

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS CERITA
DONGENG UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
NYARING MUATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SD NEGERI 03 BANGUNSARI**

Rizal Wahyu Fajriana¹⁾, Fajar Cahyadi²⁾, Ikha Listyarini³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i2.20458](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20458)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran, keaktifan belajar siswa, keterampilan membaca siswa yang masih rendah dan kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Sampel yang diambil adalah siswa kelas III SD Negeri 03 Bangunsari yang berjumlah 20 siswa menggunakan skala *Likert* dan Skala *Guttman*. Produk memenuhi kriteria baik sekali berdasarkan rata-rata hasil analisis validasi ahli materi yang dilakukan melalui dua tahapan validasi dengan hasil presentase 84% dan 97%, sementara hasil validasi ahli media memperoleh hasil presentase 97%. Sedangkan hasil angket respon guru terhadap media memperoleh hasil presentase 96%, dan hasil angket respon siswa terhadap media memperoleh hasil presentase 97%. Sehingga pada proses pembelajaran berlangsung, media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membacanya serta membuat suasana belajar dalam kelas lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa lebih tertarik serta antusias untuk mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Media, dan Ular Tangga

Abstract

The background of this study is the limitations of learning media, student learning activity, low reading skills, and difficulties in learning Indonesian. The purpose of this study is to develop a story-based snakes and ladders game to improve reading aloud skills in Indonesian language learning. This study uses a Research and Development (R&D) approach. The sample consisted of 20 third-grade students from SD Negeri 03 Bangunsari, using the Likert scale and Guttman scale. The product met the criteria of "very good" based on the average results of the material expert validation analysis conducted through two stages of validation with results of 84% and 97%, while the media expert validation results obtained a percentage of 97%. Meanwhile, the results of the teacher response questionnaire to the media obtained a percentage of 96%, and the results of the student response questionnaire to the media obtained a percentage of 97%. Thus, in the learning process, story-based snakes and ladders media to improve reading skills in Indonesian language learning can help students improve their reading skills and make the learning atmosphere in the classroom more enjoyable and can make students more interested and enthusiastic about participating in learning, especially in Indonesian language learning.

Keywords: Reading Skills, Media, and Snake and Ladder

History Article

Received 25 September 2024

Approved 26 Agustus 2025

Published 25 November 2025

How to Cite

Fajriana, Rizal Wahyu. Cahyadi, Fajar & Listyarini, Ikha. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 03 Bangunsari. IJES, 5(2), 320-330



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ sasabeken@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan sangat perlu diperhatikan, karena pendidikan sendiri merupakan investasi untuk masa depan. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat mengubah masa depan dan mencerdaskan anak bangsa hal ini sesuai dengan undang-undang nomor 20 pasal ayat 1 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran secara aktif untuk mengembangkan potensi diri yang dimilikinya selain juga dapat meningkatkan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka untuk mewujudkan pendidikan nasional yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas yang ada pada potensi mereka diperlukan sistem pendidikan yang optimal.

Salah satu upaya yang dapat mendukung proses pendidikan agar terlaksana dengan optimal yaitu menyesuaikan antara latar belakang siswa, kebutuhan belajar siswa, perkembangan zaman dan teknologi dalam penerapan dpembelajaran. Maka dari itu pemerintah menetapkan kurikulum untuk mengatur jalannya proses pendidikan. Seperti halnya pada saat ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Dalam penerapan kurikulum merdeka ini guru dituntut untuk menerapkan proses pembelajaran yang inovatif dan dapat memberikan ruang kepada setiap siswa untuk ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum bisa ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu minat baca dan rasa ingin tahu dari siswa yang cenderung rendah sehingga banyak peserta didik yang sulit untuk mengembangkan potensi yang sesuai dengan minat dan bakatnya (Purwati, dkk, 2019).

Fakta lain yang sering kali ditemukan masih banyak siswa yang sering kali merasa kesulitan untuk memfokuskan diri terhadap proses pembelajaran (Sari dkk, 2021). Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan dianggap membosankan oleh siswa karena proses pembelajaran yang disajikan oleh guru lebih banyak didominasi dengan metode ceramah. Proses pembelajaran inilah yang sering kali dianggap monoton oleh siswa sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan materi pembelajaran dan memiliki minat baca yang rendah (Sari & Kurniaman, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kelas III di SD Negeri 03 Bangunsari terdapat berbagai macam masalah, diantaranya siswa yang cenderung susah untuk fokus selama proses pembelajaran berlangsung, keterbatasan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dan keterampilan membaca siswa yang masih rendah serta banyak siswa yang kurang menyukai muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh sebagian hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria KKM. Untuk KKM yang diterapkan pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70. Banyak siswa yang tidak kondusif selama proses pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran yang terasa membosankan menjadikan penyebabnya. Serta masih siswa yang pasif dalam memberikan tanggapan kepada guru. Selama proses pembelajaran berlangsung guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam mengajar sehingga interaksi antara guru dan siswa juga belum terlihat jelas. Berdasarkan penyebaran soal test yang telah dilakukan di kelas 3 SD Negeri 03 Bangunsari memperoleh hasil bahwa dari 20 peserta didik hanya 6 peserta didik yang memperoleh hasil nilai mencapai KKM. Selain itu pada saat mengerjakan soal tes banyak siswa yang masih kesulitan dalam membaca dan memahami isi dari masing-masing soal. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki keterampilan membaca yang masih rendah.

Maka dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini akan berbentuk permainan ular tangga berbasis cerita dongeng sehingga pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar. Media ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca. Digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Hasan dkk (2021 : 28) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Widyaningrum, 2021; Wibowo, 2020; Wahyuningsih, 2022; Hardiansyah, 2021). Media ini berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Untari, 2018; Umayu, 2020; Soeharyono; 2022; Hanifah, 2019).

Secara umum, media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari media cetak, media audio, media visual, hingga media interaktif berbasis digital (Safitri, 2019; Rahmayani, 2019; Rahmi, 2019; Dwitia 2018). Penggunaan media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan variatif (Putri, 2018; Nursimah, 2021; Nizma, 2020; Budiman, 2020). Selain itu, media pembelajaran berperan penting dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa dapat menangkap materi dengan lebih optimal (Maghfiroh, 2022; Listyarini, 2018; Kotijah, 2018; Buchori, 2017). Selain itu, pemilihan media yang tepat juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif (Ardina, 2019; Afifah, 2018; Afidah, 2019).

Media pembelajaran ular tangga ini dikembangkan dalam bentuk gambar yang menarik. Ular Tangga adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang disertai kotak-kotak kecil dengan disertai gambar tangga dan ular yang saling terhubung (Mar'atusholihah, 2019). Permainan ular tangga merupakan jenis permainan tradisional yang mendunia dan tidak dapat dimainkan secara satu orang atau individu permainan ini dapat dimainkan lebih dari dua orang. Permainan ini akan melatih cara berkompetisi, bekerja sama serta bertindak secara jujur dan menjunjung tinggi nilai sportivitas (Ritonga & Rambe, 2022).

Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini akan disisipkan cerita dongeng yang ada di daerahnya. Sesuai dengan kemajuan zaman saat ini banyak siswa yang masih banyak kurang tahu tentang cerita dongeng yang ada disekitarnya, maka sangat perlu untuk mengenalkan cerita dongeng ini agar siswa dapat belajar dan meneladai nilai-nilai kebaikan yang terdapat didalam dongeng. Dongeng adalah suatu hal yang menarik serta menyenangkan bagi anak-anak, Dimana dengan mendengarkan dongeng anak dapat menjadi apapun sesuai dengan imajinasinya bahkan dengan memperhatikan dongeng akan membantu karakter setiap anak untuk dapat mengoptimalkan perkembangan karakter anak didalam membentuk kematangan berpikirnya (Puspita, 2018). Disamping mengandung banyak nilai-nilai dan pesan moral yang bermanfaat, Mendongeng merupakan salah satu kegiatan terbaik yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar serta memanfaatkan waktu belajarnya secara tepat.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar" yang dilakukan oleh Wati (2021) menyatakan mengembangkan media ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Karena media ini dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Penelitian yang mendukung lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Humair (2022) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Dongeng Menggunakan Media Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" menyatakan bahwa dengan menggunakan media bergambar pada cerita dongeng bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa serta memahami isi cerita dongeng.

Berdasarkan uraian diatas, akan dilakukan penelitian yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran siswa kelas III dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 03 Bangunsari".

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk mngembangkan suatu produk yang diterapkan pada proses pembelajaran (Sugiyono, 2013). Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yakni Analysis (analisis), Design (desain), Development

(pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Sugiyono, 2013). Model ADDIE adalah model yang cenderung bersikap dan bertindak berdasarkan logika serta lebih lengkap jika dibandingkan dengan model lainnya.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 03 Bangunsari. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini terdiri dari 1 guru dan 20 siswa kelas III SD Negeri 03 Bangunsari. Sumber data penelitian ini merupakan data primer karena peneliti memperoleh data secara langsung di lapangan. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket untuk memperoleh sumber data. Kemudian penelitian ini menggunakan kuesioner validitas dan kuesioner kepraktisan. Kuesioner validitas diberikan kepada 2 dosen ahli dan kepraktisan diberikan kepada 1 guru dan 20 siswa kelas III SD Negeri 03 Bangunsari. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring muatan pelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan dengan langkah-langkah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan langkah identifikasi masalah, pengumpulan informasi desain produk, validitas desain, perbaikan desain, dan uji coba terbatas. Model penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji suatu produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil studi pendahuluan dengan melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Berdasarkan masalah yang ditemukan bahwa siswa di SD Negeri 03 Bangunsari kurang tertarik dan mudah bosan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru hanya menggunakan media berupa buku dalam pembelajaran dikelas juga masih didominasi pembelajaran satu arah atau ceramah, serta hasil belajar siswa juga rendah. Sedangkan dari hasil penyebaran soal siswa menghasilkan bahwa siswa dalam pembelajaran dikelas lebih suka untuk menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan penyebaran soal maka perlu adanya inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran yang baru dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran dikelas.

Media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring yang dikembangkan oleh peneliti merupakan suatu media pembelajaran dengan tampilan, bentuk, dan seluruh komponen disesuaikan dengan perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar. Dengan adanya hasil pengembangan berupa media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Setelah melakukan analisis studi pendahuluan, tahap selanjutnya adalah melakukan desain media pembelajaran, peneliti mulai mendesain produk yang akan dibuat yaitu media ular tangga berbasis cerita dongeng, dengan menggunakan

aplikasi corel draw untuk membuat desain permainan ular tangga, kartu baca dan kartu soal yang kemudian di cetak menggunakan bahan sticker vynil, papan catur, akrilik dan plastik.

Setelah tahap desain media ular tangga selesai peneliti melakukan tahap pengembangan media dengan menggabungkan seluruh komponen yang sudah disusun dan dijadikan satu untuk menghasilkan produk media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Kemudian peneliti melakukan validasi terhadap media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring dengan cara pengisian lembar angket penilaian untuk ahli materi dan ahli media, angket penilaian ahli materi terdiri dari lima belas aspek, angket penilaian ahli media terdiri dari dua puluh aspek dengan skor penilaian menggunakan skala likert. Validasi ahli materi dilakukan oleh Drs. Suyitno, M.Pd Hasil validasi ahli materi tahap pertama memperoleh nilai presentase 84% dengan kategori “Baik” dengan revisi dan validasi materi tahap kedua memperoleh nilai presentase 97% dengan kategori ”Baik Sekali”.

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Aspek	Aspek 1			Aspek 2				Aspek 3			Aspek 4				
Indikator	1	2	3	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	5	6
Validasi Ahli Materi	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Skor Yang Diperoleh	63														
Skor Maksimal	75														
Presentase	84%														
Kategori	Baik														

Tabel 2. Presentase Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Aspek	Aspek 1			Aspek 2				Aspek 3			Aspek 4				
Indikator	1	2	3	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	5	6
Validasi Ahli Materi	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Skor Yang Diperoleh	73														
Skor Maksimal	75														

Presentase	97%
Kategori	Baik Sekali

Hasil validasi ahli media dilakukan oleh Prasena Arisyanto S.Pd., M.Pd dengan satu tahapan, dengan memperoleh nilai presentase 97% dengan kategori “Baik Sekali”.

Tabel 3. Presentase Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama.

Aspek	Aspek 1					Aspek 2					Aspek 3					Aspek 4					Aspek 5				
Indikator	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Validasi Ahli Materi	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Skor Yang Diperoleh	97																								
Skor Maksimal	100																								
Presentase	97%																								
Kategori	Baik Sekali																								

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring mendapatkan kriteria baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Pada tahap implementasi, penelitian ini mengimplementasikan media ular tangga berbasis cerita dongeng pada siswa kelas III SD Negeri 03 Bangunsari. Kemudian uji coba produk media ular tangga berbasis cerita dongeng dilakukan dengan memberikan angket tanggapan respon guru dan siswa terhadap media. Guru mengisi angket tanggapan yang terdiri dari 10 pertanyaan, berikut ini merupakan tabel hasil penilaian angket respon guru.

Tabel 4. Presentase Hasil Analisis Respon Guru

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian	10
2	Kelayakan Media	10
3	Kontribusi Media	13

4	Keunggulan Media	15
Skor yang diperoleh		48
Skor maksimal		50
Presentase		96%

Tabel 5. Presentase Hasil Analisis Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Nomor Kriteria	Jumlah Skor		Skor Ideal	Presentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1.	Kemudahan pemahaman	1,2,3	59	1	60	98%	0%
2.	Keaktifan dalam belajar	4,5,6	60	0	60	100%	0%
3.	Minat terhadap media	7,8,9,10	77	3	80	96%	0%
4.	Penyajian data	11,12	37	3	40	92%	0%
5.	Penggunaan media	13,14,15	58	2	60	96%	0%
Total		15	291	9		300	
Presentase			97%				

Selanjutnya tahapan evaluasi yang merupakan tahapan akhir. Tahapan ini menilai hasil penggunaan media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring dan mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap produk yang telah di uji cobakan. Dari uji coba produk tersebut dapat diketahui bahwa hasil analisis respon guru terhadap media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring sesuai dengan kebutuhan guru dengan memperoleh nilai presentase 96%. Tahap selanjutnya setelah dilakukan mengetahui hasil respon guru dilakukan pula tahap untuk mengetahui kelayakan media dengan mengetahui tanggapan respon siswa terhadap media ular tangga berbasis cerita dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa kelas III SD Negeri 03 Bangunsari setelah melakukan uji coba media, siswa dengan jawaban “Ya” dengan nilai 1 sedangkan dengan jawaban “Tidak” dengan nilai 0 sesuai dengan analisis data dengan menggunakan skala Guttman. Nilai yang diperoleh 20 siswa dengan 15 pertanyaan pada angket diperoleh jawaban “Ya” sebanyak 291 serta diperoleh jawaban “Tidak” sebanyak 9.

Berdasarkan hasil jawaban tersebut maka diperoleh hasil presentase sebesar 97% dengan kriteria baik sekali.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa : (1) Pembelajaran yang diterapkan guru dalam kelas sebagian besar belum menggunakan sarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran sehingga sebagian peserta didik merasa bosan dan jenuh dikarenakan suasana pembelajaran di kelas yang monoton dan kurang menarik. (2) Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan mengacu pada langkah pengembangan R&D menurut Sugiyono. (3) Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita dongeng Roro Jonggrang dikelas III SD Negeri 03 Bangunsari. Dari hasil validasi dengan perolehan nilai presentase ahli materi melalui dua tahap yakni 84% dengan kategori “Baik” menjadi 97% dengan kategori “Baik Sekali”. Dan validasi ahli media dengan presentase perolehan nilai 97% dengan kategori “Baik Sekali”. Dari dua validator memperoleh kenaikan presentase dengan kategori baik sekali sehingga Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dinyatakan memenuhi kriteria praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia muatan materi cerita dongeng Roro Jonggrang di kelas III SD Negeri 03 Bangunsari.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian dan pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu Guru dapat menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Cerita Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai penunjang dalam pembelajaran atau sebagai sarana belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media accordion book untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28–35.
- Afifah, D., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, July). Pengembangan media Pop Up Sihidro (Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model Realistic Mathematic Education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Buchori, A. B. A., Budiman, M. B. M., Happy, N. H. N., & Aini, A. A. A. (2017). Pembuatan bahan ajar dan media online berbasis Kurikulum 2013 oleh guru-guru SD se-Kecamatan Pedurungan. *INFO*, 17(1), 1–11.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Song media for improving spelling learning of student primary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4).
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.

- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (Kotela) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.
- Hardiansyah, A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture berbantu media gambar berseri terhadap keterampilan menulis puisi kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355–363.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Penerbit Tahta Media Group.
- Humaira, R. Y., Heriyadi, D., Sidik, G. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tasikmalaya, U. P. (2022). Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita dongeng menggunakan media bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 17–24.
- Irma Sari, E., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 74–82. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.847>
- Kotijah, S., Sukanto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2018, October). Use of digital book media at SD Negeri Pedurungan Tengah 02 Semarang. In *Proceeding of PGSD UST International Conference on Education (Vol. 1)*.
- Maghfiroh, D. O., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2022). Profil media pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pemalang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1).
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7, 256.
- Nizma, S. N., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2020). Keefektifan model pembelajaran Think Talk Write dengan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Advance Organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Purwati, G., Lyesmaya, D., & Nurashiah, I. (2019). Peningkatan keterampilan membaca nyaring melalui media cerita bergambar di kelas rendah. *Jurnal Perseda*, 2(3), 179–188.
- Puspita, N. A., Hidayatullah, S., & Jupri, A. R. (2018). *Keterampilan mendongeng*. Pustaka Ranggon.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.

- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media question card untuk meningkatkan pemahaman tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.
- Sari, E. R., & Kurniaman, O. (2019). Penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(October), 125–138.
- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media Sandal FPB dalam penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 2, No. 1)*.
- Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan media Quiet Book untuk pembelajaran tematik keluargaku sekolah dasar kelas I. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376–384.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1–7.
- 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>
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model Learning Cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134.
- 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>