

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF DENGAN
KARTU TANTANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV MI / SD**



Oleh : Siti Nurjannah

NIM : 23204082003

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

TESIS

Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M .Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurjannah
NIM : 23204082003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 7 November 2025

Saya yang menyatakan,



Siti Nurjannah
NIM. 23204082003

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nuriannah
NIM : 23204082003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 7 November 2025

Saya yang menyatakan,



Siti Nuriannah
NIM. 23204082003

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3515/Un.02/DT/PP.00.9/11/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF DENGAN KARTU
TANTANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV MI / SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI NURJANNAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204082003
Telah diujikan pada : Kamis, 27 November 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Drs. Ichsan, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 692f058d4c90



Penguji I

Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 692e88ec953bb



Penguji II

Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 692ff41a0a745



Yogyakarta, 27 November 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 692ff65b2b229

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF DENGAN
KARTU TANTANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV MI / SD**

yang ditulis oleh:

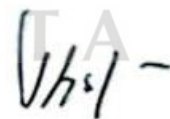
Nama : Siti Nurjannah
NIM : 23204082003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 14 November 2025

Dosen Pembimbing,



Dr. Drs. Ichsan, M.Pd

NIP. 19630226 199203 1 003

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurjannah

NIM : 23204082003

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini, menyatakan bahwasanya secara sadar dan tanpa keterpaksaan untuk mengenakan hijab pada foto ijazah strata 2 (S2). Sehingga dengan ini saya tidak akan menuntut terhadap pihak Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, jika suatu saat pendapat instansi yang menolak ijazah saya karena menggunakan hijab. Demikian surat pernyataan ini dibuat, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 7 November 2025



Siti Nurjannah
NIM. 23204082003

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

(QS. Al- 'Alaq: 5)¹

“dan dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

Ayat ini menekankan bahwa Allah SWT menganugerahkan kemampuan kepada manusia untuk belajar, memahami, dan menguasai ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahuinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Terbitan R (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, n.d.).

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada :

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Siti Nurjannah, 23204102003. Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif dengan Kartu Tantangan untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia di Kelas IV MI/SD. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025. Pembimbing: Dr. Drs. Ichsan M.Pd.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dan kebahasaan siswa. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk, serta rendahnya motivasi belajar akibat pembelajaran yang bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Ular Tangga Edukatif dengan Kartu Tantangan* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI. Tujuan spesifik penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media Ular Tangga Edukatif dengan Kartu Tantangan, (2) menganalisis kelayakan media tersebut, dan (3) menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman kebahasaan siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta dua guru dan 20 siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket validasi, tes (*pretest-posttest*), dan dokumentasi. Analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji efektivitas *paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar; (2) hasil kelayakan dari validasi ahli memperoleh rata-rata 84,8% dengan kategori *sangat layak*; (3) hasil kepraktisan memperoleh presentase rata – rata 95,5%, terdiri atas respon guru dan respon siswa, keduanya kategori *sangat praktis*; (4) hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan nilai pemahaman siswa, dengan skor rata-rata *pretest* 43,5 dan *posttest* 78,0, serta nilai *Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05*. Hasil observasi selama implementasi juga memperlihatkan aktivitas guru dan siswa dalam kategori *sangat baik* (96%). Hal ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Edukatif dengan Kartu Tantangan efektif dalam meningkatkan pemahaman kebahasaan siswa. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Media Pembelajaran; Game-Based Learning; Kartu Tantangan; Ular Tangga Edukatif; Pemahaman Kebahasaan.

ABSTRACT

Siti Nurjannah, 23204102003. Development of Educational Snakes and Ladders Media with Challenge Cards to Improve Indonesian Language Comprehension among Fourth Grade MI/SD Students. Thesis, Master's Program in *Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)*, Postgraduate Program, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. Supervisor: Dr. Drs. Ichsan, M.Pd.

Elementary education plays a crucial role in shaping students' literacy and language proficiency. However, preliminary observations revealed that fourth-grade students still face difficulties in understanding linguistic concepts such as affixes, homonyms, and compound sentences, as well as low learning motivation due to conventional instructional methods. This study aims to develop *Educational Snakes and Ladders Media with Challenge Cards* for the Indonesian language subject in grade IV of elementary schools or madrasahs. The specific objectives of this research are: (1) to describe the development process of the *Educational Snakes and Ladders Media with Challenge Cards*, (2) to analyze its feasibility, and (3) to examine its effectiveness in improving students' language comprehension.

This study employed the *Research and Development (R&D)* method using the *ADDIE* model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The research subjects included material experts, language experts, media experts, two teachers, and 20 fourth-grade students from SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Data were collected through interviews, observations, validation questionnaires, tests (pretest–posttest), and documentation. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative descriptive methods, with the Shapiro–Wilk normality test and paired sample t-test for effectiveness testing using SPSS version 25.

The results of the study indicate that: (1) the development process produced a contextual and interactive learning media product that aligns with the characteristics of elementary school students; (2) the feasibility results based on expert validation obtained an average score of 84.8%, categorized as *highly feasible*; (3) the practicality results obtained an average percentage of 95.5%, consisting of teacher and student responses, both categorized as *highly practical*; (4) the effectiveness test showed a significant increase in students' comprehension scores, with the average pretest score of 43.5 increasing to 78.0 in the posttest, and a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Observations during implementation also showed teacher and student activity in the *very good* category (96%). These findings demonstrate that the *Educative Snakes and Ladders with Challenge Cards* media is effective in improving students' linguistic comprehension. This study implies that game-based learning media can serve as an innovative alternative in teaching Indonesian language at the elementary school level.

Keywords: Indonesian Language; Learning Media; Game-Based Learning; Challenge Cards; Educational Snakes and Ladders; Language Comprehension.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Segala puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah ‘*Azza wa Jalla* atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Berkat kesehatan, kesempatan, serta karunia akal dan pancaindra yang sempurna, peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan tesis ini. Tanpa pertolongan Allah SWT, niscaya seluruh proses penyusunan tesis ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Beliau telah membimbing manusia dari masa kegelapan menuju era penuh cahaya ilmu pengetahuan dan keimanan. Semoga kita termasuk umat yang mendapatkan syafaat beliau di hari kemudian.

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif dengan Kartu Tantangan untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia di Kelas IV MI/SD*”. Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak, baik secara akademis, moral, maupun material. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M. Phil., Ph.D selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan kampus.

2. Prof. Dr.Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah mengesahkan naskah tesis ini.
3. Dr. Aninditya Sri N., M.Pd, selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menyetujui dan mengarahkan tesis ini.
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I, selaku sekretasis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menyetujui dan mengarahkan tesis ini.
5. Prof. Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd, selaku dosen penasihat akademik yang telah senantiasa memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama masa studi.
6. Dr. Drs. Ichsan, M.Pd., selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, saran, petunjuk, serta motivasi dalam penulisan tesis ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan kontribusi keilmuan serta kearifan kepada peneliti.
8. Kepala Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan pelayanan berupa peminjaman buku selama masa kuliah hingga penyusunan tesis ini.

9. Pandi Kuswoyo, M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SDIT Salsabila 3 Banguntapan beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian.
10. Siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian ini.
11. Kedua orang tuaku tercinta dan terkasih, Alm. Ayah Jahidi dan Ibu Tuti Hayati, atas segala pengorbanan, kesabaran, dan ketabahan, serta ketulusan dalam mengasihi, menyayangi, dan mendidiku dengan penuh keikhlasan dalam doa. Semoga amal dan kasih sayang bapak menjadi penerang di alam keabadian, dan doa Mamah menjadi keberkahan dalam setiap perjalanan hidupku.
12. Kepada kakak-kakaku tercinta, Tri Utami Yulianti, Muhamad Wira Agustina, Paisal Budi Hariyanto, Reni Purwani Syahara yang selalu menjadi sumber semangat dan teladan dalam setiap langkahku. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang tak pernah berhenti mengiringi perjalanan ini. Doa dan motivasi kalian menjadi penguat dalam setiap perjuangan hingga tesis ini terselesaikan.
13. Untuk seseorang yang selalu memberi semangat, doa, dan kepercayaan dalam setiap langkahku. Terima kasih atas dukungan yang tulus tanpa henti.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan membalas setiap kebaikan yang diberikan kepada peneliti. Peneliti memohon maaf atas segala kekurangan dalam tesis ini dan sangat mengharapkan saran serta kritik yang

membangun guna perbaikan ke depan. Semoga karya sederhana ini bermanfaat bagi dunia pendidikan. Terima kasih.

Yogyakarta, 11 November 2025

Saya yang menyatakan



Siti Nurjannah
NIM. 23204082003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT BEBAS PLAGIASI	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Spesifik Produk yang Dikembangkan.....	13
H. Kajian Penelitian yang Relevan	17
I. Landasan Teori	
1. Teori Pembelajaran Aktif Jerome Bruner.....	22
2. Teori Teknologi dalam Pendidikan Helnich	25
3. Teori Kemampuan Memahami Materi Bahasa Indonesia (Kemampuan Memirsa) Taksonomi Barret.....	27
4. Teori Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lev Vigotsky.....	29
5. Teori Inovasi Media Digital Mayer's Cognitive Theory.....	32
6. Media Ular Tangga.....	34
J. Sistematika Pembahasan	36

BAB II METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
1. Tahap <i>Analisis</i> (Analisis)	39
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	42
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	45

4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	46
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	47
C. Uji Coba Produk.....	47
D. Desain Uji Coba Produk.....	48
E. Subjek Penelitian	50
F. Teknik Analisis Data	50
G. Instrumen Pengumpulan Data	52
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Proses Pengembangan Produk Awal.....	73
B. Hasil Kelayakan Media Ular Tangga Edukatif	132
C. Hasil Kepraktisan Media Ular Tangga Edukatif	134
D. Hasil Efektivitas Media Ular Tangga Edukatif	136
E. Pembahasan Proses Pengembangan Produk	140
F. Pembahasan Kelayakan Media Ular Tangga Edukatif.....	159
G. Hasil Kepraktisan Media Ular Tangga Edukatif	162
H. Pembahasan Efektivitas Pemahaman Bahasa Indonesia.....	164
I. Keterbatasan Penelitian.....	154
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	154
B. Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skor Kemampuan Siswa di Beberapa Negara ASEAN pada PISA 2018	2
Tabel 2.1 Kisi - Kisi Ahli Materi	52
Tabel 2.2 Kisi - Kisi Ahli Media	53
Tabel 2.3 Kisi - Kisi Ahli Bahasa	54
Tabel 2.4 Kisi - Kisi Angket Respon Guru	55
Tabel 2.5 Kisi - Kisi Angket Respon Siswa	56
Tabel 2.6 Kisi Kisi Tes Pretest dan Posttest	57
Tabel 2.7 Kriteria Interpretasi Hasil Penilaian	63
Tabel 2.8 Kriteria Interpretasi Hasil Penilaian Kelayakan	67
Tabel 2.9 Kriteria Interpretasi Hasil Penilaian Kepraktisan Media	69
Tabel 2.10 Desain Penelitian	69
Tabel 3.1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	75
Tabel 3.2 Analisis Materi Media Ular Tangga Edukatif	86
Tabel 3.3 Perancangan Komponen Media	86
Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi	99
Tabel 3.5 Revisi Ahli Materi	101
Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	102
Tabel 3.7 Revisi Validasi Ahli Bahasa	105
Tabel 3.8 Hasil Angket Validasi Ahli Media	106
Tabel 3.9 Revisi Validasi Ahli Media	110
Tabel 3.10 Profil Praktisi	112
Tabel 3.11 Penilaian Produk oleh Praktisi	113
Tabel 3.12 Hasil Validasi Uji Instrumen	114
Tabel 3.13 Hasil Realibilitas	115
Tabel 3.14 Hasil Respon Siswa Kelas Uji Coba	125
Tabel 3.15 Jadwal Implementasi	126
Tabel 3.16 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	128
Tabel 3.16 Hasil Angket Respon Guru	129
Tabel 3.16 Hasil Angket Respon Sjswa	130
Tabel 3.17 Analisis Skor Pretest Posttest	131
Tabel 3.18 Hasil Penilaian Kelayakan Media	133
Tabel 3.19 Hasil Penilaian Kepraktisan Media	135
Tabel 3.20 Hasil Uji Normalitas	137
Tabel 3.21 Hasil Uji Paired	139
Tabel 3.22 Uji Paired Statistic	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Model <i>ADDIE</i>	38
Gambar 3.1 Hasil Penelitian pada Proses Pengembangan	73
Gambar 3.2 Analisis Kebutuhan Siswa.....	78
Gambar 3.3 Perancangan Papan Ular Tangga	93
Gambar 3.4 Tampilan Kartu Tantangan	94
Gambar 3.5 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	95
Gambar 3.6 Buku Panduan Guru	95
Gambar 3.7 Tampilan Video Animasi Bahasa Indonesia	96
Gambar 3.8 Tampilan Pion	96
Gambar 3.9 Grafik Penilaian Ahli Materi	100
Gambar 3.10 Grafik Penilaian Ahli Bahasa	103
Gambar 3.11 Grafik Penilaian Validasi Media	107
Gambar 3.12 Tampilan Awal Papan Ular Tangga	107
Gambar 3.13 Dadu Dan Pion	118
Gambar 3.14 Kartu Tantangan Pembelajaran Bahasa Indonesia	119
Gambar 3.15 <i>QR Code</i> Sebagai Fitur Digital Pendukung.....	119
Gambar 3.16 Tampilan Awal Video Animasi Pembelajaran	120
Gambar 3.17 Tampilan Masuk Dunia Kata.....	120
Gambar 3.18 Materi Homonim.....	121
Gambar 3.19 Materi Imbuhan	121
Gambar 3.20 Tampilan Kalimat Majemuk.....	121
Gambar 3.21 Tampilan Akhir	122
Gambar 3.22 Tampilan Penutup.....	122
Gambar 3.23 Lembar LKPD	123
Gambar 3.24 Buku Panduan	123
Gambar 3.25 Dokumentasi Implementasi.....	127

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Sempro.....	167
Lampiran 2 Ketersediaan Pembimbing Tesis.....	169
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	170
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	171
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Tesis	172
Lampiran 6 Instrumen Validasi	173
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi.....	184
Lampiran 8 Validasi Ahli Media	187
Lampiran 9 Validasi Ahli Bahasa	190
Lampiran 10 Dokumentasi Mengerjakan Angket Kebutuhan dan Wawancara	193
Lampiran 11 Desain Media Ular Tangga	194
Lampiran 12 Dokumentasi Pelaksanaan Kelas Uji Coba	199
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa Kelas Uji Coba.....	200
Lampiran 14 Hasil LKPD Kelas Uji Coba.....	201
Lampiran 15 Praktisi Guru dan Wawancara	202
Lampiran 16 Dokumentasi Pretest, Pelaksanaan Pembelajaran	207
Lampiran 17 Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran	208
Lampiran 18 Dokumentasi Posttest.....	209
Lampiran 19 Hasil Pretest dan Posttest.....	211
Lampiran 20 Hasil Kelompok Penerapan Media Pembelajaran	212
Lampiran 21 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	213
Lampiran 22 Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest	215
Lampiran 23 Hasil Perhitungan SPSS	216
Lampiran 24 Penilaian Guru Terhadap Media	217
Lampiran 25 Biodata Diri	218

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran esensial di tingkat Sekolah Dasar (SD) karena berperan besar dalam membentuk kemampuan literasi siswa. Penguasaan bahasa sejak dini menjadi fondasi penting untuk mengasah kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta memahami berbagai bidang pengetahuan lainnya.² Salah satu komponen krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemahaman terhadap materi kebahasaan, seperti imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk, yang berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menulis, membaca dan memirs, berbicara, dan mempresentasikan.

Permasalahan rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar masih menjadi isu global. Berdasarkan laporan UNESCO, lebih dari 617 juta anak dan remaja di dunia belum memiliki kemampuan literasi dan numerasi minimum yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21.³ Kondisi serupa terjadi di Indonesia. Hasil survei *Program for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia menempati posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi, dengan skor rata-rata 80 poin di bawah rerata negara

² Isnaniah, "Membangun Keterampilan Bahasa Sebagai Potensi Utama Kecerdasan Intelektual Bagi Siswa SD Kelas Rendah," *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2020): 1–9, <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.977>.

³ UNESCO, "More Than One-Half of Children and Adolescents Are Not Learning Worldwide," *Unesco.Org*, no. 46 (2017): 3–25, <http://uis.unesco.org>.

OECD. Kemampuan siswa Indonesia juga masih berada di bawah capaian siswa di negara-negara ASEAN. Kemampuan rata-rata membaca, matematika, dan sains siswa di Indonesia secara berturut-turut adalah 42 poin, 52 poin, dan 37 poin di bawah rerata siswa ASEAN.⁴

Tabel 1.1 Skor Kemampuan Siswa di Beberapa Negara ASEAN pada PISA 2018.⁵

Negara	Kemampuan Membaca	Kemampuan Matematika	Kemampuan Sains
Filipina	339	352	357
Thailand	392	418	425
Indonesia	371	379	396
Malaysia	415	440	438
ASEAN	413	431	433

Selain itu, hasil Asesmen Nasional (AN) 2023 menunjukkan bahwa 53,7% siswa SD berada pada kategori Perlu Intervensi Khusus dalam literasi membaca.⁶ Laporan Pusat Asesmen Pendidikan juga mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa SD mengalami kesulitan dalam memahami struktur bahasa, seperti penggunaan imbuhan, pemaknaan kata, serta penyusunan kalimat sederhana maupun majemuk. Data ini menunjukkan bahwa problem literasi kebahasaan masih merupakan tantangan besar di tingkat nasional.

⁴ OECD, *PISA 2018 Results (Volume I)*, vol. I, 2019, <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.

⁵ Pusat Penelitian Kebijakan, “Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018,” *Pusat Penelitian Kebijakan*, 2021, https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No_3_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf.

⁶ Kemendikbudristek RI, “Implementasi Kurikulum Secara Mandiri,” 2022, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/arsip/SE-IKM-Secara-Mandiri-Cap.pdf>.

Berbagai penelitian lain juga menguatkan gambaran problem tersebut. Penelitian Analisis Kesalahan Berbahasa pada Siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa siswa SD masih banyak melakukan kesalahan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, terutama pada aspek morfologi dan penggunaan imbuhan. Temuan serupa diperlihatkan dalam studi kesalahan morfologi pada karangan narasi siswa SD, yang mengungkap bahwa siswa masih sering keliru dalam menggunakan afiks serta memahami makna kata dalam konteks yang berbeda.⁷ Hal ini mempertegas bahwa persoalan terkait imbuhan dan pemaknaan kata termasuk homonim merupakan kesulitan yang umum dialami siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Putri Cahyati et.al., menunjukkan bahwa lebih dari 20,9% siswa kelas IV mengalami hambatan dalam menyusun kalimat majemuk akibat rendahnya penguasaan hubungan antarklausa.⁸ Secara keseluruhan, bukti empiris tersebut menegaskan bahwa persoalan kebahasaan pada siswa SD bukan hanya terjadi di satu sekolah, tetapi merupakan pola umum yang muncul dalam berbagai penelitian di Indonesia.

Permasalahan Rendahnya kemampuan literasi ini sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat tradisional dan berpusat pada guru, serta minim pemanfaatan media inovatif dan

⁷ Muhammad Farhan Adi Nugroho et al., “Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Siswa Sekolah Dasar Dan Upaya Perbaikannya,” *Karimah Tauhid* 4, no. 9 (2025): 6876–83, <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20397>.

⁸ A R Putri Cahyati, St Y Slamet, and Roy Ardiansyah, “Analisis Kesalahan Penggunaan Kalimat Majemuk Dalam Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia (Jurnal Ilmiah Pendidikan)* V 10, no. 1 (2024): 1–6.

kontekstual. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Andriani et al, menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah menyebabkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami konsep kebahasaan.⁹

Hasil observasi awal dan wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia kelas IV di SDIT Salsabila 3 Banguntapan memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenali imbuhan, memahami homonim secara kontekstual, dan menyusun kalimat majemuk masih rendah.¹⁰ Guru menjelaskan bahwa pembelajaran masih berfokus pada buku paket dan LKPD tanpa dukungan media interaktif, sehingga kegiatan belajar berlangsung secara pasif dan kurang mampu memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Temuan ini menguatkan permasalahan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung.¹¹

Model pembelajaran semacam ini berimplikasi pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sukiman menjelaskan bahwa media pembelajaran yang monoton dan tidak kontekstual dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya pencapaian

⁹ Anisa Andriani et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih,” *Journal on Teacher Education* 5, no. 3 (2024): 215–22, <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>.

¹⁰ Siti Nurjannah, “Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV” (Bantul, Yogyakarta, 2025).

¹¹ Ummisya Shabira, “Wawancara Guru Bahasa Indonesia Kelas IV” (Bantul, Yogyakarta, 2025).

kompetensi siswa. karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.¹²

Permainan edukatif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menghadirkan suasana belajar aktif dan bermakna. Menurut Piaget, bermain merupakan aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dan berfungsi sebagai sarana pembentukan konsep.¹³ Sejalan dengan itu, Vygotsky, menegaskan bahwa permainan memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui interaksi sosial dalam *zone of proximal development (ZPD)* mereka.¹⁴ Permainan juga dapat menjadi wadah bagi siswa untuk berlatih berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan komunikasi.

Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya memiliki potensi besar, namun implementasinya di sekolah dasar masih belum optimal. Penelitian Virawati, Permana, & Zunaidah menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dikembangkan menjadi media edukatif yang valid dan efektif ketika dirancang sesuai

¹² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. A Alaika Salmulloh, *Pedagogia*, 1st ed., vol. 11 (Yogyakarta: Pedagogia: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012), http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

¹³ Lissya Whildan, "Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget," *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 11, <https://doi.org/10.47453/permata.v2i1.245>.

¹⁴ L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Harvard University Press, 1978), <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>.

kebutuhan pembelajaran.¹⁵ Hal ini diperkuat oleh Lestari & Hasibuan yang membuktikan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan.¹⁶ Penelitian Amali, Setiyoko, & Fitri juga menegaskan bahwa permainan interaktif seperti ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.¹⁷ Selain itu, tinjauan sistematis oleh Yuliani & Juhana menyimpulkan bahwa board game secara konsisten menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif di sekolah dasar.¹⁸ Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki efektivitas tinggi untuk pembelajaran, namun dalam praktiknya masih jarang dimanfaatkan secara instruksional di kelas, termasuk untuk materi imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk.

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD juga masih terbatas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *QR Code* sebenarnya mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, namun penggunaannya

¹⁵ Yuli Virawati, Erwin Putera Permana, and Farida Nurlaila Zunaidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI," *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 01 (2023): 31–40.

¹⁶ Tina Tri Lestari and Asnita Hasibuan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan T.A 2024/2025," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 2 (2025).

¹⁷ Usuludin Amali, Didik Tri Setiyoko, and Rila Melyana Fitri, "Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SDN Karangdempel 01," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 347–61, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28530>.

¹⁸ Aulia Yuliani and Agus Juhana, "Integrating Board Games in Primary Classrooms to Build Dynamic Learning Environments: A Systematic Review," *Lentera: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 18, no. 1 (2025): 51–64, <https://doi.org/https://doi.org/10.52217/lentera.v18i1.1579>.

di sekolah dasar belum merata. Handayani & Haryati menemukan bahwa *QR Code* efektif membantu siswa mengakses materi secara mandiri dan membuat proses belajar lebih efisien, tetapi implementasinya masih banyak digunakan pada mata pelajaran tertentu di luar Bahasa Indonesia.¹⁹ Penelitian Puspitasari juga mengungkap bahwa guru-guru SD masih jarang memanfaatkan *QR Code* karena minimnya panduan dan contoh media yang dapat diterapkan langsung di kelas.²⁰ Di sisi lain, studi Hidayat membuktikan bahwa media berbasis *QR Code* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan divalidasi sebagai media yang praktis serta menarik.²¹ Temuan-temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif dan teknologi digital secara lebih inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam konteks tersebut, permainan Ular Tangga Edukatif dapat dijadikan media pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan. Permainan tradisional ini dekat dengan dunia anak dan mudah diterapkan di kelas. Melalui modifikasi konten dan desain yang relevan dengan materi ajar, permainan ular tangga dapat mendorong

¹⁹ Fajar Anisa Handayani and Titik Haryati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 809–15, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>.

²⁰ Anealish Eka Puspitasari and Mintasih Indriayu, "No Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *SHEs : Social, Humanities, and Edycational Studies* 7, no. 3 (2024): 183–92, <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91544>.

²¹ Prayogo Wahyu Hidayat, Puri Selfi Cholifah, and Khusnul Khotimah, "Pengembangan Media Mini Atlas Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Muatan IPS Kelas V Sekolah," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 12 (2024), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.19>.

keterlibatan aktif siswa. Inovasi ini selaras dengan gagasan Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan yang menyenangkan dan memerdekakan sesuai kodrat perkembangan anak.

Penelitian ini mengembangkan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan yang berisi soal-soal kebahasaan (imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk) serta *QR code* yang mengarahkan siswa pada penjelasan tambahan berupa video animasi. Pengembangan media ini mengacu pada teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* Mayer yang menekankan pentingnya penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara terpadu.²²

Selain memperkuat aspek kognitif, media ini dirancang berdasarkan filosofi pendidikan humanistik Ki Hajar Dewantara dan teori konstruktivistik Bruner serta pendekatan kooperatif Vygotsky. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kebahasaan, tetapi juga pengalaman belajar yang kolaboratif dan bermakna.²³

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai karakteristik anak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR Code* dengan

²² Richard E. Mayer and Logan Fiorella, "Principles for Managing Essential Processing in Multimedia Learning," *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, no. November (2021): 243–60, <https://doi.org/10.1017/9781108894333.025>.

²³ Bruner Jerome, *The Culture of Education*, vol. 6 (Cambridge: Harvard University Press, 1996); Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* guna meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV MI/SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data empiris global, nasional, penelitian terdahulu, serta observasi awal di lapangan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan berikut:

1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat tradisional dan berpusat pada guru (teacher-centered). Hal ini tampak dari dominasi metode ceramah, latihan tertulis, dan minimnya variasi aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif.
2. Pemahaman siswa terhadap konsep kebahasaan masih rendah, khususnya terkait imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, cenderung statis, dan belum mampu menumbuhkan minat belajar siswa.
4. Permainan edukatif belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk permainan berbasis papan seperti ular tangga.
5. Integrasi teknologi digital, seperti penggunaan QR code, belum diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, dengan menggabungkan permainan tradisional serta teknologi digital untuk

meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak meluas dari fokus kajian, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Produk penelitian berupa media pembelajaran ular tangga edukatif yang dikembangkan yang dimodifikasi dengan kartu tantangan dan *QR code* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada tiga topik utama kelas IV MI/SD, yaitu *imbuhan*, *homonim*, dan *kalimat majemuk*, sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.
3. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV MI/SD sebagai pengguna media, serta ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator.
4. Tahap penelitian, mengacu pada model *ADDIE*, yang mencakup kegiatan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam skala uji terbatas.
5. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.

Dengan batasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media permainan edukatif yang inovatif, valid, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas IV

MI/SD.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR code* untuk materi Bahasa Indonesia kelas IV MI/SD menggunakan model *ADDIE*?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR Code* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR Code* berdasarkan respons guru dan siswa?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR Code* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR code* menggunakan model *ADDIE*.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respons guru dan siswa.
4. Menguji efektivitas media pembelajaran Ular Tangga Edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bidang pendidikan.

Adapun dalam kegunaan pengembangan dibagi menjadi dua yaitu :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas khazanah keilmuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran dengan permainan tradisional yang dipadukan dengan unsur teknologi digital. Inovasi media ular tangga edukatif yang dilengkapi kartu tantangan dan *QR Code* ini turut memberikan sumbangan terhadap penguatan teori pembelajaran aktif dan kontekstual, yang menitikberatkan pada partisipasi langsung peserta didik dalam kegiatan belajar. Lebih lanjut, hasil penelitian ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas siswa dalam memahami materi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia

melalui aktivitas bermain yang edukatif dan interaktif.

- b. Bagi guru, menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- c. Bagi sekolah, memberikan inovasi pembelajaran dengan permainan yang dapat diterapkan dengan sarana sederhana, sekaligus mendorong integrasi nilai-nilai budaya lokal dan teknologi.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga edukatif yang dipadukan dengan kartu tantangan dan *QR code* sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV MI/SD. Pengembangan media ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar, dengan mengintegrasikan elemen permainan tradisional serta teknologi digital. Spesifikasi produk yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Papan Ular Tangga

Media utama berupa papan permainan ular tangga yang didesain secara visual menarik dan edukatif, dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. Ukuran papan

Papan permainan berbentuk persegi berukuran 50 cm × 50 cm, dicetak menggunakan bahan art cartoon 310 gram yang dilaminasi

agar lebih tahan lama.

b. Jumlah petak permainan

Papan terdiri dari 100 petak. Petak bernomor tertentu diberi tanda khusus (ikon tantangan) yang menandakan siswa harus mengambil kartu tantangan.

c. Desain visual

Setiap petak menggunakan warna kontras agar mudah dibedakan, dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak

d. Integrasi simbol pembelajaran

Beberapa petak memuat ikon kecil terkait materi (imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk) untuk memperkuat asosiasi konsep selama permainan berlangsung.

2. Kartu Tantangan Berisi Soal Kebahasaan

Kartu tantangan berfungsi sebagai komponen pendukung selama permainan dan menjadi pusat aktivitas pembelajaran. Spesifikasinya adalah :

a. Jumlah kartu

Total terdapat 45 kartu, terdiri dari :

- 1) 15 kartu materi homonim
- 2) 15 kartu materi imbuhan
- 3) 15 kartu materi kalimat majemuk

b. Format kartu

Dicetak ukuran 7cm x 10 cm, menggunakan bahan ivory 260 gram

c. Isi kartu

Setiap kartu berisi soal atau instruksi singkat sesuai materi ajar, disertai tingkat kesulitan berbeda (mudah, sedang, sulit) untuk menyesuaikan kebutuhan siswa.

d. Penanda kategori

Warna kartu disesuaikan berdasarkan jenis materi :

- 1) Biru untuk Imbuhan
- 2) Kuning untuk Homonim
- 3) Hijau untuk kalimat majemuk

3. QR code Materi Tambahan

QR code berisi tambahan penjelasan materi yang dapat diakses siswa menggunakan perangkat digital. Spesifikasinya :

a. Posisi QR Code

Posisi QR Code terletak pada pojok bawah papan ular tangga edukatif.

b. Isi QR Code

QR Code terhubung ke video penjelasan materi berupa animasi pembelajaran singkat berdurasi 7:57 menit yang dibuat menggunakan platform digital *Hailuo AI* dan *Canva*.

c. Fungsi QR Code

Menjadi *supporting material* dalam model multimedia learning, sehingga siswa memperoleh penguatan konsep secara audio visual.

4. Video Pembelajaran Animatif

Untuk mendukung pembelajaran visual, disiapkan video animasi dengan spesifikasi:

- a. Format video: MP4, resolusi 1080p
 - b. Isi video: Penjelasan contoh imbuhan, penggunaan homonim dalam kalimat, dan struktur kalimat majemuk
 - c. Durasi: 2-3 menit per video
 - d. Gaya penyajian: Mengikuti teori Mayer dengan menggabungkan teks verbal, visual, dan narasi singkat
5. Panduan Penggunaan Media
- Produk dilengkapi buku panduan guru memuat :
- a. Pendahuluan
 - b. Deskripsi media
 - c. Materi yang dikembangkan
 - d. Petunjuk penggunaan
 - e. Pengelolaan hasil siswa setelah bermain
 - f. Tips Guru (Mengelola Kelas Agar Efektif dan Menyenangkan)
 - g. Lampiran
 - h. Profil Penulis
- Panduan ini bertujuan mempermudah guru dalam mengimplementasikan media pada berbagai kondisi kelas.
6. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
- a. Berfungsi sebagai tempat siswa menuliskan jawaban dari soal yang diperoleh melalui kartu tantangan.

- b. Pada bagian akhir terdapat kolom refleksi untuk menuliskan pengalaman belajar, pemahaman konsep, dan kesulitan yang dialami.

7. Perlengkapan Pendukung

- a. Pion permainan berwarna-warni dan dadu sebagai sarana interaksi antar pemain.
- b. Disimpan dalam satu kemasan sehingga mudah dibawa dan digunakan di berbagai kelas.

8. Karakteristik Media Media bersifat:

- a. Interaktif, karena menggabungkan permainan fisik dan konten digital.
- b. Kooperatif, digunakan dalam kelompok kecil.
- c. Kontekstual, materi dirancang sesuai contoh kehidupan sehari-hari siswa.
- d. Adaptif, dapat digunakan untuk pengayaan maupun remedial.

9. Tujuan Pengembangan Produk

Media dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep kebahasaan siswa melalui pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan berorientasi pengalaman (*experiential learning*)

H. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran dengan permainan telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rosnaeni berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Baca dan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 24 Macanang Kabupaten Bone*”.²⁴ menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa permainan tradisional dapat dimodifikasi menjadi media edukatif yang menyenangkan dan mampu mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Selanjutnya, penelitian oleh Elvira Qorry dalam jurnal *GEEJ Mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Literasi (ULTRASI) untu Materi Kalimat Transitif dan Intransitif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.²⁵ Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dinilai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini memperkuat bahwa permainan edukatif dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada penguasaan konsep kebahasaan.
3. Penelitian lain oleh Alfi Nurul Hikmah berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Quick Response Code (QR Code)*”

²⁴ Rosnaeni, “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SDN 24 Macanang Kabupaten Bone.” (Tesis Universitas Islam Negeri UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

²⁵ Elvira Qorry Malinda and Pendidikan, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Journal GEEJ* 7, no. 2 (2020): 1737–48.

Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi untuk Kelas IV SD/MI".²⁶

menunjukkan bahwa pemanfaatan QR code dalam media pembelajaran tergolong sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Inovasi ini menunjukkan potensi besar integrasi teknologi digital dalam mendukung pembelajaran berbasis literasi di sekolah dasar.

4. Penelitian oleh Devi Antika & Sahkolid Nasution berjudul *Development of Quartet Game Card Media Based on QR Code to Improve Students' Indonesian Understanding at Elementary School*.²⁷ menunjukkan bahwa media kartu permainan berbasis QR code dinilai sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini semakin menguatkan bahwa integrasi permainan dan teknologi digital dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep kebahasaan.
5. penelitian sistematis oleh A.Yuliani & A.Juhana berjudul *"Integrating Board Games in Primary Classrooms to Build Dynamic Learning Environments: A Systematic Review"*.²⁸ menyimpulkan bahwa board games memiliki kontribusi signifikan dalam membangun lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan

²⁶ Alfi Nurul Hikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Quick Response Code (QR - Code) Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV SD/MI" (Skripsi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

²⁷ Defi Antika and Sahkholid Nasution, "Development of Quartet Game Card Media Based on QR Code to Improve Students' Indonesian Understanding at Elementary School," *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI* 11, no. 1 (2025): 13–26, <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v11i1.28615>.

²⁸ Yuliani and Juhana, "Integrating Board Games in Primary Classrooms to Build Dynamic Learning Environments : A Systematic Review."

menyenangkan. Penelitian ini memberikan landasan teoritik bahwa media permainan sangat cocok untuk karakteristik siswa sekolah dasar.

6. Penelitian oleh Muslimin,dkk berjudul “*Quick Response Code in Engklek Traditional Games: Facilitating Challenging and Enjoyable Science Learning in Elementary School.*”²⁹ menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dikombinasikan dengan *QR code* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Meskipun penelitian ini berada pada mata pelajaran IPA, hasilnya memberikan gambaran bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Dari keenam penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif dan pemanfaatan teknologi digital terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengombinasikan unsur permainan tradisional dan digital secara terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam mengembangkan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan yang dipadukan dengan *QR code*, sebagai inovasi yang mengintegrasikan nilai-nilai permainan tradisional dengan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia,

²⁹ Muslimin, Nurul Aisya, and Wawan Krismanto, “Quick Response Code in Engklek Traditional Games : Facilitating Challenging and Enjoyable Science Learning in Elementary School,” *EPISTEMA* 6, no. 1 (2025): 31–42, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.84772>.

khususnya topik imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk di kelas IV MI/SD.

I. Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar konseptual yang menjelaskan prinsip-prinsip ilmiah yang melandasi proses pengembangan media *ular tangga edukatif* dengan kartu tantangan dan *QR code*. Beberapa teori yang menjadi acuan utama dalam penelitian ini meliputi: (1) *Teori Pembelajaran Aktif* dari *Jerome Bruner*, yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung peserta didik dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman konkret; (2) *Teori Teknologi Pembelajaran* dari *Heinich et al.*, yang memandang media sebagai sarana komunikasi instruksional yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran; (3) *Taksonomi Barrett* tentang kemampuan memahami bacaan dan memirsa, yang menjadi dasar dalam merancang soal dan aktivitas pemahaman Bahasa Indonesia; (4) *Teori Permainan Edukatif* dari *Lev Vygotsky*, yang menyoroti peran interaksi sosial dan kerja sama dalam pembelajaran melalui permainan; serta (5) *Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia* dari *Richard E. Mayer*, yang menekankan pentingnya penggabungan unsur verbal, visual, dan audio dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, landasan teori ini juga memaparkan konsep media permainan ular tangga edukatif sebagai penerapan konkret dari berbagai teori tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI/SD.

1. Teori Pembelajaran Aktif – Jerome Bruner

Jerome Bruner merupakan salah satu tokoh utama dalam aliran konstruktivisme yang berpandangan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Bruner menekankan bahwa belajar bukanlah proses menerima informasi secara pasif, melainkan proses aktif dalam mengorganisasi pengalaman dan membentuk makna. Dalam karya awalnya *Toward a Theory of Instruction*, Bruner memperkenalkan tiga tahapan representasi dalam proses belajar, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik.³⁰ Tahap enaktif ditandai dengan keterlibatan fisik siswa melalui tindakan langsung terhadap objek, tahap ikonik menggunakan visualisasi atau gambar untuk mewakili konsep, sedangkan tahap simbolik menggunakan bahasa atau simbol abstrak untuk merepresentasikan pengetahuan.³¹

Selanjutnya, dalam bukunya *The Culture of Education*, Bruner menegaskan bahwa pendidikan merupakan proses sosial dan budaya yang membentuk makna melalui interaksi. Menurutnya, kegiatan belajar yang efektif harus memberi ruang bagi peserta didik untuk *menemukan makna* dari pengalaman belajar yang mereka alami.³² Oleh karena itu, pembelajaran aktif bukan sekadar

³⁰ Jerome Bruner, *Toward a Theory of Instruction*, Fifth prin (Cambridge,MA: Harvard College / Distributed by Oxford University Press, 1966).

³¹ Ibid.,

³² Bruner Jerome, *The Culture of Education*.

melibatkan tindakan fisik, tetapi juga proses reflektif yang memungkinkan siswa membangun pemahaman baru berdasarkan konteks sosial dan budaya yang mereka alami. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar yang kaya akan pengalaman, eksplorasi, dan dialog.

Pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan aktif memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara mental, emosional, dan sosial dalam proses belajar. Pendekatan ini dianggap relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan kemandirian belajar, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.³³

Dalam penerapannya pada media ular tangga edukatif, prinsip pembelajaran aktif Bruner tampak melalui kegiatan belajar yang menuntut keterlibatan siswa dalam tiga tahap representasi. Pada tahap enaktif, siswa melakukan aktivitas seperti melempar dadu, memindahkan pion, dan mengambil kartu tantangan. Pada tahap ikonik, siswa memvisualisasikan konsep bahasa melalui papan permainan dan kartu soal. Sementara itu, tahap simbolik muncul ketika siswa memahami struktur imbuhan, arti homonim, atau

³³ Ari Wariyanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Pada Subtema Keindahan Alam Negeriku," *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 5, no. 2 (2019): 1019–24, <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n2.p1019-1024>; Afzal Sayed Munna and Md Abul Kalam, "Impact of Active Learning Strategy on the Student Engagement," *GNOSI: An Interdisciplinary Journal of Human Theory and Praxis* 4, no. 2 (2021): 96–114, <http://gnosijournal.com/index.php/gnosi/article/view/96>.

bentuk kalimat majemuk secara abstrak.

Selain itu, Bruner juga menekankan konsep kurikulum spiral (*spiral curriculum*), yakni penyusunan materi ajar yang dipelajari kembali dengan tingkat kedalaman yang meningkat sesuai perkembangan kognitif siswa.³⁴ Prinsip ini menekankan keberlanjutan dan pengulangan bermakna agar siswa dapat mengaitkan pengalaman belajar sebelumnya dengan pengetahuan baru yang lebih kompleks. Ia juga mengembangkan gagasan pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*), di mana siswa didorong untuk aktif mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan konsep atau prinsip melalui kegiatan yang menantang rasa ingin tahu mereka.³⁵

Prinsip pembelajaran aktif Bruner sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran diferensiasi, berorientasi proyek, dan berpusat pada peserta didik.³⁶ Pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity*. Hasil penelitian Rambe et al. menunjukkan bahwa penggunaan *board game* berbasis teori pembelajaran aktif mampu meningkatkan

³⁴ Bruner Jerome, *The Culture of Education*.

³⁵ Petrovan Ramona Ștefana, "Active Learning – A Success Path For Students In Primary School To The National Evaluation," *Proceedings of 10th International Conference Education, Reflection, Development (ERD 2022)*, 24 June 2022, Cluj-Napoca, Romania 6 (2023): 42–63, <https://doi.org/10.15405/epes.23056.5>.

³⁶ Kemendikbudristek RI, "Implementasi Kurikulum Secara Mandiri."

kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.³⁷ Demikian pula, Windi Nur Anisa, et al., menemukan bahwa media permainan ular tangga edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.³⁸

Dalam pengembangan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dan *QR code*, teori bruner diterapkan secara konkret melalui kegiatan bermain yang melibatkan tindakan langsung (*enaktif*), pemahaman visual (*ikonik*), dan pemaknaan simbolik (*simbolik*). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya memahami konsep bahasa secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Dengan demikian, media ini menjadi sarana pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu, memotivasi siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta kontekstual, sesuai dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Bruner dalam *The Culture of Education*.³⁹

2. Teori Teknologi dalam Pendidikan – Heinich et al

Menurut Heinich et al., Teknologi pembelajaran tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras atau alat elektronik, melainkan merupakan suatu proses sistematis untuk merancang,

³⁷ Andina Halimsyah Rambe et al., “Pemanfaatan Media Berbasis Game Dalam Dasar ELSE (Elementary School Education),” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 8, no. 3 (2024): 11–12.

³⁸ Windi Nur Anisa, Fajar Cahyadi, and Intan Rahmawati, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Lebaksiu Kidul 04,” *Wawasan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 427–39, <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>.

³⁹ Bruner Jerome, *The Culture of Education*.

mengembangkan, memanfaatkan, dan mengevaluasi berbagai sumber belajar guna mencapai tujuan instruksional secara optimal. Mereka mendefinisikan media pembelajaran sebagai *channel of communication that carries the message with an instructional purpose*, yaitu saluran komunikasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Heinich dan rekan-rekannya juga menekankan pentingnya pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi ajar, agar dapat meningkatkan kejelasan penyampaian pesan, menarik minat belajar, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.⁴⁰

Dalam konteks perencanaan pembelajaran, Heinich et al. memperkenalkan model *ASSURE* sebagai panduan sistematis untuk merancang pembelajaran berbasis media. Model ini meliputi tahapan *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media & Materials, Utilize Media & Materials, Require Learner Participation, serta Evaluate & Revise*.⁴¹ Melalui langkah-langkah tersebut, guru diharapkan mampu menganalisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas, memilih media yang sesuai, menggunakan media dengan strategi yang tepat, memastikan partisipasi aktif siswa, dan melakukan evaluasi untuk

⁴⁰ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, 21st ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).

⁴¹ Robert Heinich et al., *Instructional Media And Technologies For Learning*, New Jersey: Prentice - Hall, 1969.

perbaikan berkelanjutan. Pendekatan ini menekankan bahwa teknologi pembelajaran bukan hanya soal penggunaan alat canggih, tetapi tentang perencanaan pembelajaran yang terstruktur, adaptif, dan efektif.

Penerapan teori teknologi pembelajaran menurut Heinich dalam pengembangan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan terlihat pada rancangan yang sistematis, yang mengombinasikan unsur tradisional dan digital. Papan permainan dan kartu tantangan berfungsi sebagai saluran komunikasi instruksional untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia, seperti imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk, dengan cara yang interaktif. Selain itu, penambahan barcode atau *QR code* pada papan permainan memberikan akses ke materi penjelasan tambahan dalam bentuk digital, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kebutuhannya. Dengan demikian, media ular tangga bukan hanya sekedar permainan, tetapi juga media pembelajaran yang dirancang dengan prinsip komunikasi instruksional, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih bermakna.

3. Teori Kemampuan Memahami Materi Bahasa Indonesia (Kemampuan Memirsa) – Taksonomi Barret

Pemahaman bacaan atau listening comprehension dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan

keterampilan penting yang mendukung penguasaan bahasa secara menyeluruh. Barrett mengembangkan taksonomi untuk mengklasifikasikan level pemahaman membaca dan mendengar, yang dapat menjadi kerangka dalam merancang kegiatan pembelajaran yang terstruktur. Menurut Barrett, kemampuan memahami tidak hanya tentang mengingat atau mengenali informasi, tetapi juga melibatkan proses berpikir tingkat tinggi yang perlu diasah melalui latihan dan strategi pembelajaran yang tepat.⁴²

Taksonomi Barrett membagi pemahaman menjadi lima kategori: literal comprehension, yaitu kemampuan memahami makna kata, frasa, atau informasi eksplisit dalam teks; reorganization, yaitu mengelompokkan kembali informasi atau membuat ringkasan; inferential comprehension, yaitu menarik kesimpulan atau memahami makna tersirat; evaluation, yaitu kemampuan menilai isi, bentuk, atau gaya teks; dan appreciation, yaitu merespons secara emosional atau estetik terhadap teks. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk topik imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk di kelas IV SD, penggunaan kategori ini dapat membantu guru menyusun soal atau aktivitas yang tidak hanya meminta

⁴² Etty Umamy et al., "Implementasi Taksonomi Barrett Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII," *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 40–48, <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v10i1.8985>.

hafalan, tetapi juga mendorong pemahaman bermakna dan kemampuan berpikir kritis.

Penerapan taksonomi Barrett pada pengembangan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan diwujudkan melalui rancangan soal yang bervariasi sesuai level kognitif. Kotak tantangan pada papan permainan dapat memuat soal literal (mengenali bentuk imbuhan), inferensial (memaknai homonim dalam konteks), hingga evaluasi (menyusun atau menilai kalimat majemuk). Dengan demikian, permainan ular tangga bukan hanya menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana latihan memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih mendalam, terstruktur, dan sesuai prinsip pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

4. Teori Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran - Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, seorang psikolog asal Rusia, dikenal sebagai pelopor teori perkembangan kognitif sosial-kultural. Ia meyakini bahwa proses belajar anak sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya di mana mereka tumbuh.⁴³ Dalam pandangannya, pengetahuan tidak diperoleh secara individual semata, melainkan dibentuk melalui interaksi, kerja sama, dan

⁴³ L S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Mental Processes* (Amerika Serikat: Cambridge: Pers Universitas Harvard, 1978).

dukungan sosial. Melalui komunikasi dengan orang dewasa atau teman sebaya, anak-anak mampu menginternalisasi pengalaman dan pengetahuan baru. Penelitian Masrura dkk. menegaskan bahwa perkembangan bahasa anak tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budaya. Bahasa menjadi alat utama anak untuk berinteraksi, membangun pengetahuan, dan mengembangkan fungsi mental yang lebih tinggi. Pembelajaran yang berbasis interaksi seperti kerja sama, diskusi, dan permainan edukatif menjadi sarana penting dalam mengoptimalkan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).⁴⁴

Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) adalah konsep kunci dalam teori Lev Vygotsky yang menggambarkan jarak antara kemampuan seorang anak dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan atau bimbingan dari orang dewasa maupun teman sebaya yang lebih terampil. Ada area inilah pembelajaran paling efektif terjadi melalui interaksi sosial. Permainan edukatif menjadi salah satu strategi yang relevan karena menyediakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, serta menantang, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal.

Vygotsky juga menekankan bahwa *“play creates a zone of*

⁴⁴ Dian Masrura, Setiyawan Agung, and Khairuddin Bangun, “Pengkajian Pengembangan Bahasa Anak Dengan Pendekatan Teori Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiah* 9, no. 2 (2024): 313–25, <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i2.674>.

proximal development in the child”, yang berarti bahwa kegiatan bermain mampu menciptakan ruang berkembang yang dapat dicapai anak berkat dukungan sosial. Konsep ini memperlihatkan pentingnya scaffolding, yaitu dukungan bertahap yang diberikan hingga anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Penelitian mutakhir turut menunjukkan bahwa media permainan efektif meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar.⁴⁵

Teori Vygotsky dapat diterapkan dalam pengembangan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan yang dirancang untuk mendorong interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Dalam permainan ini, siswa aktif berdiskusi, saling membantu menjawab pertanyaan, dan merancang strategi bersama, sehingga proses scaffolding terjadi secara alami antar teman sebaya. Kartu tantangan pun disusun dengan tingkat kesulitan yang sedikit melampaui kemampuan awal siswa, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis dan memahami materi Bahasa Indonesia seperti imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk dalam situasi kontekstual. Dengan demikian, media permainan ini tidak hanya menunjang perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat

⁴⁵ Saiful Anwar and Jasiah Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2024): 355–73, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>; Wayan Widiana I, “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

kemampuan sosial dan komunikasi, selaras dengan prinsip pembelajaran bermakna yang ditekankan dalam teori sosial-kultural Vygotsky..

5. Teori Inovasi Media Digital – Mayer’s Cognitive Theory

Richard E. Mayer merumuskan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa menerima informasi melalui kombinasi kata dan gambar yang tersusun secara terpadu. Mayer menyatakan bahwa manusia memiliki dua jalur utama untuk memproses informasi, yakni saluran verbal (berupa kata-kata) dan saluran visual (berupa gambar).⁴⁶ Kedua saluran ini bekerja secara terpisah namun saling berkoordinasi dalam memori kerja untuk membangun pemahaman. Ketika media pembelajaran multimedia disusun dengan tepat, siswa dapat membentuk representasi mental yang bermakna dengan cara mengaitkan informasi verbal dan visual, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.⁴⁷

Teori ini juga menyoroti pentingnya prinsip-prinsip desain dalam media pembelajaran untuk memaksimalkan pengolahan informasi dan meminimalkan beban kognitif siswa. Prinsip

⁴⁶ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning - Prinsip - Prinsip Dan Aplikasi*, ed. Utami Maska, 1st ed. (Americas, Newyork: Cambridge Univerity Press, 2001).

⁴⁷ Richard E. Mayer, “Multimedia Learning,” *The Annual Report of Educational Psychology in Japan* 41 (2012): 27–29, https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_285.

contiguity menekankan pentingnya menyajikan teks dan gambar secara berdekatan agar siswa lebih mudah menghubungkannya. Prinsip modality merekomendasikan penggunaan audio untuk mendampingi gambar, guna menghindari penumpukan beban pada saluran visual. Sementara itu, prinsip redundancy menyarankan agar tidak menyajikan informasi yang sama dalam bentuk teks dan audio secara bersamaan agar siswa dapat fokus pada materi inti. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, pendidik dapat merancang media yang membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih efektif.⁴⁸

Dalam konteks pengembangan media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan, teori Mayer diterapkan melalui penambahan fitur *QR code* pada papan permainan. *QR code* ini mengarahkan siswa pada materi digital berupa video atau penjelasan tambahan yang menggabungkan teks, visual, dan audio secara terpadu. Pendekatan ini mendukung pembelajaran multimodal yang sesuai dengan prinsip contiguity, modality, dan redundancy. Ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi seperti imbuhan, homonim, atau kalimat majemuk, mereka dapat mengakses penjelasan tambahan melalui media digital yang disesuaikan dengan teori Mayer. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya menjadi alat permainan

⁴⁸ Mayer and Fiorella, "Principles for Managing Essential Processing in Multimedia Learning."

tradisional, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran inovatif dengan teknologi digital yang memperkaya pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia secara lebih menyeluruh dan bermakna.

6. Media Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah salah satu bentuk permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak dan dapat dimodifikasi menjadi media edukatif untuk mendukung pembelajaran aktif di sekolah dasar. Media permainan memiliki potensi untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Menurut Abidin, permainan edukatif membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan menghilangkan kejenuhan selama proses pembelajaran.⁴⁹ Selain itu, pendekatan dengan permainan dianggap mampu menyesuaikan pembelajaran dengan dunia anak, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui cara yang lebih konkret dan interaktif.⁵⁰

Media ular tangga edukatif dikembangkan melalui modifikasi desain papan permainan klasik menjadi sarana pembelajaran yang terstruktur. Papan ular tangga dirancang

⁴⁹ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, 2nd ed. (Bandung: Bandung Refika Aditama, 2014).

⁵⁰ Rahmah At Tafani and Muhamad Sofian Hadi, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak SD Dengan Pendekatan Berbasis Permainan," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2025): 2127–32, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7130>.

dengan kotak-kotak tantangan yang memuat soal terkait materi Bahasa Indonesia seperti imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk. Permainan dilengkapi dengan kartu tantangan, untuk memvariasikan tingkat kesulitan dan memicu diskusi antar siswa. Penambahan *QR code* pada papan permainan menjadi inovasi digital yang menyediakan akses ke materi penjelasan tambahan dalam bentuk video atau teks online, sehingga siswa dapat mempelajari ulang materi secara mandiri. Desain ini mencerminkan prinsip pembelajaran multimodal yang mengintegrasikan unsur visual, verbal, dan interaktif.

Penggunaan media ular tangga edukatif sangat relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya menghafal jawaban, tetapi juga terlibat dalam diskusi, saling membantu memahami materi, dan memecahkan masalah bersama.

Karakteristik sederhana dan praktis dari media ini membuatnya mudah diterapkan di kelas dengan sumber daya terbatas, namun tetap mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.⁵¹ Dengan demikian, media ular tangga

⁵¹ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>; Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di

menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran kontekstual yang mendukung tercapainya tujuan Kurikulum Merdeka.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini terdiri atas empat bab, dan setiap bab mencakup beberapa subbab yang saling berkaitan secara logis. Adapun sistematika penulisan tesis ini disusun sebagai berikut:

1. BAB 1 Pendahuluan, Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, serta sistematika pembahasan. Bagian ini memberikan gambaran umum mengenai konteks, arah, dan fokus penelitian yang dilakukan.
2. BAB II Metode Penelitian, Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model *ADDIE*. Uraian meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek dan objek penelitian, teknik serta instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
3. BAB III Hasil Penelitian, Bab ini memaparkan hasil setiap tahapan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui

permainan Ular Tangga Edukatif untuk kelas IV MI/SD. Selain itu, dibahas pula hasil validasi ahli, tanggapan guru dan siswa, serta hasil uji efektivitas media yang dikaitkan dengan teori dan temuan penelitian terdahulu.

4. BAB IV Penutup, Bab terakhir berisi kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta saran bagi guru, pengembang media, dan peneliti selanjutnya. Bagian ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran pendukung.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media, media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini berangkat dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih kesulitan memahami konsep imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk. Hasil desain menghasilkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif dengan memadukan unsur permainan, visual, verbal, serta dukungan *QR Code* sebagai media digital pendukung pembelajaran.
2. Kelayakan media pembelajaran, Hasil validasi yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan rata-rata **84,8%**, termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, komunikatif, mudah digunakan, serta mampu menarik perhatian siswa.
3. Kepraktisan media pembelajaran, Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase rata-rata 95,5%, terdiri atas respons guru 100% dan respons siswa 91%,

keduanya berada pada kategori *Sangat Praktis*. Guru menyatakan bahwa media mudah diterapkan di kelas, instruksi jelas, dan permainan dapat dilaksanakan tanpa kendala. Siswa juga merespons positif karena media mudah digunakan, menyenangkan, mendorong kerja sama, serta membantu memahami materi secara lebih konkret dan tidak monoton.

4. Efektivitas media terhadap pemahaman siswa, hasil uji efektivitas melalui desain *one group pretest–posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap pemahaman kebahasaan siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 43,5 meningkat menjadi 78,0 pada posttest dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia siswa, khususnya pada materi imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga edukatif dengan kartu tantangan layak dan efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI/SD. Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep kebahasaan, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan suasana belajar yang menyenangkan sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

B. Saran

1. **Bagi guru**, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk materi yang bersifat konseptual seperti imbuhan, homonim, dan kalimat majemuk. Guru

disarankan mengintegrasikan media ini secara bertahap agar siswa terbiasa dengan penggunaan permainan edukatif dan teknologi QR Code.

2. **Bagi siswa**, penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih aktif, mandiri, dan termotivasi dalam belajar melalui kegiatan bermain dan tantangan yang menyenangkan.
3. **Bagi pengembang atau peneliti selanjutnya**, disarankan untuk:
 - a. Menyempurnakan desain visual dan kualitas animasi video agar lebih menarik.
 - b. Melibatkan sampel penelitian yang lebih luas untuk mendapatkan hasil efektivitas yang lebih representatif.
 - c. Mengembangkan versi digital interaktif berbasis aplikasi agar dapat digunakan secara daring maupun luring.
4. **Bagi sekolah**, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya, yang menggabungkan unsur permainan dan teknologi digital sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. 2nd ed. Bandung: Bandung Refika Aditama, 2014.
- Afandi, Rifki. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Allan, Paivio. “Dual Coding Theory: Retrospect and Current Status.” *Canadian Journal of Psychology / Revue Canadienne de Psychologie* 45, no. 3 (1991): 225–87. <https://doi.org/10.1037/h0084295>.
- Amali, Usuludin, Didik Tri Setiyoko, and Rila Melyana Fitri. “Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SDN Karangdempel 01.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 347–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28530>.
- Amelia, Nabila, Rizka Fadilah, and Wahid Munawar. “Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2014 (2025): 14390–95.
- Anderson, Lorin W. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing : A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives : Complete Edition*, 2001.
- Andriani, Anisa, Ditami Ayu Saputri, Ria Hopipah, and Tiara Puspa Dewi. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih.” *Journal on Teacher Education* 5, no. 3 (2024): 215–

22. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>.

Antika, Defi, and Sahkholid Nasution. "Development of Quartet Game Card Media Based on QR Code to Improve Students' Indonesian Understanding at Elementary School." *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI* 11, no. 1 (2025): 13–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v11i1.28615>.

Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. 21st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

Bangsawan, Agung. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa." *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer* 8, no. 1 (2025): 14–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>.

Bruner Jerome. *The Culture of Education*. Vol. 6. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

Bruner, Jerome. *Toward a Theory of Instruction*. Fifth prin. Cambridge, MA: Harvard College / Distributed by Oxford University Press, 1966.

Cahyati, A R Putri, St Y Slamet, and Roy Ardiansyah. "Analisis Kesalahan Penggunaan Kalimat Majemuk Dalam Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia (Jurnal Ilmiah Pendidikan)* 10, no. 1 (2024): 1–6.

Chen, Chih-Hung. "Impacts of Augmented Reality and a Digital Game on Students' Science Learning with Reflection Prompts in Multimedia Learning." *Educational Technology Research and Development* 68, no. 12 (2020): 3057–3076. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11423-020-09834-w>.

- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- E.Mulyasa, H. *Manajemen Berbasis Sekolah*. 4th ed. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2025.
- Fecira, Dipinti, Tengku Mohd, and Khairal Abdullah. “Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM).” *INTELETIVA : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 02, no. 04 (2020): 35–50.
- Field, Andy. *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. 6th ed. SAGE Publications, 2024.
- Habibah, Intan, Ery Rahmawati, Tri Achmad, and Budi Susilo. “Pengembangan Media Paralayang Mentari Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5025>.
- Haerudin, Dodi Ahmad, and Eva Gustiana. “Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Pelita PAUD* 8, no. 1 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>.
- Handayani, Fajar Anisa, and Titik Haryati. “Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 809–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James Russel, and Sharon Smaldino.

Intstructional Media And Technologies For Learning. New Jersey: Prentice - Hall, 1969.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Hidayat, Prayogo Wahyu, Puri Selfi Cholifah, and Khusnul Khotimah. “Pengembangan Media Mini Atlas Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Muatan IPS Kelas V Sekolah.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 12 (2024). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.19>.

Hudhana, Winda Dwi. “Digital Comics of Folktales as Learning Media to Strengthen Elementary School Students ’ Ecoliteracy.” *Theory and Practice in Language Studies* 15, no. 2 (2025): 443–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.17507/tpls.1502.14>.

Indradi, A, and Rahmah Purwahida. *ESPS Bahasa Indonesia 4 Untuk SD/MI Kelas IV (K-Merdeka)*, 2022.

Isnaniah. “Membangun Keterampilan Bahasa Sebagai Potensi Utama Kecerdasan Intelektual Bagi Siswa SD Kelas Rendah.” *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2020): 1–9. <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.977>.

Johnson, David w, and Tiger T Johnson. “An Educational Psychology Success

- Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning.” *Educational Researcher* 38, no. 5 (2009): 365–379.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>.
- Karimah, Lutfiyatul, Windi Tri Antika, and Dany Miftah M Nur. “Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game.” *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran* Vol. 02, no. 03 (2025): 107–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70294/nb922n30>.
- Kemendikbudristek RI. “Implementasi Kurikulum Secara Mandiri,” 2022.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/arsip/SE-IKM-Secara-Mandiri-Cap.pdf>.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Terbitan R. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, n.d.
- Kurniawan, Afdal, Tasha Wulandari Liandri, and Tiara Indrajaya. “Game-Based Learning with Educandy to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students.” *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 6 (2025): 1598–1603.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.648>.
- L. S. Vygotsky, Michael Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press., 1978.
- Lestari, Tina Tri, and Asnita Hasibuan. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan T.A

2024/2025.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 2 (2025).

Lestari, Widayati, Putri Meisaraoh, Siti Rohmah, Nur Milasari, Nurul Kholifah, Aminatul Itsnaini, Universitas Islam, et al. “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mi Ma ’ Arif Candirejo.” *PRAXIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2024): 67–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.47776/praxis.v3i2.1360>.

Li, Liuyufeng, Khe Foon, and Hew Jiahui. “Gamification Enhances Student Intrinsic Motivation , Perceptions of Autonomy and Relatedness , but Minimal Impact on Competency : A Meta - Analysis and Systematic Review.” *Educational Technology Research and Development* 72, no. 2 (2024): 765–96. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>.

Malinda, Elvira Qorry, and Pendidikan. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Journal GEEJ* 7, no. 2 (2020): 1737–48.

Masrura, Dian, Setiawan Agung, and Khairuddin Bangun. “Pengkajian Pengembangan Bahasa Anak Dengan Pendekatan Teori Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiah* 9, no. 2 (2024): 313–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i2.674>.

Mayer, Richard E. “Multimedia Learning.” *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory* 41 (2002): 85–139.

[https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6).

———. “Multimedia Learning.” *The Annual Report of Educational Psychology in Japan* 41 (2012): 27–29. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_285.

———. *Multimedia Learning - Prinsip - Prinsip Dan Aplikasi*. Edited by Utami Maska. 1st ed. Americas, Newyork: Cambridge Univerity Press, 2001.

Mayer, Richard E., and Logan Fiorella. “Principles for Managing Essential Processing in Multimedia Learning.” *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, no. November (2021): 243–60. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.025>.

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johny Saldana. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE, 2014.

Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Munna, Afzal Sayed, and Md Abul Kalam. “Impact of Active Learning Strategy on the Student Engagement.” *GNOSI: An Interdisciplinary Journal of Human Theory and Praxis* 4, no. 2 (2021): 96–114. <http://gnosijournal.com/index.php/gnosi/article/view/96>.

Muslimin, Nurul Aisya, and Wawan Krismanto. “Quick Response Code in Engklek Traditional Games : Facilitating Challenging and Enjoyable Science Learning in Elementary School.” *EPISTEMA* 6, no. 1 (2025): 31–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.84772>.

Nieveen, Nienke. *Prototyping to Reach Product Quality*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999.

- Nugroho, Muhammad Farhan Adi, Muhammad Nurul Hilmy, Revandi Tohirun, Fakultas Ilmu, and Sains Komunikasi. "Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Siswa Sekolah Dasar Dan Upaya Perbaikannya." *Karimah Tauhid* 4, no. 9 (2025): 6876–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20397>.
- Nur Anisa, Windi, Fajar Cahyadi, and Intan Rahmawati. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Lebaksiu Kidul 04." *Wawasan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 427–39. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>.
- Nurchahyo, Narwanto, Dodi Setiawan Riatmaja, Melinda Yusri Rizki, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas, Loria Wahyuni, and Mira Hastin. "Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Communnity Development Journal* 6, no. 3 (2025): 4334–40.
- Nurjannah, Siti. "Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV." Bantul, Yogyakarta, 2025.
- Nurkhakiki, Ade Dina, and Dewi Nopasari. "Application Of Games Models In Learning Indonesian Language In Class V Primary School (Literature Study)." *Attadib : Journal of Elementary Education* 9, no. 1 (2025): 149–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/at-tadib.v9i1>.
- Nurul Hikmah, Alfi. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Quick Response Code (QR - Code) Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV SD/MI." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- OECD. *PISA 2018 Results (Volume I)*. Vol. I, 2019.

<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.

Pardede, Parlindungan. "Blended Learning for ELT." *JET: Journal of English Teaching* 2, no. 3 (2012): 165–78.

Penelitian Kebijakan, Pusat. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018." *Pusat Penelitian Kebijakan*, 2021. https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__3,_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf.

Permendikbud no 20 tahun 2016. "Standar Kompetensi Lulusan No. 20 Tahun 2016." *Kemendikbud* 3, no. 2 (2016): 1–8.

Piaget, Jean. *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. Edited by Jean Piaget. New York: New York: Penguin Books., 1976.

Plomp, Tjeerd, and Nienke Nieveen. "Educational Design Research Educational Design Research." *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 2013, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>.

Pratama, Budi, Agung Setiyawan, Bobby Bagas Purnama, and Khairul Abdillah Harahap. "The Effectiveness of Arabic Language Learning Using the PAIKEM Method for Class V Students at MI Al-Ma'had An-Nur Bantul Yogyakarta Academic Year 2023/2024." *Al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 2 (2024): 244–58. <https://doi.org/10.14421/almahara.2024>.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants: Origins of Terms." *Updated*

Version of Marc Prensky's Blog Post of June 12 (2006): 2006.

———. “Digital Natives, Digital Immigrants Part 1.” *On the Horizon: The Strategic Planning Resource For Education Professionals* 9, no. 5 (2001): 1–23.

Puspitasari, Anealish Eka, and Mintasih Indriayu. “No Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *SHEs : Social, Humanities, and Edycational Studies* 7, no. 3 (2024): 183–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91544>.

Putri, Anindia, Nur Qalbi, Awalia Azis, and Article Info. “Integrating Gamification Strategy to Stimulate Students’ Interest and Motivation on English Lesson at Smp Negeri 26 Makassar.” *Journal of Computer Intraction in Education* 5, no. 2 (2022): 103–18.

Qian, Meihua, and Karen R. Clark. “Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research.” *Educational Technology Research and Development* 63, no. 2 (2016): 103–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>.

Rambe, Andina Halimsyah, Humaidah Fatimah Parapat, Rilwan Hadinata, Universitas Islam, Negeri Sumatera, Tanjung Pura, and Universitas Negeri Medan. “Pemanfaatan Media Berbasis Game Dalam Dasar ELSE (Elementary School Education).” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 8, no. 3 (2024): 11–12.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

- Richey, Rita C, James D Klein, and Monica W Tracey. *The Instructional Design Knowledge Base : Theory, Research, and Practice*. UK: by Routledge, 2011.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. new york: Springer Science & Business Media., 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Rosnaeni. “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SDN 24 Macanang Kabupaten Bone.” Universitas Islam Negeri UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Saiful Anwar, and Jasiah Jasiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2024): 355–73. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.
- Shabira, Ummisya. “Wawancara Guru Bahasa Indonesia Kelas IV.” Bantul, Yogyakarta, 2025.
- Ştefana, Petrovan Ramona. “Active Learning – A Success Path For Students In Primary School To The National Evaluation.” *Proceedings of 10th International Conference Education, Reflection, Development (ERD 2022), 24 June 2022, Cluj-Napoca, Romania* 6 (2023): 42–63. <https://doi.org/10.15405/epes.23056.5>.
- Subroto, Desty Endrawati, Bartoszeck Mauri, and Arsyad Muhammad. “Unlocking

- the Potential of Game Based Learning Education in Junior High School Indonesi.” *JKKP: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 3 (2024): 160–67. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i3.121>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA, 2017.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by A Alaika Salmulloh. *Pedagogia*. 1st ed. Vol. 11. Yogyakarta: Pedagogia : PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu-rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Tafani, Rahmah At, and Muhamad Sofian Hadi. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak SD Dengan Pendekatan Berbasis Permainan.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2025): 2127–32. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7130>.
- Umamy, Etty, Hamid Bactiar, Khoirun Nadhiroh, Ilma Maretiana Mawadah, and Umi Farida. “Implementasi Taksonomi Barrett Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII.” *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 40–48. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v10i1.8985>.
- UNESCO. “More Than One-Half of Children and Adolescents Are Not Learning Worldwide.” *Unesco.Org*, no. 46 (2017): 3–25. <http://uis.unesco.org>.
- Virawati, Yuli, Erwin Putera Permana, and Farida Nurlaila Zunaidah.

“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 01 (2023): 31–40.

Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>.

Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Mental Processes*. Amerika Serikat: Cambridge: Pers Universitas Harvard, 1978.

Wariyanti, Ari. “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Pada Subtema Keindahan Alam Negeriku.” *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 5, no. 2 (2019): 1019–24.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n2.p1019-1024>.

Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Whildan, Lissya. “Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget.” *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 11.
<https://doi.org/10.47453/permata.v2i1.245>.

Widiana I, Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

Wijaya, Gigih Abdi, Ahmad Zulfan Tantowi, and Elsavira Nurizzah. “The Effectiveness Of Gamification in Enhancing Student Engagement In Science Learning.” *International Journal of Mathematics and Science Education* 1, no. 2 (2024): 33–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/ijmse.v1i2.90>.

Yuliani, Aulia, and Agus Juhana. “Integrating Board Games in Primary Classrooms to Build Dynamic Learning Environments : A Systematic Review.” *Lentera : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 18, no. 1 (2025): 51–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.52217/lentera.v18i1.1579>.

Zeynali, Shiva, Reza Pishghadam, and Azar Hosseini Fatemi. “Identifying the Motivational and Demotivational Factors Influencing Students’ Academic Achievements in Language Education.” *Learning and Motivation* 68 (2019). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101598>.