

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATERI  
KOSAKATA BAKU DAN TIDAK BAKU**

(Penelitian *Design and Development* untuk Siswa Kelas III SDN 255 Griya Bumi  
Antapani Bandung)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

**RAKATA NURUL SYAFA**

**1800346**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**KAMPUS DI CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**BANDUNG**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

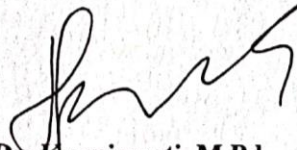
**RAKATA NURUL SYAFA**

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATERI KOSAKATA  
BAKU DAN TIDAK BAKU**

(Penelitian *Design and Development* untuk Siswa Kelas III SDN 255 Griya Bumi  
Antapani Bandung)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

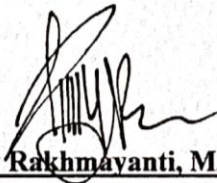
Pembimbing I



**Dr. Kurniawati, M.Pd.**

NIP 197708202005012017

Pembimbing II



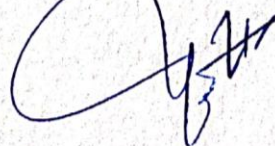
**Fully Rakhmayanti, M.Pd.**

NIPT 920200419920501201

diketahui,

Ketua Program S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**

NIP 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATERI KOSAKATA  
BAKU DAN TIDAK BAKU**

(Penelitian *Design and Development* untuk Siswa Kelas III SDN 255 Griya Bumi  
Antapani Bandung)

oleh  
Rakata Nurul Syafa

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Rakata Nurul Syafa, 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Rakata Nurul Syafa

NIM 1800346

## **MOTTO HIDUP**

“Di dunia ini penuh dengan orang baik, jika kamu tidak menemukannya jadilah salah satunya. Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri.”

**-(QS. Al-Isra:7)**

*“Choose your happiness. Happiness is your choice.”*

**-Rakata Nurul Syafa**

“Salah satu cara melakukan pekerjaan yang hebat adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan.”

**-Steve Jobs**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin,*

Puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta inayah-Nya yang senantiasa memberikan kekuatan dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw. Semoga syafaatnya dapat sampai kepada kita selaku umatnya.

Adapun skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku” ini merupakan pengajuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tak luput dari kesalahan, keterbatasan, dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini agar menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi pendidikan di negeri ini.

Bandung, Juli 2022

Penulis,



Rakata Nurul Syafa

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tak ada lukisan yang dapat melukis kebaikan dan tak ada kata yang indah selain doa. Melalui penyusunan skripsi ini, tentunya penulis mengalami berbagai kesulitan, hambatan, maupun tantangan. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
2. Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
3. Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus di Cibiru;
4. Dr. H. Dede Margo Irianto, M. Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus di Cibiru;
5. Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M. Pd., selaku Direktur UPI Kampus di Cibiru;
6. Dra. Hj. Komariah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan studi dengan baik dari semester 1 hingga semester 8;
7. Dindin Yudianto, S.Pd., M.M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang berada di bawah naungannya;
8. Haryati, S.Pd., selaku Wali Kelas III-C SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung, yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas yang berada di bawah wewenangnya sekaligus menjadi subjek penelitian dalam penyusunan skripsi ini;
9. seluruh *civitas academica* UPI Kampus di Cibiru yang turut andil membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini;

10. siswa-siswi kelas III-C SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung, yang bersedia membantu penulis dengan menjadi subjek penelitian dalam penyusunan skripsi ini;
11. kedua orang tua tercinta, Papa Dadan Sunarya dan Mama Atik Kurniati, yang selalu memberikan doa restu, memberikan dorongan dan motivasi, memberikan dukungan moril, moral, dan tak pernah lelah membiayai penulis selama menempuh pendidikan, serta menjadi tempat yang selalu ada bagi penulis dalam setiap perjalanan penyusunan skripsi ini;
12. Ranny January dan Salsa Nuur Alliyya, selaku kakak dan adik tersayang, yang selalu memberikan semangat dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini;
13. Renaldi Rajab, yang sudah selalu menemani, menjadi pendengar keluh kesah, memberikan dukungan, motivasi, dan doa, serta membantu penulis saat penyusunan skripsi ini;
14. sahabatku tersayang, Fivvi Nurrubianti, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini;
15. sahabat-sahabatku, Nur Rohimah, Farah Nabilah, Dwi Ayu Puspawati, Sri Rahmayanti, dan Ai Mulyati sebagai rekan seperjuangan dan tempat *sharing* selama proses penyusunan skripsi ini;
16. rekan-rekan satu bimbingan, rekan-rekan kelas A PGSD angkatan 2018, rekan-rekan UKM Dapur Seni Biru, rekan-rekan PPL, dan semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu;
17. Rakata Nurul Syafa, selaku diri sendiri, yang selalu bisa diandalkan, selalu sabar, selalu bekerja keras, dan kooperatif dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan menjadi ladang pahala dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan, selalu berikan kemudahan disetiap langkahnya, dan semoga hidupnya selalu diselimuti dengan kebahagiaan. Aamiin.

Bandung, Juli 2022

Penulis,



Rakata Nurul Syafa



**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATERI KOSAKATA  
BAKU DAN TIDAK BAKU**

**Rakata Nurul Syafa**  
**1800346**  
[rakatasyafa@upi.edu](mailto:rakatasyafa@upi.edu)

**ABSTRAK**

Kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada materi kosakata baku dan keterampilan berbahasa. Selain itu, terdapat faktor guru dalam menguasai teknologi yang masih kurang baik, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang relevan dan tidak menarik. Untuk dapat menyampaikan materi dengan baik, diperlukan media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan untuk siswa kelas III di SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung berupa media ular tangga. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development (D&D)* dengan prosedur penelitian mengikuti langkah-langkah menurut Peffers, *et al* yaitu *Identify the Problem, Describe the Objectives, Design and Develop the Artifact, Test the Artifact, Evaluate Testing Result, and Communication the Testing Result*. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media ular tangga dimulai dari tahap mengidentifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, mendesain produk melalui rancangan GBPM dan RPP, mengembangkan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba produk, dan mengkomunikasikan hasil uji coba produk. Hasil uji kelayakan yang diperoleh persentase sebesar 78,67% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 90% dari ahli bahasa. Adapun respons dari siswa diperoleh hasil skor persentase sebesar 87,92% dan respons dari guru sebesar 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga sudah layak digunakan untuk siswa kelas III SD di SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung sebagai media pembelajaran pada pembelajaran keterampilan berbahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, media ular tangga, keterampilan berbahasa, kosakata baku

**THE DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS GAME AS MEDIA  
FOR STUDENTS' LANGUAGE SKILLS LEARNING ON STANDARD AND  
NON-STANDARD VOCABULARY MATERIAL**

**Rakata Nurul Syafa**  
**1800346**  
[rakatasyafa@upi.edu](mailto:rakatasyafa@upi.edu)

**ABSTRACT**

*The difficulties of students in learning Indonesian Language are in the standard vocabulary material and students' language skills. For the fact that there is still a lack of mastery of technology by teachers, and the use of learning media that is less relevant and uninteresting. To be able to convey the material correctly, learning media are required and need to be delivered in an attractive manner and also referring to the characteristics of students is their tendency to enjoy playing and working together in a group. This study aims to develop learning media for third grade students at SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung in the form of a snake and ladder game. The research method that has been used is Design and Development (D&D) with research procedures according to Peffers, et al, namely Identify the Problem, Describe the Objectives, Design and Develop the Artifact, Test the Artifact, Evaluate Testing Result, and Communication the Testing Result. Data collection techniques and research instruments used were observation, interviews, and questionnaires. Moreover, data analysis was carried out by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Based on the results of the study, it shows that the development of snake and ladder media for learning students' language skills in the standard and non-standard vocabulary material according to research proposed by Peffers, et al, namely by identifying problems, describing objectives, designing products through GBPM and RPP designs, developing products; snake and ladder media, product trials, evaluation of product trial results, and communicating the results of product trials. The results of the feasibility test are 78.67% from media experts, 100% from material experts, and 90% from linguists. The responses from students are at the percentage score of 87.92% and the response from the teacher was 80%. Thus, it can be concluded that the snake and ladder media is feasible to be used as a learning medium for third grade students at SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung in learning students' language skills on standard and non-standard vocabulary material.*

**Keywords:** *Learning media, snake ladder media, language skills, standard vocabulary*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR MOTTO HIDUP</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	11
2.2 Media Ular Tangga .....	13
2.2.1 Pengertian Ular Tangga .....	13
2.2.2 Pengertian Media Ular Tangga .....	14

2.2.3	Manfaat Media Ular Tangga .....	14
2.2.4	Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga .....	15
2.3	Keterampilan Berbahasa .....	17
2.3.1	Keterampilan Menyimak .....	17
2.3.2	Keterampilan Berbicara .....	19
2.3.3	Keterampilan Membaca .....	20
2.3.4	Keterampilan Menulis .....	21
2.4	Kosakata Baku dan Tidak Baku .....	21
2.4.1	Pengertian Kosakata Baku dan Tidak Baku .....	21
2.4.2	Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku Simbol Rambu Lalu Lintas	23
2.5	Penelitian Relevan .....	24
2.6	Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1	Desain Penelitian .....	27
3.2	Prosedur Penelitian .....	27
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian .....	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.5	Instrumen Penelitian .....	32
3.6	Teknik Analisis Data .....	40
<b>BAB IV</b>	<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	43
4.1.1	Tahap Identifikasi Masalah ( <i>Identify the Problem</i> ) .....	43
4.1.2	Tahap Mendeskripsikan Tujuan ( <i>Describe the Objectives</i> ) .....	47
4.1.3	Tahap Desain Dan Pengembangan Produk ( <i>Design and Develop the Product</i> ) .....	48
4.1.4	Tahap Uji Coba Produk ( <i>Test the Product</i> ) .....	61
4.1.5	Tahap Evaluasi Hasil Uji Coba Produk ( <i>Evaluate Testing Result</i> ) ..	78
4.1.6	Tahap Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk ( <i>Communicate the Testing Result</i> ) .....	80
4.2	Pembahasan .....	80

4.2.1	Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar .....	80
4.2.2	Hasil Uji Kelayakan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar .....	89
4.2.3	Respons Siswa Dan Guru Terhadap Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar.....	92
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>94</b>
5.1	Simpulan .....	94
5.2	Implikasi .....	95
5.3	Rekomendasi .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>97</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Siswa dan Guru.....	32
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Siswa .....	34
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Guru .....	34
Tabel 3.4 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media .....	36
Tabel 3.5 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi dan Kebahasaan .....	37
Tabel 3.6 Instrumen Lembar Angket Respons Siswa .....	39
Tabel 3.7 Instrumen Lembar Angket Respons Guru .....	40
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Skor Skala Likert .....	41
Tabel 3.9 Interpretasi Skor Kuesioner Validasi .....	42
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi pada Media Ular Tangga .....	46
Tabel 4.2 Identitas Validator Ahli .....	62
Tabel 4.3 Hasil Perolehan Angket Validasi oleh Media .....	63
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Angket Validasi oleh Materi .....	66
Tabel 4.5 Hasil Perolehan Angket Validasi oleh Bahasa .....	67
Tabel 4.6 Hasil Perbandingan Media Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Media ...	68
Tabel 4.7 Hasil Perbandingan Materi Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Kebahasaan .....	71
Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Siswa dan Guru .....	73
Tabel 4.9 Perolehan Hasil Angket Respons Siswa .....	75
Tabel 4.10 Perolehan Hasil Angket Respons Guru .....	77
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Para Ahli .....	78
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Pengguna .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Prosedur Penelitian D&D Menurut <i>Peffers, et al</i> .....	28
Gambar 4.1 Aplikasi atau <i>Website Canva</i> .....	49
Gambar 4.2 <i>Create Design</i> dan <i>Custom Size</i> Media Ular Tangga .....	50
Gambar 4.3 Pemilihan Warna <i>Layer</i> Media Ular Tangga .....	50
Gambar 4.4 Pembuatan Kotak Media Ular Tangga .....	51
Gambar 4.5 Pemilihan Warna Kotak Media Ular Tangga .....	51
Gambar 4.6 Penomoran Kotak Media Ular Tangga .....	52
Gambar 4.7 Penambahan Gambar <i>Start</i> dan <i>Finish</i> pada Kotak Media Ular Tangga .....	52
Gambar 4.8 Penambahan Gambar Simbol Rambu-Rambu Lalu Lintas pada Kotak Media Ular Tangga .....	53
Gambar 4.9 Penambahan Elemen Ular dan Tangga pada Kotak Media Ular Tangga .....	53
Gambar 4.10 Penambahan Teks Soal pada Kotak Media Ular Tangga .....	54
Gambar 4.11 Penambahan Teks Identitas Media Ular Tangga .....	54
Gambar 4.12 Penambahan <i>Layer</i> untuk Membuat Soal .....	55
Gambar 4.13 Pembuatan Kartu Soal Keterampilan Membaca .....	55
Gambar 4.14 Penambahan Gambar pada Kartu Soal .....	56
Gambar 4.15 Pembuatan Kartu Soal Keterampilan Menulis .....	56
Gambar 4.16 Pembuatan Kartu Soal Keterampilan Berbicara .....	57
Gambar 4.17 Pembuatan <i>QR Code</i> untuk Kartu Soal Keterampilan Menyimak ..	57
Gambar 4.18 <i>Generate Code</i> untuk Kartu Soal Keterampilan Menyimak .....	58
Gambar 4.19 Pembuatan Kartu Soal Keterampilan Menyimak .....	58
Gambar 4.20 Pembuatan Kartu Panduan Penggunaan Media Ular Tangga .....	59
Gambar 4.21 Penambahan Teks pada Kartu Panduan Penggunaan Media Ular Tangga .....	59
Gambar 4.22 Kartu Aturan Permainan Media Ular Tangga .....	60
Gambar 4.23 Kartu Misi untuk Guru pada Media Ular Tangga .....	60

Gambar 4.24 Cara Menyimpan <i>File</i> Media Ular Tangga .....	61
Gambar 4.25 Cara Kedua Menyimpan <i>File</i> Media Ular Tangga .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	103
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian .....	104
Lampiran 3. Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian .....	105
Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi .....	106
Lampiran 5. Surat Permohonan Menjadi Validator Materi dan Kebahasaan ....	107
Lampiran 6. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi dan Kebahasaan ...	108
Lampiran 7. Surat Permohonan Judgment Angket Ahli Materi dan Kebahasaan	109
Lampiran 8. Surat Permohonan Menjadi Validator Media .....	110
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media .....	111
Lampiran 10. Surat Permohonan <i>Judgment</i> Angket Ahli Materi dan Kebahasaan .....	112
Lampiran 11. Garis Besar Program Media .....	113
Lampiran 12. Infografis Media .....	117
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	118
Lampiran 14. Angket Hasil Validasi Ahli Media .....	132
Lampiran 15. Angket Hasil Validasi Ahli Materi dan Kebahasaan .....	135
Lampiran 16. Data Hasil Observasi .....	138
Lampiran 17. Data Hasil Wawancara Siswa .....	140
Lampiran 18. Data Hasil Wawancara Guru .....	146
Lampiran 19. Angket Hasil Respons Siswa .....	147
Lampiran 20. Angket Hasil Respons Guru .....	172
Lampiran 21. Dokumentasi .....	174
Lampiran 22. Lembar Form Perbaikan Skripsi .....	182

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JNoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89
- Aniq, M. & Darminto, I.B.K. (2013). Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 31-41
- Arikunto, S. & Safruddin, J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanto, B. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. (Karya Ilmiah). Prodi PGSD: Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2017). *Perencanaan Perlengkapan Jalan*. (Modul). Bandung: PUSDIKLAT Jalan, Perumahan, Permukiman, dan Pengembangan Infrastruktur Wilayah
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 14-25
- Chaer, A. (2011). *Ragam Bahasa Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Damayanti, R.D. (2017). *Pengaruh Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Kelompok Terhadap Kerjasama pada Siswa Kelas IV SDN Karangketug II Kota Pasuruan*. (Skripsi). Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Malang
- Darumiarsi, F.Z. & Setyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 UPTD Keleyan 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 254-261
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ellis, T.J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 108-116

- Fadila A.S., Yuanta, F., & Suryarini, D.Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12-22
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitriani, N.S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Hafid, A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69-78
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 1-8
- Hartono, A. & Pramukantoro, J, A. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif GI (Group Investigation) pada Standar Kompetensi Memperbaiki CD Player di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 653-659
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari., Rahmat, A., Masdiana., Indra, I.M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Hastiwi, F., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung. *Jurnal Syntax Idea*, 3(8), 1834-1846
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung
- Ilham dan Wijiati (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195-208
- Kholipah, S., Maryatun, dan Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60-71
- Magdalena I, Ulfi, N, & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3 (2), 243-252

- Marsudi. (2016). Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 17-27
- Maula, I., & Indihadi, D. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Keterampilan Menulis Kata Baku di Kelas III SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 137-149
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 2(1), 1-11
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2I), 1-10
- Mulyati, Y (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. (Modul). Jakarta: Universitas Terbuka
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1), 19-35
- Orowala, S.M. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar dalam Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. (Skripsi). PGSD: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Peffer, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M.A., Chatterjee, S. (2007). A Design Science Research Methodology for Information System Research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-78
- Perta, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Sub Materi Jaringan Kelas VII. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Pratiwi, M.C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. (Skripsi). Prodi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Pendidikan Indonesia
- Pratiwi, N. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Bandung: Bumi Aksara
- Prihantini, A. (2015). *Master Bahasa Indonesia: Panduan Tata Bahasa Indonesia Terlengkap*. Yogyakarta: B First (PT Bintang Pustaka).
- Rahman, Widya, R.N., & Yugatiati, R. (2019). *Menyimak dan Berbicara Teori dan Praktik*. Bandung: Alqaprint Jatinangor
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Ratnaningsih (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS*. (Skripsi). Yogyakarta: Prodi PGPAUD UNY

- Richey, R.C. & Klein, J.D. (2007). *Design and Development Research, Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers
- Rohana & Syamsuddin. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Rosela, E. (2016). *Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. (Skripsi). Yogyakarta: Prodi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan, FKIP Universitas Sanata Dharma
- Saleh, H.M. & Abdullah, S. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tentang Menulis Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas SDN Bajo. *Jurnal Bilingual*, 10(2), hlm 9-15
- Sanaky, A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setiawati, E., Desri & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1), 85-91
- Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *JURNAL GRAMATIKA: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2 (il), hlm 44-51
- Sugihartono. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif serta Penerapannya pada SD/SMP CI-BI*. Semarang: Rajawali
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya Edisi Revisi*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Suparlan. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-12
- Suriaty & Prakasa, H.A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Pengenalan Komunikasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Bina Ilmiah*, 15(2), 4093-4100
- Tarigan, H.G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Winarni, P. (2014). *Permainan Ular Tangga Dapat Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi III Karanganyar*

*Kabupaten Sragen.* (Naskah Publikasi). Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Diakses *Online*:

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia. [*Online*]. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kosakata> pada tanggal 19 April 2022

Dinas Perhubungan Kabupaten Kulon Progo. (2021, 25 November). Mengenal Rambu Lalu lintas. [*Online*]. Diakses dari <https://dishub.kulonprogokab.go.id/detil/365/mengenal-rambu-lalu-lintas#:~:text=Secara%20umum%2C%20ada%204%20jenis,Rambu%20Perintah%2C%20dan%20Rambu%20Petunjuk> pada tanggal 18 Mei 2022

Disdikpora. (2018, 06 Agustus). Manfaat di Balik Permainan Ular Tangga dan Ludo. [*Online*]. Diakses dari <https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/manfaat-di-balik-permainan-ular-tangga-dan-ludo-79> pada tanggal 18 Mei 2022

Hatta, M. (2021, 14 September). 25 Siswa SD Sebuah Desa di Jember Tidak Lancar Membaca. [*Online*]. Diakses dari <https://faktualnews.co/2021/09/14/25-siswa-sd-sebuah-desa-di-jember-tidak-lancar-membaca/278776/> pada tanggal 19 April 2022

Prasetya, E. (2021, 01 Oktober). 30 Persen Siswa Kelas I-III SD di Sumba Tengah Belum Bisa Membaca dan Menulis. [*Online*]. Diakses dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/30-persen-siswa-kelas-i-iii-sd-di-sumba-tengah-belum-bisa-membaca-dan-menulis.html> pada tanggal 19 April 2022