



Pengembangan Media Papan Permainan Ular Tangga Berbantuan QR Code Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Gebby Levidhea Irnanda^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*gebby.22273@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 12-03-2026 Accepted: 20-05-2026 Published: 30-05-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* dalam meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa kelas III SDN Krembangan Selatan X Surabaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes (*pre-test* dan *post-test*), angket respons siswa dan guru, serta lembar validasi ahli media dan ahli materi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji N-Gain, dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 95% dan validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan oleh persentase respons siswa sebesar 92,8% dan respons guru sebesar 89,2% yang termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 74,82% dengan kategori tinggi serta hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < ,001. Hasil tersebut menunjukkan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* layak digunakan dan efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: Pemahaman tanda baca, Media pembelajaran ular tangga *QR Code digital*

ABSTRACT

This study aims to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of the snakes and ladders board game assisted by digital QR Code in improving the understanding of punctuation use in grade III students of SDN Krembangan Selatan X Surabaya. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The research subjects consisted of 20 students. Data collection techniques included observation, interviews, tests (pre-test and post-test), student and teacher response questionnaires, and validation sheets from media experts and material experts. Data were analyzed using descriptive analysis, the Shapiro-Wilk normality test, the N-Gain test, and paired sample t-test. The results obtained a media expert validation percentage of 95% and a material expert validation of 87.5% with a very feasible category. The practicality of the media is indicated by the percentage of student responses of 92.8% and teacher responses of 89.2% which are included in the very practical category. The effectiveness of the media is shown by the N-Gain value of 74.82% with a high category and the results of the paired sample t-test which show a significance value (Sig. 2-tailed) < .001. These results indicate that the snakes and ladders board game media assisted by digital QR Code is feasible to use and effective to support Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Punctuation understanding, digital QR Code snakes and ladders learning media

Pengutipan APA:

Irnanda, G.L., & Istiq'faroh,. (2026). Pengembangan Media Papan Permainan Ular Tangga Berbantuan QR Code Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5).



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal mendasar yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membentuk kemampuan individu untuk menghadapi perkembangan zaman (Istiq'faroh, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi, baik dalam aspek materi, media, maupun metode pembelajaran yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa adalah Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan tanda baca yang tepat sangat diperlukan karena berfungsi membantu siswa menyampaikan dan memahami makna tulisan secara jelas dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai penggunaan tanda baca perlu dilakukan secara berkelanjutan agar kemampuan berbahasa siswa dapat berkembang secara optimal (Yanti et al., 2024).

Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Amini & Damayanti, 2021). Selain itu, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Pradana & Gerhni, 2019). Perkembangan teknologi digital saat ini juga memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah media pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Mulyani et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Krembangan Selatan X Surabaya pada tanggal 2 Mei 2025, diketahui bahwa proses pembelajaran masih belum berjalan secara maksimal karena keterbatasan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 April 2025 menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan tanda baca, seperti tanda titik, koma, tanda tanya, dan tanda seru. Kesulitan tersebut terlihat dari masih sering ditemukannya kesalahan dalam penulisan kalimat. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan antar siswa serta rendahnya minat membaca yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan dapat membantu siswa memahami materi penggunaan tanda baca secara lebih mudah.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

dan interaktif (Ahmad, 2021). Selain itu, media permainan juga dapat melatih kemampuan bekerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ningrum et al., 2016). Pengintegrasian *QR Code digital* pada media permainan memungkinkan siswa mengakses materi, video pembelajaran, maupun soal interaktif melalui smartphone sehingga pembelajaran menjadi lebih komunikatif, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Yanti & Ana, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga maupun media berbasis digital memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Menurut Wati (2021), media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Sari & Prawijaya (2023), juga menunjukkan bahwa media ular tangga digital mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian Siregar & Ramadhani (2022), membuktikan bahwa media board game berbasis digital dapat mendukung keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media ular tangga atau media digital secara umum dan belum secara khusus mengintegrasikan papan permainan ular tangga dengan *QR Code digital* pada materi penggunaan tanda baca untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian mengenai pengembangan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa kelas III sekolah dasar masih terbatas.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media papan permainan ular tangga yang mengintegrasikan permainan tradisional dengan teknologi digital melalui fitur *QR Code* pada setiap kotak permainan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan *QR Code* sebagai akses menuju soal, *QR Code* dalam media ini memuat materi pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi yang dapat diakses secara langsung melalui smartphone. Selain itu, media ini dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa kelas III sekolah dasar melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung belajar mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur permainan dan teknologi digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa kelas III SDN Krembangan Selatan X Surabaya. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang meliputi (*Analyze*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), dan (*Evaluation*) (Branch, 2009). Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di sekolah SDN Krembangan Selatan X Surabaya, dengan melibatkan 20 siswa kelas III sekolah dasar. Jumlah subjek penelitian disesuaikan dengan jumlah siswa pada kelas yang menjadi lokasi uji coba media, sehingga seluruh siswa kelas III dilibatkan dalam proses implementasi dan evaluasi produk yang dikembangkan.

Pengembangan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pada tahap analisis. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca di kelas III SDN Krembangan Selatan X Surabaya. Tahap perencanaan dilakukan dengan merancang media, materi, *QR Code*, video pembelajaran, dan petunjuk permainan. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat desain media menggunakan Canva, menyusun materi, video pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi yang dihubungkan melalui *QR Code*. *QR Code* dibuat dengan mengintegrasikan tautan menuju video pembelajaran dengan materi penggunaan tanda baca, petunjuk permainan, dan latihan soal yang tersimpan secara digital. *QR Code* kemudian ditempatkan pada beberapa kotak permainan sehingga siswa dapat mengakses konten pembelajaran secara langsung melalui smartphone saat permainan berlangsung. Tahap penerapan dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian uji coba media pada siswa kelas III untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media melalui angket respon guru, angket respon siswa, serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan dengan merevisi media berdasarkan hasil validasi dan data uji coba untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen berupa lembar validasi, angket respon guru, angket respon siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi, indikator, bahasa, dan tujuan pembelajaran sehingga instrumen layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Lembar validasi ahli media diberikan kepada ahli media untuk menilai kelayakan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, penyajian, dan penggunaan media. Sementara itu, lembar validasi ahli materi diberikan kepada ahli materi untuk menilai kesesuaian isi media. Aspek yang dinilai meliputi isi materi, tampilan, dan bahasa. Lembar angket respon siswa dan respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kelayakan media dalam

mendukung pembelajaran .

Instrumen berisi pertanyaan yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal *pre-test* dan *post-test* dibuat sama berupa pilihan ganda yang menggunakan KKO (Kata Kerja Operasional), HOTS (*High Order Thinking Skills*) dan C yang ada di dalam Taksonomi Bloom.

Tabel 1. Instrumen Kisi-Kisi Tes Pemahaman Tanda Baca

Aspek Penilaian	Indikator	Deskripsi	No Butir
C1 (Mengingat)	Menyebutkan jenis-jenis tanda baca yang digunakan dalam kalimat.	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan tanda baca.	1, dan 3
C2 (Memahami)	Menjelaskan fungsi tanda baca dalam kalimat.	Siswa dapat memahami fungsi setiap tanda baca sesuai konteks kalimat.	2, dan U1
C3 (Menerapkan)	Menggunakan tanda baca dengan benar.	Siswa mampu menempatkan tanda baca sesuai kaidah penulisan.	4,5,6,7, dan 8
C4 (Menganalisis)	Mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan tanda baca dalam kalimat.	Siswa dapat menemukan kesalahan penggunaan tanda baca dan memperbaikinya.	9, 10, U2, U3, U4, dan U5

Teknik analisis data meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*. Kevalidan diperoleh melalui angket validasi ahli menggunakan skala Likert 1–4, dengan kategori valid jika memperoleh persentase $\geq 81\%$ (Riduwan, 2022). Kepraktisan dianalisis berdasarkan angket respon guru dan siswa. Keefektifan diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dengan ketuntasan belajar ≥ 75 (Hasrah et al., 2023). Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran.

HASIL

Hasil pengembangan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* meliputi data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman tanda baca siswa kelas III sekolah dasar. Kevalidan diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari hasil uji coba serta respon siswa. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara di SDN Krembangan Selatan X Surabaya untuk mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Fase B dengan capaian pembelajaran memahami dan menulis penggunaan tanda baca secara tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa kelas III memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menyukai pembelajaran berbasis permainan, namun masih mengalami kesulitan memahami materi penggunaan tanda baca serta cenderung pasif karena keterbatasan media pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap perencanaan, peneliti merancang media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca. Berikut merupakan desain media yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Pengembangan Media Papan Permainan Ular Tangga Berbantuan *QR Code Digital*

Tampilan	Keterangan
	Desain box media papan permainan ular tangga berbantuan <i>QR Code digital</i> menggunakan aplikasi <i>Canva premium</i> dengan ukuran 32cm x 22cm x 10cm.
	Desain media papan permainan ular tangga berbantuan <i>QR Code digital</i> menggunakan aplikasi <i>Canva premium</i>, dicetak menggunakan kertas stiker UV yang dilapisi dengan yellow board berukuran 60cm x 42cm. Terdapat 30 kotak dengan 8 kotak berisi <i>QR Code</i> pertanyaan.
	Desain pertanyaan yang terdapat pada kotak-kotak media papan permainan ular tangga dan disajikan dalam bentuk <i>QR Code</i>
	Desain petunjuk permainan dan materi penggunaan tanda baca disajikan dalam bentuk <i>QR Code</i> pada bagian pojok kanan media.
	



Pion permainan terbuat dari akrilik berukuran 3cm x 3cm. Dadu berbentuk kubus terbuat dari kayu dengan ukuran 3cm. Stiker bintang merah digunakan untuk pemain mencapai finish pertama, sedangkan stiker bintang kuning digunakan untuk pemain menjawab pertanyaan dengan benar.

Pada tahap implementasi, media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* diuji coba pada tanggal 3 Maret 2026 kepada 20 siswa kelas III SDN Krembangan Selatan X Surabaya. Kegiatan diawali dengan pembukaan pembelajaran, pemberian *pre-test* dan penyampaian materi melalui video pembelajaran, kemudian siswa bermain dalam kelompok menggunakan media dengan mengerjakan soal yang diakses melalui *QR Code*. Setelah kegiatan selesai, siswa mengerjakan *post-test* dan mengisi angket respon, sedangkan guru mengisi angket respon untuk menilai kepraktisan media.



Gambar 1. Implementasi Media Papan Permainan Ular Tangga Berbantuan *QR Code Digital*

Kevalidan Media

Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Yuni Suprpto, S.Pd., M.Pd., pada 10 Februari 2026, selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Untuk menentukan hasil validasi media dilakukan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Hasil penilaian validasi oleh ahli media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code gital* memperoleh skor 95%, yang termasuk kategori **sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi**. Dengan kritik dan saran sebagai berikut: bisa digunakan tanpa revisi.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Nanda Veruna Enun K., M.Pd., pada 24 Februari 2026, selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Untuk menentukan hasil validasi media dilakukan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Hasil penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh skor 87,5%, yang termasuk kategori **sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi**. Dengan kritik saran sebagai berikut: ganti jenis font pada video materi, dan memperbaiki tanda baca dalam video materi.

Kepraktisan Media

Berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2026, kepraktisan media diketahui melalui angket respon siswa dan guru. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar **92,8%** dengan kategori **sangat praktis**, sedangkan angket respon guru menunjukkan persentase sebesar **89,2%** dengan kategori **sangat praktis**. Guru memberikan saran bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan manajemen kelas, dan mendukung efektivitas pembelajaran.

Keefektifan Media

Keefektifan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*, digunakan hasil pre-test dan post-test yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pre-test* adalah 75, sedangkan nilai tertinggi *post-test* mencapai 100. Rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 54,75 dan meningkat menjadi 88,25 pada *post-test*. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, ketuntasan belajar siswa dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan sebagai berikut:

$$P = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

Hasil persentase ketuntasan memperoleh nilai 95%. Berdasarkan tabel kriteria keefektifan, media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* dinyatakan **sangat efektif** sebagai media pembelajaran materi penggunaan tanda baca pada kelas III sekolah dasar.

Tabel 3. Tabel Skor Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	
		PRE-TEST	POST-TEST
1	RAL	45	85
2	RAN	60	90
3	NFW	75	95
4	MDA	45	100
5	APK	50	90
6	ANF	50	95
7	AIN	55	90

8	NSP	65	95
9	HZU	60	80
10	ARH	50	75
11	NBA	55	95
12	AMK	60	80
13	SSF	75	90
14	AMF	50	100
15	AFH	45	100
16	LDS	65	100
17	KAZ	60	90
18	REN	30	75
19	FAR	55	70
20	AQJ	45	80

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *shapiro-wilk*. Uji ini dipilih karena jumlah sampel dalam penelitian relatif kecil atau kurang dari 50 sampel, yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Test Of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil pre-test	,134	20	,200*	.953	20	.417
Hasil post-test	,203	20	,029	,911	20	.068

*. This is a lower bound of this true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas *shapiro-wilk*, diperoleh nilai signifikansi pada data *pre-test* ,417 dan pada data *post-test* ,068. Kedua nilai signifikansi $>0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* **berdistribusi normal**.

Selain itu, untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*, dilakukan perhitungan N-Gain, yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. N-Gain *Pre-test* dan *Post-test*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Devition
Ngain-Score	20	,33	1,00	,7482	,19433
Ngain_Persen	20	33,33	100,00	74,8182	19,43269
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar ,7482 atau 74,8182%. Nilai tersebut termasuk kategori **tinggi**, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media. Dengan demikian, media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*, yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Uji-T Berpasangan (*paired sample t-test*)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig (2-tailed)
Pair 1	Hasil pre-test – Hasil post-test	-34,00000	12,41815	2,77678	39,81187	28,18813	12,244	19	<,001

Berdasarkan hasil uji-t *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) <,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (sig. <0,05), sehingga **H₀ ditolak dan H₁ diterima**. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Keefektifan media tidak hanya ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain dan uji t berpasangan, tetapi juga oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 54,75 pada *pre-test* menjadi 88,25 pada *post-test* serta persentase ketuntasan belajar yang mencapai 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah menggunakan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital*. Dengan demikian, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar, ketuntasan belajar, dan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan

sesudah pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Pengembangan media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* menunjukkan bahwa perpaduan unsur permainan dan teknologi dapat mendukung pembelajaran penggunaan tanda baca pada siswa sekolah dasar. Media ini dirancang sesuai karakteristik siswa kelas III yang cenderung menyukai aktivitas belajar interaktif dan melibatkan pengalaman langsung. Kombinasi papan permainan dengan *QR Code* mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam menemukan serta menjawab pertanyaan terkait penggunaan tanda baca.

Tingkat kevalidan yang tinggi menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, tampilan, dan karakteristik siswa. Kevalidan tersebut menunjukkan bahwa media mampu menyajikan materi penggunaan tanda baca secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang dirancang sesuai tujuan instruksional dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa menjadi faktor penting dalam menentukan kelayakan media (Kustandi et al., 2019). Temuan ini didukung oleh penelitian Wati (2021) dan Anggraeni et al., (2023), yang menunjukkan bahwa media ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media menunjukkan bahwa siswa dan guru dapat menggunakannya dengan mudah selama pembelajaran. Kemudahan tersebut didukung oleh aturan permainan yang sederhana dan penggunaan *QR Code* yang mudah diakses, sehingga siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media yang praktis memudahkan pelaksanaan pembelajaran secara efektif (Milala et al., 2022). Selain itu, media yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa (Afaf, 2023).

Keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan, siswa menjadi lebih aktif sehingga pemahaman materi meningkat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Abdullah (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Wati (2021), yang menyatakan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Keberhasilan media juga didukung oleh pemanfaatan *QR Code* yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan pertanyaan. Integrasi teknologi digital dalam media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

partisipatif (Yanti & Ana, 2023). Selain itu, penggunaan *QR Code* juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Yanti et al., 2024).

Media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code* digital berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca di sekolah dasar. Kontribusi teoretis penelitian ini adalah memperkaya kajian mengenai integrasi media permainan edukatif dan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* dapat meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca melalui pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini membantu siswa belajar secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu jumlah papan permainan yang tersedia masih terbatas sehingga penggunaannya harus dilakukan secara bergantian antar kelompok dan menyebabkan waktu pembelajaran menjadi lebih lama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menyediakan media dalam jumlah yang memadai agar implementasi pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan permainan ular tangga berbantuan *QR Code digital* memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca kelas III sekolah dasar. Kevalidan media memperoleh persentase 95% pada validasi media dan 87,5% pada validasi materi dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media memperoleh persentase 92,8% dari respon siswa dan 89,2% dari respon guru dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, keefektifan media dibuktikan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *pre-test* 0,417 dan *post-test* 0,068. Nilai N-Gain sebesar 0,7482 atau 74,8182% kategori tinggi serta hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < ,001, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran.

REFERENSI

- Abdullah, M. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN No. 6 Kampung Baru Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene*.
 Afaf, M. A. M. (2023). *Pengembangan Media Ular Tangga Literasi (Ultrasi) Untuk Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9).
 Ahmad, R. (2021). *Model Pendidikan Seks Melalui Media Permainan Ular Tangga Dan Engklek Pada*

- Remaja Di Podok Pesantren Al Imam Abi Yazid Al Bastomy Kota Dumai*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). *Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(6).
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 8(1), 22–36.
- Branch Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Spinger. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Hasrah, H., Khaerati, K., & Yunus, N. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Handout Berbasis Discovery Learning Di SMAN 17 Luwu*. Al-Nafis: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi, 2(2), 77–89.
- Istiq'faroh Nurul. (2020). *Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar*. 3(2), 1–10.
- Kustandi, C., Sutjipto, B., & Pd, M. (2019). *Media pembelajaran manual dan digital*.
- Milala et al., 2022. (2022). *Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*. 1, 195–202.
- Mulyani, Istiq'faroh N., Setiawan R., dan M. L. T.-H. (2024). *Developing Digital Android-Based Snakes and Ladders for Elementary Students in Learning Mathematics on Flat Shapes in Indonesia and Taiwan*. 14(4), 267–278. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.23>
- Ningrum, S. S., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2016). *Pengembangan Media Visual Papan Permainan Pada Materi Bentuk*.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). *Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak*. Journal of Education and Instruction (JOEAI), 2(1), 25–31.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). *Pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 7(4), 587–594.
- Siregar, E., & Ramadhani, F. D. (2022). *Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*. 6(2), 240–247.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). *Model pembelajaran bahasa indonesia yang efektif pada anak usia sekolah dasar*. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan), 2(1), 21–31.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 68–73.
- Yanti, A. D., & Ana, R. F. R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga didukung dengan QR Code untuk siswa kelas III sekolah dasar*. Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 7(2), 240–251.
- Yanti, A. Z. E., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr- Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 5, 1086–1094.