

KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

Penguatan Program Literasi Sekolah melalui Pemanfaatan Media Ular Tangga Literasi dalam Kegiatan Asistensi Mengajar di SD Negeri 6 Ampenan

Zulpatoni¹, Risma Yuliana², Qonita Nurlaili Tauhid³, Henyansa Tria Lukisa⁴
^{1,2,3,4} Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email Koresponding: zulpatoooni@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:
26-06-2026

Accepted:
01-09-2026

Published:
02-09-2026

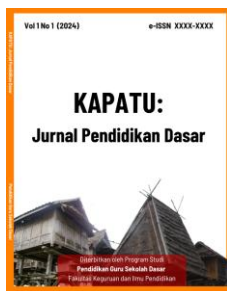
ABSTRACT

Abstract: The school literacy program is one of the efforts to improve students' literacy skills from the elementary school level. SD Negeri 6 Ampenan has routinely implemented literacy activities through listening to stories broadcast via school speakers before the learning process begins. However, based on observations and teacher interviews, several challenges were identified, including students' lack of focus during listening activities, unequal participation in question-and-answer sessions, and monotonous literacy activities. This community service activity aimed to strengthen the school literacy program through the use of a literacy snakes-and-ladders game as part of the Teaching Assistance Program. The method employed was participatory mentoring conducted over three months, consisting of preparation, media development, implementation, mentoring, and evaluation stages. The participants included teachers and students of SD Negeri 6 Ampenan. The results showed that the literacy snakes-and-ladders media improved students' concentration during listening activities, increased motivation and enthusiasm in participating in literacy programs, and enhanced participation in discussions and question-and-answer sessions. Furthermore, the media encouraged social interaction and collaboration among students. Teachers responded positively and considered the media suitable for continuous use in literacy activities as well as other learning processes. Therefore, the literacy snakes-and-ladders media can serve as an effective educational innovation to support the strengthening of school literacy programs at the elementary school level.

Keywords: Elementary School, Literacy Snakes And Ladders, School Literacy, Student Participation, Teaching Assistance

Abstrak: Program literasi sekolah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sejak jenjang sekolah dasar. SD Negeri 6 Ampenan telah melaksanakan kegiatan literasi secara rutin melalui kegiatan menyimak cerita yang diputar melalui speaker sekolah sebelum pembelajaran dimulai. Namun, berdasarkan hasil studi awal dan konfirmasi dengan guru, ditemukan beberapa kendala, yaitu siswa masih kurang fokus saat menyimak, partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab belum merata, dan kegiatan literasi cenderung monoton. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendukung penguatan program literasi sekolah melalui pemanfaatan media ular tangga literasi dalam program Asistensi Mengajar. Metode yang digunakan adalah pendampingan partisipatif yang dilaksanakan selama tiga bulan dengan tahapan persiapan, perancangan media, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Sasaran kegiatan adalah guru dan siswa SD Negeri 6 Ampenan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga literasi mampu meningkatkan fokus siswa selama menyimak cerita, meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan literasi, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi. Selain itu, media ini juga mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Guru memberikan respons positif dan menilai bahwa media ular tangga literasi layak digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan literasi maupun pembelajaran lainnya. Dengan demikian, media ular tangga literasi dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan program literasi sekolah di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Asistensi Mengajar, Literasi Sekolah, Media Ular Tangga Literasi, Partisipasi Siswa, Sekolah Dasar



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

CITATION

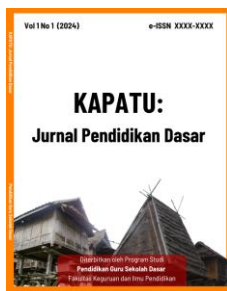
Zulpatoni, R., Yuliana, Q. N., Tauhid, N. L., & Lukisa, H. T. (2026). Penguatan Program Literasi Sekolah melalui Pemanfaatan Media Ular Tangga Literasi dalam Kegiatan Asistensi Mengajar di SD Negeri 6 Ampenan. *KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 206-216. DOI: <https://doi.org/10.33627/kjpd.v3i3.4549>

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak, berbicara, serta berpikir kritis. Pada abad ke-21, literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi dan menggunakannya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (UNESCO, 2021). Oleh karena itu, literasi menjadi salah satu kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar karena berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

Pentingnya penguatan literasi di sekolah dasar sejalan dengan kondisi literasi Indonesia yang masih memerlukan perhatian. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD (OECD, 2023). Kondisi tersebut juga tercermin di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Berdasarkan hasil Asesmen Nasional yang tertuang dalam Rapor Pendidikan, kemampuan literasi membaca peserta didik di NTB masih berada di bawah kompetensi minimum, yang menunjukkan bahwa kurang dari 50% siswa telah mencapai batas kompetensi minimum dalam literasi membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pihak, khususnya pada jenjang sekolah dasar sebagai fondasi pengembangan kemampuan membaca dan memahami informasi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya berbagai upaya yang berkelanjutan untuk meningkatkan budaya literasi di lingkungan pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS), yaitu program yang bertujuan menumbuhkan budaya membaca dan belajar sepanjang hayat melalui berbagai kegiatan literasi yang dilaksanakan secara terencana dan berkelanjutan (Kemendikbud, 2017). Selain meningkatkan kemampuan literasi siswa, Gerakan Literasi Sekolah juga berkontribusi dalam pembentukan karakter, pengembangan budaya membaca, serta peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai aktivitas literasi yang dilakukan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah (Sa'diyah et al., 2022).

Implementasi Gerakan Literasi Sekolah, SD Negeri 6 Ampenan telah melaksanakan program literasi secara rutin sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan tersebut dilakukan dengan memutar cerita melalui speaker sekolah yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab atau diskusi singkat mengenai isi cerita. Program ini bertujuan untuk melatih kemampuan menyimak, memahami informasi, serta meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil studi awal dan konfirmasi dengan guru, program literasi telah berjalan dengan baik dan memperoleh dukungan dari pihak sekolah. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya, antara lain sebagian siswa kurang fokus saat menyimak cerita, partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab belum merata, serta kegiatan literasi yang dilakukan dengan pola yang sama setiap hari berpotensi menimbulkan kejenuhan.



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya variasi dalam pelaksanaan kegiatan literasi agar siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti program yang telah berjalan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.(Indarini & Abidin, 2021)

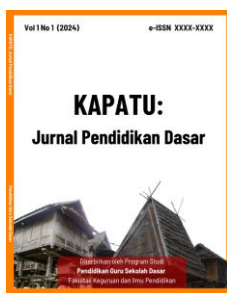
Salah satu media yang dapat digunakan adalah media ular tangga literasi, yaitu pengembangan permainan ular tangga yang dipadukan dengan pertanyaan-pertanyaan terkait isi cerita yang telah disimak siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami informasi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman dalam suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran (Afaf & Sukartiningsih, 2023; Rosida et al., 2024). Namun, pemanfaatan media ular tangga sebagai bagian dari penguatan program literasi sekolah berbasis kegiatan menyimak cerita masih relatif terbatas, khususnya dalam kegiatan asistensi mengajar di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui program asistensi mengajar dengan memanfaatkan media ular tangga literasi sebagai inovasi dalam mendukung program literasi sekolah di SD Negeri 6 Ampenan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi serta memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pelaksanaan program literasi sekolah.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Ampenan, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kegiatan merupakan bagian dari program Asistensi Mengajar yang dilaksanakan selama tiga bulan sebagai upaya mendukung penguatan program literasi sekolah melalui pemanfaatan media ular tangga literasi. Sasaran kegiatan meliputi guru dan siswa yang terlibat dalam pelaksanaan program literasi sekolah. Guru berperan sebagai pendamping dan pelaksana kegiatan literasi, sedangkan siswa menjadi peserta utama dalam penerapan media ular tangga literasi. Kegiatan ini difokuskan pada upaya meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendampingan partisipatif, yaitu pendekatan yang melibatkan peserta kegiatan secara aktif dalam setiap tahapan pelaksanaan program, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Dalam pendekatan ini, pendamping berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta menemukan solusi sesuai kebutuhan dan kondisi yang dihadapi. Pendekatan partisipatif memungkinkan terjadinya kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa sehingga program yang dilaksanakan lebih relevan, kontekstual, dan berkelanjutan(Gradini & Dhari, 2025; Putri et al., 2025).



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui lima tahapan, yaitu tahap persiapan, perancangan media, pelaksanaan kegiatan, pendampingan, dan evaluasi.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi program literasi yang telah berjalan di SD Negeri 6 Ampenan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Studi awal, yaitu mengamati pelaksanaan program literasi sekolah yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- Koordinasi dengan pihak sekolah, meliputi kepala sekolah dan guru untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan serta menentukan jadwal pelaksanaan program.
- Konfirmasi dengan guru, untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan program literasi, kendala yang dihadapi, dan kebutuhan media pendukung kegiatan.
- Identifikasi masalah, berdasarkan hasil studi awal dan konfirmasi dengan guru yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang fokus, partisipasi siswa belum merata, dan kegiatan literasi cenderung monoton.

2. Tahap Perancangan Media

Tahap ini dilakukan sebagai upaya untuk menyiapkan media yang sesuai dengan kebutuhan program literasi sekolah. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Menyusun media ular tangga literasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- Menyusun pertanyaan literasi yang berkaitan dengan isi cerita atau materi yang diperdengarkan dalam kegiatan literasi sekolah.
- Menyesuaikan isi media dengan materi literasi, sehingga pertanyaan yang digunakan relevan dengan cerita yang disimak oleh siswa.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan mengintegrasikan media ular tangga literasi ke dalam program literasi sekolah. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

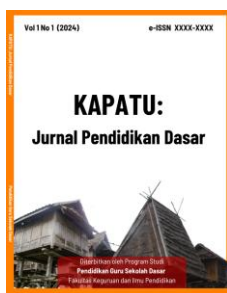
- Menyimak cerita, yaitu siswa mendengarkan cerita yang diputarkan melalui speaker sekolah sebelum pembelajaran dimulai.
- Diskusi singkat, yang dilakukan oleh guru untuk menggali pemahaman siswa terhadap isi cerita yang telah disimak.
- Bermain ular tangga literasi, yaitu siswa mengikuti permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan-pertanyaan literasi.
- Menjawab pertanyaan, yang diberikan sesuai dengan nomor atau kotak yang diperoleh siswa selama permainan berlangsung.

Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya berpartisipasi dalam permainan, tetapi juga dituntut untuk memahami isi cerita dan mengemukakan jawaban secara aktif.

4. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memastikan penggunaan media berjalan dengan baik dan tujuan kegiatan dapat tercapai. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Mendampingi siswa selama mengikuti permainan ular tangga literasi serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan.



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

- b. Mendampingi guru dalam mengintegrasikan media ular tangga literasi ke dalam kegiatan literasi sekolah.
- c. Monitoring pelaksanaan kegiatan, untuk mengamati keterlibatan, fokus, dan antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan literasi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ular tangga literasi dalam mendukung program literasi sekolah. Evaluasi dilakukan melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

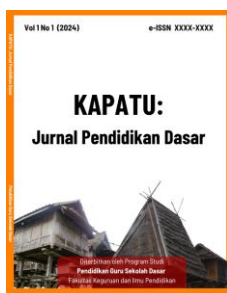
- a. Observasi, untuk melihat perubahan fokus, partisipasi, dan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung.
- b. Wawancara dengan guru, untuk memperoleh informasi mengenai manfaat media, perubahan perilaku siswa, serta kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan.
- c. Wawancara dengan siswa, untuk mengetahui respons dan pengalaman siswa selama mengikuti kegiatan literasi menggunakan media ular tangga literasi.
- d. Dokumentasi, berupa foto dan catatan kegiatan yang digunakan sebagai data pendukung dalam penyusunan laporan dan artikel pengabdian.

Data yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada fokus, motivasi, partisipasi, serta interaksi sosial siswa selama pelaksanaan kegiatan literasi menggunakan media ular tangga literasi. Proses analisis dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan informasi yang relevan berdasarkan tujuan kegiatan. Selanjutnya, data disajikan secara deskriptif untuk memudahkan interpretasi hasil. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media ular tangga literasi dalam mendukung penguatan program literasi sekolah di SD Negeri 6 Ampenan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi awal dan konfirmasi dengan guru, SD Negeri 6 Ampenan telah melaksanakan program literasi sekolah secara rutin sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya sekolah dalam mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang bertujuan menumbuhkan budaya literasi dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Pelaksanaan kegiatan literasi dilakukan secara bersama-sama di lapangan sekolah. Siswa menyimak cerita yang diputar melalui speaker sekolah, kemudian guru memberikan pertanyaan atau melakukan diskusi singkat mengenai isi cerita yang telah didengarkan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita, meningkatkan kemampuan menyimak, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa program literasi telah berjalan cukup baik dan mendapat dukungan dari sekolah. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Guru mengungkapkan bahwa sebagian siswa masih kurang fokus saat menyimak cerita, terutama ketika kegiatan berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, partisipasi siswa



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

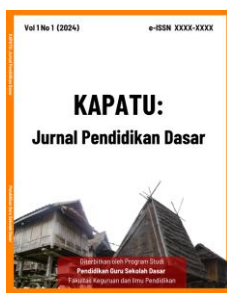
dalam sesi tanya jawab juga belum merata karena hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan. Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan yang dilakukan dengan pola yang sama setiap hari berpotensi menimbulkan kejenuhan pada siswa sehingga diperlukan inovasi agar kegiatan literasi lebih menarik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun program literasi telah berjalan secara rutin, efektivitas pelaksanaannya masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan strategi dan media pembelajaran yang lebih variatif. Menurut Inawati & Hambali, (2024), penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan minat, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan agar tujuan program literasi dapat tercapai secara optimal.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan program literasi sekolah, tim asistensi mengajar mengembangkan dan menerapkan media ular tangga literasi. Media ini merupakan modifikasi permainan ular tangga yang dipadukan dengan pertanyaan-pertanyaan terkait isi cerita yang telah disimak siswa selama kegiatan literasi. Media ular tangga literasi terdiri atas papan permainan, dadu, bidak permainan, dan kartu pertanyaan. Setiap kotak pada papan permainan memiliki nomor tertentu yang terhubung dengan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Pertanyaan disusun berdasarkan isi cerita yang telah diputar melalui speaker sekolah sehingga siswa dituntut untuk menyimak cerita dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan siswa menyimak cerita bersama di lapangan sekolah. Setelah kegiatan menyimak selesai, siswa secara bergantian memainkan media ular tangga literasi. Siswa yang memperoleh giliran melempar dadu akan melangkah sesuai angka yang diperoleh dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak tertentu. Apabila jawaban siswa benar, permainan dapat dilanjutkan. Sebaliknya, apabila jawaban kurang tepat, guru memberikan penguatan dan kesempatan kepada siswa lain untuk membantu menjawab. Penggunaan media ular tangga literasi menjadikan kegiatan literasi lebih interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman.





KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

Gambar 1. Media Ular Tangga Literasi

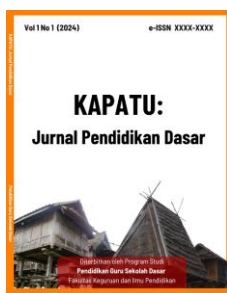
Gambar 1 menunjukkan media ular tangga literasi yang digunakan dalam kegiatan penguatan program literasi sekolah. Media ini merupakan modifikasi permainan ular tangga yang dirancang dengan mengintegrasikan pertanyaan-pertanyaan literasi yang berkaitan dengan isi cerita yang telah disimak siswa. Media terdiri atas papan permainan, dadu, bidak, dan kartu pertanyaan yang digunakan untuk melatih kemampuan menyimak, memahami informasi, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi secara lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Literasi Menggunakan Media Ular Tangga

Gambar 2 menunjukkan pelaksanaan kegiatan literasi menggunakan media ular tangga literasi di SD Negeri 6 Ampenan. Pada kegiatan ini, siswa berpartisipasi secara aktif dalam permainan dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang telah disimak sebelumnya. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam program literasi, tetapi juga mendorong terjadinya interaksi, diskusi, dan kerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara, guru dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media ular tangga literasi dalam kegiatan literasi sekolah. Guru menilai bahwa media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa lebih fokus saat menyimak cerita karena mereka mengetahui bahwa akan ada permainan dan pertanyaan yang harus dijawab setelah kegiatan berlangsung. Salah satu guru menyampaikan, “Alhamdulillah, dengan adanya media ular tangga literasi siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan literasi. Mereka lebih fokus mendengarkan cerita karena ingin bisa menjawab pertanyaan saat bermain.” Guru juga menilai bahwa media ini layak digunakan kembali dalam kegiatan literasi maupun pembelajaran lainnya. Sementara itu, siswa mengaku lebih bersemangat mengikuti kegiatan literasi karena adanya unsur permainan yang membuat kegiatan menjadi lebih menyenangkan.



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Salah satu siswa menyampaikan, “Seru banget, jadi kita bisa main sambil menjawab pertanyaan dari cerita yang tadi didengar.” Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga literasi mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi sekolah.

Tabel 3. Hasil Observasi Pelaksanaan Program

Aspek yang Diamati	Sebelum Penggunaan Media	Setelah Penggunaan Media
Fokus menyimak	Sebagian siswa kurang memperhatikan cerita	Sebagian besar siswa fokus menyimak cerita
Partisipasi tanya jawab	Didominasi beberapa siswa	Lebih banyak siswa berpartisipasi
Motivasi mengikuti literasi	Cenderung pasif	Lebih antusias dan aktif
Interaksi sosial	Terbatas	Terjalin kerja sama dan diskusi antarsiswa

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media ular tangga literasi menunjukkan perubahan positif pada berbagai aspek pelaksanaan kegiatan literasi sekolah. Perubahan tersebut terlihat pada meningkatnya fokus siswa selama menyimak cerita, bertambahnya jumlah siswa yang aktif dalam kegiatan tanya jawab, meningkatnya motivasi mengikuti kegiatan literasi, serta berkembangnya interaksi sosial antarsiswa selama kegiatan berlangsung.

1. Peningkatan Fokus Belajar

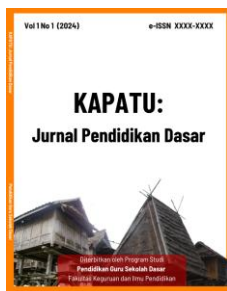
Peningkatan fokus siswa terjadi karena media ular tangga literasi memberikan tujuan yang jelas bagi siswa selama kegiatan menyimak berlangsung. Siswa menyadari bahwa informasi yang diperoleh dari cerita akan digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam permainan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih memperhatikan isi cerita yang diperdengarkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anggraeni et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa sekolah dasar selama proses pembelajaran. Media yang menarik mampu membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Peningkatan Motivasi Mengikuti Literasi

Peningkatan motivasi siswa menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam kegiatan literasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani oleh kegiatan pembelajaran yang bersifat formal. Hasil ini memperkuat temuan Afaf & Sukartiningsih, (2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga literasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Peningkatan Partisipasi dalam Tanya Jawab

Meningkatnya partisipasi siswa menunjukkan bahwa media ular tangga literasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Kesempatan bermain secara bergiliran memberikan ruang bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Dengan demikian, kegiatan literasi tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu, melainkan melibatkan lebih banyak siswa secara merata.



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

4. Peningkatan Interaksi Sosial dan Kerja Sama

Faktor Pendukung; Keberhasilan implementasi media ular tangga literasi tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang terlibat dalam kegiatan. Dukungan tersebut menjadi faktor penting dalam memastikan kegiatan dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kendala; Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, beberapa kendala masih ditemukan selama pelaksanaan program. Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi yang dapat digunakan sebagai dasar perbaikan pada kegiatan serupa di masa mendatang.

Selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan. Interaksi sosial antar siswa menjadi lebih baik karena mereka saling berdiskusi dan memberikan dukungan kepada teman yang sedang bermain. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hatimah et al., 2021) yang menyebutkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial siswa dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, terdapat pula beberapa kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan dan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pada kegiatan berikutnya. Faktor pendukung dan kendala tersebut diuraikan sebagai berikut.

Faktor Pendukung

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan didukung oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Dukungan pihak sekolah terhadap pelaksanaan program literasi dan inovasi pembelajaran.
2. Dukungan guru yang aktif membantu pelaksanaan kegiatan.
3. Antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti permainan.
4. Media ular tangga literasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kendala dan solusi

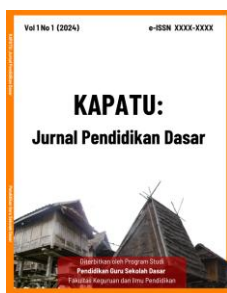
Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan, yaitu:

1. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan sehingga terkadang sulit untuk dikondisikan. Solusinya, siswa yang belum mendapat giliran bermain diminta untuk duduk dengan tertib di area lapangan sambil menunggu giliran.
2. Pengaturan giliran bermain membutuhkan waktu yang cukup lama karena banyak siswa yang ingin berpartisipasi. Solusinya, setiap minggu perwakilan siswa dari masing-masing kelas diganti secara bergiliran sehingga semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk ikut serta.

Meskipun terdapat beberapa kendala, secara keseluruhan penggunaan media ular tangga literasi memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan program literasi sekolah dan mampu meningkatkan fokus, motivasi, serta partisipasi siswa dalam kegiatan literasi di SD Negeri 6 Ampenan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan asistensi mengajar yang dilaksanakan selama tiga bulan di SD Negeri 6 Ampenan berhasil mendukung penguatan program literasi sekolah melalui pemanfaatan media ular tangga literasi. Program literasi yang sebelumnya telah berjalan secara rutin melalui kegiatan menyimak cerita menggunakan speaker sekolah memperoleh penguatan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

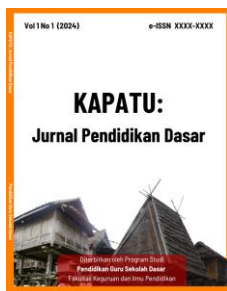
<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

literasi mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan literasi. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk menyimak cerita, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi yang dilakukan setelah kegiatan literasi berlangsung. Selain itu, media ular tangga literasi juga membantu meningkatkan fokus siswa selama kegiatan menyimak karena siswa terdorong untuk memahami isi cerita yang nantinya digunakan dalam permainan.

Penerapan media ular tangga literasi turut meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab dan interaksi selama proses literasi berlangsung. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta membantu teman dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan kegiatan literasi yang lebih menarik dan berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan respons positif terhadap penggunaan media ular tangga literasi. Guru menilai bahwa media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta layak digunakan kembali dalam kegiatan literasi maupun pembelajaran lainnya. Dengan demikian, media ular tangga literasi dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung keberhasilan pelaksanaan program literasi sekolah di SD Negeri 6 Ampenan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afaf, M., & Sukartiningsih, W. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Mawaddatul Afaf Wahyu Sukartiningsih Abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(09), 1966–1975.
- Anggraeni, S., Alpien, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gradini, E., & Dhari, P. W. (2025). *From Training To Practice : A Community-Based Mentoring Model For Implementing Kurikulum Merdeka In the contemporary era , characterized by rapid developments and transformations , the Suharyani et al ., 2023). A key feature of the Kurikulum Merdeka is i. 21(1), 1–18.*
- Hatimah, H., Mutiastika, N., & Hayati, S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Ilmu-Ilmu Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 2 No 1(0), 167–186.
- Inawati, U. N., & Hambali, M. (2024). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Untuk Menunjang Kemampuan Literasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 7(2), 506–521. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i2.9703>
- Indarini, A. D., & Abidin, Z. (2021). Implementasi Media Smartpoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 242–252. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1863>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



KAPATU: Jurnal Pendidikan Dasar

VOLUME 3 NOMOR 3 TAHUN 2026

E-ISSN : 3048-2348

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PM/>

- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- Putri, D. E., Fransiska, F. W., Krisnawati, N., & Husnita, L. (2025). Empowering Elementary School Teachers Through Technology-Enhanced Pedagogical Mentoring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4843–4849. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.47889>
- Sa'diyah, D., Hendratno, H., & Subrata, H. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8115–8130. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3746>
- UNESCO. (2021). *UNESCO strategy for youth and adult literacy (2020–2025): Mid-term review*. UNESCO.