

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan rangkaian interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran belajar serta pembentukan sikap dan rasa percaya diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun karena setiap aktivitas menjadi suatu proses belajar yang bermakna. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar.¹

Gegne mengatakan pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mempermudah terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Trianto, pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Proses pembelajaran didalamnya terdapat rancangan pembelajaran hingga menimbulkan interaksi antar pendidik dan peserta didik. rancangan tersebut

¹ Ahdar Djamaluddin dan Wardana. Belajar Dan Pembelajaran,(Sulawesi Selatan : CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 12.

harus diterapkan dengan melakukan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.²

2. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya belajar tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa..³

² Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran”, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 03 (Desember 2017), 338.

³ Ummul Khair, “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI”, Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (2018), 88.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di sekolah dasar dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya.⁴

Berikut adalah tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bagi peserta didik :

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika, baik secara lisan maupun tertulis.
- b. Saling menghargai terhadap sesama dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menggunakan bahasa Indonesia dengan pemahaman yang tepat dan kreatif.
- d. Meningkatkan kemampuan intelektual, sosial dan emosional dalam berbahasa

⁴ Masrin, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta", Jurnal Ilmiah Telaah, 5 (Juli 2020), 59-60.

- e. Memperluas wawasan dan memperhalus budi pekerti dalam berbahasa Menghargai karya sastra Indonesia.⁵

3. Memahami Isi Bacaan Bahasa Indonesia

Memahami isi bacaan merupakan proses membaca yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai hal-hal yang dibaca. Ketika peserta didik dapat dikatakan memahami isi bacaan ketika dapat menjawab pertanyaan seputar isi bacaan, dapat menjelaskan isi bacaan dengan bahasanya sendiri, dan dapat mengetahui maksud penulis dalam menulis bacaan tersebut.⁶

Memahami isi bacaan pada kelas 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat pada semester 2. Peserta didik diharapkan memahami isi bacaan sederhana, menganalisis teks bacaan, setelah itu dilakukan evaluasi terhadap ketepatan jawaban peserta didik.

B. Kajian Kemampuan Membaca

1. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan adalah kecakapan atau kesanggupan siswa dalam mengasosiasikan lambang tulisan sebagai proses untuk mencocokkan huruf serta melafalkan dengan tepat sebagai langkah awal dalam pembelajaran membaca.⁷ Menurut Montessori anak usia 4,5-6

⁵ Nani, Dkk, “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang “, *Journal Of Educational Review And Research*,. 2, (Juli 2019), 57.

⁶ Krisna Ikayanti, “Kemampuan Memahami Isi Bacaan, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Di Kabupaten Pasuruan”, (Universitas Gresik, 2020), 4.

⁷ Haryanto, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar”, (Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009), 9.

tahun berada pada masa peka untuk belajar membaca, karena telah memiliki kesiapan membaca. Elisabeth menyatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa puncak anak secara alamiah dan antusias untuk menyerap kecakapan-kecakapan membaca.⁸ Membaca biasanya diajarkan saat masuk taman kanak-kanak dengan mengenal huruf sederhana yang dibaca berulang-ulang. Jadi dari bacaan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal huruf, mampu membaca tulisan lisan sederhana, dan mengucapkan beberapa kalimat dengan benar

2. Indikator Kemampuan Membaca

As-Shiba'i menyatakan seseorang dapat dikatakan mampu membaca permulaan dengan baik dan tepat apabila telah memiliki tiga syarat yaitu, 1) kemampuan membunyikan lambang-lambang tulis, 2) penguasaan kosa kata untuk memberi arti, dan 3) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa.⁹ Pratiwi dan Ariawan menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan mampu membaca ketika dapat membedakan bentuk huruf abjad dan melafalkannya, selanjutnya peserta didik mampu siswa mengeja suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat pendek.¹⁰ Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang anak yang dapat dikatakan mampu membaca adalah apabila dia mampu membaca kalimat cerita dan menjawab pertanyaan dari kalimat pendek mengenai isi dongeng dan peserta didik mampu membedakan bentuk huruf abjad serta melafalkannya.

⁸ Emmi Silvia Herlina, "Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0", Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan, 5 (November 2019), 334-335.

⁹ Fahrurrozi, "Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar", Jurnal Ilmiah PGSD, 5 (Oktober 2016), 114.

¹⁰ Pratiwi dan Ariawan, "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di Kelas Satu Sekolah Dasar", Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 2017), 69– 76.

Memahami isi bacaan dapat dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan teks bacaan yang tidak terlalu panjang agar peserta didik tidak merasa bosan. Seseorang dikatakan memahami isi bacaan ketika dapat menghubungkan makna kata satu sama lain menjadi suatu kalimat yang terjadi dalam bacaan, tentang bentuk kata-kata, struktur kalimat, ungkapan dan sebagainya. Dengan singkat, pada waktu membaca, pikiran sekaligus memproses informasi, yang menyangkut hubungan antar tulisan. Dapat mengemukakan poin penting yang ada dalam sebuah bacaan.¹¹

3. Faktor yang Mempengaruhi Membaca

Membaca sangat penting dalam kehidupan manusia. Sehingga minat untuk membaca ini tidak terlepas dari faktor yang mendukung dan menghambatnya. Faktor yang mempengaruhi minat baca seseorang terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Rofiqul Khasanah menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi minat membaca pada anak adalah karena faktor internal, seperti intelegensi, usia, jenis kelamin, kemampuan membaca, sikap, serta kebutuhan psikologis. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca, seperti belum tersedianya bahan bacaan yang sesuai, status sosial, ekonomi, kelompok etnis, pengaruh teman sebaya, orang tua, guru, televisi, serta film.¹² Jadi dari adanya faktor yang mempengaruhi membaca, sebagai seorang pendidik harus dapat menumbuhkan minat membaca peserta didik dengan menggunakan media

¹¹ Siska Kusumawardani, "Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan dengan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) pada Siswa Kelas VB di SDN Pondok Pinang 10", Jurnal UMJ, 7 (Oktober, 2020), 1.

¹² Rofiqul Khasanah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa Kelas IV B SD Negeri Ngoto Sewon Bantul Tahun Ajaran 2014/2015" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 24.

edukasi yang menyenangkan dan tidak membuat bosan peserta didik. dan tugas orang tua selain melakukan pendampingan dirumah, harus dapat memfasilitasi anak seperti membelikan buku bacaan yang menarik.

C. Kajian Pengembangan Media

1. Pengertian Pengembangan Media

Association of Education and Communication Technology/ AECT menyatakan bahwa pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Menurut *Ely dan Gerlach* pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut Rohani media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Senada dengan itu, Blake dan Horalsen juga mengemukakan pendapatnya media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.¹³

Dari paparan definisi media yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah semua bentuk perantara

¹³ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.), 8.

yang dipakai oleh penyampai (sender) pesan, ide, atau gagasan sehingga pesan, ide atau gagasan itu sampai pada penerima (audience) pesan secara jelas dan lengkap.

2. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Jenis media pembelajaran juga semakin beragam, antara lain:

- a. Media visual digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Beberapa media visual antara lain : gambar atau foto, sketsa, diagram, grafik, dan sebagainya.
- b. Media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Contoh media audio adalah alat perekam, radio, dan CD player.
- c. Media proyeksi diam diantaranya adalah film bingkai, film rangkai, proyektor, mikrofis.
- d. Media proyeksi gerak dan audio visual termasuk dalam kelompok ini adalah film gerak, film gelang (film *loop*), program TV , Vidio.
- e. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Dari berbagai jenis media pembelajaran di atas, media yang akan dikembangkan merupakan media visual berupa permainan yang dihiasi

dengan gambar dan tulisan, serta bertujuan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Sudrajat menyatakan bahwa ada beberapa fungsi dari media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memungkinkan adanya interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar.
- b. Media pembelajaran bisa melampaui batasan dari suatu ruang kelas.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang diperoleh oleh siswa.
- d. Media pembelajaran dapat menghasilkan kesamaan pengamatan.
- e. Media pembelajaran dapat menanamkan kepada siswa tentang konsep dasar dari materi dengan benar, nyata dan realistik.
- f. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan rangsangan kepada siswa untuk mau belajar.
- g. Media pembelajaran dapat memberikan suatu pengalaman yang integral kepada siswa baik dari yang kongkrit sampai pengalaman abstrak. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media.¹⁴

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Menurut Ansyar media juga bisa berfungsi manipulatif, artinya bagaimana media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Selain itu, fungsi

¹⁴ Lodya Sesriyani, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Banten: Unpam Press, 2021), 4.

media menurut Davis, fungsi media sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa, artinya melalui media peserta didik dapat memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi siswa.¹⁵

Dari penjelesan para ahli dapat disimpulkan bahwa media berfungsi memperjelas pesan dan mengatasi keterbatasan ruangan, memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama sehingga pembelajaran lebih efektif dengan menerapkan teori belajar, dan waktu pelaksanaan pembelajaran lebih singkat

4. Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Pemilihan suatu media yang dipilih dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Nana Sudjana dan Ahmad Rifai bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

¹⁵ Lukman Nulhakim. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. (Permata banjar asri, 2017), 12.

- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda yang memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
- c. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.¹⁶

D. Kajian Pengembangan Media *Snader Game*

1. Pengertian Media *Snader Game*

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Menurut Sandra J. Stone mengemukakan bahwa *“Play is real. It is vital. Play helps children laern about their world naturally”* artinya, Bermain itu nyata. dan penting. Bermain dapat membantu anak-anak memahami dunia secara alami.¹⁷ Menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis

¹⁶ Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 49-50.

¹⁷ Ria Fransisca, *“Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi”*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4 (2020), 633.

permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.¹⁸ Menurut Nurfadhillah Salam, menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan untuk anak-anak terdiri atas permainan yang dimainkan oleh sejumlah orang (2 orang atau lebih).¹⁹

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan wadah untuk anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, menjadi cara yang tepat untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa ingin tahu yang kuat, dengan bermain pula anak dapat melakukan aktivitas lain yang bisa mengembangkan jiwa sosial anak, komunikasi anak serta menghargai teman sebaya atau orang lain, serta dapat mengasah potensi yang dimiliki anak, maka dengan demikian bermain merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk memupuk rasa percaya diri anak.

2. Komponen Pengembangan Media *Snader Game*

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

a. Papan Permainan

Permainan ini dibuat dengan banner yang berukuran 2,5x2,5 meter berbentuk persegi dengan berbagai warna dalam setiap kotaknya yang berjumlah 50 kotak. Selain itu dalam papan permainan ular tangga

¹⁸ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Inteleverages Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) 240.

¹⁹ Nurfadhillah Salam, Dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf*”, *Jurnal Al-Ahya*, 1 (Januari 2019), 54.

mendapatkan kotak dengan gambar kepala ular yang terdapat ular yang berarti peserta didik diharuskan untuk turun sampai ujung ekor ular tersebut dan ketika mendapatkan anak tangga maka peserta didik diharuskan untuk naik sampai ujung dari anak tangga tersebut. Permainan ini dikemas dengan semenarik mungkin.

b. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain berhenti. Akan tetapi pion dalam permainan ini adalah peserta didik itu sendiri.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus terbuat dari kain flannel yang berisi dakron dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh mengundi dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.

d. Kartu

Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan ini dibuat yang berisi soal-soal untuk peserta didik. kartu tersebut berukuran 8x11 cm yang berwarna-warni.

e. Buku panduan

Permainan ini dilengkapi dengan buku panduan cara bermain *snader game* dan dilengkapi dengan tas untuk menyimpan papan, dadu,

kartu agar mudah untuk dibawa dan praktis untuk disimpan agar tidak mudah rusak.

3. Cara Penggunaan Media *Snader Game*

Dalam setiap permainan tentu saja ada peraturan dan cara bermainnya. Untuk itu, Ismayani menyatakan bahwa berikut yang bisa anda lakukan untuk menuntut anak anda memainkan permainan ini:

- a. Pion (peserta didik) yang akan bermain berada pada kotak “*start*” (kotak ke-1) di pojok papan permainan.
- b. Mulailah dengan suit untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama, kedua, dan seterusnya untuk menggerakkan pionnya.
- c. Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparnya.
- d. Ikuti petunjuk pada papan permainan. Tangga menunjukkan gerakan naik, sementara ular menunjukkan gerakan turun.
- e. Pemain yang pertama kali mencapai finish adalah pemenangnya.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa cara bermain ular tangga pada umumnya di lingkungan manapun adalah sama. Akan tetapi dalam pengembangan media snader game yang akan saya kembangkan ada beberapa yang berbeda seperti untuk pion permainan diganti dengan peserta didik agar dapat memainkan permainan secara langsung, ketika mendapatkan tangga naik peserta didik akan mengambil kartu yang berisi soal, ketika peserta didik dapat menjawab maka diperbolehkan untuk naik. Akan tetapi, ketika peserta didik

²⁰Handari Permadi, “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*”, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2018), 17.

tidak bisa menjawab maka tidak bisa naik tangga tersebut. Dengan adanya kartu tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi membaca peserta didik.