



Pengaplikasian Media Ular Tangga Monopoli pada Materi Tanda Baca di SDN 3 Kanigoro Kota Madiun

Rhisma Erdhita^{1*}, Syahra Citra Dyah Mawarni², Hammam Ariq³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: rhismaerd@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran penggunaan tanda baca pada siswa sekolah dasar memerlukan media yang menarik agar dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca pada siswa kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro, Kota Madiun, serta mendeskripsikan respons siswa, kendala yang muncul, dan upaya guru dalam mengatasinya. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas 2. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media UTAMO mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam menjawab soal penggunaan tanda baca. Respons siswa terhadap media ini sangat positif, ditunjukkan oleh persentase jawaban sangat setuju sebesar 50%, setuju 40%, dan cukup setuju 10%. Penilaian guru terhadap penerapan media memperoleh kategori sangat baik dengan nilai 89. Kendala yang ditemukan berupa kelas yang menjadi ramai dan keterbatasan waktu, yang diatasi melalui pengelolaan kelas dan waktu secara optimal. Dengan demikian, media UTAMO efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran penggunaan tanda baca di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, UTAMO (Ular Tangga Monopoli), Penggunaan Tanda Baca, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Siswa Kelas 2 SD.

PENDAHULUAN

Lestari dan Hasibuan pada tahun (2025) menyatakan bahwa pendidikan bertujuan membekali siswa agar mampu berperan di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan individu menghadapi masa depan. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dan menulis dengan benar sesuai aturan bahasa yang berlaku. Salah satu hal penting yang harus dikuasai oleh siswa adalah penggunaan tanda baca. Tanda baca berperan dalam memperjelas makna, hubungan antar kalimat, serta tujuan dari suatu tulisan.

Minat belajar dan pemahaman konsep merupakan elemen penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Pada tingkat sekolah dasar (SD), terutama kelas 2 SD, siswa berada pada tahap awal mengenal berbagai konsep dasar tatanan kebahasaan, termasuk pada materi tanda baca yang digunakan sebagai pengetahuan mendasar sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Siregar & Sipayung, 2025). Memahami penggunaan tanda baca sejak awal membantu siswa menulis dengan baik dan lebih mudah dimengerti.

Tanda baca adalah tanda-tanda yang digunakan dalam sistem ejaan, seperti titik, koma, tanda tanya, tanda seru. Tanda baca juga disebut punctuation atau tanda baca, yang merupakan unsur suprasegmental. Tanda baca ini berupa gambar atau tanda yang secara konvensional disepakati bersama, agar pembaca bisa memahami maksud yang

ingin disampaikan kepada mereka. Aturan penggunaan tanda baca harus diperhatikan dalam sebuah tulisan (Gulo dkk., 2022).

Pada praktiknya, masih dijumpai beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidahnya. Seperti tanda baca titik (.) untuk mengakhiri kalimat berita, tanda baca koma (,) untuk memisahkan nama kota dan tanggal, tanda baca seru (!) untuk menyatakan perintah dan kekaguman terhadap suatu peristiwa. Kesalahan dalam penggunaan tanda baca tersebut dapat menyebabkan makna tulisan menjadi kurang jelas dan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman bagi pembaca. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami fungsi dan penggunaan berbagai tanda baca secara tepat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca dan fungsinya di kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun. Selain itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan respons siswa kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro selama mengikuti pembelajaran menggunakan media UTAMO pada materi penggunaan tanda baca, mengidentifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran, serta menjelaskan upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kanigoro, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun dikarenakan memiliki jumlah siswa dalam satu kelas yang relatif ideal, sehingga memudahkan penerapan metode pembelajaran berbasis permainan secara berkelompok. Kondisi tersebut memungkinkan setiap siswa memperoleh kesempatan yang seimbang untuk berpartisipasi, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam media UTAMO (Ular Tangga Monopoli). Oleh karena itu, sekolah ini dinilai representatif sebagai lokasi penelitian untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis permainan pada materi penggunaan tanda baca di sekolah dasar.

Subjek penelitian ini adalah para siswa-siswi kelas 2 sekolah dasar. Pemilihan kelas 2 didasarkan pada perkembangan kemampuan berpikir siswa masih dalam tahap berpikir konkret, yaitu memahami konsep berdasarkan objek dan pengalaman yang dapat diamati secara langsung, sehingga siswa lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, konkret, dan berbentuk permainan. Pada jenjang ini, siswa juga mulai mempelajari penggunaan tanda baca sebagai salah satu kompetensi dasar keterampilan menulis, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami konsep tersebut secara menyenangkan dan bermakna.

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan (Fadilah dkk., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Karomah dkk., 2024). Penerapan media yang menarik dan bervariasi bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami penggunaan tanda baca melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Media permainan ular tangga merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Wati, 2021). Dalam hal ini guru memodifikasi permainan ular tangga dan monopoli menjadi sebuah permainan yang kolaboratif. Menurut (Siregar & Sipayung, 2025), dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar (SD), media pembelajaran

interaktif sangat relevan karena siswa pada tahap ini cenderung memiliki perhatian yang pendek dan lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan elemen bermain.

Adanya media interaktif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan siswa merasa termotivasi untuk lebih aktif berpartisipasi. Siswa usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka belajar dengan baik melalui aktivitas langsung yang melibatkan benda nyata atau permainan. Salah satu media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran adalah permainan ular tangga monopoli.

Permainan edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, permainan ini efektif dalam meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media ular tangga merupakan alat pembelajaran interaktif yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, permainan ular tangga monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik dengan cara menambahkan kosakata, kalimat, atau pertanyaan pada setiap petak dan kartu soalnya sesuai materi yang diajarkan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dasar bahasa Indonesia.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan permainan ular tangga monopoli dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa merasa lebih termotivasi karena proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Permainan media belajar ular tangga monopoli dimainkan dengan cara berkelompok. Satu kelas berjumlah 5 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 4 siswa. Pada permainan ini siswa diajak untuk bermain dan belajar dengan cara menjawab pertanyaan disetiap kotak nomor pada papan permainan ular tangga monopoli.

Media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) dipilih karena menggabungkan unsur permainan edukatif dengan latihan penggunaan tanda baca secara efektif. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu, permainan ular tangga monopoli memungkinkan setiap siswa berpartisipasi secara langsung, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta menyelesaikan soal-soal penggunaan tanda baca secara bertahap. Dengan karakteristik tersebut, media UTAMO dinilai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca pada siswa kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun. Penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, respons siswa, kendala yang muncul, serta upaya guru dalam mengatasi kendala selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2022). Fokus penelitian ini tidak tertuju dalam seluruh aspek tanda baca yang terdapat dalam Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), tetapi hanya difokuskan pada tanda baca titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!).

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 2 SDN 3 Kanigoro, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun. Objek penelitian berfokus pada penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) dalam pembelajaran bahasa Indonesia

materi penggunaan tanda baca. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan melakukan praktik pembelajaran secara langsung terhadap siswa kelas 2 SD.

Tahapan pengambilan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas 2 SD. Angket diberikan kepada setiap kelompok setelah kegiatan pembelajaran untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media yang meliputi aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, motivasi belajar dan keterlibatan siswa, manfaat media pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, guru diberikan lembar observasi untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media yang meliputi aspek perencanaan penggunaan media, aspek pelaksanaan penggunaan media, aspek keterlibatan peserta didik, aspek dampak penggunaan media, indikator joyful, meaningful, dan mindful learning. Dokumentasi berupa foto kegiatan, video selama kegiatan pembelajaran, dan hasil angket digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2026 di SD Negeri 3 Kanigoro, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas 2. Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca dilaksanakan menggunakan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli). Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 95 menit, mulai pukul 09.25 WIB sampai dengan 11.00 WIB. Sebelum permainan dimulai, guru menyampaikan materi mengenai penggunaan tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Setelah penyampaian materi, guru memperkenalkan media UTAMO beserta aturan permainannya kepada seluruh siswa. Peserta didik kemudian dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas empat siswa. Setiap kelompok memainkan media secara bergiliran dengan melempar dadu, memindahkan pion sesuai angka yang diperoleh, kemudian mengambil kartu soal berdasarkan nomor petak yang ditempati. Siswa yang mampu menjawab soal dengan benar memperoleh satu poin, sedangkan jawaban yang salah pion akan mundur sebanyak 2 petak. Jika berhenti pada nomor bergambar tangga dan menjawab pertanyaan dengan benar maka siswa bisa naik ke nomor yang ditunjukkan. Apabila berhenti pada nomor yang bergambar ular dan siswa salah menjawab pertanyaan maka siswa akan turun ke nomor yang ditunjukkan.

Terdapat kartu soal yang disediakan sesuai dengan kolom atau kotak permainan ular tangga. Terdapat 15 kotak ular tangga, yang masing-masing terdapat soal di dalam kartu monopoli. Soal diklasifikasikan menjadi 15 soal yang terdiri dari 4 soal tanda tanya, 4 soal tanda seru, 4 soal tanda titik, dan 3 soal tanda koma. Soal tanda tanya meliputi: "Tanda baca yang tepat untuk kalimat tanya adalah?", "Kalimat 'Siapa nama kakek kamu' menggunakan tanda baca apa?", "Kalimat 'Mengapa kamu terlambat' harus diakhiri tanda baca apa?", "Jika aku menulis 'Kapan kita belajar', tanda baca apa yang digunakan?". Soal tanda baca perintah meliputi: "Tanda baca yang tepat untuk kalimat perintah adalah?", "Kalimat 'Tolong tutup pintu itu', sebaiknya diakhiri tanda baca apa?", "Kalimat 'Ayo kita bermain bersama', lebih tepat diakhiri tanda apa?", " 'Wah, indah sekali', harus diakhiri tanda?". Soal tanda baca titik meliputi: "Tanda baca yang tepat untuk mengakhiri kalimat berita adalah?", "Sebutkan satu kalimat yang harus diakhiri tanda titik (.)", "Apakah tanda titik digunakan untuk bertanya?", "Apakah tanda titik digunakan pada akhir cerita?". Soal tanda baca koma meliputi: "Tanda baca apa yang digunakan untuk memisahkan beberapa benda dalam satu kalimat?", "Tanda baca apa yang digunakan untuk memisahkan nama kota dan tanggal?", "Tbu membeli sayur bayam wortel dan kangkung di pasar. Tanda baca apa yang digunakan untuk memisahkan jenis sayur yang dibeli ibu?". Selain itu, Guru menyediakan sebanyak 41 soal pendamping yang digunakan apabila soal di kartu

monopoli telah digunakan. Setiap kelompok memperoleh kesempatan memainkan media UTAMO secara bergiliran dengan menjawab soal yang terdapat pada kartu sesuai nomor petak permainan.



Gambar 1. Media UTAMO dan Kartu Soal

Gambar 1 menunjukkan media UTAMO yang digunakan dalam penelitian. Media tersebut mengadaptasi konsep permainan ular tangga dan monopoli yang dipadukan dengan kartu soal penggunaan tanda baca. Setiap petak permainan memiliki nomor yang sesuai dengan kartu soal sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain sambil menjawab pertanyaan. Penggunaan media ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan kerja sama antar peserta didik.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, dan mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan permainan, sedangkan beberapa siswa yang tidak berperan sebagai pemain tetap terlibat melalui diskusi bersama anggota kelompoknya. Hasil permainan menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu memperoleh poin dari soal-soal penggunaan tanda baca yang diberikan. Rekapitulasi perolehan poin setiap kelompok disajikan pada tabel berikut.

Kelompok	Poin
Candi Fara	5
Melati	4
Kicau	4
Kura-kura	3
Trio Macan	4

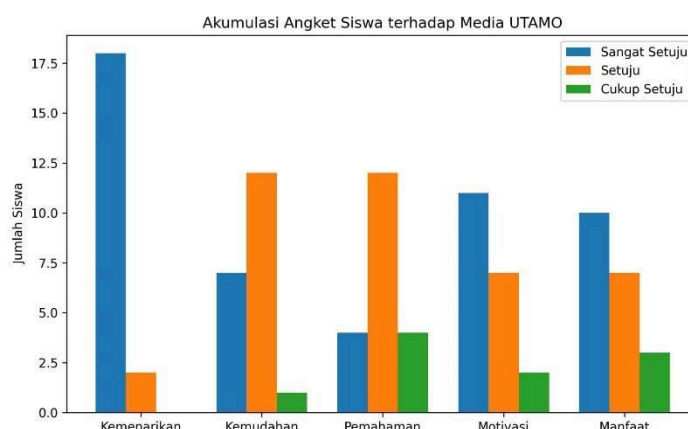
Tabel 1. Perolehan Poin Setiap Kelompok

Berdasarkan **tabel 1** di atas, seluruh kelompok berhasil memperoleh poin selama permainan berlangsung. Kelompok Candi Fara memperoleh poin tertinggi dengan jumlah 5 poin, sedangkan kelompok Melati memperoleh 4 poin, kelompok Kicau memperoleh 4 poin, kelompok Kura-kura memperoleh 3 poin, dan kelompok Trio Macan 4 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menyelesaikan soal-soal penggunaan tanda baca yang terdapat dalam media UTAMO. Data respons siswa diperoleh melalui angket yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Angket terdiri atas lima aspek penilaian, yaitu kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, motivasi dan keterlibatan belajar, serta manfaat media pembelajaran. Hasil angket pada setiap aspek disajikan pada **Tabel 2** berikut ini.

Aspek Penilaian	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju
Kemenarikan media pembelajaran	90%	10%	0%
Kemudahan penggunaan	35%	60%	5%
Pemahaman materi	20%	60%	20%
Motivasi dan keterlibatan belajar	55%	35%	10%
Manfaat media pembelajaran	50%	35%	15%

Tabel 2. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Media UTAMO

Hasil penelitian ini juga dapat dibuktikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Akumulasi Angket Siswa terhadap Media UTAMO

Berdasarkan **Tabel 2** dan **Gambar 2**, akumulasi angket siswa, respons peserta didik terhadap penggunaan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca menunjukkan hasil yang sangat positif pada seluruh aspek penilaian. Pada aspek kemenarikan media pembelajaran, sebanyak 18 siswa (90%) menyatakan sangat setuju dan 2 siswa (10%) menyatakan setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan, desain, dan konsep permainan pada media UTAMO mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Pada aspek kemudahan penggunaan, 7 siswa (35%) memberikan penilaian sangat setuju, 12 siswa (60%) menyatakan setuju, dan 1 siswa (5%) menyatakan cukup setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media maupun memahami aturan permainan yang diterapkan selama pembelajaran. Selanjutnya, pada aspek pemahaman materi, diperoleh hasil 4 siswa (20%) menyatakan sangat setuju, 12 siswa (60%) menyatakan setuju, dan 4 siswa (20%) menyatakan cukup setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa media UTAMO mampu membantu siswa memahami materi penggunaan tanda baca melalui aktivitas belajar yang bersifat konkret dan interaktif.

Pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar, 11 siswa (55%) menyatakan sangat setuju, 7 siswa (35%) menyatakan setuju, dan 2 siswa (10%) menyatakan cukup setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media UTAMO berhasil meningkatkan semangat belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada aspek manfaat media pembelajaran, sebanyak 10 siswa (50%) memberikan penilaian sangat setuju, 7 siswa (35%) menyatakan setuju, dan 3 siswa (15%) menyatakan cukup

setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat media UTAMO dalam membantu memahami materi penggunaan tanda baca sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Antusiasme siswa juga terlihat dari semangat mereka ketika memperoleh suasana belajar baru dan mendapatkan sebuah permainan yang sangat familiar dengan permainan mereka sehari-hari. Hal ini dapat dibuktikan dengan kesan pesan yang ditulis oleh seluruh siswa kelas 2 SD yang berjumlah sebanyak 20 siswa. Kesan pesan yang menggambarkan bahwa permainan sangat seru yaitu,

“Makasih sudah membuat permainan yang seru”

“Terima kasih Bu, seru banget! Kak Mawar sama Kak Rhisma sama Kak Hammam seru banget menyenangkan, semangat terus ya kak.”

“Aku suka banget sama pelajarannya, seru banget!”

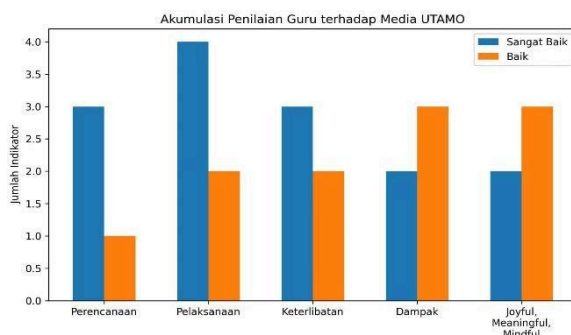
Selain itu, terdapat kesan pesan yang menunjukkan bahwa permainan serta metode mengajar yang diterapkan sangat diminati siswa dan relevan terhadap penerapannya pada siswa Kelas 2 SD yaitu,

“Kakak baik, aku terima kasih. Kakak kapan-kapan ke sini lagi.”

“Kakaknya cantik dan ganteng. Makasih kakak seru banget, kapan-kapan ke sini lagi ya, *bye-bye*.”

Secara keseluruhan, diagram menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang memberikan respons tidak setuju maupun sangat tidak setuju pada seluruh aspek penilaian. Dengan demikian, media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) memperoleh respons yang sangat baik dari siswa kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro dan dinilai mampu meningkatkan ketertarikan, kemudahan belajar, pemahaman materi, motivasi, serta memberikan manfaat positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca.

Selain memperoleh data melalui angket respons siswa, penelitian ini juga mengumpulkan data dari lembar penilaian guru untuk mengetahui kualitas penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca. Penilaian guru dilakukan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan beberapa aspek, yaitu perencanaan penggunaan media, pelaksanaan penggunaan media, keterlibatan peserta didik, dampak penggunaan media, serta indikator *joyful*, *meaningful*, dan *mindful learning*. Hasil penilaian tersebut memberikan gambaran mengenai kelayakan dan efektivitas media UTAMO dalam mendukung proses pembelajaran di kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro. Secara keseluruhan, hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media UTAMO memperoleh kategori baik hingga sangat baik pada setiap aspek yang dinilai, sebagaimana disajikan pada diagram berikut ini.



Gambar 3. Akumulasi Penilaian Guru terhadap Media UTAMO

Berdasarkan **Gambar 3**, hasil penilaian guru terhadap penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh kategori baik hingga sangat baik. Penilaian tersebut meliputi aspek perencanaan penggunaan media, pelaksanaan penggunaan media, keterlibatan peserta didik, dampak penggunaan media, serta indikator *joyful*, *meaningful*, dan *mindful learning*. Secara umum, hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media UTAMO layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca di kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro.

Pada aspek perencanaan penggunaan media, sebanyak 3 dari 4 indikator (75%) memperoleh skor 4 (sangat baik), sedangkan 1 indikator (25%) memperoleh skor 3 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media UTAMO telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi penggunaan tanda baca, serta langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Selanjutnya, pada aspek pelaksanaan penggunaan media, sebanyak 4 dari 6 indikator (66,7%) memperoleh skor 4 (sangat baik) dan 2 indikator (33,3%) memperoleh skor 3 (baik). Penilaian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media UTAMO terlaksana dengan baik. Guru mampu mengelola jalannya permainan, memberikan arahan kepada siswa, serta memfasilitasi kegiatan belajar sehingga pembelajaran berlangsung aktif dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada aspek keterlibatan peserta didik, diperoleh hasil bahwa 3 dari 5 indikator (60%) memperoleh skor 4 (sangat baik) dan 2 indikator (40%) memperoleh skor 3 (baik). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media UTAMO mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Siswa tampak berpartisipasi dalam diskusi kelompok, menjawab soal, bekerja sama dengan teman, serta mengikuti permainan dengan antusias. Sementara itu, pada aspek dampak penggunaan media, sebanyak 2 dari 5 indikator (40%) memperoleh skor 4 (sangat baik) dan 3 indikator (60%) memperoleh skor 3 (baik). Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media UTAMO memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi penggunaan tanda baca melalui aktivitas belajar sambil bermain.

Adapun pada aspek indikator *joyful*, *meaningful*, dan *mindful learning*, sebanyak 2 dari 5 indikator (40%) memperoleh skor 4 (sangat baik) dan 3 indikator (60%) memperoleh skor 3 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media UTAMO mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*), serta mendorong siswa untuk berpikir secara aktif dan sadar dalam menyelesaikan setiap soal (*mindful learning*).

Hasil observasi pada penilaian guru menunjukkan bahwa perolehan predikat sangat baik berjumlah 14 poin dan perolehan predikat baik berjumlah 11 poin, sehingga diperoleh nilai akhir 89 poin dengan predikat sangat baik. Nilai tersebut diperoleh dari akumulasi skor pada seluruh aspek penilaian yang meliputi perencanaan penggunaan media, pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dampak penggunaan media, serta indikator *joyful*, *meaningful*, dan *mindful learning*. Hal ini dapat dibuktikan melalui dokumentasi guru dan siswa sebagai berikut.



Gambar 3. Dokumentasi Guru dan Siswa

Temuan ini menunjukkan bahwa media UTAMO telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca di sekolah dasar. Media yang digunakan sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media tersebut mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis, meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif. Tingginya nilai yang diperoleh juga mengindikasikan bahwa penggunaan media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan dan dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran secara optimal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan penerapan media pembelajaran pada materi penggunaan tanda baca sekaligus mengetahui respons siswa terhadap penggunaannya. Keberhasilan tersebut terlihat dari tingginya partisipasi siswa selama pembelajaran, seluruh kelompok mampu menyelesaikan permainan dan memperoleh poin, serta hasil angket menunjukkan bahwa tidak terdapat respons tidak setuju maupun sangat tidak setuju pada seluruh aspek penilaian. Dengan demikian, media UTAMO mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca. Temuan ini sejalan dengan penelitian Firdaus & Ghonim (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Keberhasilan penerapan media UTAMO tidak terlepas dari kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Pada tahap perkembangan operasional konkret, siswa lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang bersifat langsung, visual, dan melibatkan pengalaman nyata. Media UTAMO mengintegrasikan konsep permainan dengan latihan penggunaan tanda baca sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menerapkan materi melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan menyelesaikan soal secara bertahap. Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran ketika sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menjawab soal, serta mengikuti permainan hingga selesai. Antusiasme siswa yang tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Hasil angket siswa semakin memperkuat temuan tersebut. Seluruh aspek penilaian memperoleh respons positif dengan dominasi kategori sangat setuju dan setuju. Aspek kemenarikan media memperoleh persentase tertinggi, yang menunjukkan bahwa tampilan media, bentuk permainan, serta aktivitas kompetitif mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Sementara itu, pada aspek kemudahan penggunaan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa aturan permainan mudah dipahami sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran tanpa mengalami kesulitan berarti. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik akan lebih mudah diterima dan digunakan dalam pembelajaran.

Pada aspek pemahaman materi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media UTAMO membantu mereka memahami penggunaan tanda baca. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui aktivitas bermain mampu mengubah materi yang bersifat konseptual menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret. Selain itu, aspek motivasi dan keterlibatan belajar juga memperoleh respons yang tinggi. Selama pembelajaran berlangsung, siswa

tampak aktif berdiskusi, berlomba menjawab soal, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media UTAMO tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pada aspek manfaat media, sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa media UTAMO memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu memahami materi penggunaan tanda baca.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil penilaian guru yang menunjukkan bahwa penerapan media UTAMO memperoleh kategori baik hingga sangat baik pada seluruh aspek penilaian. Aspek perencanaan, pelaksanaan, keterlibatan peserta didik, dampak penggunaan media, serta indikator joyful, meaningful, dan mindful learning menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Penilaian akhir guru sebesar 89 dengan kategori sangat baik mengindikasikan bahwa media UTAMO mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan penelitian ini tidak hanya ditunjukkan oleh respons positif siswa, tetapi juga diperkuat melalui hasil observasi dan penilaian guru terhadap kualitas penerapan media.

Tolok ukur keberhasilan penelitian ini didasarkan pada beberapa indikator. Pertama, media UTAMO berhasil diterapkan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah direncanakan. Kedua, seluruh kelompok mampu mengikuti permainan dan menyelesaikan soal-soal penggunaan tanda baca dengan memperoleh poin selama permainan berlangsung. Ketiga, hasil angket menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh respons positif tanpa adanya jawaban tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Keempat, hasil penilaian guru menunjukkan kategori baik hingga sangat baik dengan nilai akhir 89. Berdasarkan indikator-indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai dan media UTAMO mampu mendukung pembelajaran bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca di kelas II sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Selama pelaksanaan pembelajaran, antusiasme siswa yang sangat tinggi menyebabkan suasana kelas menjadi cukup ramai sehingga guru perlu melakukan pengelolaan kelas secara lebih intensif. Selain itu, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran menyebabkan beberapa kegiatan pendukung, seperti pembagian hadiah dan dokumentasi, belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Penelitian ini juga belum mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga keberhasilan penelitian lebih difokuskan pada proses penerapan media, respons siswa, dan penilaian guru terhadap kualitas pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan arahan kepada siswa, menghentikan permainan sementara ketika kondisi kelas mulai kurang kondusif, kemudian melanjutkan permainan setelah suasana kelas kembali terkendali. Strategi tersebut terbukti mampu menjaga keberlangsungan pembelajaran hingga seluruh kelompok menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang tersedia. Ke depan, penelitian ini masih dapat dikembangkan dengan menguji efektivitas media UTAMO melalui metode eksperimen, menerapkannya pada materi bahasa Indonesia lainnya, maupun mengembangkan media ke dalam bentuk digital sehingga dapat digunakan secara lebih luas. Selain itu, penelitian dengan jumlah subjek yang lebih banyak dan lokasi penelitian yang berbeda juga diperlukan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media UTAMO dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media UTAMO (Ular Tangga Monopoli) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca di kelas 2 SD Negeri 3 Kanigoro telah mencapai tujuan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi, angket siswa, dan penilaian guru, media UTAMO memperoleh respons yang sangat baik. Siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih mudah memahami materi selama proses pembelajaran. Penilaian guru juga menunjukkan bahwa media UTAMO berada pada kategori baik hingga sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui permainan, siswa tidak hanya memahami materi penggunaan tanda baca, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berani menyampaikan jawaban. Oleh karena itu, media UTAMO dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi penggunaan tanda baca.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 20 siswa sehingga hasilnya belum dapat mewakili kondisi di sekolah lain. Selain itu, penelitian hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan sehingga belum dapat menunjukkan pengaruh penggunaan media UTAMO dalam jangka panjang. Penelitian ini juga hanya mendeskripsikan penerapan media dan respons pengguna, tanpa membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan jumlah peserta didik yang lebih besar. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan metode eksperimen, seperti pemberian *pretest* dan *posttest*, agar pengaruh media UTAMO terhadap hasil belajar dapat diukur secara lebih jelas. Selain itu, media UTAMO dapat dikembangkan pada materi bahasa Indonesia lainnya maupun dalam bentuk media digital agar lebih menarik dan mudah digunakan. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3), 106–114. <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Gulo, F., Laia, A., & Ndruru, K. (2022). Kesalahan penggunaan tanda baca pada karangan eksposisi siswa kelas X IIS-B SMA Swasta Kampus Telukdalam Tahun Pembelajaran 2020/2021. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v2i2.430>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–220. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Lestari, T. T., & Hasibuan, A. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan T.A. 2024/2025. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 221–228. <https://11nq.com/rhwx4a6>

- Siregar, L. F., & Sipayung, R. (2025). Efektivitas media ular tangga interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 1 SD Swasta Budi Murni 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2559–2567. <https://sl1nk.com/e9elzt6>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, interpretif, interaktif, dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 68–73. <https://l1nq.com/qqi9u5p>