

Pengembangan Media ULTAP untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Preposition of Place* di Sekolah Dasar

Della Havilah¹, Novanita Whindi Arini^{2*}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Dellahavilah2001@gmail.com¹, Novanita_w.arini@uhamka.ac.id^{2*}

*Corresponding Author

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mengembangkan media ULTAP untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas dua Sekolah Dasar terhadap materi *preposition of place*, 2) mengetahui kelayakan media ULTAP untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas dua Sekolah Dasar terhadap materi *preposition of place*, dan 3) meningkatkan pemahaman siswa kelas dua Sekolah Dasar terhadap materi *preposition of place*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, sebuah kerangka kerja yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan peneliti melalui observasi, wawancara, angket (untuk ahli media, ahli materi, pakar pendidikan, dan siswa) serta *pre-test* dan *post-test*. Sebanyak 54 siswa kelas dua menjadi sampel dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran ULTAP menggunakan model ADDIE, 2) Media ULTAP terbukti sangat layak digunakan berdasarkan validasi para ahli dan angket respon siswa, 3) Media ULTAP efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas dua terhadap materi *preposition of place*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 36% dan skor N-gain sebesar 0,71 yang masuk dalam kategori “tinggi”. Kesimpulannya, media ULTAP sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas dua Sekolah Dasar terhadap pembelajaran Bahasa Inggris materi *preposition of place*.

Kata kunci: pemahaman siswa, media ULTAP, Pembelajaran Bahasa Inggris

ABSTRACT

The aim of this research are: 1) to develop ULTAP media, 2) to determine the feasibility of ULTAP media, and 3) to increasing second-grade elementary student's understanding of preposition of place using ULTAP media. This research uses the Research and Development (R&D) method and applies the ADDIE development model, which includes five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection method included observation, interviews, questionnaires (for media expert, material expert, education expert, and students) as well as pre-test and post-test questions. A total of 54 students were the research sample. The results of this research indicated that: 1) this research successfully developed ULTAP media using the ADDIE model, 2) ULTAP media has been proven to be very feasible to use based on validation by experts and student response questionnaires, 3) ULTAP media is effective in increasing second-grade elementary student's understanding of preposition of place. This is indicated by an increase in pre-test and post-test results of 36% and an N-gain score of 0,71 which is in the “high” category. In conclusion, ULTAP media is highly feasible and effective in increasing second-grade elementary students' understanding of preposition of place in English subject.

Keywords: student' understanding, ULTAP media, English subject

PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran yang optimal sangat bergantung pada berbagai faktor, termasuk peran pendidik, partisipasi aktif siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya media pembelajaran (Putri, 2021). Peran media pembelajaran di

Sekolah Dasar sangat penting, yaitu sebagai alat bantu yang mampu membuat pembelajaran lebih bermakna, membantu siswa memahami materi, dan mencapai tujuan pembelajaran (Marcela et al., 2022). Meskipun pentingnya media pembelajaran telah diakui, observasi awal yang dilakukan di SDN Rambutan 03

Pagi pada tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan adanya permasalahan spesifik tentang penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Banyak siswa yang kurang tertarik dan kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris, khususnya dalam memahami materi *preposition of place*. Sebanyak 23 dari 30 siswa kelas 2B kesulitan menggunakan preposisi yang tepat, seringkali bingung dengan arti kata seperti *in*, *on*, atau *under*. Permasalahan ini disebabkan oleh ketiadaan guru pelajaran Bahasa Inggris di sekolah, rendahnya penguasaan kosakata dasar siswa, dan kurangnya variasi media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar Bahasa Inggris.

Proses belajar mengajar di SD/MI sangat berbeda dengan di Universitas, terutama karena perbedaan karakteristik dan motivasi peserta didik (Fitria, 2022). Pengajaran di SD/MI umumnya menggunakan bahasa ibu sebagai bahasa pengantar. Selain itu, siswa SD/MI pada umumnya belum familiar dengan Bahasa Inggris, sehingga pengajaran Bahasa Inggris di tingkat ini pun terbatas pada tahap pengenalan saja. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar umumnya berada pada level dasar, yang seharusnya mudah untuk dipahami. Hal ini selaras dengan pendapat Millenia, mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menjadi mudah dan menyenangkan bagi siswa dengan dukungan media ajar yang tepat (Milennia & Arini, 2022).

Menurut Supriyono dalam (Hafshari & Arini, 2023), media pembelajaran merupakan alat bantu bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas agar pesan yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, jelas, dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendorong dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Ginting et al., 2025). Sejalan dengan pendapat Puspita yang menyatakan bahwa dengan media pembelajaran, siswa dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, membantu memahami materi yang diberikan, mencegah rasa bosan, dan tertarik untuk belajar Bahasa Inggris (Puspita, 2023). Siswa kelas 2 berada di tahap awal pendidikan dasar sehingga masih membawa karakteristik dari taman kanak-kanak seperti aktif senang bereksresi, dan bermain. Mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran di kelas dapat membentuk proses pembelajaran yang positif, menarik, menyenangkan, relevan, dan bermakna bagi siswa, karena sesuai dengan dunia anak-anak,

mendorong keterlibatan aktif, serta memperkaya pengetahuan mereka (Laila Nursafitri et al., 2023). Mengingat pentingnya suasana kelas yang kondusif, pendidik harus mampu mengembangkan alat bantu pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa agar seluruh siswa dapat terlibat (Permatasari et al., 2024). Mengingat kecenderungan siswa Sekolah Dasar yang senang bermain, penggunaan media ular tangga sangat efektif untuk mendukung pembelajaran mereka (Halidah et al., 2024). Media ini sudah familiar bagi siswa dan mudah dimainkan bersama, selain itu media ular tangga ini bersifat adaptif, sehingga dapat diintegrasikan dengan beragam materi pembelajaran dan disesuaikan tingkat kesulitannya (Malinda, 2024). Penelitian oleh Mira Destyaningrum dan Novanita (2023) menunjukkan efektifitas media ular tangga yang dinamai LAUT sebagai media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan dan karakteristik yang telah diuraikan, analisis kebutuhan pengembangan media ULTAP (Ular Tangga Preposisi) menunjukkan urgensi dan relevansinya. Kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Rambutan 03 Pagi saat ini kurang optimal, terutama dalam materi *preposition of place*, yang terbukti dari 23 dari 30 siswa kelas 2B yang kesulitan menggunakan preposisi dengan tepat. Permasalahan ini diperparah oleh ketiadaan guru Bahasa Inggris, rendahnya penguasaan kosakata dasar siswa, serta minimnya variasi media pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik.

Mengingat karakteristik siswa kelas 2 SD yang aktif dan senang bermain, serta kecenderungan mereka untuk lebih mudah memahami melalui aktivitas yang menyenangkan, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Media yang ada saat ini belum mampu memfasilitasi kebutuhan ini, menyebabkan kebosanan dan rendahnya partisipasi siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media ULTAP sangat dibutuhkan sebagai solusi. Media ini memanfaatkan konsep permainan ular tangga yang sudah familiar dan disukai siswa, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar. Fleksibilitas media ular tangga yang adaptif memungkinkan integrasi materi *preposition of place* secara efektif dan penyesuaian tingkat kesulitan. Dengan demikian, ULTAP diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa

dalam memahami preposisi, memperkaya pengalaman belajar Bahasa Inggris, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan tinjauan tersebut, kebaruan ilmiah dari penelitian ini yaitu pengembangan media ULTAP (Ular Tangga Preposisi). Media ini didesain khusus sebagai permainan ular tangga edukatif untuk mengatasi permasalahan pemahaman tentang *preposition of place* pada siswa kelas dua di sekolah yang tidak memiliki guru khusus mata pelajaran Bahasa Inggris dan memiliki siswa yang aktif namun mudah bosan. Media ini mengadaptasi permainan tradisional, mengoptimalkan keterlibatan aktif seluruh siswa, mendorong pemahaman materi *preposition of place* secara mudah dan menyenangkan, dan menciptakan suasana belajar yang baru dan menarik yang selaras dengan sifat dan kebutuhan siswa SD. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengembangkan media ULTAP, menguji kelayakannya berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas dua SD pada materi *preposition of place* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan campuran (*mixed methods*), memadukan pendekatan kualitatif (melalui observasi dan wawancara di tahap analisis) dan kuantitatif (validasi ahli, analisis angket respons siswa, serta pelaksanaan uji *pre-test* dan *post-test*). Model ADDIE digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan lima tahapan dalam penelitian ini (Inka, 2021).

Fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji media pembelajaran ULTAP, sebuah modifikasi permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas dua SD tentang *preposition of place*. Penelitian ini dilakukan di SDN Rambutan 03 Pagi dengan siswa kelas dua sekolah tersebut sebagai subjeknya. Penelitian ini melibatkan 54 siswa kelas dua sebagai sampel. Dari jumlah tersebut, sebanyak 5 siswa berpartisipasi dalam uji coba pada kelompok kecil, 19 siswa mengikuti uji coba kelompok besar, dan 30 siswa diikutsertakan dalam *pre-*

test dan *post-test*. Informan kunci meliputi ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik pada tahapan yang berbeda: 1) Observasi dan Wawancara: Dilakukan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi masalah di kelas 2B SDN Rambutan 03 Pagi, menganalisis karakteristik siswa, dan memahami kebutuhan serta tujuan pembelajaran. Observasi ini dilakukan langsung ke sekolah menghasilkan data deskriptif. 2) Angket/Kuesioner: ahli materi, ahli media dan pakar pendidikan diberikan angket untuk memvalidasi kelayakan produk. Selain itu, untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa, peneliti juga menggunakan angket respon siswa dalam uji coba kelompok (kelompok kecil dan besar). Responden akan memilih beberapa tanggapan dari serangkaian pernyataan yang dibuat oleh peneliti yang membentuk kuesioner (Aini et al., 2025). 3) *Pre-test* dan *Post-test*: untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi *preposition of place* menggunakan media ULTAP, siswa diberikan *pre-test* dan *post-test* pada tahap implementasi.

Rumus di bawah ini digunakan untuk menghitung persentase kelayakan dari angket validasi ahli, hasil uji coba kelompok, serta hasil *pre-test* dan *post-test* (Sahabuddin et al., 2022):

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 mengkategorikan kelayakan media untuk validasi para ahli dan respon siswa dalam bentuk persentase dan kualifikasinya.

Tabel 1. Persentase Kelayakan Media dan Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup
21-40%	Tidak Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Rana et al., 2023)

Kemudian tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dibandingkan untuk mengevaluasi perubahan setelah perlakuan. Hal ini bertujuan mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui hasil belajar, yang kemudian dihitung dengan bantuan *Microsoft Excel* ataupun menggunakan rumus N-gain sebagai berikut (Aminah et al., 2025):

$$N - gain = \frac{Spotest - Spretest}{skor maks - Spretest} \times 100\%$$

Tiga kriteria untuk hasil skor N-gain disajikan dalam tabel berikut:

Nilai	Kategori
$N - gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N - gain < 0,7$	Sedang
$0,3 < N - gain$	Rendah

Sumber: (Harlin & Arini, 2023)

Tabel di atas menampilkan apakah terdapat perubahan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (Sumiati et al., 2023).

HASIL & PEMBAHASAN

A. Hasil

Proses penelitian ini mengikuti lima tahapan model ADDIE:

Tahap pertama adalah analisis, dimana peneliti menganalisis akan kebutuhan pengembangan produk. Diawali dengan menganalisis permasalahan di kelas 2B SDN Rambutan 03 Pagi serta mencari solusinya. Melalui observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa media pembelajaran telah digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas dua. Namun, variasi media pembelajaran belum banyak digunakan. Selain itu guru kelas harus mengeluarkan usaha yang lebih untuk mengajar bahasa Inggris dikarenakan belum ada guru pelajaran bahasa Inggris di sekolah dan pemahaman siswa yang rendah terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang sering digunakan di kelas dua adalah *power point* dan video pembelajaran dari *youtube*. Namun, variasi media yang digunakan masih terbatas. Sehingga diperlukan variasi media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar mau belajar, mencegah kejenuhan, membantu para siswa untuk lebih dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi seluruh siswa di kelas.

Tahap kedua adalah perancangan, dimana peneliti mulai membuat prototipe untuk produk pembelajaran yang dirancang dengan detail. Peneliti merancang konsep media yang akan dibuat menggunakan *canva*. Langkah pertama yaitu dengan menyiapkan materi untuk isi kartu pertanyaan dan kartu informasi, menentukan komponen-komponen media ULTAP seperti temanya, tampilan kartu-kartunya, dadunya, serta tempat penyimpanannya.

Ketiga, tahap pengembangan. Tahap ini mewujudkan desain pada tahap sebelumnya menjadi produk nyata.



Gambar 1. Tampilan Media ULTAP



Gambar 2. Tampilan Box Media ULTAP



Gambar 3. Tampilan Cover Box Media ULTAP



Gambar 4. Tampilan Kartu Informasi



Gambar 5. Tampilan Kartu Pertanyaan



Gambar 6. Barcode Petunjuk Penggunaan & Profil Pengembang



Gambar 7. Tampilan Profil Pengembang



Gambar 8. Dadu

Selanjutnya media ULTAP di validasi oleh ahli media yaitu Bapak Martin, M.Pd., ahli materi yaitu Ibu Nita Kaniadewi, M.Pd.,

dan pakar pendidikan yaitu Ibu Resti Fauziah Rakhmawati, S.Pd. Berikut ini adalah hasil validasi desain media ULTAP dari para ahli:

Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata Persentase (%)
Ahli Media	58	60	96
Ahli Materi	43	50	86
Pakar Pendidikan	53	55	96
Total			93
Kualifikasi			Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa media ULTAP mendapatkan kategori “sangat layak” yang ditunjukkan oleh persentase sebesar 93%. Meskipun media ULTAP telah dinyatakan sangat layak, para ahli memberikan beberapa saran perbaikan. Peneliti harus memperbaiki desain berdasarkan masukan sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran yaitu memperbaiki kaidah tata bahasa di kartu pertanyaan khususnya terkait kesalahan penggunaan bentuk jamak (*plural*), seperti pada pertanyaan “where is the shoes? It is ...” diubah menjadi “where are the shoes? They are ...” dikarenakan gambar sepatu yang ditampilkan lebih dari satu sehingga bentuknya jamak (*plural*). Selain itu ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan kalimat petunjuk pada kotak yang terdapat gambar tangga dan ular di tampilan utama media ULTAP.

2. Ahli Media

Ahli media menyarankan untuk mengganti jenis dadu dari dadu dengan bahan foil seperti balon menjadi dadu boneka yang berbahan dasar kain flanel dengan isian dakron. Pertimbangan ini didasari pada asumsi bahwa dadu jenis tersebut akan lebih tahan lama dan mudah dirawat.

Media ULTAP diuji pada kelompok kecil dan besar setelah semua perbaikan selesai. Untuk mengukur validitas kelayakan media tersebut, peneliti menggunakan angket untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik. Hasil dari angket ini disajikan dalam bentuk persentase. Dalam pengujian pada kelompok kecil, lima siswa kelas dua ikut serta, dan berikut ini adalah hasilnya:

Tabel 4. Hasil Uji Kelompok Kecil

Pernyataan	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maks	Persentase (%)	Ket
1	25	25	100	SL
2	23	25	92	SL
3	25	25	100	SL
4	25	25	100	SL
5	25	25	100	SL
6	23	25	92	SL
7	24	25	96	SL
8	24	25	96	SL
9	24	25	84	SL
10	24	25	96	SL
Total	239	250		
Rata-rata persentase (%)			96	
Kualifikasi				SL

$$P = \frac{239}{250} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan:

STL = Sangat Tidak Layak

TL = Tidak Layak

C = Cukup

L = Layak

SL = Sangat Layak

Hasil angket uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase 96% yang mengkategorikannya sebagai “sangat layak”. Berikutnya adalah hasil uji coba pada kelompok besar yang melibatkan 19 siswa di kelas dua.

Tabel 5. Hasil Uji Kelompok Besar

Pernyataan	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maks	Persentase (%)	Ket
1	89	95	94	SL
2	88	95	93	SL
3	90	95	95	SL
4	89	95	94	SL
5	91	95	96	SL
6	88	95	93	SL
7	90	95	95	SL
8	88	95	93	SL
9	86	95	91	SL
10	88	95	93	SL
Total	887	950		
Rata-rata persentase (%)			93	
Kualifikasi				SL

$$P = \frac{887}{950} \times 100\% = 93\%$$

Media ULTAP dikategorikan “sangat layak” berdasarkan hasil persentase sebesar 93% pada pengujian kelompok besar.

Keempat, tahap implementasi. Media yang telah tervalidasi, diimplementasikan langsung kepada siswa kelas 2B SDN Rambutan 03 Pagi pada tahun ajaran 2024/2025. Pada tahap ini, siswa diberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Untuk mengukur kemajuan dalam pencapaian hasil belajar siswa, peneliti menggunakan uji N-gain dengan membandingkan perolehan *pre-test* dan *post-test*. Tabel di bawah ini menampilkan hasil perhitungan uji N-gain:

Tabel 6. Persentase Respon Peserta Didik

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	AAI	4	8
2	AI	4	9
3	AR	6	10
4	ARSN	7	8
5	DNS	5	9
6	DT	3	6
7	FY	5	10
8	IVP	4	7
9	IYN	5	9
10	KAS	5	10
11	MA	5	8
12	MF	5	8
13	MO	7	9
14	MZH	3	8
15	NRND	3	7
16	PPC	3	6
17	PLB	7	10
18	QNN	4	4
19	QNZ	5	10
20	RS	4	8
21	RPA	8	10
22	RM	6	8
23	RP	4	7
24	RPM	4	10
25	SKR	8	10
26	SAA	4	5
27	SFA	4	9
28	SPR	3	10
29	YSY	2	8
30	ZKY	4	9
Jumlah		141	250
Rata-rata		4,70	8,33
Hasil N-gain		0,71	

Persentase *pre-test* dan *post test* dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Diperoleh persentase *pre-test* $(141/300) \times 100\% = 47\%$. Sedangkan hasil *post-test* yaitu $(250/300) \times 100\% = 83\%$. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 36%. Diperkuat dengan hasil uji N-gain sebesar 0,71 seperti yang tercantum pada tabel, menunjukkan bahwa hasil yang dicapai tergolong “tinggi”, sesuai dengan kriteria N-gain di tabel 3.

Tahap kelima adalah evaluasi. Tahap ini melibatkan evaluasi secara menyeluruh terhadap media dimana setiap kekurangan yang ditemukan kemudian diperbaiki dalam revisi terakhir agar media menjadi lebih efektif.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini telah menghasilkan ULTAP (Ular Tangga Preposisi), sebuah media pembelajaran. Media ini merupakan modifikasi dari permainan tradisional ular tangga yang memasukkan materi *preposition of place* di dalamnya. Dadu, kartu soal dan kartu informasi disertakan dengan media ini. Media ini di didesain menggunakan *canva* berisikan teks dan gambar untuk menunjukkan materi *preposition of place*. Sejalan dengan penelitian terdahulu sekaligus menjadikan permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih bermanfaat. Kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik, efektif, menghibur, dan menarik perhatian siswa saat menggunakan media ULTAP. Disamping itu, media ini bisa membantu siswa dalam menyerap materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator, media ULTAP mendapatkan kategori “sangat layak” yang ditunjukkan oleh rata-rata persentase sebesar 93%. Penelitian ini didukung oleh penelitian Halidah dkk., (2024) jika angka validasi di angka 81-100% dikatakan memenuhi kriteria sangat valid/sangat layak. Selain itu, media ULTAP juga dikategorikan “sangat layak” pada persentase hasil pengujian kelompok kecil sebesar 96% dan “93%. pada pengujian kelompok besar. Hasil validasi dan uji coba ini penting untuk menyempurnakan produk akhir dan memastikan kualitasnya sebelum diimplementasikan.

Pada tahap implementasi, media ULTAP digunakan secara langsung pada proses pembelajaran kepada siswa. Implementasi ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam konteks pembelajaran (Slamet, 2022). Guna mengukur

pemahaman peserta didik terkait materi *preposition of place* yang diajarkan melalui media yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata *pre-test* adalah 47%, dan rata-rata *post-test* naik menjadi 87%. Dengan kenaikan sebesar 36% dan skor N-gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori “tinggi”, media ULTAP secara efektif membantu siswa dalam memahami materi *preposition of place* pada pembelajaran Bahasa Inggris. Dimana pemahaman ini diukur melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Septiani yang menunjukkan bahwa media ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Septiani & Irawan Zain, 2024). Selain itu, menurut penelitian sebelumnya, media ular tangga dapat meningkatkan prestasi siswa yang diukur dari hasil belajar mereka (Novitasari & Kristin, 2021).

Pada tahap evaluasi, teridentifikasi kelebihan dan kekurangan media ULTAP yang dikembangkan. Kelebihannya yaitu: 1) Media ULTAP berhasil menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Inggris dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi *preposition of place*. Hal ini didukung oleh pendapat Safitri bahwa berdasarkan sifat dasar manusia yang cenderung ingin tahu, penggunaan media ular tangga bisa menambah daya tarik siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah (Safitri, 2024). 2) Sebagai media konkret, media ULTAP memberikan visualisasi yang jelas bagi siswa. Warna-warna cerah pada media ULTAP dapat menarik fokus dan perhatian siswa (Yanti et al., 2021), 3) Media ULTAP memiliki 100 jumlah kartu pertanyaan, dan 33 kartu informasi, sehingga dapat dimainkan berulang kali dengan pertanyaan dan informasi yang berbeda-beda, 4) Media ULTAP fleksibel untuk digunakan di berbagai tempat dan waktu, dan 5) Media ULTAP berbasis permainan, menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menghibur, sehingga siswa terhindar dari rasa jenuh selama proses pembelajaran.

Namun, Disamping kelebihan, media ULTAP juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya: 1) Ukuran media ULTAP yang cukup besar dan berat mengharuskan adanya pendampingan wali kelas atau orang dewasa dalam penggunaannya, 2) Potensi terjadinya keributan karena media ULTAP berbasis permainan. Hal ini menuntut fasilitator untuk memastikan pemahaman aturan permainan

secara menyeluruh kepada siswa sebelum kegiatan dimulai.

KESIMPULAN & SARAN

Penelitian pengembangan media ULTAP yang telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas dua pada materi *preposition of place* pada pembelajaran Bahasa Inggris di SD, menunjukkan bahwa:

- 1) Penelitian ini menghasilkan media ULTAP (Ular Tangga Preposisi), sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas dua SD terhadap materi *preposition of place* pada pembelajaran Bahasa Inggris.
- 2) Berdasarkan hasil validasi para ahli, media ULTAP dinyatakan sangat layak digunakan. Ini didukung oleh penilaian dari ahli media yang mencapai 96%, ahli materi 86%, dan oleh pakar pendidikan mencapai 96%. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian dari ketiga validator ini adalah 93% dengan kategori "sangat layak". Selain melalui validasi para ahli, media ULTAP juga diuji coba langsung kepada siswa. Uji coba pada kelompok kecil menunjukkan respons yang sangat positif dengan perolehan 96%, menempatkannya dalam kategori "sangat layak". Hal serupa juga terjadi pada uji coba kelompok besar yang mencapai 93% dan juga dikategorikan "sangat layak." Rata-rata dari kedua uji coba tersebut mencapai 95%, yang semakin memperkuat kelayakan media ULTAP.
- 3) Selain kelayakannya, pemahaman siswa kelas dua sekolah dasar terhadap materi *preposition of place* dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga meningkat dengan penggunaan media ULTAP. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-gain yang membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata *pre-test* adalah 47%, dan setelah penggunaan media ULTAP, rata-rata *post-test* naik menjadi 87%. Dengan kenaikan sebesar 36% dan skor N-gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori "tinggi", media ULTAP secara efektif membantu siswa dalam memahami materi *preposition of place* pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya, karena hanya fokus pada materi *preposition of place* tanpa mengkaji materi lain dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti lain yang ingin

melakukan penelitian serupa dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis, tetapi dengan cakupan materi yang lebih luas, bervariasi, dan mengintegrasikan teknologi yang lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Syahrial, & Wulandari, B. A. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 15(1). <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Aminah, U. N., Jennah, R., & Rizal, S. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 15(1), 2025. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Fitria, T. N. (2022). Pengajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris (English Basic Vocabulary) dengan Metode Drilling Untuk Anak-Anak Desa Kalangan Mulur Sukoharjo. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.34312/ljpm.v1i2.15435>
- Ginting, D. S., Adha Mohammad Mona, & Karima, M. K. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 15(2), 2025. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 467–479. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643>
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64–74. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>
- Harlin, M. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah

- Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3027–3038.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>
- Inka, P. G. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA DI MTsN 4 ACEH BARAT SKRIPSI* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY].
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15828/>
- Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, & Syarifatul Hidayah. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI LAMPUNG TIMUR*. *INVENTA*, 7(1), 90–101.
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- Malinda, E. Q. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/63625>
- Marcela, R., Idris Muhamad, & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54–1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>
- Milennia, R. B., & Arini, N. W. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VEBO (VERB BOARD) UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 623–630.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2514>
- Mira Destyaningrum, & Novanita Whindi Arini. (2023). Pengembangan Media LAUT (Lompat Aksi Ular Tangga) Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu, Dan Panjang Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1187–1200.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6268>
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>
- Permatasari, I. A., Patta, R., & Latri. (2024). Pengembangan Media Pakem Magic Box Berbasis Aplikasi dalam Meningkatkan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(2), 2024. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Puspita, S. A. D. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN FLASH CARD DALAM MENGENAL KOSAKATA SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Putri, S. M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SD/MI* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG].
<https://repository.radenintan.ac.id/13305/2/SKRIPSI%202.pdf>
- Rana, D. A., Fitriani, A., & Dasmo. (2023). *Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) Menggunakan Aplikasi Flipbuilder Pada Materi Alat Optik SMA Kelas XI*. 4(1).
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/7115>
- Safitri, J. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER.
- Sahabuddin, E. S., Syawaluddin, A., & Nurzakinah, S. (2022). Pengembangan Media PAKEM The Box Of Pinisi Dalam 4 Pilar Budaya Bugis-Makassar

- (Sipakatau, Sipakainge', Sipakalebbi, Dan Sipatokkong) Sebagai Pemberdayaan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(2), 172–181. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Septiani, M., & Irawan Zain, M. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4692–4698. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>