



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Kebutuhan dan Desain Media Ular Tangga Literasi (Arli) untuk Siswa Sekolah Dasar

Ardhia Pramesti¹(✉), Aninda Paramita Putri², Aprillian Dwi Rahmawati³, Cahyo Hasanudin⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

ardiapramesti75@gmail.com

abstrak – Literasi merupakan kegiatan yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan dan rancangan media pembelajaran Ular Tangga Literasi untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE. Subjek penelitian pada analisis data adalah anak kelas lima SD Negeri Tinawun 1 dengan jumlah keseluruhan siswa 17 anak yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil dari penelitian ini meliputi yakni, Aspek kebutuhan Media, Aspek kebutuhan materi, Aspek kebutuhan penyajian Media, Aspek kebutuhan evaluasi Media, Aspek kebutuhan spesifikasi Media. Nilai hasil validasi dari dua ahli media dikatakan sangat layak dengan predikat sangat baik 100% dan 97%, dan menurut dua ahli materi media Arli dikatakan sangat layak dengan predikat sangat baik 90% dan 89%. Oleh karena itu, menurut penilaian para ahli maka media Ular Tangga Literasi (Arli) dikatakan layak menjadi media pembelajaran.

Kata kunci – Media Ular Tangga, Literasi, Siswa Sekolah Dasar

Abstract – Literacy is an activity that has an important role in developing elementary school students' reading skills. This research aims to determine the needs analysis and design of the Snakes and Ladders Literacy learning media for elementary school students. This research method is RnD research by applying the ADDIE method. The research subjects for data analysis were fifth grade students at SD Negeri Tinawun 1 with a total of 17 students consisting of 10 male students and 7 female students. The results of this research include, namely, aspects of media needs, aspects of material needs, aspects of media presentation needs, aspects of media evaluation needs, aspects of media specification needs. The validation results from two media experts are said to be very worthy with very good predicates of 100% and 97%, and according to two media material experts, Arli is said to be very worthy with very good predicates of 90% and 89%. Therefore, according to the experts' assessment, the Literacy Snakes and Ladders (Arli) media is said to be worthy of being a learning medium.

Keywords – Snakes and Ladders Media, Literacy, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah adalah masa remaja awal anak dalam rentang usia 6 sampai 12 tahun (Hasrul dkk., 2020). Pada anak sekolah dasar mereka sedang berada di tahap

sebuah perkembangan masa anak-anak yang akan akan memasuki masa masa pada remaja awal (Ariston & Frahasini, 2018). Anak pada usia sekolah dasar ini biasanya lebih senang mencoba atau melakukan hal baru (Oktaria & Putra., 2020) oleh karena itu sangat baik jika dikenalkan dengan kegiatan literasi dimana literasi ini dapat memberi banyak hal baru dengan cara berfikir kritis bagi anak anak sekolah dasar.

Literasi merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk mengakses apa yang dia baca, memahami bacaan tersebut dan menggunakan sesuatu secara tepat melalui proses membaca, lalu menulis, dan setelah itu menyimak atau berbicara (Rohim & Rohmawati, 2020). Literasi juga merupakan hak asasi fundamental manusia untuk meningkatkan kehidupan seseorang untuk mencapai sebuah tujuan pribadi, pekerjaan, pendidikan, sosial, serta untuk membuka peluang sosial, integrasi ekonomi dan politik (Indriyani, 2019). Literasi yang digunakan untuk anak anak yakni dengan cara menggunakan metode bercerita (Nurbaeti, 2022). Sehingga sangat cocok berkaitan dengan salah satu media pembelajaran ARLI (Literasi Ular Tangga).

Media pembelajaran yang akan dikembangkan penulis pada artikel ini yakni Arli, Arli adalah media ular tangga yang sangat efektif digunakan untuk mengulang materi atau bab-bab tertentu pada pelajaran yang dianggap sulit untuk dimengerti siswa (Nugrahani, 2007). Ular tangga juga merupakan media pembelajaran sekaligus permainan tradisional yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa (Widiana, dkk., 2019). Ular tangga menjadi salah satu permainan tradisional yang mengasikkan untuk di modifikasi pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Tafunao, 2018). Dapat di simpulkan bahwa ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa dengan suasana yang mengasikkan bagi siswa sehingga dapat di modifikasi sebagai media pembelajaran Arli (Ular Tangga Literasi literasi).

Menurut Afandi (2015) Ular Tangga yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran agar dapat menjadikan suasana yang menyenangkan serta materi yang di sampaikan mudah di pahami oleh siswa sehingga siswa lebih memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran ketika materi tersebut di sampaikan oleh guru. Dengan bermain ular tangga siswa mendapatkan konsep materi yang telah di pelajari karna permainan ular tangga dapat di variasikan dengan cara berdiskusi dengan cara kelompok yang membahas tentang masalah yang telah di alaminya sehari - hari (Chabib, dkk., 2017). Selain membuat siswa tertarik untuk belajar, permainan ular tangga ini disajikan berdasarkan dengan menarik untuk siswa sekolah dasar (Novita & Sundari, 2020). Sehingga kami sebagai peneliti berminat untuk melakukan penelitian yaitu pengembangan media ular tangga literasi untuk siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga literasi untuk sekolah dasar mampu dikembangkan dan diterapkan. Media ular tangga ini menjadi media yang efektif dan menarik siswa untuk belajar karena fungsi dari media ini untuk belajar dan bermain. Sehingga tercapainya proses

pembelajaran tandai dengan peningkatan hasil belajar siswa tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Penelitian ini merupakan penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, tetapi pada penelitian ini hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Subjek penelitian pada analisis data adalah anak kelas lima SD Negeri Tinawun 1 dengan jumlah keseluruhan siswa 17 anak yang terdiri dari 10 Siswa Laki-Laki dan 7 Siswa Perempuan. Subjek pada langkah desain media pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan angket kebutuhan, sedangkan teknik pengumpulan data pada langkah desain menggunakan angket ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara. Setelah desain jadi kemudian dilakukan uji validitas dengan menggunakan angket yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan media untuk mengetahui validitas atau kesesuaian media yang dibuat (Handayani dan Dewi, 2021).

Ahli media dan materi menilai instrumen angket dengan skala likert. Skala likert merupakan salah satu metode survei untuk mengukur pendapat seseorang dengan kuesioner untuk mendefinisikan skala sikap terhadap objek tertentu (Maryuliana., dkk. 2016). Kuesioner ini menggunakan skala likert pada setiap jawaban yaitu 1-5. Nilai 1 menunjukkan sangat rendah. Nilai 2 menunjukkan rendah. Nilai 3 menunjukkan cukup. Nilai 4 menunjukkan tinggi. Nilai 5 menunjukkan sangat tinggi. Untuk validasi media pembelajaran. Setelah itu, para ahli dapat memberikan skor pada table berikut

Nilai	Deskripsi
5	Sangat Tinggi
4	Tinggi
3	Cukup
2	Rendah
1	Sangat Rendah

Setelah itu peneliti melakukan analisis statistik deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan mengubah data menjadi persentase. Rumus yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100$$

Rumus tersebut merupakan rumus untuk mengubah data ke dalam format presentasi, dimana P adalah persentase setiap kriteria, x adalah skor setiap kriteria, dan xi adalah skor maksimal setiap kriteria. Hasil P-value kemudian dicocokkan

dengan tabel kriteria untuk menentukan kriteria kelayakan bahan kajian. Kritik, saran dan komentar juga dapat disampaikan oleh ahli materi dan media.

Persen (%)	Kriteria Kelayakan
85-100	Layak dengan predikat sangat baik
65-68	Layak dengan predikat baik
45-46	Layak dengan predikat cukup
0-44	Tidak Layak

Diadopsi dari (Depdiknas dalam Zulaeha dkk, 2023)

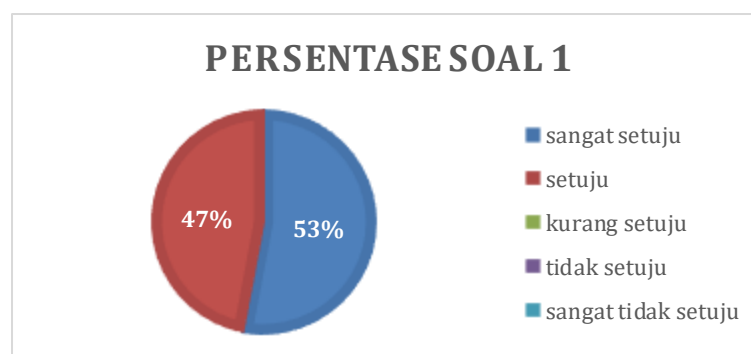
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan dan desain pada pembuatan Media ARLI (Ular Tangga Literasi) di ambil melalui hasil angket yang menjadikan siswa kelas lima, SD Negeri Tinawun 1 sebagai responden angket tersebut. Pembagian angket dilaksanakan tanggal 9 Oktober 2023. Pada media pembelajaran Arli (Ular Tangga Literasi) memuat 5 indikator, Desain Media Pembelajaran, Develop penelitian. Aspek - aspek yang menjadi indikator media pembelajaran ARLI (Ular Tangga Literasi) yakni 1) Aspek kebutuhan Media Ular Tangga Literasi (Arli). 2) Aspek kebutuhan materi Media Ular Tangga Literasi (Arli). 3) Aspek kebutuhan penyajian Media Ular Tangga Literasi (Arli). 4) Aspek kebutuhan evaluasi Media Ular tangga Literasi (Arli). 5) Aspek kebutuhan spesifikasi Media Ular Tangga Literasi (Arli)

A. Aspek- Aspek kebutuhan media ARLI (Ular Tangga Literasi)

1. Aspek kebutuhan Media Ular Tangga Literasi (Arli).

Aspek kebutuhan Media Ular Tangga Literasi (Arli). Yang pertama tentang "Apakah pendapat kamu bahwa media pembelajaran menentukan pokok pikiran di dalam teks tulis masih perlu dikembangkan?" Berdasarkan Pernyataan tersebut maka respon siswa dapat di gambarkan pada gambar berikut ini:



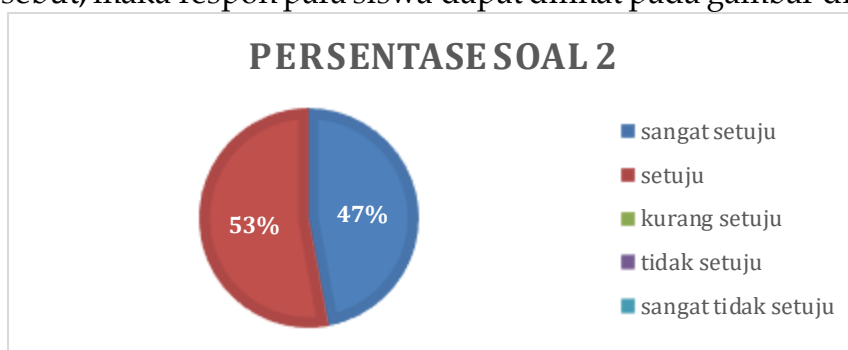
Berdasarkan gambar tersebut dapat di jelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju 53% atau sembilan siswa, sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 47% atau delapan siswa. Hal ini menandakan bahwa siswa sependapat jika Media Ular Tangga Literasi dapat membantu menentukan pokok pikiran pada sebuah teks sehingga perlu di kembangkan.

Siswa memberikan alasan bahwa Media Ular Tangga Literasi bisa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa dapat dengan mudah memahami sebuah materi yang sudah ditentukan dan Media Ular Tangga Literasi ini dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan sehingga sangat perlu untuk di kembangkan. Alasan dari salah satu siswa dapat dibuktikan pada kutipan wawancara berikut:

ARD = Saya ingin bertanya, bagaimana menurut pendapat kamu jika media pembelajaran menentukan pokok pikiran di dalam teks tulis masih perlu dikembangkan?.

SiSW = Sangat setuju, karena Media Ular Tangga Literasi (Arli) dapat membuat kita senang dan semangat untuk belajar karena bisa sambil bermain.

Aspek kebutuhan Media Ular Tangga Literasi (Arli). Yang kedua yaitu tentang “Apakah pendapat kamu jika materi tentang menentukan pokok pikiran pada teks cerita rakyat dikemas dalam bentuk Arli (Media Ular Tangga Literasi)?” Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Berdasarkan pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju 47% atau delapan siswa dan yang menjawab setuju ada 53% atau sembilan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Media Ular Tangga Literasi (Arli) ini dapat efektif untuk membantu menentukan pokok pikiran siswa kelas lima sekolah dasar tentang teks cerita rakyat maka media ini perlu untuk di kembangkan.

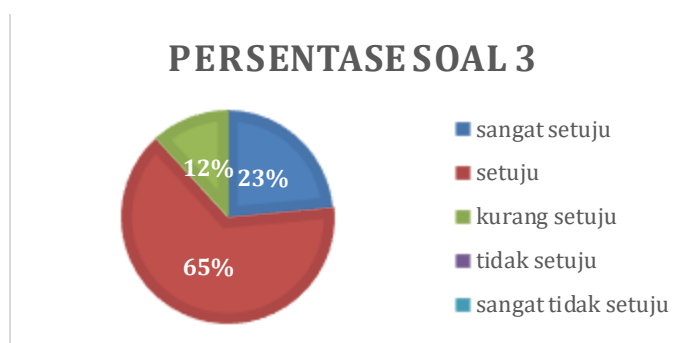
Alasannya karena Media Ular Tangga Literasi (Arli) dapat memudahkan siswa untuk mengetahui atau menentukan ide pokok dalam sebuah cerita rakyat yang sudah di kemas kedalam sebuah media yang unik dan menarik sehingga melatih siswa dalam keseriusan berfikir dan memahami sambil bermain. Alasan dari salah satu siswa dapat dibuktikan dalam kutipan wawancara berikut:

ARD = Saya ingin bertanya, bagaimana menurut pendapat kamu jika materi tentang menentukan pokok pikiran pada teks cerita rakyat dikemas dalam bentuk ARLI (Media Ular Tangga Literasi)?.

SiSW= Sangat setuju, karena agar belajar lebih seru dan bisa bermain sambil belajar.

2. Aspek kebutuhan materi Media Ular Tangga Literasi (Arli)

Umpan balik siswa mengenai aspek kebutuhan materi Media Ular Tangga Literasi (Arli) terdapat satu pertanyaan yaitu, "Bagaimana pendapat kamu jika materi pada media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat materi tentang; 1) pengertian cerita rakyat, 2) ciri-ciri, 3) contoh, 4) jenis. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Berdasarkan pada gambar diatas menjelaskan bahwa presentase siswa yang memilih sangat setuju ada 23% atau empat siswa, yang menjawab setuju ada 65% atau sebelas siswa, dan sedangkan yang menjawab kurang setuju ada 12% atau dua siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Media Ular tangga Literasi (Arli) ini dapat memudahkan anak dalam mengingat dan memahami materi yang sudah ditentukan atau tentang cerita rakyat juga perlu untuk di kembangkan.

Alasannya karena dengan adanya Media Ular Tangga Literasi (Arli) dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam mengenal tokoh didalam cerita rakyat, mudah dalam memahami pengertiannya, dan memudahkan siswa dalam mencari jenis dan ciri-ciri dalam cerita rakyat. Maka dari itu Media Ular Tangga Literasi (Arli) perlu untuk dikembangkan lagi. Alasan dari salah satu siswa dapat dibuktikan pada kutipan wawancara berikut:

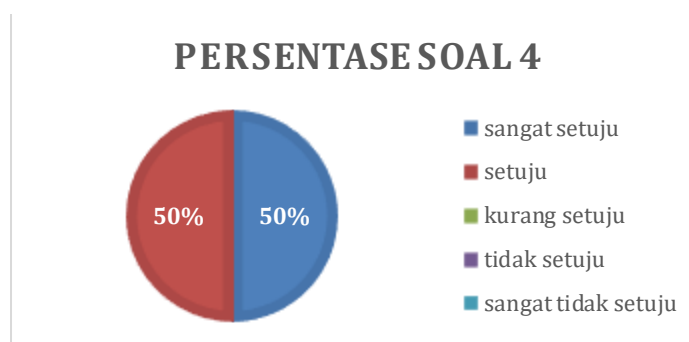
ARD = Saya ingin bertanya, bagaimana menurut pendapat kamu jika materi pada media pembelajaran ARLI (Media Ular Tangga Literasi) memuat tentang; 1) pengertian cerita rakyat, 2) ciri-ciri, 3) contoh, 4) jenis?

SiSW = Setuju, karena agar bisa lebih mudah untuk mengingat materi-materi tentang menentukan pokok pikiran, serta media ini bisa membantu penyimpulan dalam sebuah materi.

3. Aspek kebutuhan penyajian Media Ular Tangga Literasi (Arli)

Selanjutnya umpan balik siswa pada pertanyaan ke empat dan kelima, terdapat aspek kebutuhan soal penyajian Media Ular Tangga Literasi (Arli) yang memuat pertanyaan tentang "Bagaimana pendapat kamu tentang penyajian materi pada setiap kotak dengan media Arli (Media Ular Tangga Literasi) yang memuat ilustrasi

dari tokoh-tokoh cerita rakyat?”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



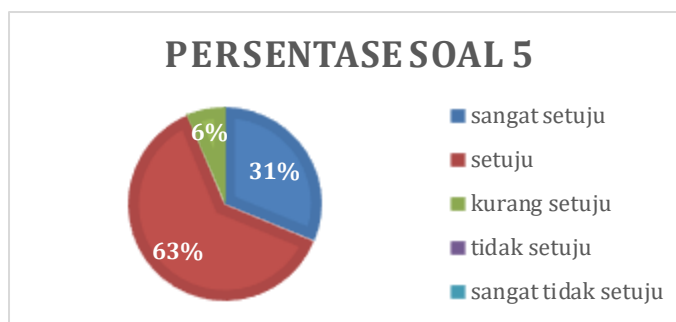
Berdasarkan pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab apabila media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal evaluasi dengan model esay sebanyak: Sangat Setuju 50% atau delapan siswa dan Setuju sebanyak 50% atau delapan siswa. Hal ini berarti semua siswa sependapat bahwa media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal penyajian materi pada setiap kotak dengan medisa Arli (Media Ular Tangga Literasi) yang memuat ilustrasi dari tokoh-tokoh cerita rakyat.

Pada pilihan lainnya juga memberikan jawaban berbeda (ada yang setuju ada yang tidak). Alasannya karena jika yang setuju menurut dia penyajian materi pada setiap kotak dengan medisa Arli (Media Ular Tangga Literasi) yang memuat ilustrasi dari tokoh-tokoh cerita rakyat, dia dapat mengetahui sifat-sifat, watak-watak dari tokoh ceritanya, bisa mengenal tokoh-tokoh zaman dahulu, selain itu dapat mengetahui daerah-daerah. Alasan dari salah satu siswa dalam memberikan pernyataan seperti pada kutipan wawancara berikut;

AN= Saya ingin bertanya, menurut kamu bagaimana pendapat kamu tentang penyajian materi pada setiap kotak dengan medisa Arli (Media Ular Tangga Literasi) yang memuat ilustrasi dari tokoh-tokoh cerita rakyat? Berikan alasannya.

SiS= Menurut saya dengan cerita rakyat kita bisa mengetahui sifat-sifat, watak-watak dari tokoh ceritanya, bisa mengenal tokoh-tokoh zaman dahulu, selain itu dapat mengetahui daerah-daerah.

Pertanyaan kelima tentang “Bagaimana pendapat kamu jika media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disajikan dengan bentuk kotak berukuran 61x86 cm?”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Berdasarkan pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab apabila media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal evaluasi dengan model esay sebanyak: Sangat Setuju 31% atau lima siswa, Setuju sebanyak 63% atau sepuluh siswa, dan Kurang Setuju Sebanyak 6% atau satu siswa. Hal ini berarti semua siswa sependapat bahwa media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disajikan dengan bentuk kotak berukuran 61x86 cm.

Pada pilihan lainnya juga memberikan jawaban berbeda (ada yang setuju ada yang tidak). Alasannya karena jika yang tidak setuju menurut dia jika media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disajikan dengan bentuk kotak berukuran 61x86 cm itu terlalu besar, sehingga lebih baik disajikan dalam bentuk ukuran yang sedang. Alasan dari salah satu siswa dalam memberikan pernyataan seperti pada kutipan wawancara berikut:

AND = Saya ingin bertanya, menurut kamu pendapat kamu jika media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disajikan dengan bentuk kotak berukuran 61x86 cm? Berikan alasannya.

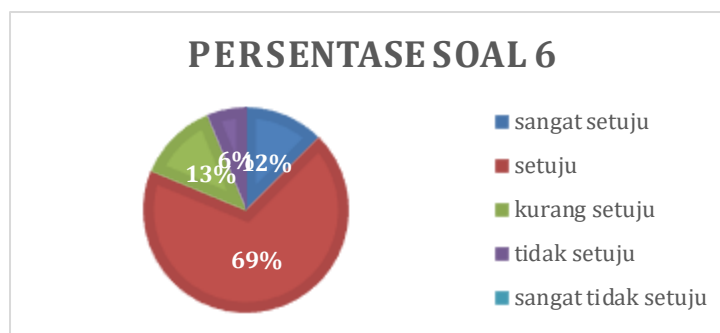
SiSW = Menurut saya kurang setuju karena terlalu besar, lebih baik disajikan dalam bentuk ukuran yang sedang.

AND = Saya ingin bertanya, menurut kamu bagaimana pendapat kamu tentang penyajian materi pada setiap kotak dengan media Arli (Media Ular Tangga Literasi) yang memuat ilustrasi dari tokoh-tokoh cerita rakyat? Berikan alasannya.

SiSW = Menurut saya dengan cerita rakyat kita bisa mengetahui sifat-sifat, watak-watak dari tokoh ceritanya, bisa mengenal tokoh-tokoh zaman dahulu, selain itu dapat mengetahui daerah-daerah.

4. Aspek kebutuhan evaluasi Media Ular tangga Literasi (Arli)

Umpan balik siswa mengenai aspek kebutuhan evaluasi tentang media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal evaluasi dengan model esay dapat di gali melalui dari 4 jawaban pernyataan. Pernyataan keenam tentang "Bagaimana pendapat kamu apabila media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal evaluasi dengan model esay?". Berdasarkan pernyataan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Berdasarkan pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab apabila media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal evaluasi dengan model esay sebanyak: sangat setuju 12% atau dua siswa, Setuju sebanyak 69% atau sebelas siswa, kurang setuju sebanyak 13% atau dua siswa dan tidak setuju sebanyak 6% atau satu siswa. Hal ini berarti semua siswa sependapat bahwa media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) memuat soal evaluasi dengan model esay kebanyakan siswa menjawab setuju dengan penyajian soal evaluasi berbentuk esay.

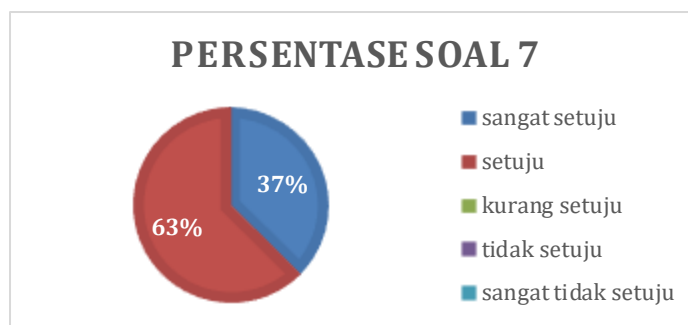
Pada pilihan lainnya juga memberikan jawaban berbeda (ada yang setuju ada yang tidak). Alasannya karena jika yang setuju menurut dia penyajian soal evaluasi dengan model esay sangat lebih efektif untuk memberikan jawaban yang dia mau sedangkan yang tidak setuju mereka beranggapan bahwa penyajian soal evaluasi dengan model esay sangat membuat siswa bosan untuk menjawabnya. Alasan dari salah satu siswa dalam memberikan pernyataan seperti pada kutipan wawancara berikut:

APRL= Saya ingin bertanya, bagaimana menurut pendapat kamu jika media pembelajaran ARLI (Media Ular Tangga Literasi) di sajikan dalam bentuk kotak berukuran 61*86 cm?

SiSW= Menurut saya kurang setuju karena terlalu besar, lebih baik disajikan dalam bentuk ukuran yang sedang

5, Aspek kebutuhan spesifikasi Media Ular Tangga Literasi (Arli)

Respon siswa tentang Tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak dapat digali melalui 4 jawaban Pernyataan. Pernyataan ketujuh tentang "Bagaimana pendapat kamu jika tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak? Berdasarkan pernyataan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Berdasarkan pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab Bagaimana pendapat kamu jika tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak? Sebanyak, sangat setuju 37% atau enam siswa, setuju sebanyak 63% atau sepuluh siswa. Hal ini berarti semua siswa sependapat bahwa jika tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak kebanyakan siswa menjawab setuju

Alasannya karena jika tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak akan mudah untuk di bawa dan unik dengan variasi warna kertas yang bermacam macam. Alasan ini dapat dibuktikan pada kutipan wawancara berikut:

APRL= Saya ingin bertanya, menurut kamu jika tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak? Apakah kalian setuju atau tidak? Berikan alasannya.

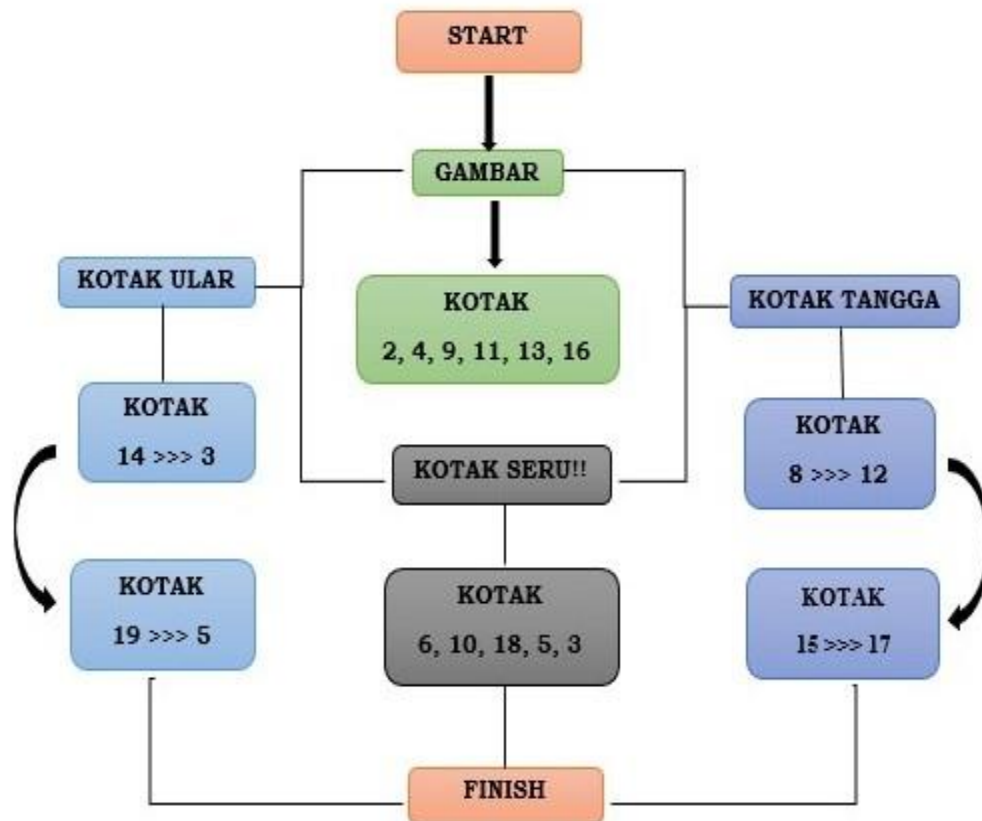
SiSW= Menurut saya setuju Karena jika tampilan media pembelajaran Arli (Media Ular Tangga Literasi) disetting dalam bentuk papan kotak seperti permainan catur dengan bahan dasar kertas cetak akan dapat mudah di bawa dan bentuknya unik dengan banyak variasi warna kertas yang membuat tampilan media itu menarik di minati siswa.

B. Desain Media Ular Tangga Literasi

Tahap desain adalah sebuah tahap mendesain sebuah media pembelajaran yang berupa rumusan tujuan dari penyusunan media pembelajaran dasar desain grafis dibuat sesuai keperluan siswa, penyusunan flowchart sebagai tahap media pembelajaran, penyusunan storyboard untuk pertama perancangan pada penyusunan media pembelajaran, mengumpulkan objek rancangan yang harus valid dengan materi yang berada di media pembelajaran, serta menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan pada media pembelajaran untuk Sumber belajar pada siswa.

1. Pembuatan Flowchart

Flowchart yakni sebuah diagram alir yang berguna untuk menggambarkan alur proses pembuatan media pembelajaran. Flowchart media pembelajaran ARLI (Ular Tangga Literasi) dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.




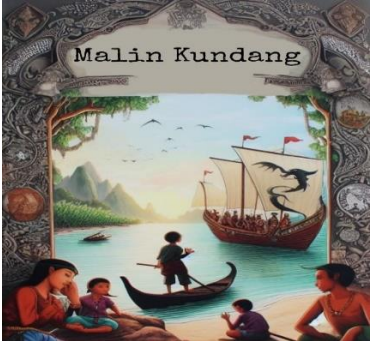
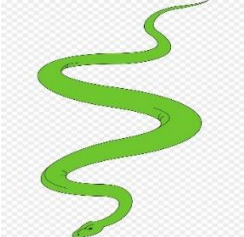

2. Pembuatan Storyboard

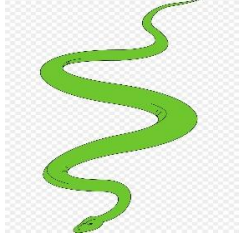


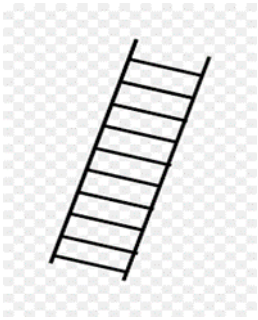
Storyboard merupakan deskripsi penggambaran mengenai penyusunan media pembelajaran yang akan dibuat dengan tujuan untuk mempermudah proses penyusunan sebuah produk.

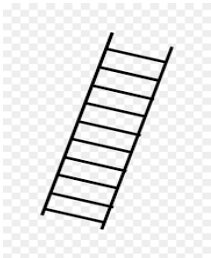
Dibawah ini adalah contoh desain media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti menggunakan Flowchart dan Storyboard. Beberapa kelompok yang akan disampaikan dirancang dalam media ini, termasuk kotak gambar, kotak ular, tangga, dan kotak seru:



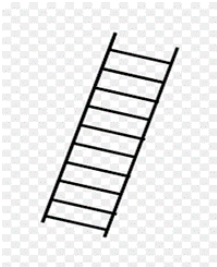

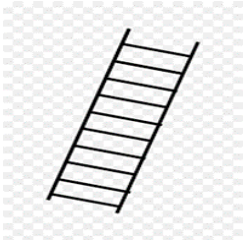
- 1) Kotak gambar, kotak yang berupa gambar dan di dalamnya terdapat sebuah cerita singkat mengenai cerita yang di ambil saat pembuatan media
- 2) Kotak ular, kotak ini merupakan kotak yang berisi sebuah soal tetang cerita rakyat, karena kami mengangkat tema cerita rakyat dalam media ini
- 3) Kotak tangga, adalah kotak yang berisi sebuah kata-kata motivasi belajar untuk orang yang memainkan




- 4) Kotak seru, kotak ini juga berisi tentang pertanyaan-pertanyaan sama dengan materi di kotak ular

NO.	Keterang	Visual
1	Pada kotak pertama ini terdapat kotak start. Kotak ini digunakan untuk tempat berkumpulnya pemain yang akan melakukan permainan	
2	Pada kotak yang kedua adalah kotak gambar, dalam kotak ini mengambil tema cerita rakyat yang mengangkat judul "Malin Kundang"	
3	Kotak ketiga, pada kotak ular ini berisi tentang sebuah pertanyaan mengenai tema atau judul yang telah di tentukan, apabila pemain terkena ular maka pemain tersebut akan mengambil sebuah pertanyaan yang ada di dalam kotak tersebut	
4	Pada kotak keempat ini terdapat kotak gambar, di dalam kotak gambar ini ada sebuah cerita singkat tentang cerita rakyat yang sudah di tentukan	
5	Pada kotak kelima ini juga kotak ular yang berisi sebuah soal tentang cerita rakyat yang sudah di tentukan di dalamnya	

		
6	Pada kotak keenam, yaitu kotak seru, kotak yang memiliki tanda seru ini adalah kotak yang didalamnya ada sebuah pertanyaan seperti pada kotak ular sebelumnya, kotak ini mencakup sebuah pertanyaan tentang cerita rakyat "Malin Kundang"	
7	Pada kotak ketujuh, yaitu kotak gambar gambar ini ada sebuah cerita singkat tentang cerita rakyat yang sudah di tentukan	
8	Pada kotak kedelapan berisi kotak tangga, kotak tangga adalah kotak yang berisi tentang sebuah kata-kata yang di gunakan untuk memotivasi belajar siswa atau untuk orang yang memainkannya misalnya kata "Belajar adalah kunci menuju dunia yang penuh petualangan".	

9	<p>Pada kotak kesembilan berisi kotak gambar, kotak gambar ini disajikan dengan sebuah cerita singkat tentang cerita rakyat "Malin Kundang".</p>	
10	<p>Pada kotak kesepuluh, berisi kotak seru, kotak yang memiliki tanda seru ini adalah kotak yang didalamnya ada sebuah pertanyaan yang didalamnya mencakup sebuah pertanyaan tentang cerita rakyat "Malin Kundang".</p>	
11	<p>Pada kotak kesebelas ini berisi kotak gambar, di dalam kotak gambar ini akan disajikan sebuah cerita singkat tentang cerita rakyat "Malin Kundang".</p>	
12	<p>Pada kotak keduabelas berisi kotak tangga, kotak tangga adalah kotak yang berisi tentang sebuah kata-kata yang di gunakan untuk memotivasi belajar siswa atau untuk orang yang memainkannya misalnya kata "Ketekunanmu adalah cahaya yang akan membimbingmu menuju kesuksesan."</p>	
13	<p>Pada kotak ketigabelas ini berisi kotak gambar, di dalam</p>	

	kotak gambar ini akan disajikan sebuah cerita singkat tentang cerita rakyat "Malin Kundang".	
14	Pada kotak keempatbelas berisi kotak ular, kotak ular merupakan kotak yang berisi sebuah soal tentang cerita rakyat "Malin Kundang".	
15	Pada kotak kelimabelas berisi kotak tangga, nantinya kotak ini berisi tentang sebuah kata-kata yang di gunakan untuk memotivasi belajar siswa atau untuk orang yang memainkannya misalnya kata "Jangan pernah takut untuk bertanya dan mencari tahu."	
16	Pada kotak keenambelas, berisi kotak gambar, kotak gambar ini akan di sajikan sebuah cerita singkat tentang cerita rakyat "Malin Kundang".	
17	Pada kotak ketujuhbelas berisi kotak tangga, nantinya kotak ini berisi tentang sebuah kata-kata yang di gunakan untuk memotivasi belajar siswa atau untuk orang yang memainkannya misalnya kata "Belajar tidak akan pernah membuat pikiranmu lemah".	

18	Pada kotak kedelapanbelas, berisi kotak seru, kotak yang memiliki tanda seru ini adalah kotak yang didalamnya ada sebuah pertanyaan yang mencakup sebuah pertanyaan tentang cerita rakyat "Malin Kundang"	
19	Pada kotak kesembilanbelas berisi kotak ular kotak, kotak ular ini nantinya akan berisi sebuah soal tentang cerita rakyat " Malin Kundang".	
20	Pada kotak keduapuluh ini berisi kotak finish, kotak finish ini digunakan untuk tempat berakhirnya pemain dalam permainan	

3. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Tahap setelah analisis dan desain yakni mencari validasi. Validasi ini bertujuan untuk menilai validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis dengan kriteria kelayakan bahan ajar. Adapun hasil validasi Ahli Materi dan Ahli Media dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut.

	Ahli Materi 1	Ahli Materi2	Ahli Media1	Ahli Media2
X	72	71	65	63
XI	80	80	65	65
P	90	89	100	97

Berdasarkan kriteria Kelayakan bahan ajar dan hasil perhitungan dai ahli media dan materi. Maka dapat dilihat bahwa media pembelajaran Arli menurut dua ahli media dikatkan sangat layak dengan predikat sangat baik 100% dan 97%, dan menurut dua ahli materi media Arli dikatakan sangat layak dengan predikat sangat baik 90% dan 89%. Oleh karena itu, menurut penilaian para ahli maka media Ular Tangga Literasi (Arli) dikatakan layak menjadi media pebelajaran.

C. Develop Media Pembelajaran ARLI (Ular Tangga Literasi)

Desain media Arli dibuat menggunakan website Bing AI. AI (Artificial Intelligence) ialah website yang merujuk pada kemampuan mesin untuk meniru atau meniru kecerdasan manusia (Azwary, dkk., 2017). Website ini berfungsi mengolah gambar baru sesuai dengan perintah teks dari si pengguna, website ini juga sangat membantu untuk menciptakan gambar dengan berbagai parameter, seperti model, gaya, warna, dan kriteria lainnya (Sawlani. 2021). Desain media Arli terinspirasi dari permainan tradisional yang sudah penulis kembangkan dan telah disesuaikan dengan materi-materi tertentu, sehingga menjadi suatu media pembelajaran yang praktis dan lebih menyenangkan serta mudah dipahami (Abilowo., dkk. 2020).

Tujuan utama pengembangan saat ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis mainan tradisional dengan nuansa yang menyenangkan sambil mengulas materi cerita rakyat pada siswa kelas V SDN 1 TINAWUN yang telah di ubah oleh ahli materi dan media.

Tahap ini meliputi:

1. Penyiapan bahan ajar yaitu mencari dan menentukan materi yang akan di gunakan.
2. Siklus Revisi Pasca Produksi.
Terdiri dari validasi oleh ahli materi dan ahli media dan kemudian revisi yang di dasarkan pada umpan balik dari ahli materi dan ahli media.
3. Mengembangkan media yang layak untuk digunakan dengan mempertimbangkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penulis mengembangkan media ular tangga literasi untuk siswa sekolah dasar ini di SD Negeri Tinawun 1 mencapai keberhasilan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Hasil analisis kebutuhan Media Ular Tangga Literasi (Arli) untuk Siswa Sekolah Dasar mencakup lima indikator, yaitu aspek kebutuhan Media Ular Tangga Literasi (Arli), aspek kebutuhan materi bahan ajar, aspek kebutuhan penyajian bahan ajar, aspek kebutuhan evaluasi, aspek kebutuhan spesifikasi produk. 2) Desain Media Ular Tangga Literasi (Arli) untuk Siswa Sekolah Dasar disusun berdasarkan flowchart storyboard, develop, dan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dan 3) Pengembangan Media Ular Tangga Literasi ini menggunakan bahan dasar yang berupa kertas karton yang berukuran 61×86 cm.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M. Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah ini, dan yang telah membimbing dalam pembuatan media serta artikel, terima kasih atas ilmu yang di berikan, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan karena kalian sudah mau mentransfer semangat dalam pengerjaan ini sehingga penulis bisa menyelesaikan dengan tepat waktu, dan tak lupa penulis ucapkan terima kasih banyak untuk semua yang sudah terlibat dalam penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Abolowo, K., Santono, M, M., & Muliawati, A. (2020). Perancangan Chatbot Sebagai Pembelajaran Dasar Bahasa Jawa Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer* 16(3), 139-147. <https://doi.org/10.52958/iftk.v16i3.2010>.
- 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), 77-89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan kembali budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk anak usia sekolah dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149-166. <http://orcid.org/0000-0002-1411-6464>.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91. <https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.
- Azwary, F., Indriani, F., & Nugrahadi, D, T. (2017). Question answering system berbasis artificial intelligence markup language sebagai media informasi. *Klik-Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer* 3(1), 48-60. <http://dx.doi.org/10.20527/klik.v3i1.34>.
- Chabib, M., Djatmika, E, T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2(7), 910-918, 2017. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9634>.
- Handayani, S. L., & Dewi, F. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.
- Hasrul, H., Hamzah, H., & Hafid, A. (2020). Pengaruh pola makan terhadap status gizi anak Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(2). <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i2.4621>.
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi baca tulis dan inovasi kurikulum bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 108-118. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i1.7842>.
- Maryuliana, M., dkk. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika* 1(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.30659/ei.1.1.1-12>.

- Novita, L., & Sundari, F. T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu* 4(3), 716-724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1). <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>.
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsina*, 3(2), 98-106. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>.
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). Pendidikan anak dalam keluarga sebagai strategi Pendidikan Anak Usia Dini saat pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 7(1), 41-51. <https://doi.org/10.24036/108806>.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230-237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>.
- Sawlani, D, K. (2021). *Digital Marketing: Brand Image*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>.