

Pengembangan Media Tapak Gunung Berbasis Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Suci Eka Marcellia^{1*}

Septi Fitri Meilana²

^{1*} Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jakarta, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Karawang, Indonesia

suciekaaam@gmail.com^{1*)}

septi.meilana.fitri@uhamka.ac.id²⁾

Abstract

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media tapak gunung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan literasi membaca pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini sebanyak 3 siswa kelompok kecil dan juga 12 siswa kelompok besar kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Jakarta. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media tapak gunung memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi yaitu ahli media yaitu aspek tampilan media sebesar 70%, aspek penyusunan media sebesar 80% dan aspek penggunaan bahasa 80%. Hasil validasi ahli bahasa yaitu aspek lugas sebesar 92%, aspek dialogis dan interaktif sebesar 100%, dan aspek komunikatif sebesar 100%. Sedangkan validasi ahli materi yaitu aspek relevansi materi sebesar 93%, aspek isi materi 80%, dan aspek bahasa dan tulisan 80%. Sedangkan rata-rata persentase respon siswa yaitu 80% dan respon siswa pada kelompok besar terhadap media pembelajaran tapak gunung yaitu 86%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tapak gunung berbasis literasi memenuhi kriteria layak digunakan pada siswa sekolah dasar.

Keywords: Literasi Membaca, Media Tapak Gunung, Model ADDIE

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



Pengembangan Media Tapak Gunung Berbasis Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar merupakan suatu mekanisme fungsional yang sistematis, terstruktur, dan logis, serta berpedoman pada aturan-aturan yang disepakati bersama. Penerapan tindakan dalam pendidikan merupakan suatu metode penyatuan yang mencakup berbagai faktor yang menjadi pertimbangan dalam perencanaan pengajaran, dan tidak terbatas pada pendidik saja (Malinen et al., 2012). Secara sederhana tujuan pendidikan adalah menumbuhkan pemikiran kreatif guna memperlancar proses pembelajaran akut. Respon siswa merupakan wujud dari cita-citanya (Rohayati & Budiarti, 2022). Pendidik tentu saja memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan siswa untuk menghasilkan, mengembangkan, dan merespons dengan cara mereka sendiri yang unik selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran memerlukan media yang berfungsi sebagai perantara atau perkenalan antara pengirim pesan, guru, dan penerima pesan, siswa (Sudarmo et al., 2021). Hal ini berkaitan dengan media pendidikan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa selama proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan keterlibatan mereka untuk mencapai jenjang pendidikan setinggi-tingginya. Proses pembelajaran difasilitasi oleh kombinasi kegiatan yang telah direncanakan secara strategis.

Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai elemen pendukung penting dalam transmisi pengetahuan kepada siswa, karena meningkatkan sifat interaktif dan menarik dalam proses pengajaran (Amalia & Khaerunnisa, 2022). Hal ini menggarisbawahi nilai dan kegunaan media dalam transformasi bentuk. Realitas muncul dari abstraksi. Pemanfaatan media ini dalam proses pembelajaran memudahkan penjelasan konsep-konsep abstrak dengan memungkinkan media diisi dengan komponen-komponen yang sesuai dengan materi pembelajaran (Hasani et al., 2020; Herawati et al., 2021).

Perkembangan bahasa siswa saat ini bermasalah. Salah satu contohnya adalah masih terdapat anak-anak yang belum mahir literasi dan belum mampu mengembangkan kerjasama tim (Anjarningsih, 2021; Mirnawati et al., 2022). Siswa tertentu masih mengalami hambatan bahasa, terbukti dengan adanya kejadian di mana instruktur atau pendamping memberikan mereka buku untuk dibaca (Astari & Safira, 2019). Fakta tersebut menunjukkan bahwa siswa harus mampu menguasai keterampilan berbahasa, karena bahasa mempunyai kemampuan

untuk menyampaikan konsep dan gagasan yang ada dalam pikiran (Hasanah et al., 2021). Membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan adalah empat kemampuan berbahasa yang saling berkaitan.

Namun permasalahan yang masih terjadi di lembaga pendidikan adalah pengajar masih mengabaikan media sehingga menyebabkan siswa mengalami kebosanan selama pembelajaran (Daniels et al., 2015; Daschmann et al., 2014; Pawlak et al., 2020). Guru harus mengembangkan media secara hemat dalam upaya pengajaran mereka. Pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi dalam menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran (Daryanes et al., 2023; Kustyarini et al., 2020; Togas et al., 2021). Pengembangan media adalah suatu proses perubahan yang menghasilkan atau menciptakan bahan pembelajaran yang akan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dan menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata melalui desain pengembangan (Kustyarini et al., 2020). Selain itu, kemajuan ini dapat dianggap sebagai pendekatan ilmiah terhadap penyelidikan, desain, produksi, dan validasi produk yang dihasilkan dari kemajuan ini. Oleh karena itu, pengembangan ini merupakan suatu proses inovasi produk yang bertujuan untuk menciptakan produk baru yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media untuk memfasilitasi pembelajaran media tapak gunung pada kemampuan literasi siswa sehingga meningkatkan kompleksitasnya.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Research and Development untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Jakarta. Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dan tahap pelaksanaan penelitian melalui analisis, desain dan pengembangan. Model ADDIE cocok digunakan dalam proses pengembangan. Model ADDIE merupakan model kerangka sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran yang efisien dan efektif (Nadiyah & Faaizah, 2015; Rustandi, 2021). Langkah-langkah Model ADDIE dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui dalam mewadahi dengan menggunakan media sesuai kebutuhan dari siswa tersebut menggunakan instrumen validasi kelayakan media sejauh mana kelayakan tersebut untuk memenuhi kebutuhan. Tahap pertama pada penelitian ini

adalah tahap analisis (*analysis*), pada tahap awal peneliti menggali kebutuhan dari pendidik dan peserta didik sesuai dengan sekolah rujukan.

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan menggunakan design tersendiri di aplikasi canva. Tahap ini, perancangan produk awal (*design*), merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan dengan editing sendiri dari konsep design itu sendiri menjadi suatu pengembangan dari peneliti. Tahap ketiga yaitu peneliti merealisasikan rancangan produk dengan cara akan diuji atau divalidasi oleh para ahli.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi ke peserta didik dengan konsep anak-anak menjawab soal dalam setiap warna yang tertera di media tersebut. Pada tahap ini produk di uji oleh ahli pakar yaitu pendidik dan peserta didik didalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi produk (*evaluation*), pada tahap ini produk direvisi atau evaluasi produk akhir setelah uji oleh ahli pakar yaitu pendidik dan peserta didik.

Pengembangan model ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif adalah pengujian yang diukur dengan menggunakan variable-variabel yang dikaji pada suatu objek berbentuk desain awal (*draft*) yang diberikan kepada ahli dan angket respon siswa untuk uji coba pada skala kecil dan besar (lapangan). Sedangkan deskriptif kualitatif berdasarkan hasil evaluasi berupa saran dari kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan berlandaskan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menuju pada tiga syarat kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif. Adapun hasil yang diperoleh pada setiap fase pengembangan media pembelajaran yang dimaksud diuraikan dalam berikut ini.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi pada peserta didik di SDS Muhammadiyah 11 Jakarta. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, diketahui bahwasanya sebagian guru yang mengajar dikelas masih kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk tapak gunung. Media pembelajaran yang digunakan seperti buku teks dan menulis di papan tulis dengan metode ceramah yang sederhana.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik sangatlah penting untuk dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi mengenai karakteristik peserta didik yaitu sebagai berikut:

- 1) Usia rata-rata 9 – 10 tahun dalam kelompok usia seperti itu berada dalam tahap mulai menambah keterampilan sosial, kepercayaan dan tanggung jawab.
- 2) Kemampuan akademik peserta didik di kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Jakarta Timur bersifat heterogen, yaitu berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

c. Analisis Pembuatan Media

Pada tahap ini dilakukan analisis pembuatan media tapak gunung berbasis literasi membaca memerlukan bahan yang sesuai alat yang digunakan untuk pembuatan tapak gunung ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat design bertemakan literasi seperti huruf abjad di platform canva.
- 2) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media tapak gunung adalah : banner dengan ukuran 1 x 1,5 m sebelum di revisi, namun ketika direvisi menjadi 2 x 5 m.

d. Analisis Spesifikasi

Media pembelajaran tapak gunung dapat digunakan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media tapak gunung aman digunakan oleh peserta didik
- 2) Media tapak gunung dapat disimpan dimana sana dan tidak membutuhkan ruang dan tempat yang sangat besar.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini dihasilkan sebuah rancangan media yang akan dikembangkan, tahap desain merupakan tahap perencanaan media yang meliputi pembuatan tapak gunung, materi, penyusunan soal dan gambar. Langkah-langkah dalam merancang media sebagai berikut:

a. Pembuatan Desain Media Tapak Gunung

Berikut ini merupakan *flowcart* proses pembuatan media tapak gunung yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pembuatan Media Tapak Gunung

b. Penyusunan Materi dan Soal

Materi dan soal yang digunakan pada media ini merupakan materi mengenai pola kalimat diantaranya mencakup tata letak S-P-O-K sebagian soal-soal dimuat bersifat menjawab.

c. Pengumpulan Gambar

Pada tahap ini, gambar yang disajikan dalam media tapak gunung ini sebagian dirancang sendiri oleh peneliti dan dikombinasikan dengan komponen-komponen dari canva, dan gambar tidak memiliki hak cipta. Setelah gambar yang sudah di unduh lalu di cetak untuk proses pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Tapak Gunung

Pada tahap ini, peneliti membuat *design* media menggunakan platform canva dengan tema literasi yaitu abjad untuk di uji cobakan ke peserta didik. Sebelum diuji cobakan peneliti membuat media tapak gunung dengan tahap sebagai berikut:

1. Tahap pertama

Tahapan pertama ini menetapkan design media tapak gunung dengan menggunakan tema literasi yang dapat di perbaharui seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Design Media Tapak Gunung

2. Tahap kedua

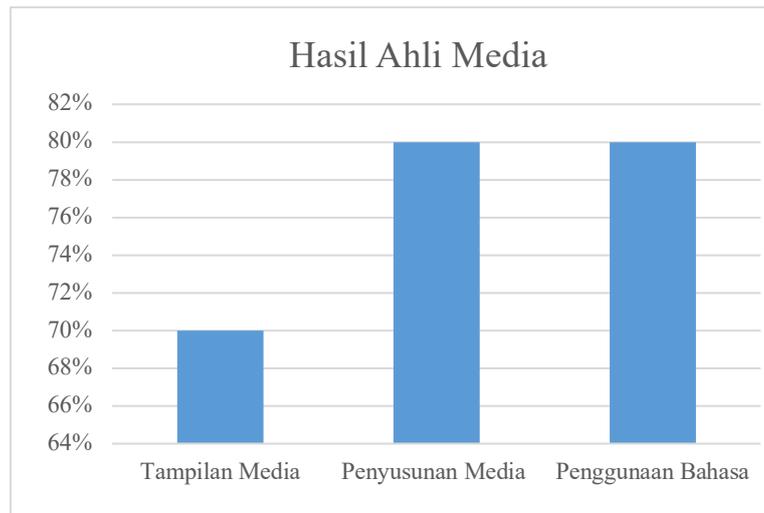
Pada tahap ini, pembuatan media tapak gunung menggunakan aplikasi Canva. Setelah menetapkan design kemudian media tapak gunung dicetak menjadi banner.

3. Tahap ketiga

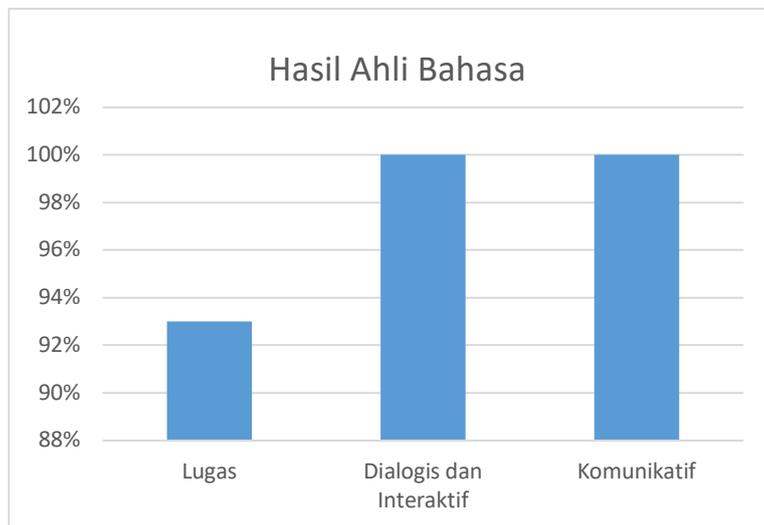
Tahap ini merupakan proses akhir yang menghasilkan produk media pembelajaran tapak gunung mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Hasil akhir produk media siap digunakan dan siap diuji cobakan ke peserta didik.

Setelah produk media pembelajaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan dari para ahli. Hasilnya berupa saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan agar media dapat menjadi lebih baik lagi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

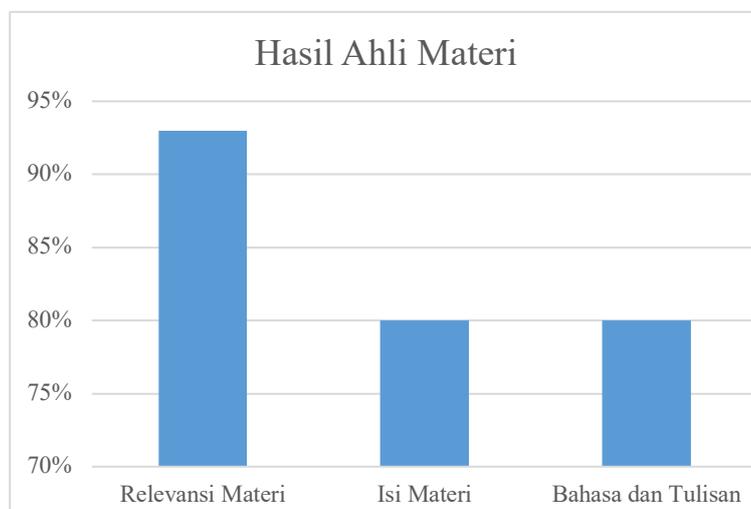
Berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa ke-3 aspek yaitu tampilan media sebesar 70%, penyusunan media sebesar 80% dan penggunaan bahasa 80%. Hasil ahli bahasa memiliki 3 aspek yaitu lugas sebesar 92%, dialogis dan interaktif sebesar 100%, komunikatif sebesar 100%. Hasil validasi ahli materi mempunyai 3 aspek yaitu relevansi materi sebesar 93%, isi materi 80%, bahasa dan tulisan 80%, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan ke siswa. Berikut ini disajikan diagram hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi pada Gambar 3, 4, dan 5.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi yang ditunjukkan pada Gambar 3, 4, dan 5 mengindikasikan bahwa media tapak gunung memenuhi kriteria valid.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan implementasi pada kelompok kecil sebelum diujicobakan pada kelompok besar (lapangan). Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada lembar angket penilaian siswa terhadap penggunaan media tapak gunung yang digunakan. Diperoleh hasil respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa nilai 80% dengan kategori layak, hal ini menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kepraktisan. Hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran tapak gunung disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Nama Responden	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Siswa 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Siswa 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Jumlah	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	Skor	120									
	Skor Maksimal	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	100%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Persentase Rata-Rata	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%
	Persentase Predikat	80%									
		Layak									

Tabel 2. Hasil Analisis Respon Siswa Kelompok Besar

No	Nama Responden	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa 1	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
2	Siswa 2	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
3	Siswa 3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
4	Siswa 4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
5	Siswa 5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
6	Siswa 6	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
7	Siswa 7	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
8	Siswa 8	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
9	Siswa 9	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
10	Siswa 10	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4

11	Siswa 11	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
12	Siswa 12	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
	Jumlah	48	60	60	48	60	48	48	48	48	48
	Skor					516					
	Skor Maksimal	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	100%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Persentase	80%	100%	100%	80%	100%	80%	80%	80%	80%	80%
	Rata-Rata										
	Persentase					86%					
	Predikat					Layak					

Peneliti mengawali penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi sebelumnya untuk mengevaluasi hasil produk yang dikembangkan pada tahap ini. Pada tahap ini, media pembelajaran dievaluasi dalam satu kelas. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Jakarta. Media awalnya dikenalkan dengan mengajarkan pola kalimat. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok akibat keterbatasan jumlah media yang digunakan. Pembagian kelompok ini dilakukan agar semua siswa dapat menggunakan media dengan baik. Penggunaan media tapak gunung dilakukan secara bergantian sesuai kelompok yang sudah ditentukan. Berikut merupakan salah satu penerapan media pembelajaran tapak gunung ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Dokumentasi Siswa Menggunakan Media Tapak Gunung

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap kelima. Selama fase ini, hasil penilaian validasi dan ujicoba dianalisis dan diambil kesimpulan. Media pembelajaran tapak gunung pada materi literasi ini dinyatakan layak digunakan, dibuktikan dengan draft rancangan/desain media

tapak gunung yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi memenuhi kriteria valid dan layak. Selain itu, hasil respon siswa memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan.

Pembahasan

Tahap pertama yaitu analisis dimulai dengan studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan dengan mewawancarai langsung kepada guru pengampuh mata pelajaran. Pada analisis kurikulum diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDS Muhammadiyah 11 Jakarta adalah kurikulum 2013 khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis mata pelajaran dan silabus digunakan untuk membantu pengarahannya dalam pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Studi lapangan dilakukan dengan langsung melihat kondisi laboratorium dan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Indonesia di SDS Muhammadiyah 11 Jakarta. Sedangkan studi literatur dilakukan dengan mencari referensi penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Tahap kedua ini merupakan perancangan. Tahap perencanaan dimulai dari mendesain *flowchart* (media tapak gunung), penyusunan materi, dan pengumpulan bahan pendukung (gambar).

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan, peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses pengembangan, peneliti menggunakan platform canva dengan tema literasi. Setelah media tapak gunung rampung, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, bahasa dan ahli materi. Hasil perolehan penilaian kelayakan oleh ahli media yaitu tampilan media sebesar 70%, penyusunan media sebesar 80% dan penggunaan bahasa 80%. Hasil validasi ahli bahasa yaitu lugas sebesar 92%, dialogis dan interaktif sebesar 100%, komunikatif sebesar 100%. Sedangkan validasi ahli materi yaitu relevansi materi sebesar 93%, isi materi 80%, bahasa dan tulisan 80%. Oleh karena itu, media pembelajaran tapak gunung memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Media yang telah disempurnakan sesuai dengan rekomendasi ahli media, bahasa dan materi pada tahap ini, sebelum dilanjutkan ke pengujian siswa. Uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar) merupakan dua fase pengujian. Pengujian terhadap siswa (respon siswa) meliputi aspek motivasi belajar, aspek kemudahan penggunaan, aspek tampilan menarik, dan aspek kemandirian penerapan. Berdasarkan hasil respon siswa pada kelompok kecil menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon siswa sebesar 80%. Sedangkan rata-rata persentase respon siswa pada kelompok besar terhadap media pembelajaran tapak gunung yaitu 86%. Hal ini menunjukkan bahwa media

tapak gunung memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap ini meliputi penarikan kesimpulan berdasarkan analisis evaluasi validasi dan uji coba. Para ahli media, bahasa, dan isi menetapkan bahwa media pembelajaran tapak gunung pada materi literasi ini dapat diterima untuk digunakan setelah meninjau desain awal yang telah dikembangkan. Dengan demikian, produk media pembelajaran tapak gunung memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Hasil penelitian ini mendukung dan relevan dengan berbagai penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran tapak gunung layak digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar (Astari & Safira, 2019; Farida & Sandra, 2023; Nurmiati et al., 2021). Oleh karena itu, implikasi hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model ADDIE yang telah dilakukan, media pembelajaran tapak gunung yang dibuat dengan menggunakan Canva dinilai memenuhi syarat valid, praktis dan efektif. Langkah pertama melibatkan analisis pendahuluan, yang merupakan syarat mutlak untuk merancang media pembelajaran tapak gunung. Dilanjutkan dengan pembuatan media dengan mendesain media tapak gunung. Selanjutnya, dihasilkan media untuk divalidasi oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi. Langkah selanjutnya melibatkan penyempurnaan media melalui tinjauan ahli untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan media. Ahli media, bahasa, dan materi telah menetapkan bahwa media pembelajaran tapak gunung berbasis literasi telah memenuhi standar yang sesuai dan relevan. Selain itu, temuan respon siswa terhadap media pembelajaran tapak gunung menunjukkan respon baik dan memenuhi kriteria layak.

Temuan penelitian ini menjadi usulan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam skala yang lebih luas. Selain itu, hasil produk ini dapat digunakan oleh para pendidik dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. N., & Khaerunnisa, K. (2022). Improving learning interest of elementary school students through Indonesian language learning animation videos. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 664–671. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.47423>
- Anjarningsih, H. Y. (2021). *Disleksia-perkembangan di Indonesia: Perspektif siswa dan guru*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

- Astari, T., & Safira, S. (2019). Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Mutiara, Ciputat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43–56. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.43-56>
- Daniels, L. M., Tze, V. M. C., & Goetz, T. (2015). Examining boredom: Different causes for different coping profiles. *Learning and Individual Differences*, 37, 255–261. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2014.11.004>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Daschmann, E. C., Goetz, T., & Stupnisky, R. H. (2014). Exploring the antecedents of boredom: Do teachers know why students are bored? *Teaching and Teacher Education*, 39, 22–30. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2013.11.009>
- Farida, S., & Sandra, M. K. (2023). Systematic Literature Review: Pembelajaran PPKn Pada Materi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 5, 1540–1547.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Hasani, A., Juansah, D. E., Sari, I. J., & El Islami, R. A. Z. (2020). Conceptual frameworks on how to teach stem concepts in bahasa indonesia subject as integrated learning in grades 1–3 at elementary school in the curriculum 2013 to contribute to sustainability education. *Sustainability*, 13(1), 173. <https://doi.org/10.3390/su13010173>
- Herawati, A. F., Siregar, A., Yusrizal, Y., Rahma, A. A., Sari, A. L., & Irwandi, I. (2021). Utilization of E-Learning as media in indonesian language courses in higher education post covid-19 pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2757–2766. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1455>
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The importance of interactive learning media in a new civilization era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2). <https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>
- Malinen, O.-P., Väisänen, P., & Savolainen, H. (2012). Teacher education in Finland: a review of a national effort for preparing teachers for the future. *Curriculum Journal*, 23(4), 567–584. <https://doi.org/10.1080/09585176.2012.731011>
- Mirnawati, M., Baderiah, B., Tandil, F., Salmilah, S., & Firman, F. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 165–177.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The development of online project based collaborative learning using ADDIE model. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>
- Nurmiati, W., Nurhasanah, N., & Saladin, A. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ppkn Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 81–96. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v5i2.1261>
- Pawlak, M., Kruk, M., Zawodniak, J., & Pasikowski, S. (2020). Investigating factors responsible for boredom in English classes: The case of advanced learners. *System*, 91, 102259. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102259>
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1715-1724.2022>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di

SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

Sudarmo, S., Arifin, A., Pattiasina, P. J., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1302–1311. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>

Togas, P. V, Naharia, O., Manggopa, H., Rompas, P. D. T., & Oroh, R. (2021). Development of web-based digital system learning media. *Asia Pacific Journal of Management and Education (APJME)*, 4(3), 22–34. <https://doi.org/10.32535/apjme.v4i3.1263>