

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

Oleh

Putu Santika Udayani, NIM 2211031404

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi dua ahli materi, dua ahli desain pembelajaran, dua ahli media, seorang guru kelas III, serta 30 siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner/angket dan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif, sedangkan pengujian efektivitas media dilakukan melalui uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun media permainan ular tangga dikembangkan dengan model ADDIE. Media permainan ular tangga memperoleh tingkat validitas dengan kategori sangat baik, yaitu sebesar 99% berdasarkan penilaian ahli materi, 95% berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, dan 90% berdasarkan penilaian ahli media. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 97,7% berdasarkan respon guru, 97,7% pada uji coba perorangan, serta 97,2% pada uji coba kelompok kecil. Selain itu, hasil uji efektivitas memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001 ($<0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga yang dikembangkan terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: media permainan ular tangga, pemahaman tanda baca, Bahasa Indonesia, model ADDIE, sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aimed to develop a "Snakes and Ladders" game-based learning medium that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness to improve the understanding of punctuation usage among third-grade students at SD Negeri 1 Banjar Tegal. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included two subject matter experts, two instructional design experts, two media experts, a third-grade teacher, and 30 third-grade students from SD Negeri 1 Banjar Tegal. Data were collected through questionnaires and tests and subsequently analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques, while the medium's effectiveness was assessed using a paired-sample t-test. The results indicate that the "Snakes and Ladders" game medium was successfully developed using the ADDIE model. The medium achieved a "very good" validity rating: 99% from subject matter experts, 95% from instructional design experts, and 90% from media experts. Practicality tests also yielded "very good" results, with scores of 97.7% based on teacher feedback, 97.7% in individual trials, and 97.2% in small-group trials. Furthermore, the effectiveness test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between pre-test and post-test results following the implementation of the medium. Thus, the developed "Snakes and Ladders" game medium is proven to be valid, practical, and effective, making it suitable for use as an Indonesian language learning tool to enhance third-grade elementary students' understanding of punctuation.

Keywords: snakes and ladders game, punctuation understanding, Indonesian language, ADDIE model, elementary school.