena informasi yang beredar saat ini tidak selalu bersifat objektif dan sering kali dipengaruhi oleh bias, manipulasi, maupun kepentingan tertentu (Nurhaedah & Achmad, 2025).

Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, serta mengolah informasi dari berbagai sumber. Kemampuan literasi yang baik sangat diperlukan dalam menghadapi perkembangan informasi yang semakin pesat, terutama di era digital saat ini. Peserta didik dituntut untuk mampu memahami berbagai informasi yang diperoleh dari buku, media cetak, maupun media digital secara kritis dan reflektif (Faizah dkk., 2025).

Namun demikian, berbagai hasil studi menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) tahun 2021, siswa Indonesia berada pada peringkat ke-45 dari 57 negara dengan skor rata-rata 392, yang masih berada di bawah rata-rata internasional yaitu 500 (OECD, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks pada siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan secara signifikan.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi, pemerintah telah melaksanakan berbagai program, salah satunya Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Program ini bertujuan untuk membiasakan siswa membaca melalui kegiatan literasi seperti membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Meskipun demikian, implementasi kegiatan literasi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal minat dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Kompleks IKIP Makassar, kegiatan literasi telah dilaksanakan melalui program membaca selama 15 menit setiap hari Sabtu. Akan tetapi, pelaksanaan kegiatan tersebut belum berjalan secara optimal. Hal ini terlihat

dari rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan membaca. Sebagian siswa kurang tertarik membaca, beberapa siswa hanya membolak-balik halaman buku tanpa memahami isi bacaan, dan sebagian lainnya lebih memilih mengobrol dibandingkan membaca.

Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Ketika diberikan pertanyaan terkait teks yang telah dibaca, banyak siswa belum mampu menjelaskan kembali isi bacaan maupun menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi yang dilaksanakan masih belum mampu mengembangkan kemampuan pemahaman membaca siswa secara maksimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah, khususnya melalui penggunaan media yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi (Purwanto dkk., 2023).

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan sederhana yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Dengan menambahkan unsur literasi seperti teks bacaan dan kartu pertanyaan, permainan ini dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami isi bacaan. Selain itu, integrasi cerita rakyat sebagai bahan bacaan dapat memberikan nilai tambah berupa penanaman nilai moral serta pelestarian budaya lokal kepada siswa (Irmayati dkk., 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, pengembangan media permainan ular tangga terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran, namun masih memiliki keterbatasan dalam meningkatkan kemampuan literasi secara optimal serta belum mengintegrasikan aspek budaya lokal secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan permainan edukatif ular tangga berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan yang diharapkan mampu meningkatkan minat membaca, pemahaman bacaan, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, model ini memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yang tersusun secara terstruktur dan sederhana yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dipilih dikarenakan model ini memiliki tahapan yang sesuai dengan produk penelitian dimana tahapan tersebut dikategorikan relatif sederhana serta di dalamnya memiliki sub komponen yang dijelaskan dengan cara yang terperinci.

Uji coba produk permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi selatan dilakukan secara terbatas hanya pada kelompok kecil di kelas IV UPT

SPF SDN Kompleks IKIP Makassar yang berjumlah 6 orang peserta didik. Tahap ini disertai dengan pemberian angket peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan perangkat pembelajaran yang sudah diujikan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau yang biasa dikenal juga dengan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Bentuk pengumpulan data ada 2, yaitu angket validasi ahli dan angket respon siswa terhadap media big book berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Angket validasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan desain media, ketepatan materi, dan ketertarikan siswa terhadap permainan edukatif ular tagga literasi yang dikembangkan. Pemberian angket dilakukan saat uji coba produk. Selanjutnya angket respon siswa, angket ini digunakan untuk mengumpulkan beberapa pendapat siswa mengenai permainan edukatif ular tangga literasi berbasis

cerita rakyat Sulawesi selatan. Bentuk pernyataan yang diberikan bersifat tertutup, dengan begitu responden diminta untuk memilih jawaban yang disediakan. Menghitung persentase dari setiap aspek yang terdapat pada angket menggunakan rumus:

P

$$= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang tertinggi ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayaka

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Total skor ideal

- a. Data yang diperoleh dari hasil menghitung penilaian media dan penilaian materi dengan rumus di atas, kemudian data diubah ke dalam bentuk tabel untuk menentukan hasil penelitian.
- b. Data tersebut kemudian dideskripsikan dan diambil kesimpulan sesuai dengan tabel skala persentase kelayakan media di bawah ini:

Tabel 3.2 Skor Kelayakan Media

Skor persentase (%)	Interpretasi
81%-100%	Sangat layak

61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

Sumber: (Yuniarti, 2021:95)

Tabel di atas digunakan sebagai acuan dalam penilaian data yang dihasilkan dari proses validasi ahli media dan ahli materi.

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Tingkat

Pencapaian Dari Respon Siswa

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Sangat kurang Baik

Sumber: (Herawati, 2021:87)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analyze (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada

di sekolah. Hasil dari tahapan ini menjadi acuan dalam menyusun Permainan edukatif ular tangga literasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga peneliti dapat mengembangkan Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Cerita Rakyat Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara guru kelas IV di UPT SPF SDN Kompleks IKIP.

1) Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai merencanakan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahapan ini melibatkan penyusunan konsep dan strategi untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Peneliti kemudian memulai proses perancangan permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan akan melalui

serangkaian uji coba dan evaluasi untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar yang telah ditetapkan serta kebutuhan siswa.

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media ini dilakukan pada tanggal 27 Februari 2026 oleh bapak Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, S.Pd., M.Pd., selaku dosen jurusan PGSD Universitas Negeri Makassar. Penilaian permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan oleh ahli media memperoleh skor 56 dengan persentase 93% kategori “sangat layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan dapat diuji cobakan dengan saran dan masukan dari ahli media.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 2 Maret 2026 oleh Dr. Nurhaedah, S.Pd., M.Pd. selaku

dosen PGSD di Universitas Negeri Makassar. penilaian media permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan oleh ahli materi memperoleh skor 65 dengan persentase 86,67% kategori “Sangat layak”.

Implementation (Implementasi)

Setelah permainan edukatif ular tangga literasi melalui tahap validasi dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan, maka selanjutnya dilakukan tahap implementasi yaitu uji cobakelompok kecil yang berjumlah 6 siswa. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 7 Maret 2026 pada kegiatan literasi yang di lakukan setiap hari sabtu. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memperkenalkan permainan edukatif ular tangga berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan kepada siswa. Kemudian peneliti mengarahkan siswa untuk menonton video cerita tulang didi dan ayam jantan ajaib dan nenek pakande. Selanjutnya siswa di ajak untuk bermain permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat sulawesi selatan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang siswa kelas

IV A SDN Kompleks IKIP Makassar. Pemilihan 6 orang random berdasarkan hasil kuis yang di berikan di akhir setiap cerita. Hasil uji coba kelompok kecil siswa kelas IV A melalui permainan edukatif ular tangga berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Tanggapan Siswa
Kelompok kecil**

Nama siswa	Nomor Pernyataan														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G.P.A	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
M.A.A.A	5	5	5	3	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5
M.K.A.W	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
A.M.A.A	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
A.F.P.A	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5
A.A.H	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
Total	410														
Persentase	91,11%														
Kriteria	Sangat baik														

Dari tabel 4.4 dapat dilihat tanggapan siswa kelas IV dalam skala kecil menggunakan permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat sulawesi selatan. Dengan jumlah 6 siswa skor total yang diperoleh adalah 410 dari skor ideal 450 dan rata-rata nilainya adalah 91,11%. Dari hasil tanggapan yang diperoleh terlihat siswa mampu memahami terkait apa yang disampaikan menggunakan permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat sulawesi selatan yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan baik. Hal tersebut

berarti permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat sulawesi selatan yang telah dikembangkan Sangat Baik digunakan sebagai media untuk menunjang kegiatan literasi untuk siswa kelas IV di UPT SPF SDN Kompleks IKIP Makassar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif ular tangga literasi berbasis cerita rakyat Sulawesi Selatan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase 93% dan ahli materi sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 91,11% dengan kategori sangat baik. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, minat membaca, serta pemahaman terhadap isi bacaan. Dengan demikian, permainan edukatif ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung kegiatan literasi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Faizah, A. N., Nurkomariyah, R., & Mas'odi, M. A. D. D. (2025). Peran Literasi Dalam Pembangunan Nasional. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 286–292. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.759>
- Herawati, Desy. (2021). Pengembangan Media *Big book* Menggunakan Metode Global Untuk Siswa Berkesulitan Belajar Membaca Di Kelas 1 Sekolah Dasar (SD). *Tesis S2*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Irmayati, S., Candra, P. A., & Adilla, U. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Ular Tangga Iqro' Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Darussalam Dusun Tirta Mulya Kabupaten Bungo. *This Study Aims to Improve the Ability to Read Hijaiyah Letters through Iqro Ladder Snake Games in Children Aged 5-6 Years in PAUD Darussalam in Tirta Mulya Hamlet. The Ability to Read Hijaiyah Letters Studied Is to Read Hijaiyah Letters Randomly and to D*, 2(2), 144–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.51311/alayya.v2i2.579>
- Nurhaedah, & Achmad, W. K. S. (2025). *Critical Literacy-Based*

- Digital Module for Elementary Students.* 13(1), 12–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v13i1.96629> Critical
- Syawaluddin, A., & Nurhaedah. (2018). *The Impact Of School Literacy Movement (Gsl) On The Literacy Ability Of The Fifth Graders At Sd Negeri Gunung Sari, Rappocini District, Makassar City.* 1, 238–243.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12964>
- Yuniarti, Intan. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv Sdn 6 Cakranegara.* Skripsi S1. Universitas Mataram.