

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATERI "KATA AJAIB" UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS II SDN 1 CAMPUR

¹ Sonya Sabrina Adju Avnezea, ² Ulhaq Zuhdi, ³ July Kurniawati

¹⁻² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

³ SD Negeri 1 Campur, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk

Email: sonya.22284@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga "Kata Ajaib" pada materi kata ajaib di kelas II SDN 1 Campur serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE*. Subjek uji coba terdiri atas 16 siswa kelas II SDN 1 Campur. Hasil validasi menunjukkan media termasuk kategori valid dengan persentase penilaian ahli materi 72,5% dan ahli media 67,5%. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respon siswa sebesar 92,19% dan guru sebesar 95%. Keefektifan media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 48,75 pada *pretest* menjadi 87,5 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain 0,77 (kategori tinggi) dan ketuntasan belajar 87,5%. Dengan demikian, media permainan ular tangga "Kata Ajaib" layak digunakan karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Kata Ajaib, Kosakata, *ADDIE*

Abstract

This research aims to develop the snakes and ladders game media "Kata Ajaib" on the magic word material in class II SDN 1 Campur, as well as to test its validity, practicality, and effectiveness. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The trial subjects consisted of 16 students of class II SDN 1 Campur. The validation results show that the media is included in the valid category, with a percentage of material expert

Article History

Received: Juni 2026

Reviewed: Juni 2026

Published: Juni 2026

Plagiarism Checker No
2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

assessment of 72.5% and media expert 67.5%. The practicality of the media is shown by the response of students of 92.19% and teachers of 95%. The effectiveness of the media can be seen from the increase in the students' average score from 48.75 in the pretest to 87.5 in the posttest, with an N-Gain score of 0.77 (high category) and study completion of 87.5%. Thus, the snakes and ladders game media "Kata Ajaib" is worth using because it meets valid, practical, and effective criteria.

Keywords: *Learning Media, Snakes and Ladders, Magic Words, Vocabulary, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membekali siswa dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki dalam Ali (2020), di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan diantara lain adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan, sesuai dengan etika yang berlaku, serta dapat menghargai dan bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan nasional. Bahasa adalah alat komunikasi, belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Mubin & Aryanto, 2024). Menurut Ningrat dkk. (2018), Bahasa Indonesia mencakup empat komponen keterampilan yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah kosakata, yang mempunyai peranan sangat penting sebagai dasar bagi siswa untuk menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Menurut Kurniawati (2020), kosakata adalah dasar untuk mengenali dan mempelajari bahasa; pemerolehan kosakata juga berperan dalam pengembangan konseptual, memperkuat proses berpikir kritis siswa, dan memperluas wawasan siswa.

Menurut Rahim (2023), kosakata adalah semua kata dalam suatu bahasa dan merupakan bagian penting dari bahasa, karena mempelajari kosakata memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang. Menurut Mahpudoh dan Romdhoningsih (2024), permasalahan terbesar dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya kreativitas dalam metode dan media

pengajaran sehingga menyebabkan siswa bosan saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Susiawati dan Wildan (2020), pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tujuan mengubah perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Hasan dkk. (2021), media menawarkan sesuatu yang baru kepada siswa, namun tidak semua pendidik mengetahui cara mengimplementasikan media dengan baik sehingga terkadang media justru mengganggu proses pembelajaran alih-alih membantu.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang menunjang proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa serta memperlancar proses belajar (Ali, 2020). Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media yang digunakan (Dina dkk., 2025). Menurut Hasan dkk. (2021), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran dan mencegah siswa dari rasa bosan saat belajar, sekaligus mengoptimalkan kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 pada program asistensi mengajar, terlihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan cenderung meninggalkan siswa setelah menyampaikan materi. Banyak siswa yang belum memahami dan menguasai materi kosakata, termasuk materi kata ajaib, yang terlihat dari kesulitan siswa menjawab pertanyaan terkait materi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 1 Campur, diketahui bahwa pendidik tidak menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi kata ajaib sehingga hasil belajar siswa pada materi tersebut belum tercapai dengan maksimal. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan buku paket tema, tanpa media pembelajaran pendukung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidik dapat memberikan media pembelajaran kepada siswa dalam bentuk permainan yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Ular Tangga, yaitu permainan edukasi yang dapat mengembangkan keterampilan siswa dan meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Menurut Rifki Afandi dalam Wati (2021), penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Penelitian oleh Malinda dan Hendratno (2024) yang mengembangkan media permainan ular

tangga untuk materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IV SD juga menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Permainan ular tangga dapat disesuaikan dan dimodifikasi sesuai dengan berbagai materi pembelajaran, tingkat kesulitan, kebutuhan, serta preferensi pendidik dan siswa (Malinda & Hendratno, 2024).

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan ular tangga materi "Kata Ajaib" untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 1 Campur, dengan rumusan masalah: (1) bagaimana kevalidan, (2) bagaimana kepraktisan, dan (3) bagaimana keefektifan media permainan "Ular Tangga" untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II Sekolah Dasar. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan "Ular Tangga" pada peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas II Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2020), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar layak digunakan. Produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga materi kata ajaib yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena memberikan langkah yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir, dan memungkinkan adanya revisi berdasarkan hasil evaluasi formatif pada setiap tahapannya (Safitri & Azis, 2022).

Prosedur Penelitian

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa kelas II SDN 1 Campur untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, kebutuhan guru, karakteristik siswa, dan materi kata ajaib yang mengacu pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Tahap *Design* menghasilkan rancangan awal media berupa modul ajar, materi, dan konsep media permainan ular tangga yang meliputi papan permainan, kartu pertanyaan dan tantangan, serta buku panduan. Tahap *Development* merealisasikan rancangan menjadi produk nyata berupa papan permainan berukuran 40 × 40 cm dengan 25 kotak bernomor, dilengkapi 2 tangga, 4 ular, 10 kartu pertanyaan, 10 kartu tantangan, pion, dadu

berukuran 16 mm, dan buku panduan. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket skala Likert 1-4 (tidak baik, kurang, baik, sangat baik). Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba pada seluruh siswa kelas II SDN 1 Campur (16 siswa) menggunakan angket respon guru dan siswa untuk data kepraktisan, serta lembar *pretest* dan *posttest* untuk data keefektifan. Tahap *Evaluation* mengacu pada evaluasi formatif (selama pengembangan, melalui validasi ahli) dan evaluasi sumatif (setelah implementasi, melalui hasil *pretest* dan *posttest*).

Desain, Subjek, dan Instrumen Penelitian

Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, yaitu O_1 (pretest) - X (perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Ular Tangga) - O_2 (posttest), untuk mengukur perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Subjek uji coba terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas II, serta 16 siswa kelas II SDN 1 Campur, yang merupakan keseluruhan populasi kelas II di sekolah tersebut. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif (saran dan masukan ahli) dan data kuantitatif (hasil angket validasi, angket respon, serta nilai *pretest* dan *posttest*). Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal.

Teknik Analisis Data

Kevalidan media dianalisis dengan menghitung persentase skor validasi ahli menggunakan rumus $P = (\text{jumlah skor hasil pengumpulan data} \div \text{skor maksimal}) \times 100\%$, dengan kriteria: 0-19% tidak valid, 20-39% kurang valid, 40-59% cukup valid, 60-79% valid, dan 80-100% sangat valid; media dinyatakan valid apabila persentase $\geq 60\%$. Kepraktisan media dianalisis dari persentase skor angket respon guru dan siswa dengan rumus yang sama, dengan kriteria: $\leq 40\%$ kurang praktis, 41-60% cukup praktis, 61-80% praktis/menarik, dan 81-100% sangat praktis/sangat menarik (Wulandari & Prasetyo, 2021); media dikatakan praktis apabila persentase tanggapan responden $\geq 61\%$.

Keefektifan media dianalisis melalui ketuntasan belajar klasikal dengan rumus $P = (\sum \text{siswa dengan nilai} \geq 75 \div \sum \text{siswa seluruhnya}) \times 100\%$ mengacu pada KKM 75 (Hadijah dkk., 2020), dengan kategori: $\geq 85\%$ sangat baik (sangat tuntas), 75-84% baik (tuntas), 60-74% cukup, dan $< 60\%$ kurang (tidak tuntas). Selain itu, digunakan analisis Gain Ternormalisasi (*N-Gain*) dengan rumus $N\text{-Gain} = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) \div (\text{skor ideal} - \text{skor pretest})$, dengan kategori: $N\text{-Gain} \geq 0,70$ tinggi, $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ sedang, dan $N\text{-Gain} < 0,30$ rendah (Retnowati, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Analysis)

Hasil observasi dan wawancara di kelas II SDN 1 Campur menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku paket, sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kesulitan memahami materi kata ajaib. Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mudah digunakan, namun terkendala keterbatasan waktu, sarana, dan kemampuan membuat media. Materi yang dikembangkan adalah kata ajaib (tolong, maaf, permissi, dan terima kasih) yang sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase A Kurikulum Merdeka. Siswa kelas II berusia rata-rata 7-8 tahun cenderung menyukai pembelajaran konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung seperti permainan.

2-3. Tahap Perancangan (Design) dan Pengembangan (Development)

Media dirancang dan direalisasikan berupa papan permainan ular tangga berukuran 40 cm × 40 cm dengan 25 kotak bernomor, terdiri atas 15 kotak biasa (kuning), 5 kotak pertanyaan (biru), dan 5 kotak tantangan (merah muda), serta dilengkapi 2 tangga dan 4 ular. Bahan papan menggunakan triplek yang dilapisi kertas manila dan kertas HVS yang dilaminasi. Media dilengkapi 10 kartu pertanyaan dan 10 kartu tantangan berbahan kertas buffalo, pion berbahan *acrylic* berbentuk 5 karakter siswa, dadu plastik berukuran 16 mm, dan buku panduan berisi aturan serta cara bermain. Mekanisme permainan menerapkan konsep *reward and consequence* (hadiah dan akibat): pion naik melalui tangga apabila siswa menjawab benar, dan turun melalui ular apabila menjawab salah.

4. Tahap Implementasi (Implementation) - Hasil Validasi

Validasi media dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya pada 7 April 2026, dengan hasil sebagai berikut.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Desain Tampilan	Tampilan papan permainan menarik dan sesuai usia siswa	4
2	Tata Letak	Susunan kotak, ular, dan tangga proporsional	3

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
3	Warna	Warna tidak mengganggu keterbacaan teks	4
4	Ukuran Media	Ukuran papan permainan sesuai dan mudah digunakan di kelas	4
5	Kejelasan Tulisan	Tulisan dan angka mudah dibaca oleh siswa	4
6	Kualitas Gambar	Gambar jelas dan tidak buram	3
7	Kepraktisan	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa	3
8	Keamanan Media	Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya	4
	Jumlah Skor		29

Hasil validasi ahli media memperoleh skor 29 dari skor maksimal 40, sehingga $P = (29 \div 40) \times 100\% = 72,5\%$, termasuk kategori "valid". Ahli media memberikan saran perbaikan berupa penambahan elemen ular dan tangga serta kolom pertanyaan dan tantangan pada papan, serta perbaikan kalimat pada kartu tantangan.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi Bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya pada 6 April 2026, dengan hasil sebagai berikut.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Materi mendukung pencapaian kompetensi siswa	4
2	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran	Materi sesuai dengan CP Bahasa Indonesia kelas II	4
3	Kelengkapan Materi	Materi mencakup seluruh pokok bahasan	3
4	Kejelasan Materi	Materi mudah dipahami oleh siswa	4

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
5	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	3
6	Kedalaman Materi	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3
7	Nilai Edukatif	Materi mendukung pembentukan karakter siswa	3
8	Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	Materi mendukung pembelajaran konkret	3
	Jumlah Skor		27

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 27 dari skor maksimal 40, sehingga $P = (27 \div 40) \times 100\% = 67,5\%$, termasuk kategori "valid". Ahli materi memberikan saran perbaikan ejaan dan tanda baca, redaksi bahan ajar, serta penambahan judul materi dan kelas pada sampul bahan ajar.

Hasil Kuesioner Respon Siswa dan Guru

Kuesioner respon siswa terdiri atas 5 pernyataan yang diisi oleh 16 siswa, dengan jumlah skor total 295 dari skor ideal 320, sehingga $P = (295 \div 320) \times 100\% = 92,19\%$, termasuk kategori "sangat praktis". Kuesioner respon guru terdiri atas 5 pernyataan dengan jumlah skor 19 dari skor ideal 20, sehingga $P = (19 \div 20) \times 100\% = 95\%$, termasuk kategori "sangat praktis". Hasil observasi selama implementasi menunjukkan siswa aktif, antusias, mampu mengikuti aturan permainan, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih mudah memahami penggunaan kata tolong, maaf, permisi, dan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Pretest dan Posttest

Tes berupa 10 butir soal pilihan ganda diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media, dengan hasil sebagai berikut.

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	%	Kriteria
1	AFS	60	100	1,00	100,00	Tinggi
2	AAI	40	80	0,67	66,67	Tinggi

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	%	Kriteria
3	AA	50	90	0,80	80,00	Tinggi
4	ASA	60	90	0,75	75,00	Tinggi
5	DCE	50	80	0,60	60,00	Sedang
6	DARF	70	100	1,00	100,00	Tinggi
7	FFP	40	90	0,83	83,33	Tinggi
8	FA	20	70	0,63	62,50	Sedang
9	GROV	70	100	1,00	100,00	Tinggi
10	HMR	40	80	0,67	66,67	Sedang
11	KFJ	50	90	0,80	80,00	Tinggi
12	MNKH	20	60	0,50	50,00	Sedang
13	MRAR	50	80	0,60	60,00	Sedang
14	MNF	50	80	0,60	60,00	Sedang
15	MRAA	50	90	0,80	80,00	Tinggi
16	MRE	60	100	1,00	100,00	Tinggi
	Rata-rata	48,75	87,5	0,77	76,51	Tinggi

Rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,75 meningkat menjadi 87,5 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal $P = (14 \div 16) \times 100\% = 87,5\%$ (kategori sangat baik/sangat tuntas). Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,77 berada pada kategori tinggi, menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap materi karena belajar dilakukan sambil bermain, sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (Asiah dkk., 2021). Proses validasi ahli media dan ahli materi penting untuk memastikan media layak digunakan dalam pembelajaran (Tarmidzi dkk., 2021). Hasil persentase validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai sebesar 72,5% dan ahli media sebesar 67,5%, sehingga media

permainan ular tangga "Kata Ajaib" termasuk dalam kategori "valid" dan layak digunakan setelah revisi kecil. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi aspek tampilan, isi, bahasa, dan kemudahan penggunaan (Setiani & Handayani, 2022).

Dari segi kepraktisan, media memperoleh respon positif sebesar 92,19% dari siswa dan 95% dari guru, menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung pembelajaran secara efektif di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian Fadli dan Irvandi (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mendapatkan respon sangat baik karena mudah digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga "Kata Ajaib" termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Dari segi keefektifan, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur ketuntasan belajar sekaligus efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan kata ajaib, karena tes merupakan salah satu alat untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran (Agustin dkk., 2023). Soal pilihan ganda yang baik mampu membedakan siswa yang telah memahami materi dengan siswa yang belum memahami materi (Siti & Halimah, 2023). Rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 48,75 menjadi 87,5 pada *posttest*, dengan *N-Gain* sebesar 0,77 (kategori tinggi) dan ketuntasan belajar 87,5%. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Sarah dkk., 2024), sehingga media permainan ular tangga "Kata Ajaib" dinyatakan "efektif" dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga "Kata Ajaib" dengan model *ADDIE*, dapat disimpulkan bahwa: (1) media dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan persentase masing-masing sebesar 72,5% dan 67,5%; (2) media dinyatakan praktis dan menarik berdasarkan hasil angket respon guru sebesar 95% (sangat praktis) dan respon siswa sebesar 92,19% (sangat menarik); dan (3) media dinyatakan efektif berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan ketuntasan belajar sebesar 87,5% (kategori sangat tuntas) serta nilai *N-Gain* rata-rata sebesar 0,77 (kategori tinggi). Dengan demikian, media permainan ular tangga "Kata Ajaib" layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Hadijah, dkk. (2020). Analisis Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Kurniawati, W. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Balai Bahasa Sulawesi Tengah*, 9, 386-399.
- Mahpudoh, M., & Romdhoningsih, D. (2024). Pemanfaatan Sosial Media YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 9(1). <https://doi.org/10.30870/jmbpsi.v9i1.26389>
- Malinda, E. Q., & Hendratno. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Sekolah Dasar*, 12(12), 1737-1748.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Ningrat, S., Tegeh, I., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257-265.
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa PIAUD STAI Darul Ulum Kandangan dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414-425. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.521>
- Retnowati, D. (2021). Interpretasi N-Gain Ternormalisasi dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.
- Safitri, M., & Azis, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-58.

- 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). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susiawati, I., & Wildan, A. (2020). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Tarmidzi, T., Putri, D. P., & Zahran, A. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4811>
- 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.v2i1.1728>
- Wulandari, & Prasetyo. (2021). Analisis Tanggapan Responden dalam Penelitian Pengembangan Media Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.