



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA INOVATIF PADA MATERI IMBUHAN KELAS V SD

Regina Anggraini Darise¹, Evi Hasim², Wiwy Trianty Pulukadang³, Rusmin Husain⁴, Fidyawati Monoarfa⁵

Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}

Email : reginadarise21@gmail.com

Diterima: 30/5/2026; Direvisi: 10/6/2026; Diterbitkan: 16/6/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar serta motivasi siswa kelas V SDN 03 Batudaa pada materi imbuhan akibat penggunaan metode konvensional yang monoton. Masalah utama difokuskan pada kurangnya media konkret yang mengakibatkan siswa jenuh dan sulit menguasai konsep kebahasaan. Untuk mengatasi hal itu, dilakukan pengembangan media ular tangga inovatif melalui metode Research and Development dengan model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan lewat observasi, wawancara, serta angket validasi. Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor ahli media 96,47%, pakar materi 95,55%, serta ahli bahasa 91,42%. Selain itu, penilaian praktisi mencapai 95,48% sehingga produk masuk kategori sangat layak. Implementasi pada lima belas peserta didik membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan game based learning. Simpulan utama riset ini menegaskan bahwa penggunaan ular tangga inovatif efektif sebagai sarana evaluasi sekaligus peningkat retensi memori siswa terhadap materi imbuhan secara mendalam. Pengembangan ini terbukti mampu mentransformasi suasana kelas yang awalnya pasif menjadi lebih dinamis, interaktif, dan riang. Media tersebut memfasilitasi pemahaman kognitif melalui visualisasi yang menarik serta aktivitas fisik yang sangat sesuai bagi anak tingkat dasar. Kehadiran permainan edukatif modifikasi ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan guna mewujudkan standar kelulusan akademik yang berkualitas.

Kata Kunci: *Media Ular Tangga, Materi Imbuhan, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning interest and motivation of fifth-grade students at SDN 03 Batudaa on affixes due to the use of monotonous conventional methods. The main problem focused on the lack of concrete media, which resulted in student boredom and difficulty mastering linguistic concepts. To address this, an innovative snakes and ladders media was developed through Research and Development using the ADDIE model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, and validation questionnaires. The quantitative research results showed a very high level of feasibility, with scores from media experts of 96.47%, material experts of 95.55%, and language experts of 91.42%. Furthermore, the practitioner assessment reached 95.48%, categorizing the product as highly feasible. Implementation on fifteen students demonstrated that this media was able to increase learning motivation through a game-based learning approach. The main conclusion of this research confirms that the use of innovative snakes and ladders is effective as a means of evaluation and increases students' memory retention of affixes in depth. This development has proven effective in transforming a passive



classroom atmosphere into a more dynamic, interactive, and lively one. The media facilitates cognitive understanding through engaging visualizations and physical activities, making it highly suitable for elementary school children. The implementation of this modified educational game is highly recommended to achieve high-quality academic graduation standards.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Supplemental Material, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan peradaban yang dijalankan melalui usaha sadar serta terencana demi mempersiapkan setiap individu dalam menghadapi dinamika masa depan secara adaptif (Hastuti & Rohmadi, 2025; Muntasyiroh & Arifin, 2026; Setyowati et al., 2025). Secara filosofis, proses pengajaran ini berlangsung sepanjang hayat guna mengoptimalkan segala potensi unik yang dimiliki oleh setiap peserta didik melalui bimbingan serta latihan yang terstruktur secara sistematis. Dalam ekosistem akademik, kehadiran media pembelajaran memegang peranan vital sebagai instrumen penyampai informasi yang menjembatani komunikasi antara pendidik sebagai komunikator dengan siswa sebagai penerima pesan yang aktif (Damayanti & Muslim, 2025; Fitriyah et al., 2026; Muhtarromah et al., 2025). Lingkungan belajar yang dirancang dengan matang dan penuh pertimbangan edukatif diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal melalui interaksi yang sehat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perangkat lunak serta aplikasi digital mulai menggeser dominasi papan tulis konvensional demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta berdaya ungkit tinggi. Esensi pendidikan tidak hanya sekadar mentransfer pengetahuan faktual, melainkan juga menumbuhkan karakter kritis dan kreatif agar siswa mampu memainkan peran strategis dalam lingkungan hidup mereka yang terus berubah dengan sangat cepat dari waktu ke waktu secara bertahap dan juga berkelanjutan (Ilhamdi et al., 2020; Oktaviani et al., 2020).

Meskipun standar ideal pendidikan menekankan pada keaktifan dan partisipasi total siswa, kenyataan yang ditemukan di lapangan sering kali menunjukkan adanya jurang pemisah yang cukup lebar dan memprihatinkan. Berdasarkan rangkaian observasi serta wawancara yang dilakukan pada bulan 03 tahun 2023 di unit pendidikan 03 Batudaa, teridentifikasi sebuah masalah krusial terkait rendahnya minat belajar pada sebagian besar siswa di kelas 5. Kondisi ini berimplikasi langsung terhadap merosotnya motivasi belajar karena minimnya penggunaan alat peraga atau media pembelajaran konkret yang mampu memvisualisasikan materi secara nyata di hadapan para peserta didik. Dalam praktik keseharian, proses instruksional masih sangat bergantung pada penggunaan buku cetak yang cenderung statis sehingga membuat siswa merasa jenuh dan sulit memahami konsep yang diajarkan secara mendalam. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam dinamika kelas menjadi sangat terbatas dan mereka hanya berperan sebagai penerima informasi pasif tanpa adanya dorongan untuk mengeksplorasi wawasan lebih jauh. Fenomena ini diperparah dengan suasana kelas yang kurang menantang sehingga hasil belajar yang dicapai tidak menunjukkan performa maksimal sesuai harapan kurikulum nasional yang telah ditetapkan oleh para pemangku kebijakan pendidikan (Arung et al., 2023; Kurniasih et al., 2022; Nurbaiti et al., 2022; Purba, 2022).

Salah satu tantangan berat yang dihadapi oleh pengajar di 03 Batudaa adalah kecenderungan siswa yang mudah melupakan materi pelajaran setelah sesi pengajaran berakhir meskipun sebelumnya telah dijelaskan dengan bantuan *infocus*. Situasi ini menunjukkan bahwa metode evaluasi yang diterapkan belum mampu memperkuat retensi memori jangka panjang siswa terhadap pengetahuan yang baru saja diterima di ruang kelas. Kesenjangan ini memicu



kebutuhan mendesak akan adanya sebuah inovasi media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana pengulangan yang menyenangkan bagi anak-anak. Rendahnya semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar sering kali berakar pada ketiadaan elemen permainan yang dapat membangkitkan emosi positif serta rasa ingin tahu yang besar pada diri setiap individu. Perbedaan tingkat motivasi antar siswa menuntut adanya pendekatan yang lebih inklusif agar mereka yang memiliki minat rendah tetap dapat terakomodasi dan merasa dihargai dalam komunitas belajar. Masalah ini menjadi landasan kuat untuk melakukan sebuah perubahan metodologis yang mengintegrasikan aspek hiburan ke dalam kerangka akademik yang serius namun tetap santai bagi psikologi perkembangan anak pada usia sekolah dasar secara menyeluruh (Fadhil & Subiyantoro, 2025; Gasturi & Jamaludin, 2025; Kawuryan, 2021; Setiana & Eliasa, 2024).

Menanggapi problematika tersebut, pengembangan permainan ular tangga inovatif muncul sebagai sebuah solusi edukatif yang sangat potensial untuk mentransformasi cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Permainan yang melibatkan elemen dadu, kotak angka, serta simbol tangga dan ular ini mampu mengajak dua orang atau lebih untuk berkompetisi secara sehat sekaligus menemukan hasil belajar mereka secara mandiri. Melalui mekanisme bermain sambil belajar, siswa dirangsang untuk aktif bergerak dan berpikir strategis guna memenangkan tantangan yang ada di dalam setiap langkah kotak permainan tersebut. Media ini menawarkan keunggulan berupa pola pembelajaran yang bersifat interaktif serta mampu menciptakan suasana yang riang sehingga rasa kantuk atau kebosanan dapat diminimalisir secara efektif. Potensi besar yang dimiliki oleh permainan edukatif ini terletak pada kemampuannya untuk menyatukan aspek kognitif dengan aktivitas fisik sederhana yang sangat disukai oleh anak-anak pada tingkat sekolah dasar. Inovasi ini dirancang khusus untuk mengisi kekosongan penelitian yang selama ini masih jarang mengeksplorasi penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi secara fisik guna mendongkrak keberhasilan pencapaian akademik siswa secara komprehensif dan juga sangat menyenangkan bagi seluruh pihak.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan ular tangga yang dikhususkan pada penguasaan materi imbuhan untuk siswa kelas 5 di sekolah 03 Batudaa pada tahun ajaran 2023/2024. Nilai kebaruan dari riset ini terletak pada desain media yang secara spesifik ditujukan sebagai alat evaluasi berulang guna memperkuat ingatan siswa terhadap pelajaran yang telah diterima sebelumnya agar tidak mudah terlupa. Dengan mengintegrasikan materi tata bahasa ke dalam dinamika permainan, diharapkan tercipta sebuah stimulasi yang mampu membuat siswa menjadi lebih kritis, kreatif, serta inovatif dalam memproses informasi linguistik yang kompleks. Langkah strategis ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi dalam meningkatkan motivasi intrinsik serta hasil belajar secara signifikan. Pengembangan ini merupakan upaya konkret untuk menyediakan sarana pembelajaran yang lebih nyata dan relevan dengan karakteristik psikologis siswa masa kini yang membutuhkan rangsangan multisensori. Tujuan akhirnya adalah menciptakan proses belajar mengajar yang lebih maksimal, berdaya guna, serta mampu membangun semangat kompetisi positif di antara para peserta didik demi tercapainya standar kelulusan yang lebih berkualitas di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan *ADDIE* yang mencakup 5 tahapan sistematis, yaitu *analysis*,



design, development, implementation, dan evaluation. Fokus utama prosedur ini adalah merancang serta menghasilkan produk berupa Media Permainan Ular Tangga Inovatif yang dikhususkan pada materi imbuhan untuk meningkatkan kualitas instruksional di kelas. Lokasi riset ditetapkan di SDN 03 Batudaa, Kabupaten Gorontalo, dengan melibatkan subjek penelitian yang terdiri dari 1 orang guru wali kelas dan 15 peserta didik kelas 5. Komposisi siswa mencakup 5 laki-laki dan 10 perempuan yang mengikuti rangkaian kegiatan pada bulan November 2024. Melalui kerangka kerja ini, peneliti berupaya mengatasi hambatan pembelajaran di lapangan secara tuntas tanpa bermaksud menguji teori tertentu. Seluruh rangkaian pengembangan dilakukan secara mendalam pada satu materi pokok agar produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas serta kepraktisan yang optimal bagi kebutuhan spesifik di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui 3 cara utama, yaitu observasi harian, wawancara mendalam, dan penyebaran angket secara terstruktur. Observasi dijalankan untuk memotret gejala yang muncul selama proses belajar, sementara wawancara dilaksanakan bersama guru kelas 5 guna mengidentifikasi kebutuhan aktual terhadap prototipe ular tangga inovatif. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi daftar pertanyaan dan lembar angket penilaian yang ditujukan kepada tim validator ahli. Tim ini terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang bertugas memberikan masukan objektif terkait kualitas konten serta aspek kegrafikan produk. Selain itu, angket juga diberikan kepada guru dan 15 siswa untuk menjangring respon pengguna mengenai kemudahan serta kemenarikan media saat diimplementasikan secara nyata. Penggunaan kuesioner dinilai lebih efektif dalam menghimpun laporan personal responden terkait efektivitas alat bantu tersebut. Seluruh instrumen dirancang secara cermat guna menjamin kecukupan informasi yang kredibel sebagai bahan utama melakukan revisi produk secara berkelanjutan.

Tahapan analisis data dijalankan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif guna mengevaluasi derajat kelayakan produk secara objektif. Data kuantitatif yang berasal dari skor angket penilaian diproses menggunakan rumus persentase kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media. Peneliti menetapkan kriteria penilaian yang terbagi menjadi 5 kategori, di mana rentang 81-100% dianggap sangat layak, sedangkan angka 61-80% dinyatakan masuk kategori layak. Produk media ular tangga ini dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan apabila mencapai nilai rata-rata minimal 61% dari hasil pengujian para pakar materi dan media. Sementara itu, data kualitatif berupa catatan, komentar, serta saran perbaikan dari validator diolah secara naratif sebagai acuan utama dalam menyempurnakan kekurangan teknis perangkat pembelajaran. Rangkaian analisis statistik ini diproses secara teliti agar simpulan riset didasarkan pada fakta lapangan yang transparan dan akuntabel. Evaluasi akhir ini menjamin bahwa media permainan yang dikembangkan benar-benar siap mendukung tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar secara fungsional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan di SDN 3 Batudaa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang dimana metode tersebut cenderung membuat siswa kurang semangat dan cepat bosan ketika belajar. Diketahui juga bahwa di kelas V jarang menggunakan media pembelajaran yang

konkrit pada proses pembelajaran, guru hanya berpatokan pada buku tema dan papan tulis tanpa adanya media pembelajaran pendukung, sehingga membuat siswa cenderung menunjukkan sikap cuek dan acuh pada saat proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan dari permainan ular tangga menjadi media pembelajaran menarik dan dapat memotivasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Imbuan dikelas V.

b. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, selanjutnya adalah mendesai produk. Pada tahap mendesain media Permainan Ular Tangga, ada beberapa langkah yang harus dilakukan yakni pertama mengkaji teori tentang Imbuan, kemudian menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Selanjutnya peneliti mendesain Permainan ular tangga. Adapun unsur unsur penting yang terdapat pada Permainan Ular Tangga adalah papan ular tangga yang terbuat dari Spanduk yang berisi sebanyak 49 kotak yang akan dimainkan, kotak kotak tersebut memiliki 5 macam warna warna yang menarik. Terdapat juga dadu yang berisi angka 1 – 6 yang juga memiliki warna yang selaras dengan papan ular tangga. Selain itu, terdapat juga kartu soal yang berisi pertanyaan, tambahan poin, dan ganjaran yang juga di desain semenarik mungkin dan memiliki warna yang selaras dengan papan ular tangga. Kemudian terdapat Peraturan permainan, dan cara bermain. Media Pembelajaran ular tangga ini dibuat semenarik dan sekreatif mungkin agar dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar serta membantu siswa dapat memahami materi belajar dengan mudah dan cepat.

Model papan ular tangga ini dibuat semnarik mungkin dengan tujuan agar dapat menarik perhatian siswa. Juga dengan judul yang menarik, font dan warna yang cerah.



Gambar 1. Papan Ular Tangga

c. *Development* (Pengembangan)

Setelah melakukan desain produk Permainan Ular Tangga, selanjutnya melakukan pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Semua desai desain yang telah di rancang akan dijadikan acuan untuk pembuatan Media Permainan ular tangga. Setelah melakukan pengembangan, selanjutnya akan melakukan uji Validasi serta revisi produk yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

1. Validasi desain



Setelah melakukan pengembangan, langkah selanjutnya ialah melakukan validasi media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dua ahli diantara merupakan Dosen UNG di jurusan PGSD, kemudian ahli materi merupakan Wali Kelas V tersebut. Selain itu Permainan Ular tangga yang sudah di desain akan dinilai juga oleh guru kelas V serta siswa kelas V di SDN 03 Batudaa. Tujuan dari validasi ini yaitu agar peneliti dapat mengetahui kekurangan dari produk yang ditelah dikembangkan dan memperbaiki produk sehingga produk yang dikembangkan dapat di nilai layak berdasarkan dari hasil validasi tersebut.

1) Hasil Uji Validasi Permainan Ular Tangga

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi media ini peneliti di arahkan agar Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan divalidasi oleh Dosen Dr. Rustam I Husain, S.Ag., M.Pd. Validasi ini dilakukan pada Rabu 20 November 2024 pukul 14.12 WITA sampai dengan selesai. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	skor diperoleh	Skor maksimal
desain Produk			
1	Kesesuaian desain media ular tangga dalam mempresentasikan isi materi.	4	5
2	Bentuk dan ukuran huruf dalam Media ular tangga bervariasi sehingga tidak membosankan	5	5
3	Tidak terdapat gangguan saat mempraktekan permainan ular tangga.	5	5
4	Desain dari ular tangga menarik perhatian siswa serta menyajikan materi pembelajaran yang bernuansa menyenangkan.	4	5
penggunaan produk			
5	Kemampuan produk sebagai media belajar.	5	5
6	Kemampuan produk sebagai sumber belajar.	5	5
7	Kemampuan media dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.	5	5
8	Kemampuan media dalam memotivasi siswa dalam belajar.	5	
Kualitas Produk			
9	Produk dapat digunakan dalam waktu yang lama sehingga tidak mudah rusak.	5	5
10	Produk sesuai dengan kondisi dan	4	5



	kebutuhan siswa.		
11	Produk dapat menimbulkan komunikasi dua arah interaktif antara produk dan pengguna.	5	5
12	Produk memiliki kualitas baik.	5	5
13	Kemampuan produk untuk membantu siswa memahami materi imbuhan	5	5
14	Kemampuan produk untuk membantu guru dalam proses pembelajaran	5	5
kemudahan pengguna			
15	Kolaborasi warna produk sehingga menarik perhatian.	5	5
16	Kelayakan dan efisiensi produk.	5	5
17	Produk mudah dipahami.	5	5
	Jumlah	82	85

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada permainan ular tangga pada materi Imbuhan di kelas V SDN 03 Batudaa memperoleh **96,47%** atau bisa dikategorikan **sangat layak** dan dapat digunakan dengan revisi sesuai dengan saran dari validator.

Adapun saran atau komentar dari ahli media ialah menghilangkan gambar gambar dan tulisan tulisan yang tidak penting dan dapat menimbulkan tafsir lain, kemudian menambahkan judul atau tema untuk media tersebut. saran tersebut sudah di revisi dan diganti dengan menambahkan judul pada media dan juga menghilangkan tulisan dan gambar gambar yang dimaksud validator.

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi peneliti diarahkan agar Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan agar divalidasi oleh Guru Wali Kelas V yaitu Arianti Datau, S.Pd. Validasi dilakukan pada hari Jumat 15 November 2024 pukul 08.07 WITA sampai dengan selesai. Berdasarkan beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	skor diperoleh	Skor maksimal
ISI			
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
4	Kebenaran konsep materi yang ada dalam media ular tangga pada materi imbuhan	5	5
5	Materi sesuai dengan tingkatan kelas siswa	5	5
6	Materi yang terdapat dalam media memiliki tambahan wawasan bagi siswa	5	5



7	materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi	5	5
8	Desain pada media dapat meperjelas materi	4	5
9	Media dapat mendorong keingintahuan siswa	5	5
	JUMLAH	43	45

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Materi pada permainan ular tangga pada materi Imbuhan di kelas V SDN 03 Batudaa memperoleh **95,55%** atau bisa dikategorikan **sangat layak** dan dapat digunakan dengan revisi sesuai dengan saran dari validator.

Adapun saran atau komentar dari Ahli materi yakni materi sudah sesuai dengan media
b) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada validasi ahli Bahasa peneliti diarahkan agar Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan agar divalidasi oleh Prof. Dr. Rusmin Hussain, S.Pd., M.Pd., MCE. Validasi dilakukan pada hari Rabu 20 November 2024 pukul 14.20 WITA sampai dengan selesai. Berdasarkan beberapa aspek yang dinilai oleh ahli Bahasa yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	skor diperoleh	Skor maksimal
Kebahasaan			
1	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	5	5
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4	5
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5
4	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi	4	5
5	Ketepatan penulisan tanda baca	5	5
6	Kebakuan istilah yang digunakan pada materi Imbuhan	5	5
7	Konsistensi penggunaan Istilah	4	5
	JUMLAH	32	35

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Bahasa pada permainan ular tangga pada materi Imbuhan di kelas V SDN 03 Batudaa memperoleh **91,42%** atau bisa dikategorikan **sangat layak** dan dapat digunakan dengan revisi sesuai dengan saran dari validator. Adapun saran dari Ahli bahasa yakni awali pembelajaran dengan memberikan materi tentang Imbuhan awal, Imbuhan akhir, imbuhan gabungan dan imbuhan sisipan. Adapun saran tersebut sudah dilaksanakan oleh peneliti pada saat dikelas.

2) Hasil Penilaian Permainan Ular Tangga Oleh Guru Kelas V

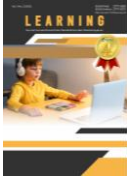
Penilaian yang dilakukan oleh Guru kelas bertujuan untuk menguji validitas media Permainan Ular Tangga yang sudah dikembangkan. Guru kelas yang menilai Permainan Ular



Tangga ini merupakan Wali Kelas V SDN 03 Batudaa Yaitu Arianti Datau, S.Pd. penilaian dilakukan pada hari Jumat 13 Desember 2024 pukul 10.07 WITA Sampai dengan selesai. Berdasarkan aspek yang dinilai oleh guru kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian guru kelas V

No.	Aspek yang dinilai	skor diperoleh	Skor maksimal
Desain Produk			
1	Kesesuaian desain media ular tangga dalam mempresentasikan isi materi.	5	5
2	Bentuk dan ukuran huruf dalam Media ular tangga bervariasi sehingga tidak membosankan	4	5
3	Tidak terdapat gangguan saat mempraktekan permainan ular tangga.	4	5
4	Desain dari ular tangga menarik perhatian siswa serta menyajikan materi pembelajaran yang bernuansa menyenangkan.	5	5
penggunaan produk			
5	Kemampuan produk sebagai media belajar.	5	5
6	Kemampuan produk sebagai sumber belajar.	5	5
7	Kemampuan media dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.	4	5
8	Kemampuan media dalam memotivasi siswa dalam belajar.	5	
Kualitas Produk			
9	Produk dapat digunakan dalam waktu yang lama sehingga tidak mudah rusak.	5	5
10	Produk sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.	5	5
11	Produk dapat menimbulkan komunikasi dua arah interaktif antara produk dan pengguna.	4	5
12	Produk memiliki kualitas baik.	5	5
13	Kemampuan produk untuk membantu siswa memahami materi imbuhan	5	5
14	Kemampuan produk untuk membantu guru dalam proses pembelajaran	5	5



kemudahan pengguna			
15	Kolaborasi warna produk sehingga menarik perhatian.	5	5
16	Kelayakan dan efisiensi produk.	5	5
17	Produk mudah dipahami.	5	5
ISI			
18	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	5
19	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
20	Kebenaran konsep materi yang ada dalam media ular tangga pada materi imbuhan	4	5
21	Materi sesuai dengan tingkatan kelas siswa	4	5
22	materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi	5	5
23	Desain pada media dapat meperjelas materi	5	5
24	Media dapat mendorong keingintahuan siswa	5	5
Kebahasaan			
25	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	5	5
26	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	5	5
27	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5
28	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi	5	5
29	Ketepatan penulisan tanda baca	4	5
30	Kebakuan istilah yang digunakan pada materi Imbuhan	5	5
31	Konsistensi penggunaan Istilah		
	JUMLAH	148	155

Berdasarkan hasil Penilaian yang dilakukan oleh Guru kelas V pada permainan ular tangga pada materi Imbuhan di kelas V SDN 03 Batudaa memperoleh **95,48%** atau bisa dikategorikan **sangat layak**. Adapun saran dan komentar dari guru kelas V yakni dalam penyajian materi sudah bagus, media yang digunakan juga sudah bagus dan dapat menarik perhatian siswa dan juga sangat membantu dala proses belajar mengajar.

d. *Implementation* (Implementasi)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah yang dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada hari Jumat 13 Desember



2024 pukul 08.00 WITA sampai dengan selesai. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan siswa untuk mengetahui respon dan kemenarikan media pembelajaran Ular Tangga. Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan siswa kelas V dengan jumlah siswa 15 Orang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir yang dilakukan yaitu untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penilaian para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V dan siswa kelas V. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran Ular Tangga Inovatif Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran yang diketahui dari hasil validasi produk dan segi tanggapan siswa bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan di dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media ular tangga inovatif ini dilatarbelakangi oleh kondisi instruksional di Sekolah Dasar Negeri 3 Batudaa yang masih didominasi oleh pendekatan ceramah dan pemberian tugas secara konvensional. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa peserta didik kelas 5 cenderung menunjukkan sikap apatis dan cepat merasa jenuh karena minimnya penggunaan alat peraga yang konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Fokus utama penelitian difokuskan pada materi imbuhan yang sering dianggap sulit untuk dipahami tanpa adanya keterlibatan aktif. Implementasi media visual yang interaktif diharapkan mampu mengubah suasana kelas dari pasif menjadi lebih dinamis melalui strategi *game based learning* (Dewi et al., 2023; Ningsih et al., 2025; Siagian et al., 2023). Dengan mengganti pola pengajaran yang hanya berpatokan pada buku teks dan papan tulis, permainan ini berfungsi sebagai stimulan kognitif yang memicu rasa ingin tahu siswa. Kesenjangan antara metode lama yang monoton dengan kebutuhan gaya belajar generasi digital saat ini menjadi alasan kuat di balik penciptaan produk ini. Melalui pergeseran paradigma dari pengajaran searah menjadi pembelajaran yang menyenangkan, motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan secara alami sehingga proses internalisasi pemahaman materi imbuhan dapat berjalan lebih cepat dan bermakna bagi seluruh siswa (Lestari et al., 2024; Nurmelati, 2023; Rosmalinda et al., 2025).

Rancangan media ular tangga ini mengintegrasikan berbagai elemen penting untuk mendukung tercapainya kompetensi dasar dan indikator pencapaian belajar yang telah ditentukan sebelumnya. Secara teknis, papan permainan dibuat menggunakan material spanduk berukuran luas yang menampung 49 kotak dengan kombinasi 5 variasi warna berbeda guna menarik perhatian visual siswa secara maksimal. Komponen pendukung lainnya meliputi dadu dengan angka 1 sampai 6 serta kartu soal yang berisi tantangan, tambahan poin, maupun ganjaran yang dikemas secara kreatif. Dalam tahap uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada 13 Desember 2024, peneliti melibatkan 15 orang siswa untuk mengukur respon serta tingkat kemenarikan produk secara nyata di lapangan. Penggunaan 49 kotak permainan tersebut dirancang sedemikian rupa agar durasi permainan selaras dengan waktu pembelajaran efektif di kelas yang dimulai pukul 08.00. Setiap elemen dalam desain ini memiliki fungsi edukatif tertentu, di mana kartu soal bertindak sebagai instrumen evaluasi yang disamarkan dalam bentuk permainan. Struktur permainan yang tertata rapi membantu siswa memahami aturan main sekaligus menyerap konsep kebahasaan tanpa merasa terbebani oleh tugas akademik yang berat di dalam lingkungan kelas (Armelia et al., 2024; Khoirunni'ma et al., 2024; Lailia, 2020; Sofyanti & Aripadono, 2024).



Kualitas produk dijamin melalui proses validasi yang ketat oleh para pakar serta praktisi pendidikan dengan perolehan angka yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi. Pada aspek desain, ahli media memberikan skor 82 dari total 85 yang tersedia, sementara pada aspek substansi materi, guru kelas memberikan penilaian sebesar 43 dari skor maksimal 45. Di sisi lain, kualitas linguistik produk mendapatkan nilai 32 dari batas tertinggi 35 dari pakar bahasa, yang mempertegas bahwa istilah serta struktur kalimat dalam media sudah sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Validasi akhir dilakukan oleh guru kelas 5 yang memberikan apresiasi berupa skor total 148 dari total 155 poin penilaian. Data angka tersebut membuktikan bahwa media ular tangga ini memenuhi standar teknis, pedagogis, dan estetika yang diperlukan. Implikasi dari tingginya skor validasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret yang dirancang secara sistematis dapat menjadi solusi atas rendahnya keterlibatan siswa (Handayani et al., 2025; Ikun & Sefaverdiana, 2022; Jendriadi et al., 2023). Meskipun demikian, terdapat revisi kecil berupa penghilangan gambar yang membingungkan serta penambahan judul tema yang lebih spesifik untuk menyempurnakan tampilan visual produk agar tidak menimbulkan penafsiran ganda saat digunakan oleh siswa (Muktiani et al., 2022; Nugroho et al., 2021; Sari et al., 2023; Winarto et al., 2023).

Penggunaan media ular tangga inovatif ini memberikan implikasi luas bagi praktik pengajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Melalui permainan ini, hambatan psikologis seperti rasa jenuh dapat direduksi sehingga interaksi sosial antar siswa menjadi lebih interaktif selama proses edukasi berlangsung. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu yang perlu diperhatikan untuk pengembangan di masa depan, salah satunya adalah lingkup uji coba yang terbatas hanya pada 15 orang siswa. Selain itu, cakupan materi yang dibahas masih berfokus secara eksklusif pada materi imbuhan, sehingga efektivitas media untuk materi kebahasaan lainnya masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Kendala waktu dalam implementasi yang dilaksanakan selama 1 hari juga membatasi observasi terhadap retensi pemahaman jangka panjang siswa. Keterbatasan sarana fisik di sekolah terkadang juga memengaruhi kelancaran sirkulasi pemain di atas papan spanduk saat dimainkan. Walaupun memiliki keterbatasan, data angka validasi yang melampaui standar membuktikan bahwa inovasi ini layak dijadikan rujukan bagi guru untuk meningkatkan kualitas instruksional. Penyesuaian terus menerus terhadap kebutuhan siswa akan memastikan media ini tetap relevan dalam mencapai tujuan pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga inovatif pada materi imbuhan untuk siswa kelas 5 di SDN 03 Batudaa dengan menerapkan model *ADDIE*. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, di mana ahli media memberikan skor 96,47%, ahli materi 95,55%, dan ahli bahasa 91,42%. Selain itu, penilaian guru kelas mencapai angka 95,48% sehingga produk masuk kategori sangat layak. Implementasi pada 13 Desember 2024 terhadap 15 peserta didik membuktikan media mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif melalui pendekatan *game based learning*. Penggunaan 49 kotak permainan dengan desain visual menarik terbukti efektif meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep kebahasaan siswa secara signifikan. Sebagai saran untuk penelitian kedepannya, peneliti diharapkan memperluas subjek uji coba dengan jumlah sampel lebih besar serta menguji efektivitas media pada materi bahasa lainnya. Disarankan pula melakukan observasi jangka panjang guna mengukur retensi memori siswa terhadap materi



yang diajarkan melalui permainan edukatif ini agar kebermanfaatan media dapat terlihat secara lebih komprehensif bagi pengembangan kualitas pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Armelia, N., Sudarmarji, I., Nuraini, H., Forsia, L., & Nirmala, N. (2024). Improving students' English vocabulary mastery through the learning media "card games." *Jurnal Basicedu*, 8(1), 233. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6898>
- Arung, F., Murthado, F., & Boeriswati, E. (2023). Merdeka belajar: The real learning needs of students, teachers, and institutions related to demands for independent learning innovation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v5i2.20370>
- Damayanti, I. M., & Muslim, A. (2025). Peningkatan prestasi belajar dan sikap gotong-royong IPAS melalui model Auditory Intellectually Repetition (AIR) dengan menggunakan media diorama. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1148. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6073>
- Dewi, D. P. A. Y. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media interaktif berbasis games-quiz materi tumbuhan muatan IPAS kurikulum merdeka untuk kelas IV. *Educatio*, 18(1), 61. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>
- Fadhil, M., & Subiyantoro. (2025). Pemahaman perkembangan kognitif dan sosial emosional anak sebagai dasar desain pembelajaran MISD. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(2), 123. <https://doi.org/10.21070/jppi.v19i2.12280>
- Fitriyah, F., Kartika, N. M. A. W., Meidasari, R., Sari, D., & Sylvia, S. (2026). Pembuatan video pembelajaran destinasi pariwisata dengan menggunakan model ADDIE. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1104. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9699>
- Gasturi, R., & Jamaludin, K. A. (2025). The implementation of didik hiburan (fun learning) in primary schools. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(1). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v14-i1/24356>
- Handayani, S., Astuti, T., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Media Ular Tangga Berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 15(3), 849–849. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.73227>
- Hastuti, T., & Rohmadi, S. H. (2025). Implementasi 7 kebiasaan anak Indonesia hebat di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Arofah 2 Boyolali. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1111. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8049>
- Ikun, E. A., & Sefaverdiana, P. V. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Kegiatan Ekonomi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*. <https://doi.org/10.29408/jpek.v6i2.7084>
- Ilhamdi, M. L., Novita, D., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis IPA SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.162>
- Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., Anwar, R., & Desmariansi, E. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491–499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>



- Kawuryan, S. P. (2021). Strategi penciptaan komunitas peduli dengan pendekatan komprehensif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 27. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.29259>
- Khoirunni'ma, A., Fadhilah, F. H., Baroroh, U. N., & Setyani, N. P. D. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa kelas IV menggunakan game temukan kata pada asesmen awal mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Harjodipuran Surakarta. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 7(4), 570. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97233>
- Kurniasih, E., Arief, Z., & Wibowo, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran jigsaw dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Smart Ekselensia Indonesia Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 207. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.6024>
- Lailia, N. (2020). Pengembangan permainan question card sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 16(2), 61. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Lestari, D., Maghfiroh, A., & Mustikawati, D. A. (2024). Motivation of learning English; a case of Indonesian migrant worker's children in Malaysia. *Ta'dib*, 27(1), 1. <https://doi.org/10.31958/jt.v27i1.10238>
- Muhtarromah, M., Arief, Z., & Wibowo, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Muktiani, N. R., Soegiyanto, S., Siswantoyo, S., Rahayu, S., & Hermawan, H. A. (2022). Augmented reality mobile app-based multimedia learning of pencak silat to enhance the junior high school students' learning outcomes. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 553. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.49217>
- Muntasyiroh, D., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran papan pintar terhadap pemahaman dan kemandirian siswa pada mata pelajaran matematika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 110. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9359>
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Resnika, I., & Farhan, N. I. (2025). Optimalisasi hasil belajar siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis game dan literasi di Sekolah Dasar Negeri 08 Salimpaung. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(3), 134. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i3.1671>
- Nugroho, P. B., Badawi, B., & Prihatmojo, A. (2021). Pengembangan bahan ajar berbentuk video pembelajaran berbasis data COVID-19 untuk meningkatkan kewaspadaan mahasiswa terhadap hoaks. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 467. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3519>
- Nurbaiti, I., Trisno, B., & Herdalina. (2022). Penerapan metode pembelajaran joyfull learning berbasis ice breaking dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII MTs Hubbulwathan Duri Riau. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 629. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.329>
- Nurmelati, M. (2023). Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X program keahlian teknik bisnis sepeda motor di SMKN 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>



- Oktaviani, I. A., Ariyanto, L., & Utami, R. E. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif reflektif dan kognitif impulsif. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 485. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.6753>
- Purba, S. M. T. (2022). Implementation of the independent learning curriculum to realize one child one curriculum. *INTELEKTUUM*, 3(1), 106. <https://doi.org/10.37010/int.v3i1.690>
- Rosmalinda, D., Syarif, A., Risdalina, Pamela, I. S., Amnie, E., & Muliawati, L. (2025). Penguatan keterampilan digital guru melalui pelatihan wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 6367. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2809>
- Sari, N., Prasetyawati, Y., Sukmaningthias, N., & Simarmata, R. H. (2023). Development of e-worksheet based on realistic mathematics education to support mathematical literacy skills of junior high school students. *E3S Web of Conferences*, 400, 03006. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202340003006>
- Setiana, S., & Eliasa, E. I. (2024). Karakteristik perkembangan fisik, kognitif, emosi sosial, dan moral pada anak usia sekolah dasar (7-12 tahun). *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(6), 127. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1742>
- Setyowati, E., Karomah, U., Hidayat, R., & Jannah, S. R. (2025). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membentuk kemandirian belajar peserta didik di era digital. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 385. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “fun with English” dengan metode game based learning untuk melatih kemampuan kosakata di SMP Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54>
- Sofyanti, S., & Aripardono, H. W. (2024). Pengembangan metode permainan teka teki untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan pendekatan design thinking. *Educatio*, 18(2), 392. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24091>
- Winarto, W., Rahmawati, D., & Vahlia, I. (2023). Pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis contextual teaching learning (CTL) berbantu android. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 141. <https://doi.org/10.24127/emteka.v4i1.3156>