**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SASTRA MENGGUNAKAN MEDIA PETAK LITERASI BAGI ANAK PELOSOK**

**Sitti Nurfadhilah Basir1, Nas Haryati Setyaningsih2**

Universitas Negeri Semarang

Jl. Kelud Utara III Semarang 50237. Fax. (024) 8449969 Telepon (024) 8440516, (024) 8449017

E-mail: dilabas02@students.unnes.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan: (1) Menghasilkan media ipembelajaran ipetak iliterasi untuk meningkatkani keterampilani membacai siswai pelosok; (2) Memperoleh hasil uji ivalidasi ahli dan media petaki literasii untuk meningkatkani keterampilan membaca siswa pelosok. Penelitian ini adalah penelitiani dan pengembangani dengan menggunakan 4D (*Define, Design, Defelopment, and Dessimination*). Data yang digunakani dalam penelitiani inii adalah datai kualitatif yaitu wawancara dan angket yang bersumber dari guru dan peserta didik berdasarkan informasi yang diperoleh mengenai media pembelajaran. Data kuantitatif yaitu hasil penilaian ahli dan praktisi terhadap media yang bersumber dari perolehan skor atau nilai yang diberikan terhadap produk media pembelajaran. Analisis studi pendahuluan dilakukan terhadap respons peserta didik dan guru melalui angket dan wawancara. Analisis data uji ahli dan praktisi berdasarkan teknik deskriptif gabungan kualitatif dan ikuantitatif. Analisis idata kualitatifi dilakukan terhadap tanggapan, kritik dan sarani yang diberikan ahlii dan prkatisi. Data kuantitatiff dilakukan terhadap skor-skor yang diperoleh dari uji ahli dan praktisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji ahli dan praktisi terhadap media pembelajaran aspek materi dan media petak literasi secara umum dinyatakan bahwa layak digunakan. Hasil penilaian aspek materi pembelajarani memperolehi inilai rata-rata 0.90 dengan kategori sangat layak dan aspek media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 0.91 dengan kategori sangat layak.  Data yang diperoleh pada uji validitas menunjukkan komentar, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan masukan (komentar, ikritik, dan saran) tersebut, perbaikan dan pembaharuan produk menjadi lebih baik. Berdasarkan hasill analisis datai uji ahli dan praktisi, idinyatakan bahwa media pembelajaran petak literasi layak digunakan dalam upaya peningkatan keterampilan membaca bagi siswa pelosok.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, petak literasi, keterampilan membaca

***Abstract***

*This research aims: (1) produce literacy plot learning media to improve the reading skills of remote students; (2) Obtaining expert validation test results and media literacy plots to improve reading skills of remote students. This research is research and development using 4D (Define, Design, Defelopment, and Dessimination). The data used in this study is qualitative data, namely interviews and questionnaires sourced from teachers and students based on information obtained about learning media. Quantitative data are the results of expert and practitioner assessments of the media sourced from the acquisition of scores or values ​​given to learning media products. Analysis of the preliminary study was carried out on the responses of students and teachers through questionnaires and interviews. Analysis of expert and practitioner test data based on a combination of qualitative and quantitative descriptive techniques. Qualitative data analysis was carried out on responses, criticisms and suggestions given by experts and practitioners. Quantitative data was carried out on scores obtained from expert and practitioner tests. The results showed that the results of expert and practitioner tests on material aspects of learning media and media literacy plots were generally stated that they were feasible to use. The results of the assessment of the learning material aspect obtained an average value of 0.90 with a very decent category and the learning media aspect obtained an average value of 0.91 with a very decent category. The data obtained in the validity test shows comments, criticisms, and suggestions for the developed product. Based on these inputs (comments, criticisms, and suggestions), product improvements and updates are made for the better. Based on the results of the analysis of expert and practitioner test data, it was stated that the literacy plot learning media was appropriate to be used in an effort to improve reading skills for remote students.*

***Keywords:*** *learning media, petak literasi, reading skills*

# PENDAHULUAN

Model pembelajaran yang diintegrasikan dengan media pembelajaran mampu menarik minat peserta didik yang berada di daerah pelosok khususnya bagi mereka yang mengalami keterlambatan membaca. Metode atau media pembelajaran yang tidak sesuai membuat peserta didik tidak termotivasi dan tidak antusias untuk belajar. Saat ini permasalahan pendidikan pelosok yang dialami masyarakat memiliki tingkat urgensi agar segera ditangani, ketika anak yang berada di pelosok memiliki pengetahuan dan tingkat potensi diri yang baik, maka ke depan daerah pedalaman juga mampu menciptakan sumber daya manusia yang berwawasan dan berpotensi besar untuk siap bersaing dengan masyarakat di perkotaan. Meningkatnya ilmu pendidikan dan teknologi di pelosok mampu mengubah pola pikir dan mentalitas setiap kepala keluarga mengenai pentingnya sebuah pendidikan agar rekam jejak kehidupan anak-anak mereka lebih berkompeten dan memiliki daya saing.

Proses pembelajaran sebaiknya meningkatkan kemampuan ipengetahuan, keterampilan, nilai-nilaii dan sikap dalam dirii setiap peserta didik iagar terbiasa berpikir dan bertindak dalam melakukan segala hal. Kemampuan tersebut perlu dimahirkan dan dikembangkan sesuaii dengan kebutuhan anak. Salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan anak pelosok yang mengalami masalah keterlambatan membaca ialah dengan menghadirkan model pembelajaran sastra menggunakan media petak literasi yang dibuat dengan konsep bermain belajar bahagia. Bermain merupakan salah satu kebutuhan juga dapat menjadi ruang belajar bagi anak. Belakangan ini, para ahli menemukan bahwa ibermain bukan sekadar memudahkan ianak bersosialisasi dengan lingkungan tetapi juga menjadi ruang bagi anak untuk berkomunikasi dengan anak lainnya mengenai perasaan dan pemikiran mereka dengan pemahaman yang mereka miliki. Mediai yang digunakan dalam ipembelajaran sebaiknya imenarik dan sesuaii dengan karakteristik peserta didik. Proses pembelajarani yang baik iharuslah memuat iaspek interaktif yang menyenangkan, menantang, memotivasii dan memberikan iruang yang lebih bagi siswai untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, kesemua itu tentu disesuaikan dengan bakat dan minat siswa menurut Yumarlin (Oktaviana, D., 2017)

Kegiatan bermain mampu imeningkatkan kemampuani iikognitif, ikreativitas, ibahasa dan sosial iemosional bagi anak. Pendidikan yang dilakukan dengan cara bermaini dan disesuaikan dengan usia anak, akan memudahkan orangtua dan tenaga pendidik dalam pembelajaran. Selain itu, dapat menciptakan nuansa kebahagiaan dalam memainkan media permainan tersebut. Oleh sebab itu, kegiatan belajari membaca sebaiknya diimplementasikan sejak kecil dengan pemilihan metode yang tepat iagar anak tidak merasa terpaksai saat mengikuti pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Petak literasi hadir untuk mengatasi keresahan siswa pelosok yang mengalami masalah keterlambatan membaca dengan gaya belajar monoton tanpa adanya kolaborasi yang tepat antar perangkat dengan media pembelajaran sehingga memerlukan media berbasis permainan dalam proses belajarnya. Hal tersebut sesuai dengan Zaini (2015) bermain sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Jika hal tersebut direalisasikan, maka pembelajaran akan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa sehingga masalah keterlambatan membaca yang dialami siswa pelosok dapat teratasi melalui media pembelajaran Petak Literasi yang digagas dengan konsep bermain, belajar, dan bahagia.

# METODE

Metode penelitiani ini adalah *research and developmenti* (*R&D*)menggunakan model 4D. Penelitian ini menghasilkan alat/model pembelajaran yang dikemas dalam bentuki media pembelajaran yang berfokus pada peningkatan keterampilan membaca siswa pelosok yang dikaitkan dengan sastra dalam pembelajarannya.

Dalam penelitian ini dihasilkan model dan media pembelajaran yang dikemas dalam satu box alat pengajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pelosok. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan ini dapat dilakukan melalui tahapan Semmel (Intan & Heru, 2017) meliputi: (1) tahap pendefinisani (*define)*, (2) tahap perancangani (*design)*, (3)

tahap pengembangani *(develop)*. Fokusi peneliti hanya sampaii pada tahap menghasilkan media pembelajaran, sehingga tahap *dessimination* tidak dilakukan isesuai dengan kebutuhan peneliti.

Datai yang idigunakan dalam penelitiani ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatiff yaitu wawancara dan angket yang bersumber dari gurui dan peserta didik berdasarkan informasi yang diperoleh mengenai media pembelajaran. Data kuantitatif yaitu hasil penilaian ahlii dan praktisi terhadap media yang bersumber dari perolehan skor atau nilai yang diberikan terhadap produk media pembelajaran. Format penilaiani ahlii dan praktisii menggunakan skalal *likert* 1-4. Sasaran objek penelitian ini yaitu peserta didik yang mengalami masalah keterlambatan membaca di daerah pelosok. Penelitian ini dilaksanakan di MI Guppi Mammeso, Desa Bissoloro, Kecamatan Bungaya, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

Dalam proses pengumpulani idata, peneliti ibertindak sebagai instrumen utama. Instrumenn dalam penelitian ppengembangan ini berupa iangket, wawancara, dan format penilaian ahli dan praktisi. Angket atau wawancara digunakan untuk mengetahui masalah yang dialami oleh guru dan siswa untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan format penilaian ahli dan praktisi. Format penelitian yang digunakan untuk memperoleh respons produk yang dihasilkan memiliki kelayakan media pembelajaran. Penilaian ahli dan praktisi untuk mengukur layak atau tidak media tersebut.

Instrumeni dalami ppenelitian pengembangan ini berupa hhasil wawancara ataupun angket yang digunakan iuntuk mengetahui imasalah yang dihadapi iguru dan peserta didik guna menyesuaikan dengan materi dan media pembelajaran. Penilaian iahli dan praktisii untuk mengukur layak atau tidak iproduk yang dihasilkan.

Instrumenn yang digunakan dalam penelitian ini yakni kelayakan antara isi pada materi ajar dengan media pembelajaran yang dihasilkan, kelayakan penyajian keterampilan membaca yang dihasilkan, kelayakan kebahasaan pada materi dalam media yang dihasilkan, kelayakan desain pada materi keterampilan membaca yang dihasilkan, dan implikasi media pembelajaran terhadap pengembangan keterampilan membaca (Saleh & Sultan, 2015) (Muslich:2010).

Analisisi data penelitiann ini dikelompokan imenjadi dua, yakni (1) analisis data studi pendahuluan dan (2) analisis data uji ahli dan praktisi. Analisis studi pendahuluan dilakukan terhadap respons peserta didik dan guru melalui angket dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptifi menggunakan rumusi berikut ini (Sudijono, 2006).

P =  fn

Keterangan:

P: persentase

f: banyaknyai responden yang menjawab ‘ya’

n: banyaknya siswai yang mengisi angket

Analisisi data ikualitatif idilakukan terhadap itanggapan, kritik dan saran yang diberikan ahli dan ipraktisi. Data kuantitatif dilakukan terhadap skor-skori yang diperoleh dari uji ahli dan praktisi. Berdasarkan skori penilaian ahli terhadap media, dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian diklasifikasikani dengan mencari rata-rata persentase seluruh aspek berdasarkan rumus iAiken. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut (Aiken, 1985).

V = Σ s / [n(c-1)]

s = r – lo

Keterangan:

V = kelayakan produk

n = jumlah ahli yang mmelakukan validasi

lo = angka penilaian validitas yang terendahh (misalnya 1)

c = angka penilaian vvaliditas tertinggi (misalnya 4)

r = angka yang idiberikani oleh penilai

**Tabell 1 Kriteriai Kelayakani Produkk (Aiken, 11985)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rentangi** | **Kriteriaa** | **Keterangani** |
| **>0.80****0.40-0.80****<0.40** | TinggiiSedangiRendahi | Sangat layakiLayakiTidak layaki |

# HASIL DAN PEMBAHASAN

**Deskripsi Model dan Media Pembelajaran**

Produki yang dikembangkan dalam ipenelitian pengembangan ini adalah model dan media pembelajaran bernama ‘Petak Literasi’. Mediai pembelajaran ini terdiri atas beberapa aspek pembelajaran yaitu: 1) Aspek kognitif (pengetahuan), 2) Aspek Afektif (sikap), dan 3) Aspek psikomotorik (keterampilan).

Berikut ini alat penunjang media pembelajaran petak literasi.

1. Alas Petak Literasi

Alas permainan dinamakan papan literasi yang dilengkapi dengan 3 level petak literasi yakni:

Level 1 untuk kategori mengenal huruf

Level 2 untuk kategori mengeja

Level 3 untuk kategori membaca

1. Penanda Pemain

Penanda pemain merupakan *icon* yang digunakan dalam memainkan petak literasi sebagai posisi subjek atau peserta didik. Maksimal pemain dalam satu putaran petak literasi ialah sebanyak empat-lima orang.

1. Kartu Arti

Kartu arti merupakan kartu yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap isi kotak dalam media petak literasi -- terbagi atas tiga kategori yaitu mengenal huruf, mengeja, dan membaca. Pada level 1 dan 2 (kategori mengenal huruf dan mengeja), kartu arti berisi penjelasan singkat dari gambar atau kata dalam setiap kotak mulai dari abjad A-Z sedangkan pada level 3 (kategori membaca), kartu arti berisi kalimat yang diperluas dari kalimat sederhana yang berada pada setiap kotak petak literasi. Posisi atau letak kode kartu arti berada pada bagian sebelah kanan atas setiap kotak.

1. Kartu Arti Level Pertama (Mengenal Huruf)

Kartu nasihat merupakan kartu yang digunakan untuk menyemangati pemain (anak) saat memainkan petak literasi yang diharapkan mampu membangkitkan semangatnya saat belajar membaca agar tidak mudah bosan atau jenuh. Kartu nasihat dibuat sesederhana mungkin agar anak mudah memahami maksud dari isi nasihat yang disampaikan. Kartu nasihat dibaca oleh pendamping atau orangtua jika anak masih dalam kategori level 1 dan 2 kecuali jika anak sudah berada pada level 3 lalu mendapat kode kartu nasihat pada kotak yang disinggahi maka anak wajib membaca sendiri kartu nasihat yang didapatkannya.

1. Kartu Istirahat

Kartu istirahat merupakan kartu yang digunakan untuk memberikan kebebasan istirahat bagi anak seperti minum air gelas, menggerakkan badan, menggerakkan tangan, ke toilet, dan lain sebagainya. Hal ini termasuk bonus atau keberuntungan bagi anak yang menempati/singgah pada kotak yang diberi penanda kartu istirahat. Hanya terdapat empat kotak yang akan diberi kartu istirahat setiap sudutnya dalam kategori.

1. Dadu/Kotak Huruf
2. Kemasan Box/Kotak Petak Literasi
3. Lembar Tes

Lembar tes berisi soal yang diberikan kepada siswa/anak sebelum maupun setelah memainkan petak literasi dengan tujuan agar pengajar/orangtua mengetahui tingkat kemampuan/keterampilan membaca siswa. Lembar tes digunakan/diberikan kepada masing-masing pemain (siswa). Berikut kisi-kisi dan isi lembar tes.

1. Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Petak Literasi

Lembar evaluasi memuat beberapa aspek seperti identitas siswa (nama, kelas, umur, sekolah, guru/orang tua/pendamping), sebuah petunjuk pengisian, serta aspek yang dinilai dalam setiap pertemuan/pekan dalam memainkan petak literasi. Instrumen penilaian pelaksanaan media petak literasi digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen berisi aspek yang akan dinilai pada diri masing-masing siswa.

1. Petunjuk Cara Bermain Petak Literasi

Petak literasi merupakan permainan literasi yang menggagas konsep bermain, belajar, bahagia dalam satu petak bermain yang difokuskan bagi anak yang mengalami keterlambatan membaca atau sekadar ingin meningkatkan keterampilan membaca khususnya bagi anak pelosok. Permainan ini mula-mula dimainkan di atas petak mulai pada abjad A dan berjalan seterusnya sesuai dengan huruf-huruf yang tertuju di kotak huruf.

**Hasil Kelayakan Uji Validasi**

Ujii ahlii dan praktisii dilakukan untuk mengukur validitasi media pembelajaran yang dihasilkan. Produk media pembelajaran petak literasi divalidasi oleh dua orang ahli yaitu Prof. Dr. Muhammad Rapi, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran dan Dr. Muhammad Saleh, M.Pd., selaku ahli bahasa, serta seorang ahli praktisi yaitu Mustafa, S.Pd., selaku praktisii (guru) bahasa iIndonesia. Adapun hasil akhir perolehan nilai pada data uji validatori terhadap produk media pembelajaran berdasarkan ikomponen kelayakan produk aspek materi, meliputi: (1) kelayakan materi dengan aspek yang akan dicapai yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebesar 1,00 kategori sangat layak, (2) kelayakan materi dengan tujuan pembelajaran sebesar 1,00 kategori sangat layak, (3) kelayakan interaktifitas siswa dengan media sebesar 0,83 kategori sangat layak, (4) kelayakan penumbuhan motivasi siswa sebesar 0,83 kategori sangat layak, (5) kelayakan aktualitas materi yang disajikan sebesar 1,00 kategori sangat layak, (6) kelayakan kecukupan jumlah abjad sebesar 1,00 kategori sangat layak, (7) kelayakan kelengkapan cakupan abjad sebesar 1,00 kategori sangat layak, (8) kelayakan tingkat kesulitan kosakata sesuai materi sebesar 0,83 kategori sangat layak, (9) kelayakan kedalaman kosakata sesuai materi sebesar 1,00 kategori sangat layak, (10) kelayakan kemudahan pembelajaran untuk dipahami sebesar 1,00 kategori sangat layak, (11) kelayakan bahasa kosakata yang mudah dipahami sebesar 0,83 kategori sangat layak, (12) kelayakani kejelasan petunjuk ibelajar sebesar 0,66 kategori layak, (13) kelayakani kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep sebesar 1,00 kategori sangat layak, (14) kelayakan ketepatan penggunaan kosakata sebesar 0,66 kategori layak, (15) kelayakan kemudahan pembelajaran untuk dipahami sebesar 1,00 kategori sangat layak. Sedangkan perolehani nilaii pada data iujii ivalidator terhadap produk media pembelajaran berdasarkan komponen kelayakan produk aspek media pembelajaran, meliputi: (1) kelayakani teks dapat terbaca dengan baik sebesar 1,00 kategori sangat layak, (2) kelayakan pemilihan grafis background sebesar 0,83 kategori sangat layak, (3) kelayakan ukuran teks dan jenis huruf sebesar 0,83 kategori sangat layak, (4) kelayakan kejelasan uraian materi sebesar 0,83 kategori sangat layak, (5) kelayakan kejelasan petunjuk penggunaan sebesar 1,00 kategori sangat layak, (6) kelayakan penempatan dan penggunaan kartu sebesar 0,83 kategori sangat layak, dan (7) kelayakan kemudahan penggunaan media sebesar 1,00 kategori sangat layak.

**PEMBAHASAN**

1. **Pembahasan Wujud Model dan Media Pembelajaran**
2. Materi dengan aspek yang dicapai

Pelajaran atau materi yang dihubungkan/dikaitkan dengan permainan lebih mudah dipahami oleh siswa khususnya yang berada di daerah pelosok. Petak literasi dirancang dengan memadukan tiga aspek ipembelajaran meliputi; ipengetahuan (kognitif), isikap (afektif), dan iketerampilan (psikomotorik) dalam sebuah permainan. Ketiga aspek tersebut disajikan dalam masing-masing tingkatan atau kategori dalam media pembelajaran petak literasi sehingga wujud media yang diinginkan tercapai yaitu memadukan antara konsep belajar dengan bermain menjadi sesuatu yang asyik dan menyenangkan. Sehingga siswa antusias mengikuti proses pembelajaran. Materi dengan aspek yang ingin dicapai ditunjukkan dalam kartu pencapaian/kartu peningkatan yang telah disusun rapi dalam satu set box.

1. Materi dengan tujuan pembelajaran

Pendalaman materi dengan tujuan pembelajaran dalam sebuah media menunjukkan sinkronisasi antara media dengan tujuan yang ingin dicapai. Media petak literasi hadir dengan materi dasar berupa abjad, kemudian diberi

tingkatan untuk mencapai keterampilan membaca meliputi; mengenal huruf, mengeja, dan membaca lancar. Hubungan antara alas petak yang digunakan sebagai komponen utama media pembelajaran dengan kartu-kartu yang memiliki kode atau simbol pada masing-masing petak. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya kartu arti dalam setiap level/kategori. Selain itu, instrumen evaluasi menjadi format penilaian untuk mengetahui perubahan atau peningkatan yang dialami seorang siswa saat menggunakan media petak literasi.

1. Penumbuhan motivasi belajar

Permainan memungkinkan penerapan konsep dan peran dalam masyarakat. Pengetahuani dan keterampilani yang idipelajari lewati permainan jauh lebihi imudah untuk diterapkani di kehidupani inyata sehari-harii daripada keterampilan-keterampilan yang idiperoleh lewat penyampaiani pelajaran secara umum. Hal tersebut disebabkan oleh permainani memberi kesempatan kepada isiswa dan iwarga belajar untuk memperhatikan tingkah lakui yang inyata, tidaki hanyai imendiskusikannyai (Arief, 2008). Penumbuhan motivasi belajar dalam media petak literasi ditunjukkan dengan adanya kartu nasihat dengan indikator mampu memberikan semangat dan dorongan kepada siswa (pemain) agar tidak mudah menyerah dan putus asa dalam peningkatan kemampuan membaca.

1. Interaktifitas siswa dengan media pembelajaran

Media pembelajaran idapat dijadikan sebagai alat untuk menciptakan daya interaktif seseorang dalam kesehariannya. Media petak literasi menghadirkan daya interaktif seorang siswa yang ditunjukkan dengan adanya kartu istirahat dan seorang pendamping/guru/orangtua saat memainkan petak literasi. Hubungan emosional antara pengajar dengan siswa mampu tercipta karena terjalin interaksi umpan balik dalam setiap petak yang akan dilalui oleh pemain.

1. **Pembahasan Hasil Kelayakan Ujii Ahlii dan Praktisii**

Hasill uji ahlii dan praktisi terhadap model dan media pembelajaran aspek materi dan media petak literasi secara umum menunjukkan bahwa layak digunakan. Hasil penilaian aspek materi pembelajaran memperolehi nilaii rata-rata 0.90 dengani kategori sangat layak dan aspek mediai pembelajaran memperolehi nilaii rata-ratai 0.91 dengan kategori sangat layak.  Data yang diperoleh pada uji validitas menunjukkan komentar, kritiki dan sarani terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan masukan (komentar, kritik, dan saran) tersebut, perbaikan dan pembaharuan produk menjadi lebih baik. Berdasarkani hasil analisisi data iujii ahlii dan ipraktisi, dinyatakan bahwa media pembelajaran petak literasi layak digunakan dalam upaya peningkatan keterampilan membaca bagi siswa pelosok.

# KESIMPULAN

Wujud media pembelajaran terdiri atas beberapa komponen, unsur, alat dan bahan, meliputi; (1) alas media petak literasi, (2) dadu/kotak huruf, (3) penanda pemain, (4) kartu arti terdiri atas level pertama mengenal huruf, level 2 mengeja, dan level 3 membaca, (5) kartu pencapaian/peningkatan, (6) kartu nasihat, (7) kartu istirahat, (8) lembar tes untuk siswa, dan (9) instrumen evaluasi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kekhasan ditunjukkan melalui kartu-kartu yang telah dihasilkan, dirancang dengan konsep bermain belajar bahagia dalam satu box permainan. Media pembelajaran ‘Petak Literasi' telah diujii melalui ujii validasii iahli dan ipraktisi. Hasil uji ahli dan praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan ilayak dari aspek materi pembelajaran meliputi; kesesuaian materi dengan aspek yang akan dicapai (pengetahuan, sikap, dan keterampilan), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, interaktifitas siswa dengan media, penumbuhani motivasii belajar, aktualitasi materi yang disajikan, kecukupan jumlah abjad, kelengkapan cukupan abjad, tingkati kesulitani kosakata sesuaii imateri, kedalamani kosakatai sesuaii materi, kemudahan pembelajarani untuk dipahami, bahasa kosakatai yang mudah dipahami, kejelasan ipetunjuk belajar, kebenarani kosakata isesuai teorii dan ikonsep, iketepatan penggunaan iikosakata, pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Sedangkan aspek media pembelajaran meliputi; teks dapat terbaca dengan baik, pemilihan grafis baground, ukuranii teksi

dan jenis huruf, aspek igambar pendukung, aspek ikejelasan uraian materi, aspek ikejelasan petunjuk penggunaan, penempatanii dan penggunaan ikartu, dan ikemudahan ipenggunaan imedia.

# REFERENSI

Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability, and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement,* 45: 131-142.

Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, *4*(1), 37. https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301

Nur, I., Mukti, C., & Nurcahyo, H. (2017). Developing Computer- Based Biology Learning Media to Improve the Students ’ Learning Outcom. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, *3*(2), 137–149.

Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MISYKAT*. 3(1), 171-187.

Noprinda, C.T. & Soleh, S.M. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD)Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(2). 168-176.

Parmiti,D. P. dkk. 2016. Program IPTEKS Bagi Masyarakat (ibM) Pendidikan di Desa Terpencil. *Widya Laksana*. 5 (2): 100-110.

Rasyid, I & Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AZIOM.* Vol. VII. No.1: 91-96. P- ISSN: 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450

Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ancak-ancak alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era aec. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “*Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (Aec) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 58–71.

Yumarlin, MZ. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Vol,3. No.1: 75-84.