



PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BERBASIS SINTAKSIS ‘*ULAR TANGGA S-P-O-K*’ UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Jihan Prily Fadhilah¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201013071@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,

devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstrak

Writing simple sentences is a fundamental language skill that elementary school students need to master as the foundation for developing broader literacy competencies. However, observations conducted at MI Miftahul Ulum Ampeldento revealed that second-grade students experienced difficulties in constructing simple sentences based on the Subject–Predicate–Object–Adverbial (S-P-O-K) pattern due to limited vocabulary, inadequate understanding of sentence structure, and the lack of interactive learning media. Previous studies have demonstrated that educational games can improve students’ motivation and learning outcomes; nevertheless, the development of syntax-based board games specifically designed to train simple sentence writing skills remains limited. Therefore, this study aimed to develop the S-P-O-K Snake and Ladder Board Game as an interactive learning medium to improve students’ ability to compose simple sentences. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The developed product was validated by material and media experts before being implemented with second-grade students. The findings indicate that the developed board game is valid, practical, and effective in enhancing students’ ability to construct simple sentences, while also increasing learning motivation, participation, and engagement during Indonesian language learning.

Keywords: *learning media, board game, syntax S-P-O-K, writing skills, simple sentences.*

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui kegiatan menulis, peserta didik mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, maupun pengalaman secara runtut sesuai kaidah kebahasaan. Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Madrasah Ibtidaiyah adalah menyusun kalimat sederhana menggunakan pola Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (S-P-O-K). Penguasaan pola kalimat tersebut menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan menulis peserta didik

pada jenjang berikutnya sehingga diperlukan proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala madrasah dan guru Bahasa Indonesia kelas II di MI Miftahul Ulum Ampeldento, ditemukan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan menentukan unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan serta memiliki keterbatasan kosakata dalam menyusun kalimat. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga peserta didik cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Menurut Fauzan dkk (2024), proses pembelajaran dengan metode ceramah cenderung bersifat satu arah. Dalam kondisi tersebut, guru lebih banyak menyampaikan materi sementara peserta didik hanya mendengarkan dan jarang mengajukan pertanyaan. Akibatnya, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas, sehingga peserta didik kurang aktif dalam membangun pemahaman. Kondisi tersebut juga sejalan dengan penelitian Idrus (2020) yang menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah jenuh, kurang aktif, dan mengalami penurunan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebagai pengajar, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hasanah dkk (2020) menjelaskan bahwa guru sebagai pengajar tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga perlu menggunakan metode pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan tidak menimbulkan kejenuhan. Pemanfaatan media yang sesuai juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menciptakan kesempatan belajar yang lebih menarik dan dinamis, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar (Nurazizah, 2024). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui aktivitas bermain, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, serta berlatih menyusun kalimat secara berulang tanpa merasa terbebani.

Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Putri (2021) mengembangkan media puzzle kata yang efektif membantu peserta didik menyusun kalimat sederhana melalui aktivitas bermain. Penelitian Handayani & Lutfi (2023) juga menunjukkan bahwa papan flanel kata memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Tania & Wirahyuni (2024) membuktikan bahwa media digital berbasis Wordwall dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur kalimat sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Penelitian lain oleh Wulandari dkk (2024) mengenai media PABEL (Papan Scrabble) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan penguasaan kosakata peserta didik setelah menggunakan media permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media permainan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagian besar masih berfokus pada penyusunan kata, penguasaan kosakata, atau memanfaatkan media digital. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan papan berbasis sintaksis untuk melatih kemampuan menyusun kalimat sederhana menggunakan pola S-P-O-K pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyyah masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media *board game* "Ular Tangga S-P-O-K" yang mengintegrasikan konsep sintaksis ke dalam mekanisme permainan ular tangga sehingga peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga berlatih mengidentifikasi unsur kalimat dan menyusun kalimat sederhana secara berulang dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media *board game* Ular Tangga S-P-O-K, (2) mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik, serta (3) menganalisis efektivitas media dalam melatih kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana di kelas II Madrasah Ibtidaiyyah.

B. Metode

Ketik Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model

ADDIE. Menurut (Branch, 2009), model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran board game berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" yang ditujukan untuk melatih kemampuan menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento.

Subjek penelitian ini meliputi satu orang ahli materi, satu orang ahli media, guru kelas II, kepala MI Miftahul Ulum Ampeldento, dan peserta didik kelas II. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 4 peserta didik dan uji coba skala besar yang melibatkan 24 peserta didik. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian meliputi lembar pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons peserta didik, dan soal *pre-test* dan *pos-test* kemampuan menulis kalimat sederhana. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kemenarikan media, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan Microsoft Excel 2019 for Windows.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" yang dirancang untuk melatih keterampilan menulis kalimat sederhana pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento. Temuan penelitian mencakup tahapan pengembangan media, tingkat kelayakan dan kemenarikan media, serta tingkat keefektifan media dalam melatih kemampuan menulis kalimat sederhana. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dan diinterpretasikan dengan menghubungkannya pada teori-teori pendukung serta hasil penelitian terdahulu yang relevan sehingga dapat memberikan gambaran mengenai mutu dan kelayakan media yang telah dikembangkan. Adapun hasil penelitian dan pembahasannya disajikan sebagai berikut.

1. Pengembangan Board Game Berbasis Sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K"

Pengembangan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation*

(implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

a. Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas II, dan analisis kebutuhan peserta didik di MI Miftahul Ulum Ampeldento. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas sehingga peserta didik kurang aktif selama pembelajaran. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana sesuai pola Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (S-P-O-K). Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik, didapati bahwa sebanyak 54,17% peserta didik mengaku masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sesuai pola S-P-O-K, 87,50% peserta didik menyatakan masih memiliki keterbatasan kosakata ketika menulis kalimat, 91,66% peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk membantu menyusun kalimat sederhana sesuai pola S-P-O-K, 75,00% peserta didik menyatakan lebih bersemangat apabila pembelajaran dilakukan sambil bermain, dan 83,34% peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan membuat mereka tidak mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran.. Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta membantu mereka memahami struktur kalimat secara lebih konkret. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" sebagai solusi untuk mendukung pembelajaran menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas II.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang konsep media pembelajaran, menyusun materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), menentukan aturan permainan, serta mendesain tampilan media menggunakan ilustrasi dan warna yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Produk yang dirancang terdiri atas papan permainan, kartu kata yang terdiri dari kartu Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (S-P-O-K), kartu tema atau kartu *punishment*, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan media. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons peserta didik, serta soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan menulis kalimat sederhana.

c. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Produk yang telah dikembangkan kemudian

divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan terkait isi materi, tampilan media, penyajian, dan kemudahan penggunaan media. Selanjutnya, media direvisi berdasarkan saran dan masukan validator berupa penambahan halaman “panduan untuk guru” pada buku panduan penggunaan media, sehingga diperoleh produk yang lebih baik dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Media Board Game

d. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tahap *Implementation* dilaksanakan pada peserta didik kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 4 peserta didik,

kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang melibatkan 24 peserta didik yang dibagi menjadi empat kelompok. Sebelum pembelajaran menggunakan media, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dalam menulis kalimat sederhana. Setelah pembelajaran menggunakan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K", peserta didik mengerjakan *post-test* dan mengisi angket respon terhadap media yang telah digunakan dalam pembelajaran.

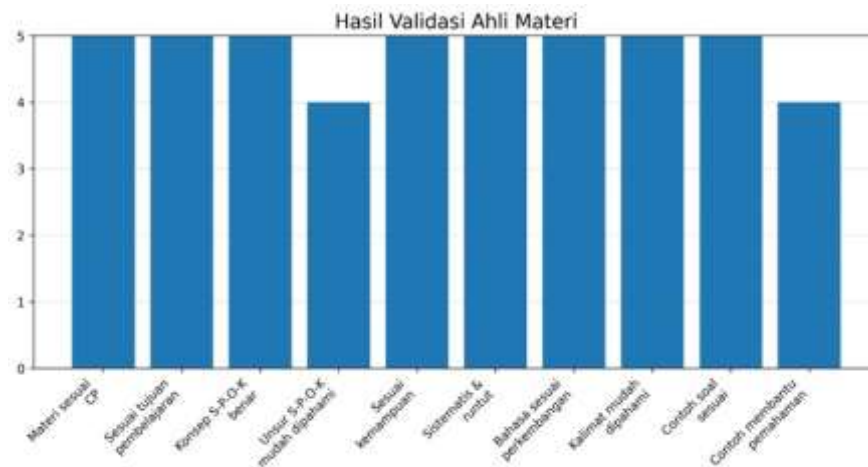
e. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap *Evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respon peserta didik, dan hasil implementasi sebagai dasar penyempurnaan media. Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" memenuhi aspek kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Setiap tahapan memberikan kontribusi terhadap penyempurnaan produk, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan media, validasi dan revisi produk, implementasi di kelas, hingga evaluasi hasil pengembangan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sistematis, fleksibel, dan memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi serta perbaikan pada setiap tahap pengembangan sehingga produk yang dihasilkan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Kelayakan dan Kemenarikan Media Board Game Berbasis Sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K"

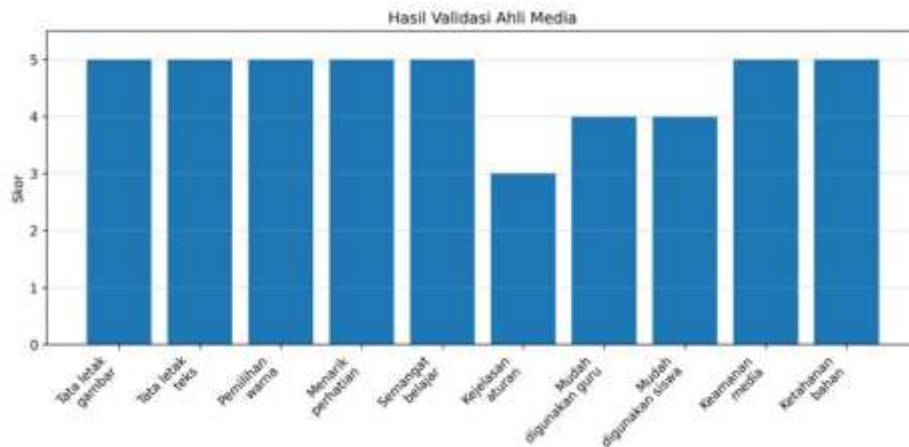
Kelayakan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" diperoleh melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi materi, penyajian, tampilan, serta kemudahan penggunaan media sehingga produk yang dikembangkan memenuhi standar sebagai media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi materi pada media *board game* "Ular Tangga S-P-O-K":



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, aspek isi materi memperoleh persentase 100%, aspek ketepatan konsep memperoleh 90%, aspek kelengkapan materi memperoleh 100%, aspek bahasa memperoleh 100%. aspek kesesuaian contoh memperoleh 90%. Secara keseluruhan, hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Persentase yang tinggi pada setiap aspek juga menunjukkan bahwa media mampu menyajikan konsep dan contoh yang mudah dipahami sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari validator ahli materi, yaitu: “Seluruh materi yang ada pada media sudah sesuai dengan pembelajaran di kelas II”.

Selain divalidasi oleh ahli materi, media *board game* berbasis sintaksis “Ular Tangga S-P-O-K” juga divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan media ditinjau dari aspek desain, kemenarikan, kejelasan aturan, kepraktisan, dan keamanan. Berikut adalah hasil validasi materi pada media board game “Ular Tangga S-P-O-K”:



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, pada aspek desain media diperoleh persentase sebesar 100%, aspek kemenarikan memperoleh 100%, aspek kejelasan aturan memperoleh 60%, aspek kepraktisan memperoleh 80%, dan aspek keamanan memperoleh 100%. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *board game* berbasis sintaksis "*Ular Tangga S-P-O-K*" telah memenuhi aspek tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, dan kualitas grafis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dibuat menggunakan bahan yang aman bagi peserta didik, tidak memiliki bagian yang tajam, menggunakan ukuran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta memiliki ketahanan yang baik sehingga dapat digunakan secara berulang. Adapun komentar dan saran dari validator ahli media, yaitu : “Media yang dikembangkan sudah cukup bagus, namun perlu ditambahkan halaman pada buku panduan permainan berupa panduan untuk guru yang lebih detail untuk mengontrol siswa lain yang tidak turut bermain *board game*.”

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media *board game* berbasis sintaksis “*Ular Tangga S-P-O-K*” telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media *board game* berbasis sintaksis “*Ular Tangga S-P-O-K*” dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan pada tahap implementasi untuk menguji kemenarikan serta efektivitasnya dalam melatih kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento.

Kemenarikan *board game* berbasis sintaksis "*Ular Tangga S-P-O-K*" dalam penelitian ini diketahui melalui angket respon peserta didik yang diberikan setelah media diimplementasikan pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pengisian angket respon bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang telah

dikembangkan, baik dari aspek kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, keaktifan, maupun motivasi belajar. Berdasarkan hasil angket, *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" memperoleh rata-rata persentase sebesar 87% pada uji coba skala kecil dan 91,83% pada uji coba skala besar. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik memandang media ini mudah digunakan dan menarik, sehingga berpotensi meningkatkan niat mereka untuk terus memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Faizah, et.al (2023) yang menunjukkan bahwa niat perilaku untuk menggunakan suatu media dipengaruhi secara positif oleh persepsi kemudahan penggunaan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kemenarikan yang sangat baik, baik ditinjau dari aspek kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, keaktifan, maupun motivasi belajar. Sejalan dengan penelitian Ginting dkk (2026) yang menjelaskan bahwa media *board game* mampu membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran karena materi disajikan melalui aktivitas bermain yang melibatkan peserta didik secara aktif. *Board game* merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Nur Aisah & Nuzulia, 2024).

3. Efektivitas Media Board Game Berbasis Sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K"

Efektivitas media board game berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" dianalisis melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai pre-test, post-test, uji normalitas, paired sample t-test, dan uji N-Gain. Sebelum pembelajaran, nilai rata-rata pre-test sebesar 63,87%, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana sesuai pola S-P-O-K masih belum optimal. Hasil ini sejalan dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami keterbatasan kosakata dan memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu memahami struktur kalimat secara lebih konkret. Temuan tersebut mendukung penelitian Putri (2021) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana dipengaruhi oleh keterbatasan penguasaan kosakata dan kurangnya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami struktur kalimat secara bertahap. Oleh karena itu, hasil *pre-test* dalam penelitian ini menjadi dasar bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep S-P-O-K secara lebih mudah dan menarik.

Setelah pembelajaran menggunakan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K", nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 89,20%, atau mengalami peningkatan sebesar 25,33% dibandingkan nilai pre-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media mampu membantu peserta didik memahami konsep S-P-O-K melalui aktivitas bermain, penggunaan kartu kata untuk memperkaya

kosakata, dan kartu tema untuk mengidentifikasi fungsi setiap unsur kalimat. Pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan tersebut memudahkan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana secara tepat.

Peningkatan hasil belajar tersebut selanjutnya diperkuat dengan analisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas ini menunjukkan nilai signifikansi pre-test sebesar 0,138 dan post-test sebesar 0,243, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Sesuai dengan pendapat Ghazali (2021), data yang memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 memenuhi asumsi normalitas sehingga layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

Uji paired sample t-test pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2019. Berdasarkan hasil paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000041228, yaitu lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, sehingga dapat diketahui bahwa media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" terbukti efektif meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana sesuai pola S-P-O-K.

Selain uji paired sample t-test, efektivitas media juga diperkuat melalui uji *Normalized Gain* (N-Gain) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K". Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,701 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana sesuai pola S-P-O-K pada kategori tersebut.

Dari seluruh hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" terbukti memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menyusun kalimat sederhana sesuai pola S-P-O-K. Hasil ini sejalan dengan penelitian Barekat (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Ulmy dkk (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis misi mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" terbukti efektif digunakan sebagai media

pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento.

D. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" untuk melatih kemampuan menulis kalimat sederhana pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MI Miftahul Ulum Ampeldento melalui model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, memperoleh respons sangat menarik dari peserta didik pada uji coba skala kecil maupun skala besar, serta terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, dan uji *paired sample t-test*. Dengan demikian, media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu peserta didik memahami unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (S-P-O-K) serta melatih kemampuan menyusun kalimat sederhana secara aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" yang dikembangkan juga masih terbatas pada materi pola S-P-O-K pada kalimat sederhana dan diujicobakan pada satu sekolah sehingga diperlukan pengujian lebih lanjut pada cakupan yang lebih luas. Selain itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *board game* berbasis sintaksis "Ular Tangga S-P-O-K" dengan ukuran yang lebih proporsional dan praktis sehingga setiap peserta didik dapat berinteraksi dengan media secara lebih optimal selama proses pembelajaran. Pengembangan juga dapat dilakukan dengan menambahkan materi kebahasaan lainnya serta menguji media pada sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Barekat, N. A. (2023). The Effect of Board Games on the Academic Achievement and Learning Motivation of Fourth-Grade Elementary Student. *International Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.11648/j.ijeedu.20231203.13>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Faizah, S.N., Dina, L.N.A.D., Kartiko, A., Ma'arif, M.A., & Hasan, M.S. (2023). Student Acceptance Study of Phet Simulation With an Expanded Technology Acceptance Model Approach. *Journal of Applied Engineering and Technological Science*, 5(1), 279-290. <https://doi.org/10.37385/jaets.v5i1.3041>
- Fauzan, M., Arsyad, L., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Ferdiyansyah, A., Cahya, E., & Putra, S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan

- Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02, 661–666.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginting, R., Wahyudi, W., & Mawardi, M. (2026). BETAH board game based on the 3CM learning model to enhance elementary students' critical thinking skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 9(1), 165–178. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v9i1.30884>
- Handayani, I. T., & Lutfi. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL KATA PADA MATERI MENULIS KALIMAT KELAS II SD NEGERI JATIASIH IX KOTA BEKASI. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 14. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01>
- Hasanah, U., Mansur, R., & Dina, L. N. A. B. (2020). PERAN GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA KELAS III DI MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Idrus, J. (2020). *UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II PADA TEMA 2 MELALUI MEDIA ORIGAMIDI SD MUHAMMADIYAH INDONESIA TIDORE*. UNIVERSITAS ISLAM MALANG.
- Nur Aisah, R., & Nuzulia, D. A. (2024). PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *PEMBAHSI: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>
- Nurazizah, S. (2024). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3.
- Putri, R. S. A. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). ALFABETA. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Tania, D. M., & Wirahyuni, K. (2024). Penerapan Model Scramble Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Menyusun Kalimat Berpola SPOK di SMA. *SANDIBASA II*, 2(1).

- Ulmy, A. Y., Saharani, A., & Ertanti, D. W. (2025). Instruktur: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MISI TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SDI BANI HASYIM. *Instruktur: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4. <http://jurnal.iuqibogor.ac.id>
- Wulandari, T., Wicaksono, A., & Lestari, Y. D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PABEL (PAPAN SCRABBLE) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI 2 PANCA TUNGAL LAMPUNG. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/501>