

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model Penelitian dan pengembangan atau sering dikenal sebagai R&D (*Research and Development*) menurut Rahayu (2025: 460), merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif digunakan dalam konteks pendidikan. R&D tidak hanya berorientasi pada hasil berupa produk fisik, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui pengujian, validasi, dan revisi berulang.

Pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan R&D berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dalam konteks ini, media berbasis permainan seperti ular tangga dapat mengubah aktivitas bermain menjadi sarana pembelajaran yang konstruktif dan edukatif. Dengan demikian, integrasi unsur permainan klasik seperti ular tangga ke dalam media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi dan minat baca siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE sebagai kerangka pengembangan yang bersifat prosedural dan deskriptif. Model tersebut menggambarkan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya

layak secara materi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa. Menurut Sugiyono dalam Trisnawati (2022: 4), Robert Maribe Branch mengembangkan model *Instructional Design* dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan media ular tangga ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud sesuai dengan Anafi, Wiryokusumo, & Leksono (2021: 434) adalah: (1) *analysis* (analisa), (2) *design* (desain atau rancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *evaluation* (evaluasi/umpan balik). Model ADDIE memiliki keunggulan karena bersifat fleksibel, terstruktur, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik, sehingga cocok diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang menuntut kreativitas dan efektivitas penggunaan. Tahapan dalam ADDIE juga memberikan kesempatan untuk melakukan revisi berkelanjutan sesuai hasil evaluasi di setiap tahap pengembangan.

B. Setting Penelitian

Dalam rangka mencari dan mengumpulkan data untuk menyusun laporan penelitian, maka penelitian ini dilaksanakan di MIN 6 Boyolali yang berlokasi di dukuh Dibal RT. 04 RW. 08 desa Dibal kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Adapun waktu pelaksanaan penelitian pada bulan September hingga Juni 2026 dan dilakukan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, membaca permulaan yang melibatkan aktivitas membaca lisan siswa.

Tabel 3. 1. *Setting* Penelitian

No .	Kegiatan 2025/2026	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Pengajuan Judul	✓										
2.	Penyusunan Proposal Bimbingan		✓									
3.	Bimbingan Proposal			✓	✓	✓	✓	✓				
4.	Seminar Proposal								✓			
5.a	Pengumpulan Data									✓	✓	
6.	Analisis Data/Penyusunan Skripsi										✓	
7.	Seminar Hasil											✓
8.	Pengurusan Ujian-ujian											✓

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini bertujuan menghasilkan produk pembelajaran menggunakan ADDIE, yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Alur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE prosedur *Research and Development* yakni:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis menurut Anafi, Wiryokusumo, & Leksono (2021: 435) merupakan tahap awal yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran secara sistematis yang meliputi pemetaan masalah pembelajaran, karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran yang hendak dicapai, dan hambatan kontekstual di lapangan, sehingga rancangan produk akan tepat sasaran. Dalam praktik R&D, aktivitas analisis biasanya melibatkan observasi awal, wawancara guru, studi dokumen kurikulum, dan tes diagnostik untuk memperoleh data dasar yang menjadi dasar pembuatan tujuan dan spesifikasi produk, dengan kata lain, analisis bukan sekadar menyatakan masalah, melainkan menstrukturkan kebutuhan sehingga langkah desain dan pengembangan berikutnya dapat dirancang berlandaskan bukti lapangan.

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis (*analysis*). Analisis adalah tata cara penentuan kebutuhan melalui analisis kebutuhan Alur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE prosedur *Research and Development* Munawwaroh (2023: 34). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek membaca permulaan.

Melalui kegiatan analisis ini diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan membaca huruf, suku kata, kata, hingga kalimat

sederhana berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IA serta telaah terhadap hasil evaluasi harian siswa, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan membaca huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa.

Analisis juga dilakukan terhadap kompetensi dasar, capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media Literasi Ular Tangga sebagai alternatif media yang mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar.

Tabel 3. 2. CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran)

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan/atau kosakata Bahasa Indonesia serapan dari bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi. kosa kata mereka dan menjadi pembaca yang lebih mahir	Peserta didik mampu membaca huruf vokal dan konsonan serta suku kata sederhana dalam kata-kata yang dikenali sehari-hari. Peserta didik mampu membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar serta menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca. Peserta didik mampu memahami isi bacaan sederhana tentang diri dan lingkungan, mengenali tanda baca dasar, serta memaknai kosakata baru dengan bantuan gambar atau ilustrasi.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data secara langsung mengenai aktivitas belajar siswa selama penggunaan media Literasi Ular Tangga. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati perilaku, sikap, keterlibatan, serta respon siswa dalam proses pembelajaran membaca menggunakan media tersebut.

Dengan demikian, observasi digunakan peneliti melihat langsung bagaimana kondisi pada anak di sekolah tersebut, hal ini yang digunakan peneliti untuk menimbang apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Instrument observasi sebagai berikut (Maylandari, 2025: 50-51):

2. *Design* (desain)

Desain adalah proses merumuskan solusi pembelajaran yang konkret berdasarkan hasil analisis: menetapkan tujuan pembelajaran rinci, menyusun struktur materi, memilih strategi pembelajaran, merancang alur penggunaan media, serta membuat rancangan instrumen penilaian (Winarni1 et al., 2024: 793).

Pada tahap desain (*design*), peneliti Pada tahap perencanaan ini, peneliti bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran serta strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Perencanaan dilakukan agar media yang dikembangkan benar-benar selaras dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas IA MIN 6 Boyolali.

Pada tahap ini peneliti merancang Media Literasi Ular Tangga sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Perencanaan mencakup penentuan bentuk media,

desain tampilan, isi materi literasi, hingga tata cara penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan adalah:

- a. Menyesuaikan pengembangan media dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I.
- b. Mengembangkan rancangan produk berdasarkan indikator keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik yang mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana.
- c. Menyusun materi literasi yang akan dimasukkan ke dalam media Ular Tangga Literasi, sehingga media yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa secara bertahap, menarik, dan mudah dipahami.



Bacalah kata berikut dengan suara jelas! balon	Bacalah kata berikut dengan suara jelas! tolong	Bacalah kalimat berikut Aku ingin belajar membaca.	Bacalah kalimat berikut Tolong ambilkan tas itu.
Bacalah kata berikut dengan suara jelas! hadiah	Bacalah kata berikut dengan suara jelas! bermain	Bacalah kalimat berikut Edo ingin bermain bola.	Bacalah kalimat berikut Beni ingin buku cerita.
Bacalah kata berikut dengan suara jelas! belajar	Bacalah kata berikut dengan suara jelas! membantu	Bacalah kalimat berikut Tolong bukakan pintu.	Bacalah kalimat berikut Siti mau balon merah.
Bacalah kata berikut dengan suara jelas! menabung	Bacalah kata berikut dengan suara jelas! sepeda	Bacalah kalimat berikut Aku mau kue cokelat.	Bacalah kalimat berikut Aku ingin sepeda baru.

Rina ingin sepeda baru. Sepedanya sudah rusak. Rina ingin bersepeda bersama teman-temannya. Apa yang diinginkan Rina?	Rina ingin sepeda baru. Sepedanya sudah rusak. Rina ingin bersepeda bersama teman-temannya. Mengapa Rina ingin sepeda baru?
Hari ini ulang tahun Budi. Ia ingin kue cokelat. Ibu membelikan kue untuk Budi. Siapa yang ulang tahun?	Hari ini ulang tahun Budi. Ia ingin kue cokelat. Ibu membelikan kue untuk Budi. Kue apa yang diinginkan Budi?
Rani ingin pandai membaca. Aku rajin belajar setiap hari. Apa yang ingin dilakukan Rani?	Rani ingin pandai membaca. Aku rajin belajar setiap hari. Apa yang Rani lakukan agar keinginannya tercapai?

Lengkapi Kalimat Berikut! Aku tas baru.	Pilih Kata yang Tepat! Aku membantu ibu. a. makan b. ingin c. jatuh
Lengkapi Kalimat Berikut! Siti balon merah.	Pilih Kata yang Tepat! Adik susu cokelat hangat. a. makan b. ingin c. jatuh
Lengkapi Kalimat Berikut! ambilkan buku itu.	Pilih Kata yang Tepat! "..... jangan berisik!" a. minum b. ingin c. tolong
Lengkapi Kalimat Berikut! ambilkan pensil itu."	Pilih Kata yang Tepat! Budi meminjam bukumu. a. bisa b. ingin c. tolong

Gambar 3. 2. Pengembangan Media Literasi Ular Tangga

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti melakukan pengkajian teori serta mulai mengembangkan produk media pembelajaran. Setelah tahap analisis dan perancangan selesai, peneliti menelaah teori-teori yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berfokus pada peningkatan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik. Kajian teori ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk dan isi media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam proses pengembangan produk, peneliti melakukan beberapa langkah, antara lain menetapkan tujuan penggunaan media, menyusun materi bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas I, serta

mengimplementasikan hasil rancangan desain ke dalam bentuk nyata media permainan. Hasil dari tahap ini adalah produk awal berupa Media Literasi Ular Tangga yang siap divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji coba di lapangan, diantaranya:

a. Ahli materi (Bahasa Indonesia)

Ahli materi adalah seseorang yang memiliki kompetensi dan pemahaman mendalam terkait isi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan dosen dan guru yang berpengalaman dalam bidang Bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi, karena media yang dikembangkan berfokus pada keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik dan kontennya berbasis Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Karina Sofiananda, A.F., S.Pd., M.Li., dosen Bahasa Indonesia di Institut Islam Mamba'ul 'Ulum (IIM) Surakarta dan Ibu Sulistiyani, S.Pd.I, selaku guru Bahasa Indonesia kelas I MIN 6 Boyolali sebagai validator.

b. Ahli media

Ahli media adalah individu yang memiliki pemahaman mendalam serta pengalaman luas dalam bidang media pembelajaran atau media Pendidikan. Pada penelitian ini, peneliti menetapkan dua orang validator sebagai ahli media, yaitu Ibu Iffah Mukhlisah, M.Pd. dan Bapak Viki Bayu Mahendra, S.Pd.I., M.Pd.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap selanjutnya setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli adalah tahap *implementation* (implementasi). Implementasi merupakan tahap penerapan produk yang sudah dikembangkan dalam konteks pembelajaran nyata untuk melihat kelayakan operasional dan respon pengguna (Sutopo, Hadi, & Setiyawan, 2024: 191-192).

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba Media Ular Tangga Literasi di kelas IA MIN 6 Boyolali untuk melihat bagaimana media digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa. Selama pelaksanaan, peneliti mengamati keterlibatan siswa, respon terhadap penggunaan media, serta efektivitas media dalam membantu pemahaman bacaan. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan seluruh proses implementasi dan mencatat berbagai kendala atau permasalahan yang muncul di lapangan sebagai bahan pertimbangan untuk tahap evaluasi dan penyempurnaan produk.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi (*evaluation*). Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan Media Ular Tangga Literasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar (Rusdiana et al., 2021: 16).

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan Media Literasi Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi dilakukan melalui angket tanggapan guru setelah media digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, efektivitas media juga dianalisis melalui perbandingan hasil kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Literasi Ular Tangga yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Apabila media telah dinyatakan layak dan efektif, maka Media Literasi Ular Tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali. Dengan demikian, tahap evaluasi menjadi tahap akhir untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas Media Literasi Ular Tangga yang telah dikembangkan.

D. Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan dalam menilai kegunaan, efektivitas, dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan secara sistematis mengenai desain uji coba, subjek penelitian, jenis data yang dikumpulkan, instrumen pengumpulan data, serta metode analisis data yang digunakan untuk menilai keberhasilan media. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui

keefektifan media literasi ular tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik, yang diukur melalui tes unjuk kerja membaca dan observasi selama pembelajaran.

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan melalui satu tahap, yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IA MIN 6 Boyolali dalam kelompok terbatas. Tujuannya adalah untuk menilai efektivitas awal Media Literasi Ular Tangga dan melihat apakah terdapat kekurangan atau kendala dalam penggunaan media sebelum diterapkan lebih luas.

E. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Ular Tangga Literasi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali. Uji coba dilakukan secara bertahap dan sistematis agar diperoleh data yang valid mengenai kualitas media yang dikembangkan.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (pengukuran keterampilan membaca permulaan siswa sebelum menggunakan media literasi Ular Tangga)

X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan media literasi ular tangga)

O_2 = *Posttest* (pengukuran keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media literasi Ular Tangga)

Prosedur Uji Coba:

1. *Pretest*: pada tahap ini siswa mengerjakan instrumen tes awal (bisa berupa tes lisan membaca kata/kalimat sederhana) untuk mengukur kemampuan awal membaca permulaan sebelum diberikan tindakan.
2. *Treatment* (perlakuan): pada tahap ini siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media literasi ular tangga yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini, aspek psikomotorik ditekankan melalui aktivitas fisik saat bermain ular tangga sambil mempraktikkan keterampilan membaca. Pembelajaran dilakukan dalam beberapa kali pertemuan.
3. *Posttest*: pada tahap ini siswa mengerjakan instrumen tes akhir dengan tingkat kesulitan yang setara dengan *pretest*. Tujuannya adalah untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca permulaan dan efektivitas media setelah penggunaan produk.

F. Subjek Coba

Subjek utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IA MIN 6 Boyolali yang berjumlah 28 siswa. Jumlah seluruh siswa kelas I di MIN 6 Boyolali sebanyak 84 siswa yang terbagi ke dalam beberapa rombongan belajar. Uji coba produk dilakukan kepada 5 orang siswa kelas IB yang memiliki karakteristik kemampuan serupa dengan subjek penelitian sebagai kelompok uji coba terbatas (*small scale trial*) untuk menilai kelayakan, dan efektivitas awal Media Literasi Ular Tangga. Hal ini sejalan dengan prinsip penelitian pengembangan bahwa uji coba terbatas sebaiknya dilakukan pada kelompok kecil di luar subjek penelitian

utama untuk menghindari bias hasil atau efek "curi *start*" (familiarity) sebelum tes efektivitas dilakukan.

Pemilihan subjek uji coba dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan kelompok sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan relevansi dengan tujuan penelitian. Teknik ini lazim digunakan dalam penelitian pengembangan karena memungkinkan peneliti memilih subjek yang sesuai dengan karakteristik media yang dikembangkan dan kebutuhan pembelajaran (Rusdiana et al., 2021: 57). Dalam penelitian dan pengembangan (R&D), uji coba terbatas memang tidak selalu melibatkan seluruh populasi, tetapi difokuskan pada kelompok kecil yang representatif untuk melihat aspek kelayakan, respon pengguna, dan efektivitas awal media sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas (Afaf and Sukartiningsih, 2023: 1971). Dengan demikian, pemilihan 28 siswa kelas IA sebagai subjek uji coba dinilai sudah memadai untuk menilai kualitas media yang dikembangkan.

G. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian “Pengembangan Media Literasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IA MIN 6 Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026” diperoleh melalui berbagai tahapan pengembangan serta uji coba media. Data tersebut meliputi hasil validasi ahli, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa (*pretest* dan *posttest*), serta tanggapan guru terhadap penggunaan media. Data yang diperoleh digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai

tingkat kelayakan yang diperoleh dari hasil kuesioner validasi ahli terkait kelayakan materi dan media yang menggunakan skala *Likert* dengan adanya hasil *pretest* dan *posttest* berupa tes unjuk kerja membaca. Oleh karena itu, data kuantitatif tidak hanya berasal dari angket dan validasi ahli, tetapi juga dari hasil tes unjuk kerja siswa sebagai bentuk pengukuran pemahaman setelah penggunaan media. Sementara itu efektivitas media Literasi Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* berupa tes unjuk kerja membaca yang akan dianalisis secara deskriptif, misalnya dengan menghitung rata-rata skor dan persentase tingkat keberhasilan siswa.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, tes (*pretest* dan *posttest* berupa tes unjuk kerja membaca), angket respon dan validasi. Keempat teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh informasi yang lengkap dan akurat mengenai proses pengembangan serta efektivitas media Literasi Ular Tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan dari penggunaan berbagai instrumen ini adalah untuk memperoleh data yang relevan terkait kebutuhan media, proses penerapan di kelas, serta tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian berikut ini disusun berdasarkan teori membaca permulaan yang dijelaskan pada Bab II, yang meliputi aspek ketepatan lafal, kelancaran membaca, dan pemahaman isi bacaan. Indikator instrumen diturunkan dari komponen

membaca permulaan tersebut serta disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase A dan Tujuan Pembelajaran Bab 7 “Aku Ingin”.

1. Angket

Menurut Darwin dalam Ititi et al., (2022: 2602), angket merupakan cara pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner untuk diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing variabel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan media Literasi Ular Tangga yang dikembangkan. Skor dalam angket diberikan berdasarkan tanggapan responden terhadap sejumlah pernyataan yang disusun menggunakan skala *Likert*. Melalui pengukuran ini, diperoleh data kuantitatif yang mencerminkan sejauh mana media tersebut dianggap efektif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I. Berikut ini instrumen validasi ahli media sebagai berikut:

a. Instrumen validasi ahli media

Instrumen ini yang dilakukan peneliti pada ahli media. Pada instrumen ini terdapat 4 aspek yang memiliki sebuah pertanyaan. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli media sebagai berikut (Lestari, 2021: 157):

Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item
Kelayakan Tampilan Visual	Kombinasi warna menarik dan tidak berlebihan	1
	Ukuran huruf jelas dan terbaca siswa kelas I	2
	Tata letak tulisan proporsional	3
	Desain sesuai karakteristik siswa kelas rendah	4
Desain Pembelajaran	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
	Media memfasilitasi aktivitas membaca aktif	6
	Media sesuai tahap perkembangan berpikir konkret	7
Interaktivitas & Motivasi	Media mendorong partisipasi aktif siswa	8
	Media meningkatkan minat dan motivasi belajar	9
Kualitas Teknis	Media mudah digunakan guru	10
	Media mudah digunakan siswa	11
	Media aman dan tahan digunakan	12

b. Instrumen validasi ahli materi

Instrumen ini yang dilakukan peneliti pada ahli materi terdapat 4 aspek pertanyaan yang akan diajukan peneliti. Adapun sebagai berikut (Lestari, 2021: 158):

Tabel 3. 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item
Kesesuaian Kurikulum	Materi sesuai CP Kurikulum Merdeka	1
	Materi sesuai TP Kurikulum Merdeka	2
Kesesuaian Materi Membaca Permulaan	Materi mencakup huruf vokal & konsonan	3
	Materi mencakup suku kata sederhana	4
	Materi mencakup kata sederhana	5
	Materi mencakup kalimat sederhana	6
Keterampilan Psikomotorik	Media melatih kelancaran membaca lisan	7
	Media melatih ketepatan pengucapan	8
Penyajian Materi	Urutan materi sistematis dan bertahap	9
	Bahasa komunikatif dan mudah dipahami	10
	Materi sesuai karakteristik siswa kelas I	11
	Ilustrasi mendukung pemahaman bacaan	12

c. Instrumen kepuasan atau tanggapan pengguna (guru)

Instrumen ini yang dilakukan peneliti pada pengguna (guru). Pada instrumen ini terdapat 4 aspek pertanyaan yang diajukan peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian tanggapan pengguna (guru) sebagai berikut :

Tabel 3. 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian oleh Guru

Aspek	Indikator	No Item
Kesesuaian Materi & Pembelajaran	Media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) & Tujuan Pembelajaran (TP)	1
	Materi dalam media sesuai karakteristik siswa kelas I	2
	Media mendukung proses pembelajaran membaca permulaan	3
Kebermanfaatan Media	Media membantu memperjelas materi pembelajaran	4
	Media membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa	5
	Media membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	6
Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran	7
	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami	8
	Media mudah digunakan siswa dengan pendampingan terbatas	9
Kelayakan Umum	Guru menilai media layak digunakan dalam pembelajaran	10

Tabel 3. 6. Skala Penilaian

No.	Kriteria
1	Sangat tidak puas
2	Tidak puas
3	Puas
4	Sangat puas

2. *Pretest* dan *posttest* (tes unjuk kerja membaca)

Instrumen *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja membaca secara lisan. Putu et al., (2022: 30-31) menyatakan bahwa tes lisan merupakan alat ukur yang valid untuk menilai kompetensi membaca

permulaan karena dapat mengukur kemampuan decoding siswa secara individual. Tes dilakukan dengan meminta siswa membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana, kemudian menjawab pertanyaan tentang isi bacaan. Penelitian ini menggunakan tes lisan untuk mengukur keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik. Melalui tes tersebut, peneliti dapat mengamati secara langsung ketepatan pengucapan, kelancaran membaca, serta pemahaman siswa terhadap bacaan. Selain itu, tes lisan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang masih berada pada tahap awal belajar membaca, sehingga penilaian lebih tepat dilakukan melalui praktik membaca secara langsung (Sidiq and Najuah, 2020: 1-14).

Tabel 3. 7. Kisi-Kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Aspek	Indikator	No Item Soal	Jumlah
Pengenalan Huruf	Siswa mampu mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan	1, 2, 3	3
Membaca Suku Kata	Siswa mampu mengeja dan membaca suku kata sederhana	4, 5	2
Membaca Kata	Siswa mampu membaca kata sederhana dengan benar	6, 7, 8, 9	4
Membaca Kalimat	Siswa mampu membaca kalimat sederhana dengan lancar	10	1
Pemahaman Bacaan	Siswa mampu memahami isi bacaan sederhana	11, 12	2
Jumlah			12

Skoring pada tes membaca permulaan:

Skor 1 : Siswa belum mampu membaca huruf, suku kata, dan kata meskipun dengan bantuan guru.

Skor 2 : Siswa mampu membaca huruf, suku kata, dan kata meskipun dengan bantuan guru atau bimbingan guru.

Skor 3 : Siswa mampu membaca huruf, suku kata, dan kata secara mandiri dan lancar. (Ramadhani, 2020: 68).

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan terhadap hasil penilaian ahli, tanggapan pengguna, serta hasil tes siswa. Melalui analisis tersebut dapat diketahui tingkat kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan, antara lain:

1. Analisis Hasil Angket Validasi

Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru kelas diperoleh melalui angket menggunakan skala *Likert* empat tingkat. Data yang terkumpul diolah dengan menghitung persentase rata-rata skor setiap item pada masing-masing aspek penilaian.

Pengolahan data angket dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* empat tingkat. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menentukan persentase rata-rata dari skor setiap item pada masing-masing pernyataan. Masing-masing validator memberikan penilaian melalui angket berbentuk skala *Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 8. Skala Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat layak / sangat baik
3	Layak / baik
2	Cukup layak / cukup baik
1	Kurang layak / kurang baik

Untuk untuk menghitung hasil kelayakan dengan menggunakan rumus

berdasarkan tabel kategori *likert*, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Skor ideal dalam seluruh item (Chasanah, 2025: 51)

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut

(Chasanah, 2025: 51):

Tabel 3. 9. Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

Persentase	Kategori Kelayakan	Keterangan
81% – 100%	Sangat layak	Sangat layak dan tidak perlu direvisi
61% – 80%	Layak	Layak, tidak perlu direvisi
41% – 60%	Cukup layak	Kurang layak perlu direvisi
21% – 40%	Kurang layak	Tidak layak, perlu direvisi
0% – 20%	Tidak layak	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Media Literasi Ular Tangga dinyatakan layak digunakan apabila

hasil persentase penilaian berada pada kategori layak atau sangat layak.

2. Analisis *pretest* dan *posttest* (tes unjuk kerja membaca)

Untuk mengetahui keefektifan media terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa, dilakukan uji coba terbatas

kepada siswa kelas IA MIN 6 Boyolali. Data yang digunakan berupa hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Literasi Ular Tangga.

Nilai keefektifan dihitung dengan menggunakan rumus peningkatan Lestari (2021: 159):

$$N\text{-}gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil *N-gain* diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 10. Kriteria Penilaian

Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Media dikatakan efektif apabila nilai *N-gain* rata-rata berada pada kategori *sedang* hingga *tinggi*, yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa setelah menggunakan media.