



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA EDUKATIF PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM UNTUK SISWA KELAS V

Siti Alfiatur Rohmah¹, Mudzanatun², Ervina Eka Subekti³

Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia ^{1,2,3}

e-mail: sitialfiatur09@gmail.com

Diterima: 15/8/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 8/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan buku paket dan modul ajar sebagai sumber belajar sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi sinonim dan antonim. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi validator ahli materi, validator ahli media, guru kelas V, dan 16 siswa kelas V SDN Wotbakah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 86% dan validasi ahli materi sebesar 86%, yang keduanya termasuk kategori “sangat layak digunakan”. Uji kepraktisan menunjukkan persentase respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 94%, yang termasuk kategori “sangat praktis digunakan”. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga edukatif dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi sinonim dan antonim bagi siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *ADDIE, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Ular Tangga Edukatif, Sinonim dan Antonim*

ABSTRACT

This research is motivated by the suboptimal use of learning media in Indonesian Language subjects in fifth grade elementary schools. Learning is still dominated by lecture methods with the use of textbooks and teaching modules as learning resources so that students are less active, easily bored, and have difficulty understanding the material of synonyms and antonyms. This study aims to develop educational snakes and ladders learning media on synonyms and antonyms and determine the level of feasibility and practicality. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included material expert validators, media expert validators, fifth grade teachers, and 16 fifth grade students of SDN Wotbakah. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed that the media obtained a percentage of media expert validation of 86% and material expert validation of 86%, both of which are categorized as very feasible. The practicality test showed a percentage of teacher responses of 98% and student responses of 94%, which are categorized as very practical. Thus, the educational snakes and ladders learning

media is declared very suitable and very practical to be used as a learning media for synonyms and antonyms for fifth grade elementary school students.

Keywords: *ADDIE, Indonesian, Learning Media, Educational Snakes and Ladders, Synonyms and Antonyms*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang sangat diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang baik dan supaya mampu menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, semuanya tidak terlepas dari proses belajar yang merupakan unsur penting dalam pendidikan. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta mengokohkan kepribadian (Harefa, 2024). Belajar juga diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku seseorang secara dinamis sebagai perubahan dari hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran, interaksi yang terjalin antara seorang guru dengan siswa serta sumber belajar menjadi kunci keberhasilan suatu pembelajaran.

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara atau penghubung untuk memberikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Selain itu, menurut Aspahani et al. (2020), media pembelajaran yang dilengkapi gambar dan kata-kata dapat berpengaruh kuat dalam menunjang efektifitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Ini dikarenakan pada jenjang sekolah dasar, siswa berada pada fase operasional konkret yang artinya dalam kegiatan belajar siswa memerlukan adanya objek nyata guna mencerna substansi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami dan diingat (Khaulani et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru masih dominan menggunakan metode ceramah serta memanfaatkan buku paket dan modul ajar sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi sinonim dan antonim. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Ariyanto et al. (2021), yang menyatakan bahwa media maupun bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Dalam hal ini permainan dipilih menjadi suatu media pembelajaran karena bertujuan untuk mengurangi kemonotonan dalam kegiatan belajar dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (Setiani & Handayani, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Syafa'ah et al. (2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menjadi inovasi yang mendukung proses belajar siswa. Salah satu permainan yang dikenal oleh anak-anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Wati, 2021). Ular tangga juga merupakan jenis permainan tradisional yang tergolong board game dengan menggunakan papan permainan yang memuat gambar ular dan tangga, bidak atau pion, serta dadu. Melalui pengembangan media pembelajaran ular tangga, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu diantaranya, penelitian oleh Shofiyatul Munawwaroh (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media ular tangga sangat efektif untuk menarik minat belajar siswa dalam ketrampilan membaca. Penelitian oleh Rasmawati (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas II-D SDN 024 Tarakan”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Denissa Febriyanti Widyaningrum (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Perkalian dan Pembagian Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Srikaton 02”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian oleh Silviana Megantara Putri (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Alvin Hidayatullah (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sekar Apriliani, Yusuf Setya Wardana & Henry Januar Saputra (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ragam Bentang Alam di Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada rancangan media yang dikembangkan. Media ini dirancang menggunakan aplikasi canva sehingga menarik secara visual. Media ini dibuat dengan papan yang dirancang dengan konsep dua sisi, menyerupai papan catur yang dapat dilipat dan dibuka. Pada sisi pertama papan menyajikan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Setiap petak permainan dilengkapi dengan pertanyaan dan pernyataan sesuai dengan materi serta perintah singkat, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara interaktif dan menyenangkan. Sedangkan pada sisi kedua bagian belakang papan, terdapat materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar. Dengan demikian, satu media ini memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai alat bantu penyampaian materi sekaligus media permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar, serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2020). Metode penelitian dan pengembangan ini diartikan juga sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancangan, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Melalui lima tahapan secara berurutan yang ada dalam model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media

pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga mempunyai dasar akademik dan empiris yang kuat sebagai landasan pelaksanaan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas V beserta guru kelas V SDN Wotbakah. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu untuk mewakili populasi dalam penelitian. Adapun sampel penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Wotbakah yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan wawancara. Pengisian angket untuk mengetahui penilaian kelayakan media dari validator ahli media dan validator ahli materi menggunakan skala *Likert* dengan 5 skor. Selanjutnya, pada angket respons guru menggunakan skala *Likert* dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan menggunakan skala *Guttman*. Indikator penilaian validator media dan materi, serta respons guru dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian Validator Media dan Materi, serta Respons Guru

No	Skor	Kriteria
1	1	Sangat Kurang
2	2	Kurang
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, serta angket respons guru dan siswa kelas V SDN Wotbakah. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung persentase setiap aspek penilaian menggunakan rumus persentase berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan secara deskriptif kualitatif untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak, serta sangat praktis, praktis, cukup praktis, tidak praktis, dan sangat tidak praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar, tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi para ahli, serta tingkat kepraktisan media berdasarkan dari respons guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Rincian setiap tahapan yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru kelas V, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan, diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi sinonim dan antonim. Kondisi tersebut disebabkan oleh proses

pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan berpusat pada guru, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Akibatnya, sebagian siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga edukatif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang desain media ular tangga edukatif materi sinonim dan antonim, menyiapkan materi, menyusun capaian pembelajaran yang akan dicapai, serta menyiapkan spesifikasi produk dari bentuk produk hingga isi dalam produk. Media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim berbentuk persegi dengan ukuran 60×60 cm serta menggunakan papan dengan ketebalan 4 cm. Media ini memiliki 48 petak yang terdiri atas 24 petak pertanyaan, 7 petak pernyataan, 15 petak perintah, serta 2 petak pendukung, yaitu petak *start* dan petak *finish*. Selain papan permainan, media juga dilengkapi dengan kartu pertanyaan, kartu pernyataan, kartu perintah, dadu, dan pion sebagai perlengkapan pendukung dalam permainan. Peneliti juga menyusun peraturan permainan sebagai pedoman agar proses penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif dapat berlangsung secara terarah. Desain media ular tangga edukatif dapat dilihat pada Gambar 1. Desain pedoman penggunaan media dan profil pengembang media dapat dilihat pada Gambar 2. Selanjutnya, desain kartu pertanyaan, pernyataan, dan perintah dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 1. Desain Media Ular Tangga Edukatif



Gambar 2. Desain Kartu Pertanyaan, Pernyataan, dan Perintah

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran ular tangga edukatif materi sinonim dan antonim berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran ular tangga edukatif selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan melalui

pengisian angket validasi oleh masing-masing validator. Selain memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, validator juga menyampaikan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran ular tangga edukatif yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif

Selanjutnya, hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Skor	Kriteria
Ahli Media	86%	Sangat Layak
Ahli Materi	86%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan, diperoleh persentase kelayakan media dan sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan pada tahap uji coba di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Rokhaniyah et al. (2025), bahwa media pembelajaran berbasis ADDIE mampu menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi yaitu desain kartu pernyataan disesuaikan berdasarkan jumlah petak pada papan ular tangga edukatif dan untuk penulisan kata depan *di* yang menunjukkan keterangan tempat agar ditulis terpisah sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia. Hasil revisi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Revisi

No	Aspek	Sebelum	Sesudah
1.	Media		
2.	Materi		

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, media pembelajaran diujicobakan kepada 16 siswa dengan melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Pelaksanaan implementasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat

kepraktisan media berdasarkan respons guru dan respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga edukatif. Berikut adalah gambar siswa memainkan ular tangga edukatif yang dapat dilihat pada Gambar 4 dan foto Bersama guru serta siswa yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 4. Siswa Memainkan Media Ular Tangga Edukatif



Gambar 5. Foto Bersama Guru dan Siswa

Selanjutnya, hasil respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respons Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Aspek	Jumlah	Skor	Kriteria
Respons Guru	1	98%	Sangat Praktis
Respons Siswa	16	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan, diperoleh persentase respons guru terhadap media pembelajaran sebesar 98% dan respons siswa terhadap media pembelajaran sebesar 94%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi atau umpan balik bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran ular tangga edukatif dinyatakan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah. Selain itu, hasil angket respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar termasuk dalam kategori sangat praktis. Penggunaan media tersebut juga memperoleh respons positif dari siswa sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan dan pemahamannya secara aktif melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Sekartanjung et al., 2022).

Pembahasan

Pembahasan mengenai hasil pengembangan media pembelajaran ini disusun mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pengembangan media bertujuan untuk menjelaskan secara sistematis tahapan pengembangan, tingkat kelayakan, serta tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu proses pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar, tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi para ahli, serta tingkat kepraktisan media berdasarkan dari respons guru dan siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran konkret berupa media pembelajaran ular tangga edukatif yang memuat materi sinonim dan antonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang dikemukakan oleh Arsyad (2021), bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Media pembelajaran ular tangga edukatif dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang meliputi tahap studi pendahuluan sebagai proses pengumpulan data, tahap perancangan, pengembangan dan validasi produk, implementasi atau uji coba produk, serta penilaian melalui angket respons guru dan angket respons siswa (Intan & Mampouw, 2021; Iskandar et al., 2025; Puadah et al., 2023; Sanjaya et al., 2026). Model pengembangan ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengatasi kesulitan belajar (Adilah & Minsih, 2022; Aurelia et al., 2023; Dewi & Handayani, 2021; Kusumasari et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Rofikhi et al. (2022), bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran ular tangga edukatif yang telah selesai dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai tingkat kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim di sekolah. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media melalui angket validasi media, diperoleh persentase sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi melalui angket validasi materi juga menunjukkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media pembelajaran ular tangga edukatif dinyatakan memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Apriliani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 94% dengan kategori layak digunakan. Hal ini didukung dengan penelitian oleh Rasmawati, (2020) yang

menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga edukatif diujicobakan kepada 16 siswa kelas V SDN Wotbakah. Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran ini memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun siswa. Hasil angket respon menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Angket respons guru dan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian angket respons guru, diperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil penilaian angket respons siswa menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kedua hasil tersebut, media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim dinyatakan layak, sangat praktis, serta diterima dengan baik oleh siswa kelas V SDN Wotbakah sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif mampu meningkatkan antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Permainan ular tangga edukatif yang dipadukan dengan materi sinonim dan antonim menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini didukung dengan pendapat Zuhfa et al. (2023), bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan secara sistematis dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa serta kebutuhan guru dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ular tangga edukatif memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. (2) Kelayakan media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar dinilai melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media melalui angket validasi media, diperoleh persentase sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi melalui angket validasi materi juga menunjukkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. (3) Kepraktisan media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim untuk siswa kelas V sekolah dasar dinilai melalui angket respons guru dan angket respons siswa. Berdasarkan hasil analisis data, persentase respons guru mencapai 98% dengan kategori sangat praktis, sedangkan persentase respons siswa mencapai 94% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif pada materi sinonim dan antonim memenuhi kriteria sangat praktis serta diterima dengan baik oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini juga

mampu meningkatkan antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Sebagai saran, untuk pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif dan dapat menyediakan fasilitas media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan pembelajaran terasa menyenangkan. Bagi guru diharapkan bisa lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Apriliani, S., Wardana, M. Y. S., & Henry, J. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam di Indonesia kelas 3 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 2548–2558. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.14820>
- Ariyanto, C. S. P., Priyanto, W., & Subekti, E. E. (2021). Pengembangan buku ajar Ba-Ca berbasis metode Ahe untuk kelas I sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan K-SD-an*, 7(3), 189–196. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10420>
- Arsyad, M. (2021). *Teori belajar dan peran guru pada pendidikan di era revolusi industri 4.0*. Lambung Mangkurat University Press.
- Aspahani, E. L., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Rancangan media *e-poster* berbasis *website* pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 158–167. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25410>
- Aurelia, M. E., Heleni, S., & Murni, A. (2023). Media pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Suska Journal of Mathematics Education*, 9(1), Article 15. <https://doi.org/10.24014/sjme.v9i1.19301>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi En-Alter Sources berbasis aplikasi Powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, Santika, T., & Sulaiman. (2023). *Buku ajar teori belajar dan pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayatullah, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Intan, N. A. R., & Mampouw, H. L. (2021). Pengembangan *e-modul* BERANI berbasis Android pada materi perbandingan berbalik nilai. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), Article 374. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4938>

- Iskandar, B., Razilu, Z., & Fajriani, A. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi fiqih syarat dan rukun tayamum. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1146–1157. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5178>
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kusumasari, S., Patonah, S., & Sumarno, S. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 609–619. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Munawwaroh, S. (2023). *Pengembangan media permainan ular tangga kombinasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Puadah, G. N., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2023). Rancang bangun multimedia infografis interaktif materi kenampakan alam Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 272–280. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.515>
- Putri, S. M. (2020). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu di SD/MI* [Disertasi doktoral tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rasmawati. (2020). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran tematik kelas II-D SDN 024 Tarakan* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Borneo Tarakan.
- Rofikhi, M. M., Priyanto, W., & Subekti, E. E. (2022). Pengembangan video pembelajaran IPA energi alternatif kelas IV sekolah dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 784–793. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i3.2140>
- Rokhaniyah, S., Mudzanatun, & Kiswoyo, K. (2025). Pengembangan media PADUDI (Papan Dadu Diagram) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD Negeri Candi 01 Semarang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 926–935. <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.23441>
- Sanjaya, N., Arafat, Y., & Sugiarti, S. (2026). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(3), 2516–2525. <https://doi.org/10.51878/science.v6i3.12801>
- Sekartanjung, K. S., Sukamto, & Mudzanatun. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PowerPoint pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas III sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, 18(1), 45–54. <https://doi.org/10.26877/jdp.v18i1.11205>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan ular tangga: Media pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Syafa'ah, U., Subekti, E. E., & Cahyadi, F. (2025). Pengembangan media *game* monopoli baruang berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi bangun ruang kelas V



- sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 485–493.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i1.13450>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Widyaningrum, D. F. (2022). *Pengembangan media ular tangga perkalian dan pembagian pada pembelajaran siswa kelas III SD Negeri Srikaton 02* [Disertasi doktoral tidak diterbitkan]. Universitas Islam Sultan Agung.
- Zuhfa, A., Mudzanatun, & Wardana, M. Y. S. (2023). Pengembangan media papan kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Prampelan 1 Sayung semester genap tahun 2022/2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5434–5441.
<https://doi.org/10.31949/didaktik.v9i2.1120>