

**PENGEMBANGAN MEDIA *LITERACY SNAKES AND LADDERS*
BERBASIS *EDUCATION GAMES* PADA MATERI
MEMBACA KALIMAT SEDERHANA PESERTA DIDIK
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

FIRMANDA YULIAN PUSPITA

202110430311125

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA *LITERACY SNAKES AND LADDERS*
BERBASIS *EDUCATION GAMES* PADA MATERI
MEMBACA KALIMAT SEDERHANA PESERTA DIDIK
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar

OLEH:

FIRMANDA YULIAN PUSPITA

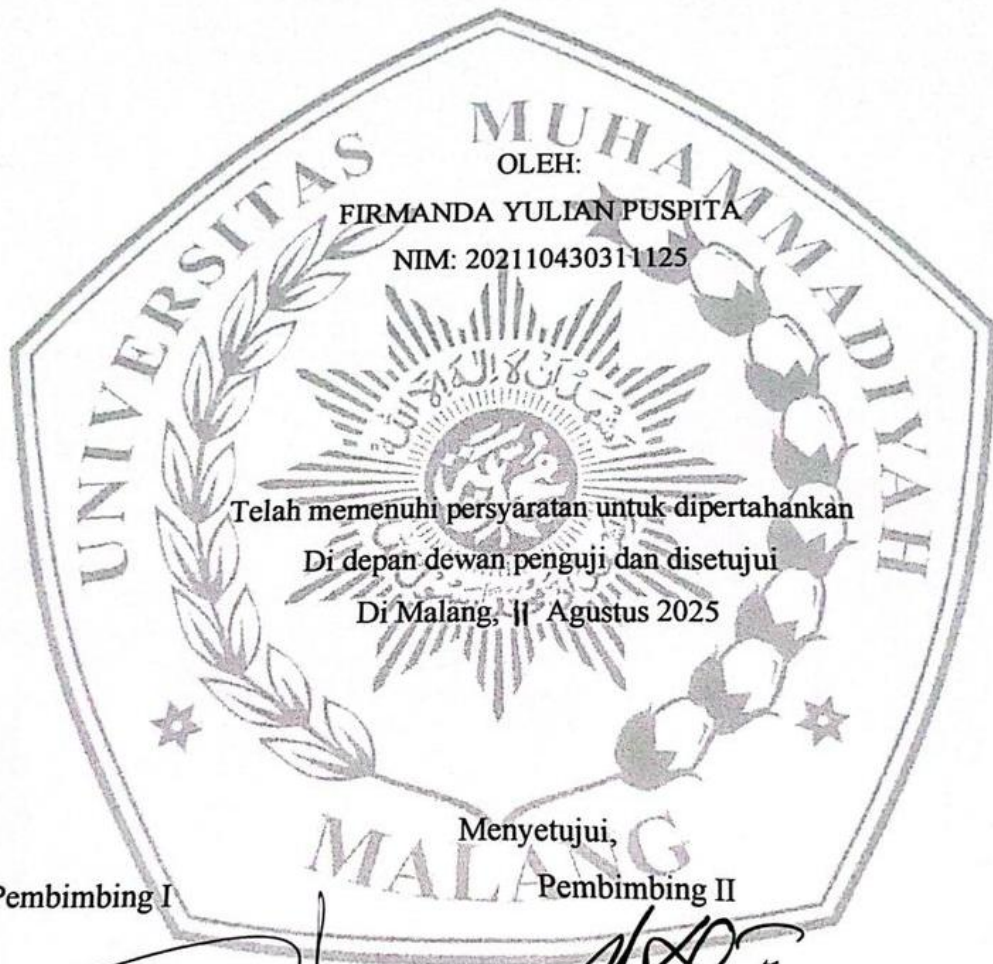
NIM : 202110430311125

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *LITERACY SNACKES AND LADDERS*
BERBASIS *EDUCATION GAMES* PADA MATERI
MEMBACA KALIMAT SEDERHANA PESERTA DIDIK
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



OLEH:

FIRMANDA YULIAN PUSPITA

NIM: 202110430311125

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan

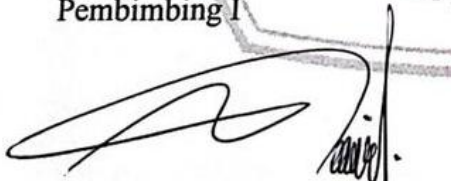
Di depan dewan penguji dan disetujui

Di Malang, 11 Agustus 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Abdurrohman Muzakki, M.Pd
NIDN: 0706119004


Inanny Mukhlishina, M.Pd
NIDN: 0715118903

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *LITERACY SNAKES AND LADDERS*
BERBASIS *EDUCATION GAMES* PADA MATERI MEMBACA
KALIMAT SEDERHANA PESERTA DIDIK
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

**FIRMANDA YULIAN PUSPITA
202110430311125**

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 23 Oktober 2025

Dekan FKIP

Prof. Dr. Moh. Mahfud Effendi, M.M.

Dewan Penguji

1. Nawang Sulistyani, M.Pd
2. Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, M.Pd
3. Abdurrohman Muzakki, M.Pd
4. Innany Mukhlishina, M.Pd

Tanda Tangan

1.....
2.....
3.....
4.....

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firmanda Yulian Puspita
Tempat, tanggal lahir : Malang, 07 Juli 2003
NIM : 202110430311125
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media *Literacy Snakes And Ladders* Berbasis *Education Games* pada Materi Membaca Kalimat Sederhana Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang diajukan kepada orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik Sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar Pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digururkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber Pustaka yang merupakan hak bebas royalty non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Oktober 2025
Yang menyatakan



Firmanda Yulian Puspita
NIM. 202110430311125

PERSEMBAHAN

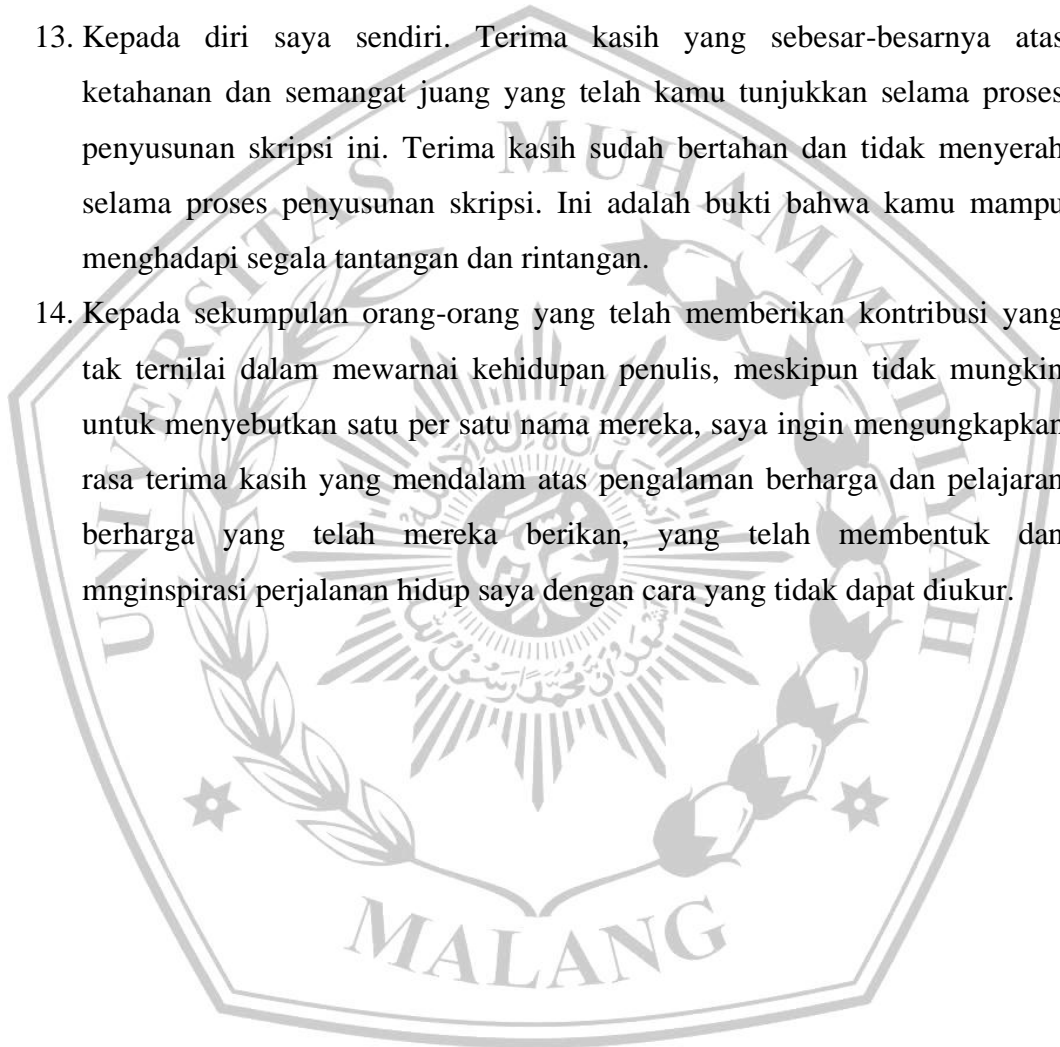
Puji syukur yang sedalam-dalamnya penulis panjatkan kepada Allah SWT, Sang pencipta dan Penguasa Alam Semesta, yang telah melimpahkan Rahmat-Nya, nikmat-Nya, hidayah-Nya, serta keberkahan-Nya kepada penulis. Dalam kesempatan yang berharga ini, penulis ingin mengucapkan sholawat dan salam yang tulus kepada Rasulullah SAW yang telah menjadi teladan dan sumber inspirasi, memberikan petunjuk yang jelas dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari doa dan dukungan yang tiada henti dari berbagai pihak, baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan syukur penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada Allah SWT yang telah melimpahkan anugerah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, dan kesabaran yang tiada henti. Berkat rahmat dan bimbingan-Nya saya mampu melewati berbagai tantangan dan rintangan yang muncul selama proses penyusunan skripsi ini sehingga saya dapat menyelesaikannya dengan baik.
2. Kepada Almarhum papa saya Bapak Pitoyo. Dengan penuh rasa syukur dan penghormatan yang mendalam saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala kasih sayang, doa, pengorbanan, motivasi dan bimbingan yang telah Almarhum Papa berikan kepada saya. Semua itu telah menjadi fondasi yang kokoh dalam perjalanan hidup saya dan tanpa keraguan engkaulah sosok yang telah membentuk diri saya hingga mencapai titik ini. Saya menyadari bahwa tidak ada kata-kata atau tindakan yang dapat sepenuhnya membalas semua yang telah Almarhum Papa berikan kepada saya. Namun, saya berjanji untuk berusaha sekuat tenaga agar tidak mengecewakan semua harapan dan impian Almarhum Papa inginkan untuk saya. Semoga setiap langkah yang saya ambil dapat menjadi penghormatan yang layak bagi segala pengorbanan dan cinta yang telah Almarhum Papa curahkan.
3. Kepada mama saya yang hebat Ibu Siti Kuma'iyah. Dengan penuh rasa syukur yang mendalam, skripsi ini kupersembahkan kepada mama saya tercinta yang telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan yang tak ternilai bagiku sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-

besarnya atas kesabaranmu yang tiada henti, semangatmu yang selalu membara, dan doa-doamu yang senantiasa mengalir tanpa putus, memberikan dorongan yang aku butuhkan di saat aku ingin menyerah dan di setiap langkahku. Semoga skripsi ini dapat menjadi hadiah kecil yang menggambarkan rasa terima kasihku dan sekaligus menjadi bukti nyata bahwa segala pengorbananmu selama ini tidak akan pernah sia-sia. Dengan segenap hati aku ingin menyampaikan betapa aku sangat mencintaimu.

4. Kepada kakak saya, Firmando Abrian Utama.
5. Kepada sahabat saya yang selalu ada dalam suka duka selama menjadi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang 2021, Charisma Mutiara Putri, Dwi Restu, dan Heru Wardana Yoga. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada canda dan tawa yang telah mengisi hari-hariku, pengalaman berharga yang telah membentuk diriku serta dukungan yang tiada henti yang selalu memberiku semangat untuk terus melangkah.
6. Kepada seluruh keluarga besar penulis yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan dan doa yang tiada henti, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam. Kehadiran dan peran serta mereka dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis telah menjadi bagian yang sangat penting dan tak ternilai, memberikan inspirasi dan motivasi yang mendorong penulis untuk berkarya. Semoga ikatan kasih sayang dan dukungan ini senantiasa terjaga dan semakin kuat seiring berjalannya waktu.
7. Kepada civitas akademika Universitas Muhammadiyah Malang, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
8. Kepada Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd dan Ibu Innany Mukhlishina, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berperan penting dalam proses penulis. Terima kasih atas segala untuk semua bantuannya.
9. Kepada Bapak Kunchayono, S.Pd., M.Pd. Ibu Delora Jantung Amelia, M.Pd. serta Ibu Dr. Arina Restian, S.Pd., M.Pd. yang senantiasa membantu saya dalam kontribusi penelitian saya baik menjadi validator serta menjadi dosen penguji sempro saya. Terima kasih atas kritik dan saran yang diberikan.

10. Kepada keluarga besar demisioner UKM Sangsekarta Universitas Muhammadiyah Malang
11. Kepada keluarga besar anggota STK Asri Kusuma khususnya teman saya nyantrik 2024. Terutama adik saya Rifyal rRamadan yang senantiasa memberikan warna dalam hidup saya.
12. Kepada keluarga besar SD Negeri 2 Pakisaji, khususnya Ibu Siska selaku Guru Wali kelas 2.
13. Kepada diri saya sendiri. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas ketahanan dan semangat juang yang telah kamu tunjukkan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih sudah bertahan dan tidak menyerah selama proses penyusunan skripsi. Ini adalah bukti bahwa kamu mampu menghadapi segala tantangan dan rintangan.
14. Kepada sekumpulan orang-orang yang telah memberikan kontribusi yang tak ternilai dalam mewarnai kehidupan penulis, meskipun tidak mungkin untuk menyebutkan satu per satu nama mereka, saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam atas pengalaman berharga dan pelajaran berharga yang telah mereka berikan, yang telah membentuk dan menginspirasi perjalanan hidup saya dengan cara yang tidak dapat diukur.



ABSTRAK

Puspita, Firmanda Yulian. 2025. Pengembangan Media *Literacy Snakes and ladders* Berbasis *Education Games* pada Materi Membaca Kalimat Sederhana Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing: (I) Abdurrohman Muzakki, M.Pd, (II) Innany Mukhlishina, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Literasi Membaca, *Snakes and ladders*, *Education Games*, Kalimat Sederhana

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan krusial dalam sistem pendidikan dikarenakan Bahasa Indonesia sebagai penguasaan Bahasa, tetapi juga sebagai fondasi penting untuk perkembangan akademik, social dan budaya peserta didik. Terdapat sejumlah peserta didik kurang menyukai mata pelajaran ini, disebabkan oleh banyaknya kalimat bacaan. Fenomena ini sering kali terjadi karena dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik kurang dalam menggunakan media pembelajaran baik secara konkret maupun digital. Selai itu, pendekatan yang digunakan pendidik belum pernah berbasiskan permainan edukasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dinamakan media *literacy snakes and ladders* yang berbasis *education games*, khususnya dalam materi membaca kalimat sederhana peserta didik kelas 2 SD Negeri 2 Pakisaji.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Proses penerapan model ini dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan media pembelajaran, pengembangan produk, implementasi media dalam konteks pembelajaran, serta diakhir dengan evaluasi kelayakan media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun instrument yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket validasi, angket respon dari guru, angket respon dari peserta didik, serta pedoman dokumentasi.

Hasil dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa media *literacy snakes and ladders* memperoleh tingkat validasi dari ahli materi sebesar 88,88% dan dari ahli media sebesar 92,5% yang menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diimplementasikan. Pelaksanaan di kelas 2 SDNegeri 2 Pakisaji mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dengan presentase mencapai 97,5% serta respon dari guru yang mencapai 92,85%. Oleh karena itu, media *literacy snakes and ladders* dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan mampu menarik minat dan valid terhadap kegiatan belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap membaca kalimat sederhana. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, disarankan untuk penelitian selanjutnya agar memilih materi Bahasa Indonesia yang berbeda, serta mengintegrasikan basis pembelajaran yang relevan dengan karakter peserta didik masing-masing.

ABSTRACT

Puspita, Firmanda Yulian. 2025. *Development of Media Literacy Snakes And Ladders Based on Education Games in Simple Sentence Reading Material for 2 Grade Elementary School Students*. Thesis, Department of Elementary Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang, Supervisors: (1) Abdurrohman Muzakki, M.Pd, (II) Innany Mukhlishina, M.Pd

Keywords: *Learning Media, Reading Literacy, Snakes and Ladders, Education Games, Simple Sentence*

Indonesian language is one of the subjects that plays a crucial role in the education system because Indonesian language is not only a language skill but also an important foundation for the academic, social, and cultural development of students. There are a number of students who dislike this subject because of the large number of reading passages. This phenomenon often occurs because, in the process of teaching Indonesian, educators do not sufficiently utilize learning media, whether concrete or digital. Additionally, the approaches used by educators have not been based on educational games. Therefore, this study aims to develop a learning medium called "Media Literacy Snakes and ladders," which is based on educational games, specifically for teaching simple sentence reading to second-grade students at SD Negeri 2 Pakisaji.

This study uses the Research and Development (R&D) method by applying the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The application of this model is carried out systematically, starting with needs analysis, followed by the design of learning media, product development, implementation of media in the learning context, and finally evaluation of the feasibility of the developed media. The data collection techniques used in this study include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The instruments applied in this study include observation guidelines, interview guidelines, validation questionnaires, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and documentation guidelines.

The results of this study indicate that the snakes and ladders media literacy tool obtained a validation rate of 88.88% from subject matter experts and 92.5% from media experts, indicating that the media is suitable for implementation. The implementation in class 2 of SDNegeri 2 Pakisaji received positive responses from students with a percentage of 97.5% and responses from teachers reaching 92.85%. Therefore, media literacy snakes and ladders is considered suitable for use in the learning process because it is able to attract the interest and validity of students' learning activities and improve students' understanding of reading simple sentences. Based on the research findings, it is recommended that future research select different Indonesian language materials and integrate learning bases that are relevant to the characteristics of each student.

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

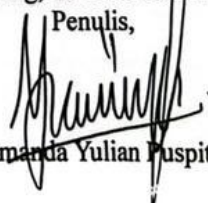
Segala puji syukur atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang dengan izin, rahmat, dan hidayah-Nya yang melimpah serta indah telah memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul "Pengembangan Media Literacy Snakes And Ladders Berbasis Education Games pada Materi Membaca Kalimat Sederhana Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) dan merupakan hasil dari proses penelitian yang mendalam serta refleksi yang cermat terhadap pentingnya integrasi dalam pendidikan dasar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pencapaian ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan dan kontribusi berharga dari berbagai pihak yang telah berperan penting dalam perjalanan akademis ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Innany Mukhlishina, M.Pd sebagai dosen pembimbing II saya, yang telah dengan penuh dedikasi mengarahkan, memotivasi, serta mengingatkan penulis dalam setiap langkah proses penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menjalani perjalanan akademis ini dengan lebih terarah dan bersemangat.
2. Kepada keluarga besar SD Negeri 2 Pakisaji, khususnya Ibu Siska selaku Guru Wali kelas 2.
3. Keluarga besar penulis, khususnya Alm Papa saya, Mama saya, Kakak saya serta saudara-saudara saya semua.

Dengan demikian, diharapkan bahwa karya ilmiah ini tidak hanya dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi para pembaca tetapi juga mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan akademik secara lebih luas. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang berharga dan mendorong diskusi serta penelitian lebih lanjut di bidang yang relevan.

Malang, 23 Oktober 2025

Penulis,


Firmanda Yulian Puspita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
1. Konstruk (tampilan)	8
2. Konten (komponen isi produk)	8
E. Manfaat Penelitian & Pengembangan	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
1. Asumsi Pengembangan	10
2. Keterbatasan Pengembangan	10
G. Definisi Operasional	10
1. Media Pembelajaran	11
2. <i>Literacy Snakes and Ladders berbasis Education Games</i>	11
3. Kalimat Sederhana	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Literasi Membaca	21
3. <i>Snakes and Ladders</i>	24
4. Education Games	29
5. Kalimat Sederhana	30
6. Indikator Pengembangan Media Pembelajaran.....	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	38
A. Model Penelitian dan Pengembangan	38
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	38
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	39
2. Desain (<i>Design</i>)	39
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	40
4. Pelaksanaan (<i>Implementation</i>)	40
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	40
C. Pengembangan Produk Awal	40
D. Uji Coba Produk	41
1. Uji Lapangan Terbatas	41
2. Uji Lapangan Lebih Luas.....	41
3. Uji Operasional	42
E. Jenis Data	42
F. Tempat dan Waktu Riset.....	42
G. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Observasi	42
2. Wawancara	43
3. Angket.....	44
4. Dokumentasi	44

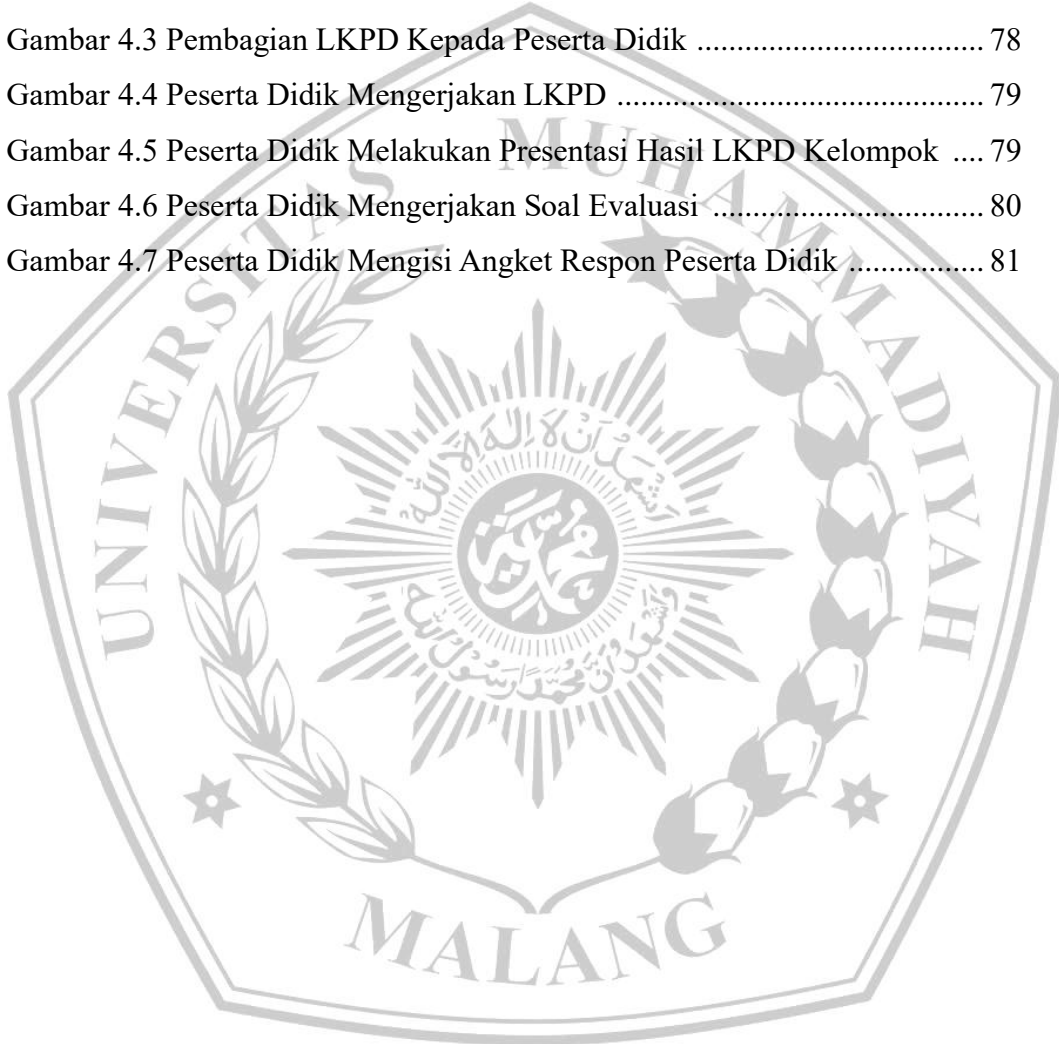
H. Instrumen Penelitian	44
1. Pedoman Observasi	45
2. Pedoman Wawancara	46
3. Pedoman Angket	47
4. Pedoman Dokumentasi	50
I. Teknik Analisis Data	50
1. Analisis data kualitatif	50
2. Analisis data kuantitatif	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. <i>Analyze</i> (analisis)	56
2. <i>Design</i> (desain).....	59
3. <i>Development</i> (pengembangan)	68
4. <i>Implementation</i> (implementasi)	75
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	81
B. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan	36
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument penelitian	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi pedoman observasi awal	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi pedoman observasi penelitian	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi pedoman wawancara awal	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi pedoman wawancara penelitian	47
Tabel 3.6 Kriteria Validator	47
Tabel 3.7 Kisi-kisi angket validasi materi	48
Tabel 3.8 Kisi-kisi angket validasi media	48
Tabel 3.9 Kisi-kisi angket respon guru	49
Tabel 3.10 Kisi-kisi angket respon peserta didik	49
Tabel 3.11 Kisi-kisi pedoman dokumentasi	50
Tabel 3.12 Skala likert angket validasi ahli	52
Tabel 3.13 Penilaian tingkat capaian uji angket	53
Tabel 3.14 Skala likert angket respon guru	53
Tabel 3.15 Penilaian tingkat capaian uji angket	54
Tabel 3.16 Skala Gutman Respon Peserta Didik	54
Tabel 3.17 Penilaian tingkat capaian uji angket	55
Tabel 4.1 Gambar Panduan Media Tangga Budaya	62
Tabel 4.2 Gambar Media <i>Literacy Snakes and Ladders</i>	66
Tabel 4.3 Gambar Petunjuk Penggunaan Media <i>Literacy Snakes and Ladders</i>	67
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Materi	69
Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Materi	70
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Media	73
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validasi media	74
Tabel 4.8 Hasil Soal Evaluasi	83
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	85
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	37
Gambar 3.1 Model <i>ADDIE</i> (Putri Weldami & Yogica, 2023)	39
Gambar 4.1 Kegiatan Penjelasan Materi	76
Gambar 4.2 Pengenalan Media <i>Literacy Snakes and Ladders</i> Kepada Peserta Didik	77
Gambar 4.3 Pembagian LKPD Kepada Peserta Didik	78
Gambar 4.4 Peserta Didik Mengerjakan LKPD	79
Gambar 4.5 Peserta Didik Melakukan Presentasi Hasil LKPD Kelompok	79
Gambar 4.6 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi	80
Gambar 4.7 Peserta Didik Mengisi Angket Respon Peserta Didik	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi Awal	102
Lampiran 2 Hasil Wawancara Awal	105
Lampiran 3 Hasil Observasi Penelitian	109
Lampiran 4 Hasil Wawancara Penelitian	110
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Materi	111
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Media	114
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru	117
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Peserta Didik	120
Lampiran 9 Prototype Media	122
Lampiran 10 Modul Ajar	126
Lampiran 11 Instrumen dan Rubrik Penilaian	167
Lampiran 12 Hasil Evaluasi Peserta Didik	187
Lampiran 13 Hasil LKPD	188
Lampiran 14 Dokumentasi	189
Lampiran 15 Surat Izin Melakukan Penelitian	192
Lampiran 16 Surat Keterangan Lolos Plagiasi	193

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N. & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45.
- Alfreido Perestheo. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 10 Nomor 2 Tahun 2022*, 10.
- Aminatun, D. (2020). Pengembangan Komik Digital Menggunakan Medibang Pro Berbasis Fliphtml5 Pada Materi Fluida Dinamis. *Journal GEEJ*, 7(2), 22–37.
- Arfiana, R., Nanang, Iqnatia & Afakh. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>
- Barus, S. A. (2019). *Pengaruh Penerapan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Swasta Parulian I dan SD Swasta St Antonius Medan*. 2018–2019.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, K., Lailatun, M., Yova, N. & Wisyanto, M. (2024). *Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik*. 1(3), 76–85.
- Candra, R. A. T. (2023). (2023). Big Snake Ladder. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUS_AT_STRATEGI_MELESTARI
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A. & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E. & Yuliani, R. (2024). *Permainan Ular Tangga sebagai Media Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang*. 7(2), 515–524.
- Djamaluddin, A. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Ernawati, N. & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 103–112.

- Farda, U. J. (2022). Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia, September*, 101–110.
- Ferrary, C. H., Kurniawan, A., Safitri, R. Y., Hikmah, U. N., Krismawati, B. M., Rahmawati, K. & Darmawan, I. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3994–4012. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8708>
- Gomes, A. N., Istiningasih, S. & Nurwahidah, N. (2024). Literasi Membaca Dalam meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 497–502. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8431>
- Gordon. (2019). BAB 2 Tinjauan Pustaka. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 44.
- Hartoyo, A. & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hikmawan, R., Suherman, A., Fauzi, A. & Mubarak, I. (2020). Ikigai as Student High Order Literacy Skills Intrinsic Motivation Learning Template. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1), 98–102. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.22449>
- Injany, A. D. & Ardianti, C. E. (2021). *Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran dalam program pelatihan Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan*. 3, 131–135.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Junizar, W. S., Suranti, D. & Alamsyah, H. (2022). A Decision Support System For The Selection Of Exemplary Students With AHP Method At SMP IT Generasi Rabbani Of Bengkulu City Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Teladan dengan Metode AHP Pada SMP IT Generasi Rabbani Kota Bengkulu. *Jurnal Komitek*, 2(1), 171–178. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1>
- Karimah, A., Alfatikarahma, N. & Fauziah, A. (2024). *STUDI LITERATUR : PERAN PENTING LITERASI MEMBACA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER POSITIF SISWA SEKOLAH DASAR pengetahuan yang dimiliki . Meskipun akses terhadap referensi semakin mudah , banyak siswa oleh peserta didik untuk menghadapi konsekuensi perke*. 5(1), 623–634.
- Khasanah, U. & Pd, M. I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*.

- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H. & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Marcela, R., Idris, M. & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Mehnaz, F. (2025). *Game based learning in primary education : Advantages , Challenges and Scope . September*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13529.17765>
- Miftah, M. (2019). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nainggolan, A. D., Sipayung, R. R., Barus, D. P., Sihombing, R. A., William, K. & Siahaan, A. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MATERI POKOK listrik LISTRIK STATIS Implementation of STAD Type Cooperative Learning Models in Improving Student Learning Outcomes in Basic Materials Bunyi*. 12(1), 63–70.
- Naja, F., Haikal, M., Fathir, A. & Antika, L. T. (2024). *Pengembangan Buku Saku Biologi Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. 3(1), 36–49.
- Novitasari, K. A., Januar, H., Suneki, S. & Tunjungsari, D. R. (2023). Media Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1500–1506. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5154>
- Nurajijah, N., Munajat, A. & Hurri, I. (2024). Implementasi Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di PAUD SPS Bougenvil Desa Mekarsari Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(2), 84–95. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i2.7611>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N. & Indonesia, R. (2019). *KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN TENTANG URAIAN JABATAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN*.
- PP No. 19. (2021). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2021 Tentang Pedoman Penyusunan Kebutuhan Jabatan Fungsional Pengembang Kurikulum. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 19, 1–9. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

- Putri, R. S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang*.
- Putri Weldami, T. & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
- Rahmawati, B., Ratnasari, E. M. & Suryadi. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 1(1), 2746–2269. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE>
- Ramadani, A. N. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Risdaliani, R., Sari, D. A. P., Ilham, M., Syahrial, S. & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di SD Negeri 48/I Penerokan. *AS-SABIQUN*, 4(2), 238–251. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1755>
- Rizqia, M. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 1(2), 200–209.
- Rokmana Rokmana, Endah Noor Fitri, Dian Fixri Andini, Misnawati Misnawati, Alifiah Nurachmana, Ibnu Yustiya Ramadhan & Syarah Veniaty. (2023). Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.960>
- Saniah, Siti Lilis & Heni, P. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III. *Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80.
- Seruni, S., Mulyatna, F. & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- 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>
- Setiawan, J., Budiasningrum, R. S. & Efendi, A. S. (2024). *Kajian Terhadap Unsur Kalimat*. 1(6), 267–274.
- Setiawati, E., Desri, M. & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jppetik.v5i1.494>

- Silahuudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K. & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S. & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF*. 2(11).
- Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P. & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629
- Taupik, R. P. & Fitriani, Y. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M. & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- 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, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S. & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulia, S. R. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Daur Ulang Kerajinan Dari Plastik Bekas Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2), 35–56.
- Yunus Abidin. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 103–116. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1920>



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : FIRMANDA YULIAN PUSPITA
NIM : 202110430311125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA LITERACY SNAKES AND
LADDERS BERBASIS EDUCATION GAMES PADA MATERI MEMBACA
KALIMAT SEDERHANA PESERTA DIDIK KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 23%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).


Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Agustus 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Kaprodi PGSD

Bustanol Arifin, M.Pd


Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

