

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA “AYO, MEMBACA!” UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SD KELAS II

Simanjuntak Grace Octora¹, Kurniawati², Nailul Muna Aljamaliah³

¹²³PGSD Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia

¹gege121003@gmail.com, ²kurniawati77@upi.edu, ³syifanailul@upi.edu

ABSTRACT

*Early reading skills are essential for everyone. Mastery of early reading skills will influence students' grades and improve their learning at school. This study aims to: (1) Analyze students' needs regarding early reading learning materials in second grade. (2) Design the “Let's, Read Snakes and Ladders” learning media for early reading skills. (3) Develop the “Let's, Read Snakes and Ladders” media in accordance with the stages of early reading. (4) Test the use of the “Let's, Read Snakes and Ladders” media on the early reading skills of second-grade students. This study used the D&D method with the stages of analysis, design, development, testing, and evaluation. In the development of the Snakes and Ladders media, it will undergo a validation process by 2 content experts and 2 media experts. The results of the subject matter expert validation achieved a **100%** rating in the “**Highly Acceptable**” category. Then, the results of the media expert validation achieved ratings of **75%** and **100%**, which, when averaged, resulted in a **75%** rating in the “**Acceptable**” category. Based on these results, the “Let's, Read” snakes-and-ladders game is suitable for testing with second-grade students. In addition, there were also results from teacher and student questionnaires.*

Keywords: *Early reading, Instructional media, Syllables, Media development, Indonesian language.*

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan menjadi hal penting yang harus dimiliki setiap manusia. Penguasaan pada kemampuan membaca permulaan merupakan hal yang akan mempengaruhi nilai dan meningkatkan belajar siswa di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran membaca permulaan di Kelas II. (2) Mendesain rancangan media ular tangga “Ayo, Membaca!” untuk keterampilan membaca permulaan. (3) Mengembangkan media ular tangga “Ayo, Membaca!” sesuai dengan tahapan membaca permulaan. (4) Menguji penggunaan media ular tangga “Ayo, Membaca!” terhadap keterampilan membaca permulaan siswa Kelas II. Penelitian ini menggunakan metode D&D dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Pada pengembangan media ular tangga, akan melalui proses validasi dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil dari validasi

ahli materi mendapatkan presentase **100%** dengan kategori “**Sangat layak**”. Kemudian, hasil validasi ahli media mendapatkan presentase **75%** dan **100%** yang jika di rata-rata kan menjadi **75%** dengan kategori “**Layak**”. Melalui hasil tersebut, media ular tangga “Ayo, Membaca!” layak untuk diuji cobakan pada siswa Kelas II. Selain itu, terdapat juga hasil kuesioner guru dan siswa.

Kata Kunci: Membaca permulaan, Media pembelajaran, Suku kata, Pengembangan media, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pembelajaran membaca dibagi menjadi 2, membaca permulaan dan membaca pemahaman. Namun, masih banyak siswa yang terkendala dalam membaca permulaan, sehingga sulit untuk meningkatkan kemampuan membacanya (Bersky dan Alwi 2024). Membaca permulaan merupakan tahapan awal siswa untuk mengenal huruf, belajar untuk mengeja nya per-sukukata, hingga mengeja kata dan kalimat dengan benar (Okatavia dkk. 2024). Pada membaca permulaan, siswa akan dikenalkan dari huruf A hingga Z, dimulai dari bentuknya hingga bagaimana cara mengucapkannya (Hanisah 2022). Kemudian, siswa akan belajar cara mengeja huruf menjadi suku-kata, kata, hingga kalimat sederhana (Fitriyah dkk. 2023).

Membaca permulaan memiliki tujuan yaitu untuk siswa dalam memiliki kemampuan dalam

memahami tulisan, memiliki intonasi yang wajar ketika mengeja kata dan kalimat sederhana, serta kemampuan untuk menyuarakan kalimat (Windi dan Mustika 2022). Terkadang, siswa hanya bisa membaca tanpa mengerti arti suatu kata atau kalimat yang dibaca nya, terkadang juga siswa hanya bisa mengeja per-huruf sehingga menyulitkan siswa tersebut untuk memahami arti dari kata atau kalimat yang dibacanya (Windiasari dkk. 2021). Beberapa faktor yang memungkinkan terjadinya hambatan dalam kemampuan membaca dan menulis seperti latar belakang pendidikan orang tua, langka nya sumber pembelajaran yang menarik, kurangnya minat baca siswa, atau lingkungan sosial yang tidak mendukung (Maulida dan Lestari 2025).

Rendahnya minat baca pada siswa tentu akan menimbulkan rasa malas serta menurunkan semangat mereka

ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Septiadi dkk. 2024). Kemudian, kesulitan lain yang mungkin muncul meliputi ketidakmampuan siswa dalam mengenal huruf, merangkai kata, serta membaca kata maupun kalimat sederhana (Yani 2019). Pada beberapa situasi, siswa memang sudah mampu menghafal huruf, namun masih mengalami kesulitan untuk mengenali huruf tersebut secara langsung (Muhammad rido dkk. 2023). Selain itu, terdapat pula siswa yang masih belum mampu membaca pada huruf-huruf tertentu (Prasetyo dkk. 2024).

Baik guru maupun orang tua dapat menggunakan media tambahan untuk menstimulasi siswa dalam mengembangkan kemampuan membacanya (Fuadah dan Ruhaena 2024). Media tambahan tersebut tentunya akan berguna jika dipakai sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa akan meningkatkan minatnya terutama dalam membaca permulaan (Maharani dkk. 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pada siswa (Nawaliah dan Muftianti 2022).

Kegiatan dengan media biasanya akan menarik perhatian untuk lebih fokus terhadap apa yang sedang disampaikan oleh guru maupun orang tua (Husna dan Supriyadi 2023).

Media yang tepat, akan membantu siswa untuk meningkatkan minatnya pada belajar yang tentunya akan mempengaruhi kemampuannya juga (Arianti dan Kristiantari 2024). Media pembelajaran yang digunakan harus efektif dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam belajar (Bua 2022). Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan adalah permainan ular tangga berjudul "Ayo, Membaca!". Media tersebut dirancang agar siswa dapat melakukan proses berpikir terhadap huruf, kata, dan kalimat yang sebelumnya mereka pelajari atau ingat.

Media ular tangga "Ayo, Membaca!" pada dasarnya mengarahkan siswa pada bentuk permainan yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengingat huruf sekaligus berinteraksi melalui kegiatan bermain dalam waktu yang bersamaan. Media yang dilengkapi animasi dan mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menyerupai permainan diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa

ketika menggunakan media tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Monica dkk. 2025).

Media ular tangga merupakan salah satu alat untuk memberikan materi dengan berbasis permainan yang akan mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa (Wati 2021). Media ular tangga “Ayo, Membaca!” akan diimplementasikan di SD Negeri 019 Pabaki. Adapun tujuan utama penggunaan media ini difokuskan pada siswa Kelas II. Melalui penerapan media tersebut, diharapkan kemampuan membaca siswa dapat meningkat, terutama dalam hal membaca serta mengenali berbagai aktivitas sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pada akhirnya juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan membaca secara lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian adalah *Design and Development* (D&D). Metode ini menerapkan perancangan media, pengembangan dan evaluasi pada media tersebut. Metode ini relevan dengan tujuan yang akan membuat

dan mengembangkan sebuah produk. Media yang dibuat akan melakukan uji coba dan evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki media yang dibuat. Evaluasi tersebut akan membantu untuk membuat produk yang lebih baik lagi. Metode D&D merupakan sebuah cara sistematis yang digunakan untuk membuat produk dimulai dari perancangannya, pengembangan, dan evaluasi produk tersebut (Dewi dkk. 2025). Penelitian menggunakan metode D&D yang terdiri dari 4 tahap. Produk yang dibuat akan dikembangkan melalui 4 tahap, yaitu analisis (*anlysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan uji coba dan evaluasi (*try out and evaluation*) (Ferdiawan dkk. 2021).

Tabel 1 Tahap Pengembangan

Tahapan	Keterangan
Tahap Analisis	Pada tahap ini akan dilakukan observasi dan wawancara terkait dengan objek yang akan dianalisis.
Tahap Perencanaan	Tahapan ini memiliki tujuan untuk dapat memberikan gambaran melalui proses pembuatan serta pengembangan dari media.
Tahap Pengembangan	Tahapan pengembangan ini mencakup penilaian terhadap media sehingga dapat mengetahui apakah

	media yang telah dirancang dan dibuat layak untuk diuji cobakan.
Tahap Uji Coba dan Evaluasi	Langkah dari tahapan ini mencakup uji coba atau penggunaan media yang sesuai dengan subjek penelitian yang sudah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan model D&D tipe 2 *Product and Tools Research*. Berikut merupakan partisipan penelitian sesuai dengan D&D tipe 2 menurut (Richey and Klein 2014):

1. *Designers*, berperan sebagai perancang dari media yang akan dikembangkan berupa ular tangga “Ayo, Membaca!”.
2. *Development*, berperan sebagai tim pengembang yang mengembangkan dan menghasilkan media ular tangga “Ayo, Membaca!”.
3. *Clients*, yaitu guru Kelas II yang berperan sebagai pengguna utama dan memanfaatkan hasil pengembangan.
4. *Evaluator*, berperan sebagai validator yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut. Evaluator yang

digunakan mencakup ahli materi dan ahli media yang memiliki tujuan untuk memberikan penilaian kualitas serta kelayakkan media yang dikembangkan sebelum media tersebut diuji cobakan pada siswa.

5. *Users*, an ini dilakukan oleh siswa Kelas II yang berjumlah 22 siswa, sebagai target penting dalam pengembangan media ular tangga “Ayo, Membaca!”.

Tahap analisis akan memberikan gambaran mengenai objek penelitian serta mengetahui permasalahan yang ada. Kemudian, melalui tahap perancangan, media yang akan dikembangkan memiliki gambaran secara keseluruhan, mengenai proses pembuatan, hingga materi yang akan digunakan dengan media. Pada tahap pengembangan akan memberikan penilaian terhadap media sehingga media layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan. Penilaian dilakukan dengan pengisian kuesioner oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap pengembangan ini, akan berlangsung dua proses untuk menentukan media tersebut layak digunakan. Proses pertama, yaitu

proses pembuatan media dilakukan dengan instrument dokumentasi berupa catatan bagaimana media ular tangga “Ayo, Membaca!” dibuat. Kemudian, proses kedua yaitu evaluasi yang berupa penilaian dari ahli materi dan ahli media serta adanya saran dan komentar yang dapat menunjang perbaikan materi dan media yang telah dibuat. Tahap uji coba dan evaluasi ini berperan penting untuk mengetahui bagaimana respons pengguna terhadap media ular tangga “Ayo, Membaca!”. Melalui respons tersebut, media yang dikembangkan akan disesuaikan kembali dengan kebutuhan siswa dan guru sebagai pengguna.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada saat melakukan observasi, ditemukan jika dari 22 siswa terdapat dua hingga tiga siswa yang pada tahap membaca masih memerlukan pengejaan secara perlahan. Siswa pada Kelas II tentu memperlihatkan karakteristik yang berbeda. Sebagian besar dari siswa terlihat antusias ketika membaca, namun pada beberapa siswa yang lain masih terlihat malu dan ragu untuk membaca dengan lancar. Pada tahap menganalisis media pembelajaran,

dilakukan wawancara dengan wali Kelas II D. Wawancara tersebut dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan media untuk siswa Kelas II D. Perbandingan dari hasil wawancara tersebut berguna untuk membantu dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan guru ketika di kelas, serta efektivitas dari media tersebut bagi siswa. Pada hasil wawancara, guru menyebutkan jika pada pembelajaran pun terkadang menggunakan kartu huruf dengan gambar untuk mengatasi rasa bosan pada siswa. Penggunaan dari kartu huruf bergambar tersebut tentunya membantu guru dalam mengajarkan membaca pada siswa, karena kartu tersebut juga berfungsi sebagai penerapan makna kata yang siswa baca (Sabri dkk. 2023).

Tahap rancangan pertama yaitu membuat GBPM. GBPM merupakan dokumen berisikan informasi penting mengenai media yang akan dikembangkan. Isi dari GBPM mencakup tujuan media, materi, serta gambar bentuk dari media tersebut. GBPM dibuat untuk memberikan gambaran atau garis besar bagaimana perancangan dari media yang akan dibuat. Informasi ini penting dalam menyesuaikan kembali

media dengan isi dari media tersebut. Rancangan kedua dengan pembuatan *storyboard*, *storyboard* dibuat untuk mengetahui tata letak atau penggunaan media dengan benar. Storyboard dirancang untuk memberikan gambaran mengenai media yang akan dibuat. Perancangan ini berguna untuk melihat dengan teliti dan memiliki rancang bentuk mengenai media.

Pada proses pembuatan, media akan mencetak media sesuai dengan gambaran media yang ada pada storyboard. Produk yang dibuat tentu memiliki isi yang sesuai pada GBPM. Storyboard memiliki peranan penting, begitu juga dengan GBPM. Kedua tahapan tersebut akan membantu dalam mengembangkan dan mencetak produk yang sesuai dengan apa yang telah dirancang. Media yang dirancang tentu harus sesuai juga dengan hal yang telah di analisis sebelumnya pada tahapan pertama. Media yang dibuat merupakan media permainan cetak dengan gambar dan warna yang disesuaikan untuk siswa kelas rendah. Pada media ular tangga, menggunakan ukuran A1 (59.4 cm x 84.1 cm). Ukuran tersebut telah disesuaikan juga dengan

karakteristik dan kebutuhan siswa dalam membaca, serta ukuran huruf yang tertera pada media yaitu 75 cm untuk judul media dan 50 cm untuk suku kata dan kata pada kolom media ular tangga. Selain itu, ada pula kalimat dan paragraf yang tertera pada kolom yang berbeda dari media ular tangga yang memiliki ukuran 36 cm.

Validasi pada media ular tangga "Ayo, Membaca!" dilakukan secara 4 kali, dengan 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil dari validasi akan menentukan media tersebut layak atau tidak untuk dilakukan uji coba pada siswa SD Kelas II. Pada validasi ini, terdapat 2 dosen sebagai ahli materi dan media, dan 2 guru SDN 019 Pabaki sebagai ahli materi dan media. Validasi dilakukan agar mengetahui kualitas dan efektifitas dari media yang telah dikembangkan. Terdapat pendapat, saran, dan komentar terhadap media dan materi akan membantu dalam mengembangkan dan memperbaiki kembali media.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi 1

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase
-------	------------	----------------	------------

Kelengkapan dan ketepatan materi	4	4	100%
Kesesuaian isi media	2	2	100%
Kejelasan bahasa pada media	3	3	100%
Rata-rata	100%		

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi 2

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase
Kelengkapan dan ketepatan materi	4	4	100%
Kesesuaian isi media	2	2	100%
Kejelasan bahasa pada media	3	3	100%
Rata-rata	100%		

Pada hasil validasi, didapati jika materi yang akan dibawakan dinyatakan layak dan dapat diuji coba pada siswa. kelengkapan dan ketepatan materi berskor 4 dengan presentasi 100%, yang berarti materi sesuai dan lengkap untuk pembahasan pada membaca permulaan siswa SD Kelas II. Materi yang akan dibawakan seputar suku kata, kata, dan kalimat yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan media yang dikembangkan.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media 1

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase
Kebergunaan	2	2	100%
Efisiensi	2	2	100%
Keterbacaan	4	1	25%
Kualitas media	4	4	100%
Rata-rata	75%		

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media 2

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase
Kebergunaan	2	2	100%
Efisiensi	2	2	100%
Keterbacaan	4	4	100%
Kualitas media	4	4	100%
Rata-rata	100%		

Perolehan skor pada kedua ahli media berbeda, untuk ahli media pertama 75%, dan pada ahli media kedua 100%. Dari data tersebut, presentase rata-rata dari media ular tangga “Ayo, Membaca!” memperoleh nilai 75%. Hasil presentase tersebut menunjukkan jika kualitas media dapat dikategorikan “**Layak**”.

Tahap berikutnya merupakan tahap Uji coba. Uji coba ini dilaksanakan selama 2 JP siswa kelas rendah (60 menit). Pada langkah awal, siswa akan diberikan materi mengenai suku kata, kata, hingga

kalimat. materi tersebut berupa pengertian hingga bentuk dan contoh yang dapat dipahami oleh siswa Kelas II. Setelah menerangkan materi, dilanjutkan untuk menjelaskan mengenai penggunaan media ular tangga “Ayo, Membaca!”. Pertama, membagi siswa menjadi 3 kelompok besar, yang nantinya akan dibagi lagi 4 vs 4 atau 4 vs 5, total kelompok ada 6. Setelah itu, membagikan media ular tangga berukuran A1 sebanyak 1 buah setiap kelompok, dadu sebanyak 1 buah setiap kelompok, pion sebanyak 2 buah setiap kelompok, LKPD untuk menuliskan nama anggota dan melihat serta membaca mengenai langkah-langkah penggunaan media, serta beberapa lembar kalimat dan paragraf yang sesuai dengan kata pada kolom media ular tangga “Ayo, Membaca!”. Kemudian, memberikan waktu sebanyak 30 menit untuk bermain, kelompok yang sampai kolom “selesai” terlebih dahulu akan mendapatkan hadiah. Melalui hasil belajar siswa yang dihitung dengan skala 3-2-1 dengan 5 indikator, didapatkan jika rata-rata siswa memiliki nilai 100 setelah menggunakan media ular tangga “Ayo, Membaca!”. Tujuan dari media

ini untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca permulaan, selain itu untuk menumbuhkan minat siswa dalam membaca.

Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dan hasil belajar siswa, langkah berikutnya adalah melakukan Uji T untuk melihat efektivitas dari media ular tangga “Ayo, Membaca!” pada membaca permulaan siswa Kelas II-D. Sebelum melakukan Uji T, akan diberlakukan Uji Normalitas untuk melihat apakah data yang ada berdistribusi secara normal atau tidak. Jika data didapati tidak berdistribusi dengan normal, akan dilakukan Uji Nonparametrik dan Uji T tidak dapat dilakukan. Uji nonparametrik dilakukan karena *sample* kurang dari 50 dan data ditemukan tidak berdistribusi dengan normal. Berikut merupakan hasil dari Uji Normalitas.

Tabel 6 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest Membaca Permulaan	.795	22	<.001
Posttest Membaca Permulaan	.645	22	<.001
a. Lilliefors Significance Correction			

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Oleh karena itu, uji normalitas selanjutnya perlu dilakukan pada data selisih skor. Analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Melalui hasil uji normalitas yang tidak berdistribusi dengan normal, maka Uji T tidak dapat dilakukan. Langkah berikutnya untuk mengganti Uji T, akan diberlakukan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*, sehingga dapat mengetahui kelayakan dari media ular tangga tersebut.

Tabel 7 Hasil Uji Nonparametrik

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0a	.00	.00
	Positive Ranks	10b	5.50	55.00
	Ties	12c		
	Total	22		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan bahwa dari 22 siswa, tidak terdapat penurunan skor (negative ranks = 0), sebanyak 10 siswa mengalami peningkatan (positive ranks), dan 12 siswa tidak mengalami perubahan (ties). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan cenderung memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Tabel 8 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Ranked Test

Test Statistics ^a	
Posttest – Pretest	
Z	-2.844 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kemampuan membaca permulaan siswa ($Z = -2,844$; $p = 0,004 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Tabel 9 Hasil Kuesioner Guru

Jumlah Aspek Penilaian	Skor ideal	Perolehan skor	Presentase
5 butir	5	5	100%
Rata-rata	100%		

Tabel 10 Hasil Kuesioner Siswa

Jumlah aspek penilaian	Skor ideal	Perolehan skor	Presentase
5 butir	110	104	94,54%
Rata-rata	94,54%		

Berdasarkan hasil angket, guru memberikan penilaian sebesar 100% dengan kategori "Sangat Baik". Guru menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik karena dipadukan dengan permainan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Respons siswa terhadap media juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Hasil angket memperoleh persentase sebesar 94,54% dengan kategori "Sangat Baik". Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media menarik, mudah digunakan, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi selama uji coba, komentar dari guru, serta masukan dari siswa. Perbaikan utama dilakukan pada pion permainan yang sebelumnya mudah terjatuh. Setelah dievaluasi, pion dimodifikasi dengan menambahkan alas sehingga menjadi lebih kokoh saat digunakan.

Tabel 11 Indikator Penilaian

Indikator	Keterangan
Suku Kata	Siswa akan membaca suku kata pada kolom media ular tangga, seperti: - ba-ca - ka-ca
Rima	Siswa akan mengenali suku kata dengan bunyi akhir yang sama, seperti: - bu-ku dengan ku-ku - me-na-ri dengan ber-la-ri
Fonem	Siswa dapat mengetahui bunyi dari huruf, seperti: me-kar = (/m/e/k/a/r/) siswa dapat mengetahui bunyi (/em/e/ka/a/er/)
Blending	Siswa dapat menggabungkan suku kata menjadi kata dengan baik, seperti: - ce-ri-ta = cerita - ber-la-ri = berlari
Segmentasi	Siswa dapat memecah kata menjadi suku kata atau fonem, seperti: bernyayi = ber-nya-nyi atau (/b/e/r/n/y/a/n/y/i/)

D. Kesimpulan

Efektivitas dari media terdapat pada hasil siswa sebelum dan setelah penggunaan dari media ular tangga.

Pada tahap ini, sebanyak 23 siswa menjadi responden untuk menggunakan media ular tangga. Tujuan dari uji coba ini pun untuk memberikan kesan dan pengalaman menggunakan media ular tangga "Ayo, Membaca!", serta mengetahui respons siswa terhadap media ular tangga tersebut. Hasil respons siswa terhadap penggunaan media ular tangga "Ayo, Membaca!" sangat bagus. Melalui hasil belajar ketika penggunaan media ular tangga, didapatkan hasil rata-rata kemampuan membaca siswa dengan presentase 100%. Komentar dari guru dan siswa pun memberikan kesan positif terhadap media ular tangga "Ayo, Membaca!".

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, Ni Komang Lita, and Maria Goreti Rini Kristiantari. 2024. "Transformasi Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Permainan Media Ular Tangga." *Indonesian Journal of Instruction* 5(2). doi: 10.23887/iji.v5i2.78256.
- Bersky, Amanda Berlia, and Nur Azmi Alwi. 2024. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Rendah: Systematic Literature Review." *MASALIQ* 4(4). doi: 10.58578/masaliq.v4i4.3174.
- Bua, Mety Toding. 2022. "Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3). doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2689.
- Dewi, Kadek Kristin Karina, Luh Gd. Rahayu Budiarta, and Putu Kerti Nitiasih. 2025. "The Development of Website Games as Learning Media for 4th-Grade Elementary Students." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 10(3). doi: 10.17977/um031v10i32023p259.
- Ferdiawan, I. Komang Tyan, Ni Made Ratminingsih, and Luh Diah Surya Adnyani. 2021. "Graphic Novel Development as A Reading Media for Increasing Literacy Skill Of 8th Grade Junior High School Students." *The Art of Teaching English as a Foreign Language* 2(2). doi: 10.36663/tatefl.v2i2.123.
- Fitriyah, Nur Khotimatun, Ulfiana Ulfiana, Rina Resiana Dewi, and Moh Salimi. 2023. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6(1). doi: 10.20961/shes.v6i1.71168.
- Fuadah, Naila Ridho, and Lisnawati Ruhaena. 2024. "Aktivitas Menyenangkan Untuk Stimulasi Membaca Permulaan." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2). doi: 10.31004/obsesi.v8i2.5380.
- Hanisah, Saidah. 2022. "STUDI TENTANG KESULITAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR."

- Jurnal Kiprah Pendidikan* 1(4).
doi: 10.33578/kpd.v1i4.109.
- Husna, Khamila, and Supriyadi
Supriyadi. 2023. "Peranan
Manajemen Media Pembelajaran
Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ
Jurnal Studi Islam Dan
Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*
4(1). doi:
10.37680/almikraj.v4i1.4273.
- Maharani, Ni Putu Liana, Ni Nyoman
Ganing, and M. G. Rini
Kristiantari. 2023. "Media Big
Book: Solusi Meningkatkan
Kemampuan Membaca
Permulaan Siswa Kelas II
Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD
Undiksha* 11(1). doi:
10.23887/jjpgsd.v11i1.58055.
- Maulida, Bunga Ayu, and Masroro
Diah Wahyu Lestari. 2025.
"Peningkatan Kemampuan
Pemahaman Membaca
Permulaan Pada Peserta Didik
Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui
Pendekatan Literasi Multimodal."
Jurnal Pendidikan Indonesia 6(1).
doi: 10.59141/japendi.v6i1.6964.
- Monica, Elsa, Tri Joko Raharjo, Agus
Yuwono, Decky Avrilianda, and
Bambang Subali. 2025.
"Penggunaan Media Animasi
Articulate Storyline Dalam
Meningkatkan Kemampuan
Membaca Permulaan Siswa
Kelas Rendah." *Edukasiana:
Jurnal Inovasi Pendidikan* 4(3).
doi: 10.56916/ejip.v4i3.1369.
- Muhammad rido, Maulina Hendrik,
and Agci Hikmawati. 2023.
"IDENTIFIKASI KESULITAN
DAN STRATEGI MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS
RENDAH SEKOLAH DASAR."
- JBES (Journal Basic Education
Skills)* 1(1). doi:
10.35438/jbes.v1i1.11.
- Nawaliah, Lina Kurnia, and Agni
Muftianti. 2022. "PENGUNAAN
MEDIA KARTU KATA DALAM
PEMBELAJARAN MEMBACA
PERMULAAN KELAS RENDAH
SEKOLAH DASAR." *COLLASE
(Creative of Learning Students
Elementary Education)* 5(4). doi:
10.22460/collase.v5i4.7167.
- Okatavia, Dela, Sumiyani Sumiyani,
and Dilla Fadhillah. 2024.
"Analisis Kesulitan Membaca
Permulaan Siswa Kelas I SD
Negeri Batuaceper 1 Kota
Tangerang." *Jurnal Sasindo
UNPAM* 12(1). doi:
10.32493/sasindo.v12i1.19-27.
- PRASETYO, AGUS BUDI, ENDANG
M. KURNIANTI, and USWATUN
HASANAH. 2024. "ANALISIS
PENGUNAAN MEDIA
FLASHCARD TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS
RENDAH." *PAEDAGOGY:
Jurnal Ilmu Pendidikan Dan
Psikologi* 4(2). doi:
10.51878/paedagogy.v4i2.2914.
- Richey, Rita C., and James D. Klein.
2014. "Design and Development
Research." in *Handbook of
Research on Educational
Communications and
Technology: Fourth Edition*.
- Sabri, Muhammad, Marwiah Marwiah,
and Muhammad Saeful. 2023.
"Media Kartu Kata Bergambar
Untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Siswa
Sekolah Dasar." *JUDIKDAS:
Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar
Indonesia* 2(4). doi:

10.51574/judikdas.v2i4.887.

Septiadi, Kurnia, Endah Rita Sulistya Dewi, and Khusnul Fajriyah. 2024. "ANALISIS KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 02 KUTA KECAMATAN BELIK KABUPATEN PEMALANG." *Wawasan Pendidikan* 4(1). doi: 10.26877/wp.v4i1.16689.

Wati, Anjelina. 2021. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1). doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.

Windi, and Dea Mustika. 2022. "Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN 019 Logas Kabupaten Kuantan Singingi." *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(2). doi: 10.30997/dt.v9i2.6706.

Windiasari, Diyah Ayu, Cicih Wiarsih, and Yudha Febrianta. 2021. "KESULITAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI KELAS IVA SD NEGERI 1 KARANGNANAS." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 9(1). doi: 10.36841/pgsdunars.v9i1.1034.

Yani, Ahmad. 2019. "Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Dalam Perspektif Analisis Reading Readiness." *MIMBAR PENDIDIKAN* 4(2). doi: 10.17509/mimbardik.v4i2.22202.