

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Membaca

1. Hakikat Membaca

Menurut (Handayani, 2010) membaca merupakan salah satu komponen keterampilan berbahasa. Membaca merupakan suatu proses aktif yang bertujuan dan memerlukan strategi. Membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Pendapat lain dikemukakan oleh (Nanang, 2009) membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan isi bacaan yang telah dibaca. Pengucapan saat membaca tidak selalu dapat didengar, misalnya membaca dalam hati. Selanjutnya, membaca merupakan aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari menyimak, berbicara, dan menulis. Sewaktu membaca, pembaca yang baik akan memahami bahan bacaan yang dibacanya. Selain itu, pembaca juga bisa mengkomunikasikan hasil membacanya secara lisan atau tertulis.

Hakikat membaca menurut (Handayani, 2010) adalah kegiatan mengamati dan memahami kata-kata yang tertulis dan memberikan

makna terhadap kata-kata tersebut berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyai. Hakikat membaca dapat berupa proses mengolah informasi oleh pembaca dengan menggunakan informasi dalam bacaan dan pengetahuan serta pengalaman yang telah dipunyai sebelumnya yang relevan dengan informasi tersebut.

Tarigan (2008: 7) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata atau bahasa tulis. Membaca adalah sesuatu yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menterjemahkan simbol (tulisan) ke dalam kata-kata lisan (Farida, 2007: 2).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah salah satu dari kemampuan berbahasa yang memiliki banyak manfaat yang bersifat kompleks dan rumit dengan tujuan memperoleh pemahaman yang bersifat menyeluruh. Pembelajaran membaca harus memperhatikan kebiasaan cara berfikir teratur dan baik. Hal ini dikarenakan membaca sebagai proses yang sangat kompleks dengan melibatkan semua proses mental yang lebih tinggi, seperti ingatan, pemikiran, daya khayal, penerapan, dan pemecahan masalah.

2. Kemampuan Membaca Peserta Didik

Kegiatan membaca merupakan kegiatan inti yang umumnya dilakukan di kelas, khususnya di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu memberikan contoh bahwa membaca merupakan kegiatan suatu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Farida, 2007 : 121). Kemampuan membaca terbagi 3 kemampuan sebagai berikut :

a. Membaca Permulaan

Membaca Permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi peserta didik sekolah dasar kelas awal. Peserta didik belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Pada tingkatan kemampuan membaca, membaca permulaan belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya. Menurut Farida (2007 : 99) membaca pada tingkat ini, peserta didik masih mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah peserta didik dituntut untuk dapat menyalurkan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut. Contoh pembelajaran membaca permulaan yakni peserta didik diajarkan untuk (1) mengenal abjad A-Z; (2) mengenal huruf vocal dan konsonan; (3) membaca dengan suku kata BU dibaca BU, DI dibaca DI

b. Membaca dengan Mengeja

Membaca dengan mengeja adalah kegiatan membaca dengan jeda yang cukup lama untuk mengabungkan abjad satu dengan abjad yang lainnya. Contoh ketika membaca ibu, peserta didik yang masih mengeja akan membaca dengan jeda yang lama menjadi i...bu. Sehingga peserta didik yang masih dalam kemampuan membaca dengan mengeja, akan lebih mementingkan penggabungan huruf daripada makna bacaan tersebut (Farida, 2007:102). Oleh karena itu, membaca dengan mengeja perlu diajarkan dengan membaca perkalimat terlebih dahulu, karena mempermudah peserta didik dalam memahami isi kalimat yang telah dibaca. Hal ini menjadikan pembelajaran membaca yang bermakna.

c. Kelancaran Membaca

Membaca dengan lancar atau yang biasa disebut membaca nyaring adalah keterampilan berbahasa yang dapat membantu peserta didik dalam memperoleh fasilitas menyimak, memperhatikan sesuatu bacaan secara lebih baik, memahami suatu cerita, mengingat secara terus menerus pengungkapan kata-kata, serta mengenali kata-kata tersebut. Kelancaran membaca melalui kegiatan membaca nyaring, mampu membangkitkan imajinasi peserta didik dan mampu memberikan gagasan terhadap proses menulis mereka (Farida, 2007 : 99).

Pengajaran membaca tidak saja diharapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga meningkatkan minat dan kegemaran membaca peserta didik. Gemar membaca akan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca. Membaca bukan hanya sekedar melafalkan bacaan, melainkan juga harus memperhatikan kewajaran lafal yakni bagaimana pengucapan suatu kata atau kalimat dengan benar. Kewajaran intonasi juga perlu dinilai. Pasalnya membaca merupakan pengekspresian diri terhadap apa yang ia baca. Selain itu, kelancaran membaca merupakan suatu petunjuk pengukuran kemampuan membaca peserta didik. Membaca nyaring, memerlukan suara yang standar. Artinya suara tersebut dapat didengar oleh pendengar ketika melafalkan suatu kata ataupun kalimat.

3. Manfaat Membaca

Banyak manfaat yang diperoleh dari membaca. Melalui membaca peserta didik dapat memperluas cakrawala ilmu pengetahuan, menambah informasi bagi diri sendiri, meningkatkan pengetahuan serta menambah ide. Sehingga pengaruh bacaan sangat besar terhadap peningkatan cara berfikir peserta didik. Menurut (Zaif, 2011) menyebutkan beberapa manfaat membaca, antara lain: (1) Meningkatkan pengembangan diri peserta didik;(2) Memenuhi tuntutan intelektual; (3) Memenuhi kepentingan hidup; (4)

Meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu bidang. Membaca merupakan kegiatan yang memberikan banyak manfaat bagi pembacanya. Namun, tidak semua orang memiliki kesadaran akan manfaat membaca.

Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Melalui membaca peserta didik dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, sehingga daya nalarnya berkembang dan berpandangan luas yang akan bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Melalui membaca buku maupun sumber-sumber bacaan lain seperti surat kabar maupun berita dan artikel-artikel, pengetahuan bertambah dan jumlah kosa kata meningkat, melatih imajinasi dan daya pikir. Hal ini sejalan dengan pendapat Farida (2011:2) yakni dengan membaca dapat menemukan serta mengetahui sesuatu yang tidak biasa maupun tidak wajar.

Mengetahui hal-hal yang aktual, dengan membaca peserta didik dapat mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar maupun di seluruh dunia yang mungkin berhubungan materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat menerapkan di kehidupan nyata. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (2009:10-11) tingkat pencapaian perkembangan kemampuan membaca anak usia 5-7 tahun mengenai indikator kemampuan membaca tercantum pada lingkup perkembangan keaksaraan.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Membaca

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
1	Keaksaraan	Menyebukan simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan simbol huruf konsonan atau vocal
2	Keaksaraan	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai fonem yang sama, misalnya: surat, sulur, suster dan lain- lain
3	Keaksaraan	Membaca nama sendiri	Membaca kata dengan lengkap

Berdasarkan tabel 2.1 dikatakan bahwa pembelajaran membaca merupakan salah satu aspek dari kemampuan berbahasa. Hal ini tercantum pada peraturan kurikulum, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 yang memuat indikator kemampuan membaca permulaan dapat dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak. Sedangkan pada peningkatan kemampuan membaca dapat diajarkan di Sekolah Dasar kelas satu secara sistematis dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat menggunakan alat bantu yang dinamakan media pembelajaran. Menurut Sudjana (2010:7)

dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Arsyad(2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam buku media pengajaran yang ditulis oleh Sudjana (2010:2) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Arief S Sadiman dkk (2011:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa. Media yang terdapat pada proses pembelajaran merupakan alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran mampu

mempermudah guru, dalam penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan kolaborasi permainan ular tangga dengan kartu baca menjadi media permainan UTE. Pengembangan media tersebut dilakukan guna mempermudah kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran membaca. Hal tersebut sependapat dengan Arsyad (2011:3) bahwa media pembelajaran mampu sebagai pengantar materi pembelajaran. Jika hakikat seorang anak adalah bermain, maka peneliti berusaha melakukan pembaruan media pembelajaran yang berupa permainan tetapi berbasis edukasi.

2. Rencana Pengembangan Media Pembelajaran

Hakikat dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu tindakan yang perlu direncanakan. Rencana dalam mengembangkan media pembelajaran dapat diutarakan dengan urutan sebagai berikut: (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) Merumuskan tujuan instruksional; (3) Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan; (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan; (5) Menulis naskah media; (6) Mengadakan tes dan revisi (Arief S Sadiman, dkk., 2011: 100).

Menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana(2008: 70-73) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Kriteria tersebut diantaranya adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik guru atau peserta didik, kesesuaian dengan teori,

kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik, kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

Bersarkan paparan diatas, peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Permainan ular tangga dan kartu baca yang dikolaborasikan menjadi permainan UTE. Sebelum melakukan pengembangan media tersebut, tentunya peneliti memperhatikan kriteria dalam pemilihan media sehingga peneliti melakukan validitas terhadap media UTE. Hasil analisis validitas media permainan UTE sebagai berikut.

Tabel 2.2 Analisis Hasil Validitas Media UTE

Validitor	Status	Skor	Ket.
Mualif Zarkasih	Ka. Lab dan Perpus SD Mugeb	71,85	Baik
Elvy Sorayah	Koord. K13 SD Mugeb	81,25	Sangat Baik
Rata-Rata		76.55	Baik

Dari tabel diatas, dapat di simpulkan bahwa permainan UTE layak untuk digunakan peserta didik. Lembar validasi media pembelajaran dapat dilihat pada **Lampiran 11**. Permainan UTE ini, dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik dalam menyampaikan maupun memahami materi pembelajaran. Permainan UTE di desain dengan gaya belajar peserta didik masa kini. Sehingga dalam melakukan pengembangan media pembelajaran, peneliti mempertimbangkan dengan merujuk pendapat dari para ahli.

3. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini

merupakan kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari (Rahman, 2010) bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia. selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat (Satya, 2012) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif .

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya. Dalam permainan ular tangga, pemain dikatakan menang apabila sampai di finish terlebih dahulu. Cara memainkan ular tangga sangatlah mudah karena bermain tanpa syarat.

Sedangkan untuk aturan permainan ular tangga, tertera sebagai berikut.

1. Peserta dalam posisi *start*
2. Kemudian pemain dapat melemparkan dadu untuk berpindah posisi sesuai dengan angka dadu yang didapatkan
3. Dan begitu seterusnya, hingga sampai ditemukan pemenang
4. Dikatakan sebagai pemenang apabila sampai pada posisi *Finish* Terlebih dahulu.
5. Jika pada petak terdapat tangga, maka pemain dapat berpindah tempat sesuai dengan posisi tangga tersebut (naik)
6. Namun jika petak terdapat ular, maka pemain haruslah turun sesuai dengan panjang ular tersebut

Permainan ular tangga, sangatlah digemari oleh anak usia Sekolah Dasar. Sehingga hal tersebut memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dari model permainan yang sudah ada, namun dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik guna meningkatkan kemampuan membaca. Peneliti menyebutnya dengan UTE yakni Ular Tangga Edukasi.

4. Kartu Baca

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan

kehidupan sehari-hari seorang anak. Permainan kartu baca adalah bentuk permainan dari suatu kegiatan untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol huruf yang dapat di gunakan untuk berkomunikasi dan berfikir. Melatih motorik halus dan kasar dengan mengkoordinasikannya dengan panca indra dengan melihat, menyusun, dan mencocokkan huruf, agar anak dapat membacanya. Permainan kartu baca mengembangkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, disiplin, daya pikir, daya cipta, keterampilan dan jasmani. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggabungan antara permainan Ular tangga dengan Kartu baca.

Pendapat Farida (2011:2), mengatakan membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit dan melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psiko linguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas mengenal kata, pemahaman literal, interetasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas mengenal huruf, menyusun huruf dan membaca.

Pada hakekatnya pembelajaran bagi anak usia dini adalah permainan atau bermain. Permainan tersebut tidak perlu mahal tetapi

baik dan aman untuk belajar peserta didik (Agung Triharso, 2013:70). Permainan kartu baca misalnya, media tersebut terdiri dari gambar yang sesuai tema yang berwarna-warni, sehingga anak mudah tertarik. Berdasarkan inilah peneliti melakukan penelitian pada peningkatan kemampuan membaca melalui metode bermain kartu baca bagi anak SD Muhammadiyah 1 GKB.

Menurut Arritia(2011:31) kartu baca merupakan suatu media yang berbentuk gambar dan didalamnya terdapat kalimat yang akan di baca oleh anak. Melalui kartu baca anak dapat dilatih kemampuan membacanya. Buku yang ditulis oleh Agung Triharso(2013:78) dikatakan bahwa permainan kreatif dan edukatif lebih bermakna dan dapat menarik perhatian siswa dari pada pembelajaran didalam kelas. Sehingga, kartu baca memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam bermain sekaligus belajar membaca.

Dapat disimpulkan bahwa istilah kartu baca adalah sekumpulan kertas yang berbentuk persegi panjang dan terdapat gambar serta kalimat. Kartu baca adalah sebuah media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, pasalnya dengan gambar sesuai keperluan untuk permainan, dimana gambar dari kartu tersebut menggunakan tema. Kartu baca, harus di desain sebaik dan sekreatif mungkin karena dengan begitu dapat membuat peserta didik tertarik untuk membaca tulisan yang terdapat pada kartu baca.

Gambar 2.1 Kartu baca tampak dari depan



Gambar 2.2 Kartu baca tampak dari belakang



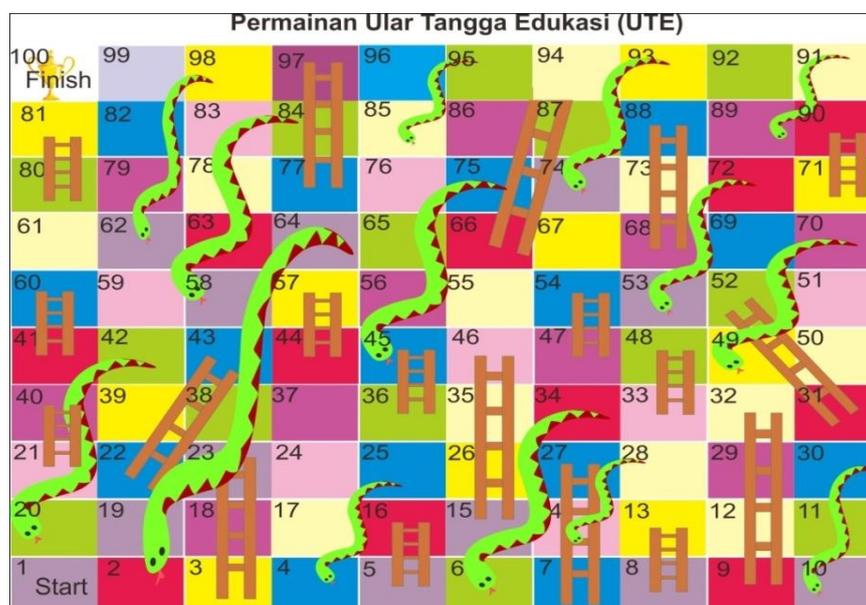
5. Ular Tangga Edukasi (UTE)

Ular Tangga Edukasi yang lebih dikenal dengan UTE merupakan dua jenis permainan yang dijadikan satu jenis permainan. Permainan ular tangga dan permainan kartu baca dikolaborasikan menjadi satu yang disebut dengan UTE. Permainan UTE didesain oleh peneliti guna sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik

Cara bermainnya adalah dengan syarat. Peserta mendapat giliran mengocok dadu berikutnya apabila dapat membaca kartu baca sesuai dengan nomor tempat berhentinya bidak. Tampilan papan UTE, hampir sama dengan tampilan ular tangga pada umumnya. Akan tetapi, pada UTE, lebih banyak terdapat gambar ular dan tangga.

Menurut Agung Triharso (2013:71) bermain ataupun permainan ialah fitrah kanak-kanak. Oleh kerana aktivitas bermain adalah sebahagian daripada dunia kanak-kanak, proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih berkesan jika kurikulum pendidikan kanak-kanak adalah berasaskan aktivitas bermain. Seperti peningkatan kemampuan membaca melalui permaian UTE. Melalui aktivitas bermain, kanak-kanak belajar dalam keadaan yang mengembirakan dan bermakna. Aktivitas bermain dapat merangsang fungsi otak yang dapat memupuk perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik kanak-kanak.

Cara bermain Ular Tangga Edukasi atau UTE sangatlah mudah. Karena permainan ini, memang di desain sesuai karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Dalam membuat permainan ini, peneliti tidak mengeluarkan biaya yang cukup banyak. Karena permaian UTE dapat di desain sesederhana mungkin dengan *corel draw*.



Sumber : Dokumentasi pribadi

Permainan Ular tangga dengan UTE atau Ular Tangga Edukasi, memiliki perbedaan diantaranya adalah.

Tabel 2.3 Perbedaan Ular Tangga dan Ular Tangga Edukasi

Karakteristik	Ular Tangga	Ular Tangga Edukasi
Dadu	Menggunakan dua dadu	Menggunakan satu dadu
Pemenang	Apabila sampai pada <i>finish</i> terlebih dahulu.	Apabila telah menyelesaikan membaca 20 kartu baca terlebih dahulu.
Bentuk	Ukuran A5 Dicetak pada kertas	Ukuran 40 x 30 cm. Dicetak pada bahan banner sehingga dapat bertahan lama.

Ukuran permainan UTE, dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Ular tangga edukasi di desain peneliti dengan menggunakan ukuran 30 x 40 cm. Sedangkan untuk aturan permainan UTE, tertera sebagai berikut.

1. Pemain dalam posisi *Start*.
2. Kemudian pemain dapat melemparkan dadu untuk berpindah posisi sesuai dengan angka dadu yang didapatkan.
3. Pemain dapat berjalan sesuai dengan angka dadu yang telah dilemparkan.
4. Setelah berada di posisi tersebut, pemain membaca Kartu Baca sesuai dengan nomor kotak ia berhenti.
5. Jika pemain dapat membaca kartu baca dengan tepat, maka pemain tersebut dapat bermain lagi.

6. Namun jika pemain tidak dapat membaca kartu baca dengan tepat, maka pemain tersebut tidak mendapatkan kesempatan bermain lagi. Sebelum, mampu membaca kartu baca dengan tepat.
7. Permainan di katakan selesai hingga salah satu pemain mampu membaca secara tepat pada 20 kartu baca.
8. Dikatakan sebagai pemenang apabila salah satu pemain menempatkan bidak di angka tertinggi daripada pemain lainnya.

C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut.

1. Ranti Purnaninda dan Muhammad Munir pada tahun 2011 yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Peserta didik Kelas 3 SD Pojokusuman 2 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwatingkat validasi pengembangan *game* edukasi ular tangga dari validator ahli materi sebesar 3,39 yaitu pada kategori layak, kemudian dari validator ahli media mendapat skor 3,06 yaitu pada kategori layak, dan penilaian dari peserta didik mendapat skor 3,52 yaitu pada kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran TIK yang telah dibuat layak digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar.
2. Nafiah Nurul Ratnaningsih pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%.

3. Sri Kuzaematu Salbiyah pada tahun 2011 dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu Kata Peserta didik Kelas I Sdit Haji Soebandi Bawen 2009/2010”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode yang penulis telah terapkan hasilnya cukup signifikan. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai peserta didik dari siklus kesiklus dengan hasil 72,75 untuk siklus I, 79,72 untuk siklus II dan 87,06 untuk siklus III.

Dari beberapa penelitian relevan yang diangkat oleh peneliti, dan masing-masing hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan. Hal tersebut membuat peneliti semakin yakin untuk melakukan kolaborasi media guna meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Kolaborasi permainan ular tangga dan kartu baca, untuk menjadi satu permainan yaitu UTE atau Ular Tangga Edukasi. Pengembangan media pembelajaran ini, dilakukan peneliti, untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dari ketiga penelitian relevan yang diangkat oleh peneliti, terdapat perbedaan, diantaranya sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian Nafiah Nurul Ratnaningsih pada tahun 2014 yang mengangkat motivasi hasil belajar melalui media ular tangga pada pelajaran IPS. Sedangkan peneliti, mengambil penelitian mengenai media ular tangga yang dijadikan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca.
2. Berdasarkan penelitian Sri Kuzaematu Salbiyah pada tahun 2011 yang mengangkat media Kartu Kata Bergambar sebagai media meningkatkan kemampuan membaca. Sama halnya dengan peneliti, namun yang membedakan pada model kartu yang digunakan. Kartu baca peneliti, berupa kalimat sedangkan kartu kata Sri Kuzaematu Salbiyah pada tahun 2011 berupa kata, gambar, fonem.
3. Sedangkan pada penelitian Ranti Purnaninda dan Muhammad Munir pada tahun 2011 digunakan untuk memperkuat media ular tangga sebagai peningkatan motivasi belajar. Namun, peneliti menggunakan ular tangga sebagai media peningkatan kemampuan membaca.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat digambarkan sebagai berikut.

