

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Elvira Qorry Malinda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(elvira.20061@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Hendratno, M.Hum.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Ular Tangga yang valid, efektif dan praktis pada materi kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Ngadirejo dengan subjek uji coba sebanyak 15 peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ini meliputi 5 tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa pedoman wawancara, lembar validasi, angket respon peserta didik dan pendidik, serta lembar pretest dan posttest. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media berdasarkan validasi materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid dan validasi media sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 91,25% dengan kategori sangat efektif dan angket respon pendidik sebesar 87,5% dengan kategori sangat efektif. Selain itu juga terjadi peningkatan sedang pada hasil uji coba dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,63. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 89,17% dengan kategori sangat praktis dan angket respon pendidik sebesar 90,6% dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga untuk kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid, efektif, dan praktis.

Kata Kunci: Media, Ular Tangga, Kalimat Transitif dan Intransitif.

Abstract

This study aims to produce valid, effective and practical Snakes and Ladders media on transitive and intransitive sentences material in Indonesian language learning in Class IV elementary school. The research was conducted at SD Negeri 2 Ngadirejo with a test subject of 15 students. The type of research conducted used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. This model includes 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used in data collection are interview guidelines, validation sheets, learner and educator response questionnaires, and pretest and posttest sheets. The data generated are qualitative and quantitative data. The results showed that the validity of the media based on material validation was 98% with a very valid category and media validation was 84% with a very valid category. The effectiveness of the media is based on the results of a student response questionnaire of 91.25% with a very effective category and an educator response questionnaire of 87.5% with a very effective category. In addition, there was also a moderate increase in the results of the trial with an N-Gain value of 0.63. The practicality of the media based on the results of the students' response questionnaire was 89.17% with a very practical category and the educator's response questionnaire was 90.6% with a very practical category. So, it can be concluded that the Snakes and Ladders media for transitive and intransitive sentences in Indonesian language learning in grade IV elementary school is valid, effective, and practical.

Keywords: Media, Snakes and Ladders, Transitive and Intransitive Sentences.

PENDAHULUAN

Bagian Pendidikan adalah landasan bagi perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan adalah upaya mendukung perkembangan peserta didik secara fisik, emosional, dan intelektual menuju peradaban yang lebih

tinggi (Sujana, 2019). Memahami pentingnya pendidikan tidak hanya sebagai sarana pengetahuan tetapi juga sebagai pembentuk karakter dan keterampilan hidup sangatlah penting (Hendratno dkk., 2021). Pendidikan memberikan landasan bagi pertumbuhan jiwa anak-anak, membentuk manusia yang lebih baik dan lebih beradab

(Lubis dkk., 2021). Pendekatan yang terencana dan terarah dalam pendidikan adalah kunci untuk mencapai tujuan ini (Festiawan, 2020).

Proses pembelajaran adalah inti dari pendidikan (Kusripinah & Subrata, 2022). Melalui proses pembelajaran terdapat aktivitas belajar dan mengajar. Belajar merupakan aktivitas yang berfokus dalam membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan atau mengelola materi. Sedangkan mengajar adalah aktivitas yang berfokus untuk membantu pendidik dalam memfasilitasi peserta didik agar memahami materi atau instruksi dengan benar (Miasari dkk., 2022). Pendidik memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas (Hendratno dkk., 2023). Mereka memiliki tanggung jawab besar dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk media pembelajaran, untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah agar pembelajaran sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pendidik dan mampu mengembangkan potensi serta kreativitas peserta didik (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan yang menghubungkan informasi atau pesan dari pendidik kepada peserta didik (Amini & Damayanti, 2021). Fungsinya adalah mendukung proses pengajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih aktif dan bermakna. Hal ini karena media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memikat, terutama untuk peserta didik di sekolah dasar (Pradana & Gerhni, 2019).

Media pembelajaran bukan hanya sekadar sarana penyampaian informasi, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk memperluas wawasan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Miranda, dkk., 2022). Namun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 14 Oktober 2023 di SDN 2 Ngadirejo, Kecamatan Kromengan, Kabupaten Malang. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh pendidik masih terbilang jarang di kelas. Faktor penyebabnya adalah kesulitan pendidik dalam menyesuaikan diri dengan perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka Belajar. Pendidik juga merasa bahwa mengimplementasikan media pembelajaran memerlukan persiapan yang lebih banyak serta berdampak pada biaya tambahan yang tidak sedikit. Akibatnya, pendidik lebih cenderung mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) sebagai metode pengajaran utama. Sayangnya, pola pengajaran yang monoton ini mengakibatkan kurangnya minat dan semangat belajar pada peserta didik. Mereka cenderung

menjadi bosan dengan metode pembelajaran yang tidak bervariasi.

Hasil observasi juga ditemukan bahwa pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 2 Ngadirejo terkait materi kalimat transitif dan intransitif masih belum optimal. Mereka kesulitan membedakan antara kedua jenis kalimat tersebut, terutama dalam memahami perbedaan pada segi verba (kata kerja). Menurut (Kartika dkk., 2017), perbedaan utama antara kalimat transitif dan intransitif terletak pada penggunaan kata kerja. Kata kerja dalam kalimat transitif cenderung menggunakan imbuhan me-an, sementara kata kerja dalam kalimat intransitif tidak memerlukan subjek sebagai pelakunya. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah perbaikan dalam proses pembelajaran di SDN 2 Ngadirejo.

Media pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam konteks pendidikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurrita (2018), media pembelajaran bukan hanya merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga merupakan sarana yang memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang inovatif, peserta didik cenderung lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar, karena media tersebut dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan memberikan dorongan tambahan untuk mengejar pengetahuan (Fahmi dkk., 2023).

Salah satu cara inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran, termasuk konsep kalimat transitif dan intransitif, adalah melalui penggunaan media permainan (Ratri & Damayanti, 2022). Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan mengembangkan media permainan sebagai sarana interaktif seperti media ular tangga (Yusuf dkk., 2023). Media permainan ular tangga adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran dan tingkat kesulitan yang berbeda. Mereka juga bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pendidik dan peserta didik (Maryati & Saputra, 2024). Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, media permainan ular tangga memiliki elemen kejutan dan kegembiraan yang dapat mengurangi kebosanan dan monoton dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kemajuan peserta didik melalui pertanyaan atau tantangan yang disertakan dalam permainan (Ahmad, 2021).

Media ular tangga membantu pendidik dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Menurut penelitian Afaf dan Sukartiningsih

(2023) bertujuan menghasilkan media pembelajaran ular tangga literasi (ULTRASI) yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian Widiana dkk. (2019) juga menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media permainan ular tangga. Selain itu, media permainan ular tangga ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Zakiyah dan Rahmawati (2023) mengembangkan media pembelajaran "UTAMA" (Ular Tangga Manusia) pada materi operasi hitung campuran bilangan cacah. Media ini juga terbukti praktis digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian Anggraeni dkk. (2023) mengembangkan media permainan ular tangga digital pada tema keragaman budaya di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan respon positif dari peserta didik dan pendidik. Penelitian Syafira dkk. (2023) meneliti pengaruh media ular tangga keberagaman terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan PPKn. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media ular tangga keberagaman memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media permainan ular tangga memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan permainan, peserta didik dapat saling berkolaborasi, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan satu sama lain (Mubaraq dkk., 2023). Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Nabiilah & Subrata, 2021).

Melalui penggabungan unsur permainan dan pembelajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik, sehingga memudahkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Subrata, 2022). Secara umum, hasil evaluasi dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga, baik dalam bentuk konvensional maupun digital, memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran ular tangga ini.

Pertama, perlu terus dikembangkan metode evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur efektivitas media tersebut secara menyeluruh (Wibowo, 2023). *Kedua*, perlu memperhatikan variasi dalam desain dan implementasi media pembelajaran agar dapat menjangkau berbagai jenis pembelajar dengan efektif dan kondisi belajar peserta didik (Kusum dkk., 2023). *Ketiga*, perlu diperhatikan pula faktor-faktor kontekstual yang dapat

mempengaruhi penerimaan dan penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik di berbagai lingkungan pembelajaran (Dananjaya, 2023). Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, diharapkan pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat terus menjadi ajang inovasi yang memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga yang lebih inovatif dan interaktif untuk mengajarkan materi kalimat transitif dan intransitif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang segar, meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Ambarita dkk., 2023). Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan kurikulum terbaru (Suhardi dkk., 2024).

Maka, peneliti merumuskan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif Kelas IV Sekolah Dasar**". Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah terobosan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Dengan belajar sambil bermain, penelitian ini bertujuan menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Media ular tangga yang akan dikembangkan akan memiliki elemen-elemen interaktif meliputi kartu tantangan dan bidak-bidak yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran. Media yang akan dikembangkan ini memiliki kebaruan yakni materi, metode permainan, dan interaksi dengan kartu tantangannya. Media ular tangga yang akan dikembangkan akan dilengkapi dengan kartu tantangan (kartu pertanyaan), kartu kalimat (mencari kalimat), kartu bonus (materi dan bonus). Papan ular tangga juga akan dihiasi dengan beberapa gambar ular dan gambar tangga.

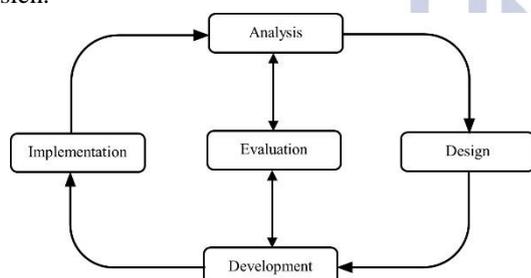
Melalui penelitian ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan terhubung dengan dunia digital yang semakin berkembang. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, memperluas aksesibilitas terhadap materi pembelajaran, serta

memfasilitasi pemahaman konsep kalimat transitif dan intransitif dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjadi sebuah langkah inovatif dalam dunia pendidikan, tetapi juga merupakan upaya konkret dalam menjawab tantangan pembelajaran yang efektif.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang biasa disebut dengan (R&D) *Research and Development* (Branch, 2009). Penelitian dan pengembangan menghasilkan suatu produk yang nantinya akan diuji keefektifan produk mendapatkan produk yang layak tersebut hingga digunakan (Winatha, 2018).

Pada penelitian ini, menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE sendiri terdapat beberapa langkah pengembangan yakni (*Analyze*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), dan (*Evaluation*) (Branch, 2009). Pada penelitian pengembangan ini, menggunakan pendekatan yang membantu perencanaan instruksional, pembuat konten atau guru untuk merancang pembelajaran yang jelas dan mudah dalam mengaplikasikan model ADDIE pada produk apapun. Tahapan dalam model ADDIE cukup sederhana dibandingkan dengan model yang lain, karakteristik dan struktur sistemnya yang sederhana membuat model ADDIE sangat mudah digunakan oleh pengembang (Winatha, 2018) Sejalan pengertian di atas model ADDIE juga merupakan tahapan yang digunakan untuk membuat produk yang dapat dipertanggungjawabkan dengan penelitian pengembangan. Model tersebut mempunyai tujuan untuk merancang dan mengembangkan media secara praktis dan efisien.



Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

Pada pengembangan ini akan melakukan 5 tahapan, yaitu analysis (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi).

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yang dilakukan di SD Negeri 2 Ngadirejo berupa wawancara, kuesioner, dan observasi. Observasi dan

wawancara dilakukan secara langsung untuk mengetahui keadaan di lapangan dan menganalisis media pembelajaran yang diterapkan di kelas, dan menyesuaikan produk yang dikembangkan. Kemudian, kuesioner dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang akan dibuat. Kuesioner ditujukan kepada validator ahli materi dan ahli media, serta pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan penggunaan media Ular Tangga.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil tanggapan dari guru dan peserta didik yang dicantumkan dalam angket atau kuisisioner berupa pertanyaan pertanyaan yang telah disediakan. Sedangkan, data kuantitatif diambil dari data yang menguraikan hasil dari validasi ahli materi, validasi ahli media, lembar angket peserta didik, dan lembar angket pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media permainan ular tangga untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan media ular tangga menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 2 Ngadirejo terkait pembelajaran Bahasa Indonesia serta bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media ular tangga. Dalam penelitian ini, peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dijadikan sebagai uji coba. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 2 Ngadirejo yaitu menggunakan kurikulum Merdeka belajar, sehingga media ular tangga yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum Merdeka. Karakteristik peserta didik di kelas IV cukup beragam, ada peserta didik yang aktif ketika diberikan pertanyaan oleh pendidik, namun ada juga yang masih pasif/diam karena masih ragu atau takut ketika menjawab pertanyaan maupun bertanya. Selain itu, ada peserta didik yang memerlukan benda konkret atau alat peraga untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk menyikapi hal tersebut, pendidik dapat menggunakan metode mengajar yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Penggunaan media konkret yang berbasis permainan juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga mereka dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, analisis materi dilakukan sesuai dengan kurikulum Merdeka pada materi kalimat transitif dan intransitif kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa cara yang dilakukan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan buku LKS, video, dan gambar sebagai media. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti juga telah melakukan observasi pada tanggal 14 Oktober 2023. Hasil observasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa pendidik sering menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis saat mengajar Bahasa Indonesia di kelas, sehingga lebih cepat merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV khususnya pada materi kalimat transitif dan intransitif, diperlukan adanya variasi sumber belajar untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam memahami kalimat transitif dan intransitif. Dengan bantuan media konkret yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga, peserta didik dapat belajar tentang kalimat transitif dan intransitif dengan menjawab pertanyaan di dalam permainan tersebut. Dalam meningkatkan proses pembelajaran melalui media ular tangga, diharapkan peserta didik dapat memahami materi dan membuat suasana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

2. Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya dalam model ADDIE yaitu mendesain media yang digunakan dalam penelitian. Pada tahap ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu merancang isi materi, media, dan lembar validasi (validasi materi, validasi media, dan lembar kuesioner berupa angket peserta didik dan lembar *pretest* dan *postest*).

Dalam merancang isi materi disesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Ngadirejo, peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat transitif dan intransitif. Oleh karena itu, peneliti membuat soal yang mengarah pada kalimat transitif dan intransitif. Materi yang disajikan oleh peneliti dalam media “Ular Tangga” berupa kartu kalimat yang berisikan pertanyaan untuk mencari kalimat transitif dan intransitif di dalam sebuah cerita dan kartu tantangan yang berisi soal biasa dalam materi kalimat transitif dan intransitif. Soal yang disajikan dalam bentuk kartu berjumlah 11 kartu kalimat dan 25 kartu tantangan. Peneliti juga menggunakan soal-soal yang berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam merancang media permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dan sesuai dengan kurikulum Merdeka. Ada beberapa aspek pada tampilan media yang harus disesuaikan supaya media menjadi lebih menarik, diantaranya Papan permainan ular tangga, berbentuk

persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm. Bahan yang digunakan yaitu dari kayu dan dilapisi dengan kertas stiker sehingga tidak mudah rusak. Terdapat 70 kotak dengan 3 warna yang berbeda yaitu merah muda, biru dan kuning. Media dilengkapi kartu tantangan (kartu pertanyaan), kartu kalimat (mencari kalimat), kartu bonus (materi dan bonus). Kemudian bidak permainan terbuat dari kayu dan dadu yang berbentuk kubus.

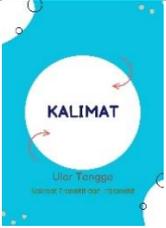
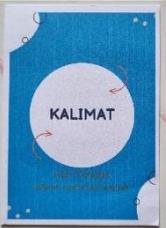
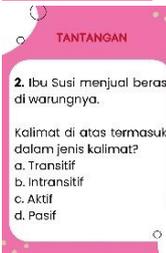
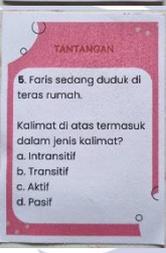
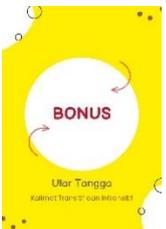
Dalam merancang lembar validasi, peneliti membuat lembar validasi materi untuk menguji kelayakan materi pada media “Ular Tangga”. Lembar validasi yang telah disusun memuat beberapa aspek terkait materi yang digunakan, setelah itu ditujukan kepada dosen ahli materi. Selanjutnya, menyusun lembar validasi media untuk menguji kelayakan media “Ular Tangga”. Lembar validasi yang telah disusun memuat beberapa aspek terkait media yang digunakan, setelah itu akan ditujukan kepada dosen ahli media.

Langkah terakhir pada tahap perancangan yaitu kegiatan evaluasi. Setelah merancang desain materi, media, dan lembar validasi, peneliti mendiskusikan kepada dosen pembimbing untuk mendapat saran terhadap media “Ular Tangga” yang telah dibuat. Pada tahap ini, tidak ada perubahan yang dilakukan, sehingga peneliti langsung melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan.

3. Pengembangan (Development)

Pada pengembangan ini, peneliti mengembangkan media “Ular Tangga” dan melakukan validasi materi dan media kepada dosen ahli materi dan media. Pada tahap ini, peneliti juga mencetak media menjadi bentuk fisik yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan bahan yang telah ditentukan pada saat merancang media. Dalam proses pembuatan media “Ular Tangga” peneliti menggunakan alat dan bahan yang sudah ditentukan sebelumnya dan merupakan hasil dari proses desain.

Papan Media Ular Tangga		
Desain	Hasil	Alat dan Bahan
		- Laptob -Papan berukuran 50 cm x 50 cm -Kertas stiker

Kartu Kalimat, Kartu Tantangan, Kartu Bonus, dan Aturan Permainan		
		- Kertas buffalo
		- Gunting
		- Laptop
		
		
		
		

		
		- Kayu - Plastik - Cat

Media yang sudah dikembangkan, selanjutnya yaitu akan dilakukan uji validasi. Terdapat dua validasi yang dilakukan pada media ular tangga yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi dan validasi media dilakukan oleh dosen ahli media. Validasi materi dilakukan oleh salah satu Dosen yang telah menempuh Pendidikan minimal S2 dan telah menguasai bidang tersebut. Proses validasi materi dilakukan berdasarkan aspek-aspek penilaian yang telah dibuat, yang terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan skala penilaian 1-5. Berikut hasil uji validasi materi menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P\% = \frac{49}{50} \times 100\%$$

= 98% (sangat valid)

Hasil validasi materi dalam permainan ular tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif kelas IV sekolah dasar, diperoleh persentase sebesar 98%, dengan kriteria sangat valid dan layak diujicobakan tanpa revisi.

Selanjutnya yaitu melakukan validasi media. Validasi media dilakukan oleh salah satu Dosen yang telah menempuh Pendidikan minimal S2 dan telah menguasai bidang tersebut. Validasi media mengacu pada instrument validasi media yang telah dibuat, yang terdapat 10 butir pertanyaan dengan skala penilaian 1-5. Berikut hasil uji validasi media menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P\% = \frac{42}{50} \times 100\% \\ = 84\%$$

Hasil validasi media permainan Ular Tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif kelas IV sekolah dasar, diperoleh persentase sebesar 84%. Oleh karena itu, media termasuk dalam kriteria sangat valid dan layak diujicobakan dengan sedikit revisi. Dari hasil validasi media oleh validator media, terdapat saran berupa perbaikan pada kartu yang harus disesuaikan dengan warnanya, pada kartu bonus isinya harus murni bonus atau reward, sehingga apabila dalam kartu bonus terdapat materi maka dapat sekaligus diberikan *reward*.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan validasi materi dan media dengan dosen ahli materi dan media, media “Ular Tangga” sudah siap digunakan dan diuji coba di lapangan. Uji coba dilakukan di SD Negeri 2 Ngadirejo, dengan 15 peserta didik kelas IV sebagai objek dari penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 7 Juni 2024 di ruang kelas IV SD Negeri 2 Ngadirejo dengan 15 peserta didik.

Kegiatan uji coba diawali dengan pembukaan yaitu dengan membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama, absensi kehadiran, dan menyanyikan lagu nasional untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Selanjutnya peneliti membagikan lembar pretest kepada peserta didik dan peserta didik mengerjakan pretest terlebih dahulu sebelum penggunaan media “Ular Tangga”. Setelah mengerjakan pretest, peneliti menyampaikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Sebagian besar peserta didik merasa sangat senang dan bersemangat setelah mendengarkan informasi tersebut. Selanjutnya, peneliti menyampaikan materi kalimat transitif dan intransitif dengan menggunakan bahan ajar yang telah dibuat. Setelah menyampaikan materi, peneliti membagi 15 peserta didik menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang pemain. Masing-masing kelompok akan diberikan 1 media “Ular Tangga” dan masing-masing

peserta akan mendapatkan LKPD. Kemudian peserta didik dapat berkumpul bersama kelompoknya, dan peneliti menjelaskan aturan permainan pada media “Ular Tangga”.

Peserta didik menyiapkan alat tulis seperti buku, pensil dan penghapus yang akan digunakan saat bermain ular tangga untuk mengerjakan soal ketika mendapatkan kartu kalimat dan kartu tantangan. Peserta didik pada setiap kelompok memulai permainan dengan melakukan “hompimpa” untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama, kedua, ketiga, keempat, dan kelima. Setiap pemain yang mendapat giliran bermain, dapat memulai permainan dengan melemparkan dadu yang telah tersedia. Jika pemain berhenti di kotak berwarna merah muda, maka pemain dapat mengambil kartu “tantangan” dan menjawab pertanyaan. Kemudian, apabila pemain berhenti di kotak berwarna biru, maka pemain dapat mengambil kartu “kalimat” dan menjawab pertanyaan. Jika pemain berhenti di kotak berwarna kuning, maka pemain dapat mengambil kartu “bonus” dan mengikuti perintah yang terdapat pada kartu tersebut. Alur permainan tersebut dilanjutkan sampai pemain sampai ke finish atau disesuaikan dengan jam pelajaran.

Setelah permainan berakhir, peneliti memberikan penguatan kembali tentang materi dan kegiatan yang telah dilakukan. Selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *posttest* yang berisi 10 soal dalam bentuk pilihan ganda terkait materi kalimat transitif dan intransitif. Setelah itu, peserta didik diberikan lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media “Ular Tangga”.

Berdasarkan proses implementasi media “Ular Tangga” di atas, terdapat informasi dan data yang telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV. Data tersebut kemudian diolah menggunakan rumus *N-Gain*.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{1280 - 900}{1500 - 900}$$

$$N - Gain = \frac{380}{600}$$

$$N - Gain = 0,63 \text{ (sedang)}$$

Berdasarkan hasil yang didapatkan, diketahui bahwa media Ular Tangga yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif kelas IV Sekolah Dasar sebesar 0,63 dan masuk pada kriteria peningkatan hasil sedang.

Selanjutnya peserta didik dan pendidik mengisi lembar angket untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media “Ular Tangga. Hasil dari keefektifan peserta didik dan pendidik sebesar 91,25% dan 87,5 % dan masuk pada kategori sangat efektif. Kemudian,

hasil kepraktisan dari peserta didik dan pendidik sebesar 89,17% dan 90,6% dan masuk pada kategori sangat praktis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu evaluasi dari implementasi media pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil angket respon peserta didik, angket respon pendidik, dan hasil uji N-Gain *pretest* dan *posttest*. Evaluasi ini dibagi menjadi evaluasi proses dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi proses berkenaan dengan media Ular Tangga Kalimat Transitif dan Intransitif yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan evaluasi hasil belajar berkenaan dengan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Ular Tangga.

Media Ular Tangga sebelum digunakan telah divalidasi dan direvisi sesuai saran dari validator supaya layak untuk diujicobakan pada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh presentase validitas media sebesar 84% dan validitas materi sebesar 98%, yang berarti media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan media Ular Tangga, peserta didik dapat memahami dan memainkannya dengan baik. Hal tersebut dikarenakan terdapat petunjuk penggunaan media tersebut. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami petunjuk penggunaan media tersebut, sehingga pendidik harus menjelaskannya secara langsung. Respon peserta didik terhadap media Ular Tangga ini cukup bagus karena media ini tergolong masih baru dan memiliki tampilan yang menarik. Hasil angket respon peserta didik dan pendidik terhadap media Ular Tangga menunjukkan hasil yang positif dengan presentase skor keefektifan sebesar 91,25% dan 87,5% dan presentase skor kepraktisan sebesar 89,17% dan 90,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinilai sangat efektif dan praktis.

Selanjutnya dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media Ular Tangga menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,63 yang menunjukkan peningkatan sedang. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Kalimat Transitif dan Intransitif dapat memberikan dampak yang positif dan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran kalimat transitif dan intransitif.

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap tahap pengembangan menunjukkan bahwa media Ular Tangga memiliki tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan yang baik dalam pembelajaran kalimat transitif dan intransitif. Akan tetapi, dalam membuat media Ular Tangga diperlukan lebih banyak pengembangan untuk

menghasilkan media yang lebih baik dan berkualitas tinggi dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Pada penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media Ular Tangga materi kalimat transitif dan intransitif untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media Ular Tangga ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan pada setiap tahapannya.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui karakteristik peserta didik (Magdalena et al., 2023). Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan kesulitan belajar peserta didik pada materi kalimat transitif dan intransitif karena adanya keterbatasan media pembelajaran dan pendidik cenderung menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran (Hasanah & Ansyah, 2022). Hal tersebut sejalan dengan Mukminah et al., (2021) yang menerangkan bahwa apabila kesulitan belajar tersebut tidak segera ditangani, maka berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi kalimat transitif dan intransitif.

Menurut (Supriadi & Hignasari, 2019) Pendidik mempunyai peran penting dalam memaksimalkan hasil pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran berpengaruh positif dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut yaitu media Ular Tangga kalimat transitif dan intransitif. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi dan membedakan kalimat transitif dan intransitif yang ada pada media pembelajaran Ular Tangga (Kasanah et al., 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan, membuat peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik (Manokaran et al., 2023).

Pada tahap pengembangan media Ular Tangga memerlukan biaya, alat, bahan yang beragam dan usaha yang cukup besar. Biaya yang dikeluarkan untuk membeli alat dan bahan tidak terlalu besar, walaupun media yang dibuat berjumlah 3 produk karena digunakan untuk 3 kelompok, namun media ini dapat digunakan berulang

kali. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai inspirasi bagi pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan yang disampaikan oleh (Rusdiono, 2020) menerangkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik dapat memiliki beberapa kriteria seperti pemilihan bahan yang tahan lama, fleksibel, praktis, dan memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap menggunakan metode, media, dan bahan ajar, sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu (Andani, 2022). Validasi yang dilakukan adalah validasi media dan materi. Tujuan dari validasi ini supaya media dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik memenuhi persyaratan dan spesifikasi yang telah ditetapkan, yang berpengaruh terhadap kualitas hasil akhir dari media yang dibuat (Saski & Sudarwanto, 2021).

Hasil analisis validasi media mendapatkan persentase 84%, yang menunjukkan bahwa media Ular Tangga termasuk dalam kriteria sangat valid sesuai dengan kriteria persentase kevalidan media menurut Sugiyono (2022). Dari hasil validasi media oleh validator media, terdapat saran berupa perbaikan pada kartu yang harus disesuaikan dengan warnanya, pada kartu bonus isinya harus murni bonus atau reward, sehingga apabila dalam kartu bonus terdapat materi maka dapat sekaligus diberikan *reward*. Sementara itu, hasil analisis validasi materi mendapatkan persentase 98%, yang menunjukkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak memerlukan revisi (Sugiyono, 2022).

Pada tahap uji coba, peneliti melibatkan partisipasi dari 15 peserta didik kelas IV. Sebelum melakukan uji coba, peserta didik mengerjakan *pretest*, kemudian peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan media Ular Tangga dalam pembelajaran. Setelah itu, peserta didik mengerjakan *posttest* dan pengisian lembar angket oleh peserta didik dan pendidik. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan peserta didik terhadap materi kalimat transitif dan intransitif (Balqis & Zuhdi, 2023). Untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil yang didapatkan sebesar 0,63 dan masuk pada kriteria peningkatan hasil sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perkembangan pengetahuan peserta didik yang cukup signifikan pada materi kalimat transitif dan intransitif (Hidayati & Aslam, 2021).

Hasil respon peserta didik dan pendidik digunakan untuk menentukan keefektifan dan kepraktisan media. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata keefektifan media dari peserta didik adalah 91,25%, yang menunjukkan bahwa media Ular Tangga termasuk dalam

kriteria sangat efektif (Sugiyono, 2022). Sementara itu, skor rata-rata keefektifan media dari pendidik adalah 87,5%, yang menunjukkan bahwa media Ular Tangga termasuk dalam kriteria sangat efektif (Sugiyono, 2022).

Hasil analisis kepraktisan peserta didik memperoleh persentase 89,17% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan kepraktisan pendidik memperoleh persentase 90,6% dengan kriteria sangat praktis (Riduwan dan Akdon, 2013). Berdasarkan nilai yang diperoleh, media Ular Tangga termasuk ke dalam kriteria sangat praktis dan tidak memerlukan revisi (Riduwan dan Akdon, 2013).

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik, terdapat berbagai tanggapan dan saran dari peserta didik. Beberapa peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami karena adanya media Ular Tangga (Yuliana, 2023). Namun, terdapat juga beberapa peserta didik yang memberikan saran terkait pion Ular Tangga untuk sedikit lebih besar dan warna pion yang setiap pemain berbeda agar tidak tertukar dengan pemain yang lain. Saran ini diberikan agar media Ular Tangga lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pendapat Muryaningsih (2021) bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar penggunaan media dapat lebih maksimal dalam pembelajaran.

Langkah terakhir, yaitu evaluasi dan revisi, terdapat beberapa temuan, seperti pada saat peneliti melakukan validasi media, terdapat revisi yang harus dilakukan agar media yang dibuat dapat lebih baik saat digunakan dalam pembelajaran (Alvita & Airlanda, 2021). Selain itu, dalam pembelajaran, media cukup mudah untuk digunakan oleh peserta didik karena terdapat petunjuk penggunaan media Ular Tangga (Gharini & Subyantoro, 2018). Akan tetapi, masih perlu pendampingan pada beberapa peserta didik dengan diberikan bimbingan selama pembelajaran, sedangkan kelompok berkembang, cakap, dan mahir sudah hampir dapat mengerjakan sendiri, hanya butuh sedikit bimbingan. Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan angka 0,63 dengan kategori peningkatan sedang.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Ular Tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif peserta didik kelas IV sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini berkontribusi dalam membantu peserta didik dalam membedakan kalimat transitif dan intransitif, serta mampu membuat kalimat transitif dan intransitif menggunakan kalimat sendiri. Dalam penelitian ini, juga membantu pendidik dalam mengembangkan

media pembelajaran konkret yang lebih kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

Pada petunjuk permainan, terdapat beberapa hal yang kurang dimengerti peserta didik, sehingga pendidik memberikan penjelasan secara lisan terkait aturan dalam permainan Ular Tangga. Selain itu, terdapat peserta didik yang kurang jujur dalam bermain karena ingin segera memenangkan permainan, sehingga pendidik menyiasatinya dengan mengubah aturan yaitu pemain yang menjawab pertanyaan paling banyak dan benar akan menjadi pemenangnya dan peserta didik dapat bermain sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.

Pada media yang dikembangkan, terdapat batasan penelitian ini terletak pada subjek uji dan materi yang digunakan, yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar dan media ini hanya digunakan untuk materi kalimat transitif dan intransitif. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan materi dan desain yang bervariasi dan dapat disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan isi materi pada kartu bonus dalam media Ular Tangga sehingga memiliki cakupan materi yang lebih luas. untuk mengidentifikasi kekurangan dan kendala yang akan digunakan untuk perbaikan pada implementasi selanjutnya.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IV sekolah dasar yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diperbaiki. Penggunaan media permainan Ular Tangga masih bersifat konvensional, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dan terobosan baru yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Kemudian, pendidik dapat meningkatkan pengawasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga supaya tidak menimbulkan kecurangan dan kekeliruan dalam memahami materi. Pendidik juga dapat menggunakan media sebagai acuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan dengan melibatkan pembelajaran di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afaf, M. (2023). *Pengembangan Media Ular Tangga Literasi (Ultras) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya.

Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*.

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* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).

Akdon & Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 1).

Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>

Ambarita, J., Simanullang, M. P. K. P. S., & Adab, P. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi*. Penerbit Adab.

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), 2670-2684.

Andani, T. (2022). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 4(3), 213–220. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.3.213-220>

Azzahra, R. F., & Nugraha, E. (2021). Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02). <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v13i2.5219>

Balqis, K. I., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Aplikasi “Maps Of Tika” Berbasis Smartphone Android Dalam Pembelajaran Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 11(3), 538–549.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Illustrate). *Springer Science & Business Media*

Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 9(10), 3399-3409.

Dwi Elviya, D., & Sukartiningsih, W. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Di SDN Lakarsantri 1/472 Surabaya*.

- Fahmi, E. M. Q., Mariana, N., & Subrata, H. (2023). Glocalization Of Education: A Study Of Ki Hajar Dewantara's Education Concept In A Glocal Perspective. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 12(03), 186-201.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Gharini, R., & Subyantoro, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 48–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24715>
- Hasanah, Q., & Ansyah, E. (2022). Learning Difficulties and Learning Expected by Students in the Biochemistry Course at Department of Science Education UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v6i1.4541>
- Hendratno, H. (2017). Folktales Narrative Text Learning With Judicative Character Based In Primary School. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 161–178. <https://doi.org/10.19105/OJBS.V11I1.1242>
- Hendratno, H., Haq, M. S., Suprayitno, S., & Istiq'faroh, N. (2023). Optimizing Educational Laboratories for Institutional Development in Indonesia. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(12), 144-151.
- Hendratno, H., Subrata, H., Zuhdi, U., Sabila, S., Novi, L., & Istiq'faroh, N. (2023). Pelatihan Praktik Baik Membaca Puisi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 1135-1147.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Ismilasari, Y., & Hendratno. (2013). *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*
- Kartika, D., Sastra, J., & Fakultas, J. (2017). *Kopertis Wilayah X Perbandingan Verba Transitif Dan Intransitif Bahasa Indonesia Dan Bahasa Jepang: Tinjauan Analisis Kontrastif*
- Kasanah, U., Zaini, M., Efendi, N., Wijayanto, A., & Setyowati, E. (2022). Development of Smart Snake and Ladder Media in Mastery of English Vocabulary Grade III at SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 1(4), 216–226. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i4.45>
- Kusprianah, R. R. E., & Subrata, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Magdalena, I., Joe, C. J., & Yuliawati, D. (2023). Analisis Proses Identifikasi Karakteristik Siswa SD Negeri 2 Cipondoh Kota Tangerang. *TSAQOFAH*, 3(3), 412-423.
- Manokaran, J., Razak, N. A., & Hamat, A. (2023). Game-Based Learning in Teaching Grammar for Non-Native Speakers: A Systematic Review. In *3L: Language, Linguistics, Literature* (Vol. 29, Issue 2, pp. 13–32). Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia. <https://doi.org/10.17576/3L-2023-2902-02>
- Melsi, A. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusanantara Indah Sintang*
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Missa, A., & Hendratno. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema “Sehat Itu Penting” Siswa Kelas V Sdn Lidah Wetan II. *Neliti.Com*.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 269-282.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. 113 *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nabilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran bahasa jawa materi unggah-ungguh basa kelas iv mi darunnajah abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2802-2815.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Misykat. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Peri Ramdani. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Rinda Fauzian, Ed.). Farha Pustaka
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
- Ratri, R. N., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Permainan Kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V Sekolah Dasar.

- Rusdiono. (2020). Prinsip Menilai dan Menentukan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Islam Modern*, 6.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD.
- Sugiyono, (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. (Eds.). (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Penerbit P4I.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1). <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 188–199
- Wulandari, F. S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Kalimat Transitif Dan Intransitif Melalui Metode Demonstrasi Pada Murid Tunarungu Kelas IV DI SLB B YPPLB Makassar*
- Yuliana, A. P. (2023). Penggunaan Kartu Kata dan Kartu Gambar untuk Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. 154–161.
- Yusuf, F., Rahmi, S., & Lutfi, B. (2023). PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 105-110.
- Zakiyah, F. I., & Rahmawati, I. (2023). *Pengembangan Media “UTAMA” Dalam Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Kelas III SD | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54408>