

PENGEMBANGAN MEDIA *PLAYMATTE LADDERS SNAKE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

Nurul Awaliyah¹, Puji Ayurachmawati², Etty Pratiwi³
^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia
awaliyahnurul554@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Playmatte ladders snake* pada materi *How Do You Go to School?* untuk siswa kelas IV SD, sekaligus mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penilaian kevalidan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan tingkat kepraktisan diperoleh melalui angket respon peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Palembang. Berdasarkan hasil validasi dari seluruh validator, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata 95% pada tahap *one to one*, 94% pada tahap *small group*, dan 95% pada uji kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Playmatte ladders snake* pada materi *How Do You Go to School?* untuk siswa kelas IV SD memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Pengembangan, *Playmatte ladders snake*, Bahasa Inggris

ABSTRACT

This study aims to develop English learning media based on Playmatte ladders snake on the material How Do You Go to School? for fourth grade elementary school students, as well as to determine its validity and practicality. The validity assessment was conducted by material experts, media experts, and language experts, while the practicality assessment was obtained through students' response questionnaires. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SD Negeri 6 Palembang. Based on the validation results from all validators, the average score obtained was 87%, which falls into the very valid category. Meanwhile, the practicality test results based on students' response questionnaires showed an average score of 95% in the one-to-one trial, 94% in the small group trial, and 95% in the large group trial, all categorized as very practical. Based on these findings, it can be concluded that the English learning media based on Playmatte ladders snake on the material How Do You Go to School? for fourth grade elementary school

students has a very high level of validity and practicality, making it suitable for use in supporting the achievement of learning objectives at school.

Keywords: *Development, Playmatte ladders snake, English Subjects*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia yang dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian berkembang melalui lembaga pendidikan resmi dan masyarakat secara keseluruhan. Sejak bayi, anak-anak memperoleh pendidikan dasar dari orang tua, yang selanjutnya diperluas melalui pengalaman di sekolah dan interaksi sosial. Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya yang disengaja dan sistematis untuk membangun lingkungan pembelajaran yang mendorong peserta didik mengasah kemampuan mereka secara aktif. Proses pendidikan bertujuan memanusiakan manusia dan tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, melainkan juga melibatkan semua unsur masyarakat untuk bersama-sama memajukan dan mendukung pendidikan (Purwaningsih et al., 2022).

Selain itu, pendidikan memiliki nilai penting karena mampu menghasilkan pengetahuan serta membentuk pengalaman, yang

kemudian menjadi bekal atau modal bagi seseorang dalam menjalani kehidupan. Melalui pendidikan, terbentuk interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, yang melibatkan proses pengembangan yang dapat menciptakan perubahan secara sistematis dan khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris (Amri et al., 2023).

Dalam konteks globalisasi saat ini, bahasa Inggris memiliki posisi sentral dalam berbagai dimensi kehidupan manusia. Sebagai bahasa yang bersifat universal, Bahasa Inggris berfungsi sebagai sarana penghubung bagi individu dari berbagai negara dan latar belakang budaya yang beragam. Lebih lanjut, bahasa ini juga dominan dalam bidang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, di mana sebagian besar temuan penelitian serta inovasi terkini dari seluruh dunia umumnya disampaikan melalui bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penguasaan Bahasa Inggris untuk dapat berkompetisi di pasar kerja global maupun di arena

internasional, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Maulida, Z. P 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SD Negeri 06 Palembang, pada tanggal 16 Desember 2025, ditemukan bahwa pemahaman pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan variatif

turut menyebabkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung ketercapaian capaian pembelajaran secara efektif. teridentifikasi permasalahan utama berupa rendahnya tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Inggris. Dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu media berbasis video. Media tersebut umumnya digunakan untuk membantu siswa memahami materi melalui

tayangan visual dan audio. Meskipun media berbasis video cukup membantu dalam penyampaian materi, namun penggunaannya masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung hanya menonton dan mendengarkan, sehingga interaksi, aktivitas fisik, serta keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris belum optimal.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dan kurang maksimalnya pemahaman terhadap materi, khususnya dalam penguasaan kosakata dan penggunaan bahasa Inggris secara sederhana. Selain itu, karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 06 Palembang menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi ketika pembelajaran disiapkan melalui aktivitas bermain dan melibatkan gerak secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif dan kolaboratif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi yang nantinya dapat memaksimalkan

pemahaman siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran *Playmatte ladders snake* pada materi *How Do You Go to School?*. *Playmatte ladders snake* ini dipilih karena dapat memadukan aspek pendidikan, hiburan serta selaras dengan prinsip karakteristik kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dampak yang akan timbul dari implementasi *Playmatte ladders snake* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris antara lain adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). R&D meliputi serangkaian tahapan untuk melakukan penelitian dan pengembangan guna menciptakan produk spesifik serta mengevaluasi efektivitasnya, (Macpal et al., 2023). Metode ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima fase pokok: Analisis, Desain,

Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran dalam format *Playmatte ladders snake* yang dapat dimanfaatkan siswa selama proses belajar, serta menjalankan penilaian untuk menentukan kesesuaian dan mutu media tersebut. Jenis penelitian ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan produk melalui langkah-langkah yang terorganisir secara sistematis, sekaligus menguji produk dalam lingkungan pendidikan.

Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Palembang, yang terlibat dalam berbagai fase pengujian untuk menilai validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap pengujian satu per satu, penelitian melibatkan 3 siswa yang dipilih secara sengaja berdasarkan variasi kemampuan akademik mereka. Kemudian, pengujian kelompok kecil melibatkan 10 siswa untuk memperoleh umpan balik yang lebih mendalam mengenai praktikalitas media. Tahap implementasi atau pengujian lapangan melibatkan 26 siswa, yang

merupakan seluruh siswa kelas IV, untuk mengukur media dalam meningkatkan capaian belajar. Pemilihan subjek ini mempertimbangkan keseragaman karakteristik siswa dalam aspek perkembangan kognitif dan pengalaman belajar.

Metode pengumpulan data diterapkan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui berbagai alat yang telah dirancang dan divalidasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi guna memantau situasi pembelajaran dan keperluan media, wawancara kepada guru serta siswa untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai tantangan pembelajaran, serta dokumentasi mengenai data sekolah dan kondisi pembelajaran. Instrumen pokok yang digunakan mencakup lembar penilaian validasi untuk pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa, yang disusun berdasarkan kriteria kesesuaian isi, bahasa, penyajian, dan grafis. Kuesioner respons dari guru dan siswa

dibuat untuk menilai tingkat praktikalitas media dari sudut pandang pengguna.

Analisis data dalam penelitian ini menginterpretasikan hasil validasi dan kepraktisan media pembelajaran. Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator menggunakan rumus persentase, dengan kriteria interpretasi yang telah ditetapkan mulai dari tidak valid hingga sangat valid. Kepraktisan media dianalisis melalui angket respon peserta didik dan guru pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil, dengan hasil dihitung dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan sesuai kriteria kepraktisan yang telah ditentukan. Seluruh analisis data dilakukan secara sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa produk media *Playmatte ladders snake* dengan materi *How do you go to school?*. Dengan metode

pengembangan *ADDIE* dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Uji coba dilakukan pada kelas IV SD Negeri 6 Palembang.

1. Tahap *analysis*

a. **Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan data yang diperoleh, kebutuhan dalam penelitian ini meliputi keterbatasan media pembelajaran di SD Negeri 6 Palembang yang hanya menggunakan media video dalam pembelajaran bahasa Inggris serta pemanfaatan media yang belum dilakukan secara optimal. Pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *How Do You Go to School?*, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, mudah merasa bosan, dan memiliki motivasi belajar yang rendah.

b. **Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengingat arti kosakata, melafalkan kata dengan benar, serta menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Motivasi belajar peserta didik juga belum optimal

karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan belum melibatkan peserta didik secara aktif.

c. **Analisis Materi**

Melalui analisis pembelajaran tersebut, peneliti dapat mengetahui materi yang tepat untuk diterapkan pada produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan untuk pengembangan media *Playmatte Ladders Snake* merupakan materi Bahasa Inggris kelas IV SD. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik menganggap materi tersebut kurang menarik karena penyajiannya cenderung monoton dan hanya berfokus pada teks tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

d. **Analisis Kurikulum**

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 6 Palembang adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta fokus pada penguatan kompetensi dan karakter. Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD,

pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu menggunakan Bahasa Inggris sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media *Playmatte ladders snake* dengan materi *How Do You Go to School?*. proses penyusunan desain tersebut menghasilkan draf pertama *Playmatte ladders snake*. Adapun hasil rancangan yang disusun oleh peneliti meliputi beberapa komponen berikut.

Tabel 1. Desain Produk *Playmatte ladders snak*

N o	Desain Produk	Penjelasan
1		Desain awal ini berisikan <i>Playmatte ladders snake</i> dengan penomoran di setiap kotaknya
2		Desain ini berisikan <i>Playmatte ladders snake</i> yang sudah diberi perintah dan kuis di

N o	Desain Produk	Penjelasan
3		Desain ini berisikan <i>Playmatte ladders snake</i> yang terdapat tangga di beberapa kotaknya
4		Desain ini berisikan <i>Playmatte ladders snake</i> yang memuat ular tangga di beberapa kotak
5		Desain ini berisikan <i>Question Card</i> dan <i>Challenge</i>
6		Desain ini menampilkan elemen dadu

3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap yang dilakukan untuk menguji validitas produk media pembelajaran *Playmatte ladders snake*. Pada tahap ini, produk yang telah selesai

dirancang akan direvisi berdasarkan hasil penilaian dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Proses validasi tersebut dilakukan sebelum media pembelajaran *Playmatte ladders snake* diterapkan kepada peserta didik. tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengetahui Tingkat kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut ini Langkah-langkah yang akan dilakukan :

1. Validasi Ahli

Setelah proses pembuatan media *Playmatte ladders snake* selesai, tahap berikutnya yang dilakukan adalah validasi media oleh tiga dosen validator. Ketiga validator tersebut melakukan penilaian terhadap kualitas media, kesesuaian materi, serta penggunaan bahasa dalam media *Playmatte ladders snake* yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan produk media pembelajaran ini, proses validasi melibatkan tiga orang validator yang memiliki kompetensi di bidang masing-masing. validator pertama yaitu Ibu Novianti, M.Pd. yang

berkompeten dibidang ahli materi. Kedua Ibu Sylvia Lara Syaflin, M.Pd. yang berkompeten di bidang ahli media. Dan yang ketiga Bapak Ferri Hidayad, M.Pd. yang berkompeten di bidang ahli Bahasa.

Tabel 2. Nama validator

No	Nama Validator	Keterangan
1	Noviati, M.Pd.	Dosen Validasi Ahli Materi
2	Sylvia Lara Syaflin, M.Pd.	Dosen Validasi Ahli Media
3	Ferri Hidayad, M.Pd.	Dosen Validasi Ahli Bahasa

Penilaian validasi pada pengembangan media pembelajaran *Playmatte ladders snake* dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian 3 validasi ahli sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Penilaian 3 Validasi Ahli

No	Ahli/Pakar	Rata-rata	Kategori
1	Materi	90%	Sangat Valid
2	Media	82%	Sangat Valid

No	Ahli/Pakar	Rata-rata	Kategori
3	Bahasa	90%	Sangat Valid
	Rata-rata	87%	Sangat Valid

(Sumber : Olah Data Peneliti, 2026)

materi, media dan bahasa yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu Novianti, M.Pd., Sylvia Lara Syaflin, M.Pd., Ferri Hidayad, M.Pd. memperoleh rata-rata sebesar 87%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Playmatte ladders snake* pada materi *How Do You Go to School?* memperoleh nilai 87% dengan kategori “Sangat Valid” sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap *Implementation*

Dalam proses implementasi penelitian, terdapat tiga tahapan uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Satu ke Satu (*One to One*)

Dari tahap *one to one* yang telah dilakukan pada 3 orang peserta didik memperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat praktis, peserta diberikan respon terhadap angket

yang telah diberikan mengenai media pembelajaran *Playmatte ladders snake* dan dapat diimplementasikan pada uji kelompok kecil (*Small group*).

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Dari hasil respon 10 peserta didik di kelas IV SD Negeri 6 Palembang memperoleh skor 375 dengan presentase nilai 94% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa *Playmatte ladders snake* dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Uji Coba Kelompok Besar (*Big Group*)

Berdasarkan hasil respons dari 26 peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Palembang, diperoleh skor sebesar 989 dengan presentase nilai mencapai 95% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Playmatte ladders snake* dinyatakan praktis serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran

5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE.

a. Kekurangan

- Proses pembuatan media *Playmatte ladders snake* memerlukan waktu yang cukup lama karena membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi serta biaya yang relatif besar
- Penggunaan media *Playmatte ladders snake* perlu berada dalam pengawasan guru agar peserta didik tetap fokus pada kegiatan pembelajaran

b. Kelebihan

- Media pembelajaran *Playmatte ladders snake* mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris karena proses pembelajaran dibentuk dalam permainan yang menyenangkan
- Desain media yang menarik dengan gambar dan warna dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung

D. Kesimpulan

Berdasarkan data diatas, hasil data menunjukkan keberhasilan pada produk pengembangan media *Playmatte ladders snake* pada materi

How do you go to school? Di kelas IV SD Negeri 6 Palembang tahun ajaran 2025/2026 yang valid dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2023). Pengembangan Media *Busy Book* Pada Aspek Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 406–411.
- Astiti, N. Y. (2025). Penggunaan media *board game* ular tangga dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 221-231.
- Macpal, S. M. (2023). Perancangan Sistem Evaluasi Kinerja Guru di SMK Negeri Tabukan Utara Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 543-551.
- Maulani, T. &. (2024). Praktikalitas *Booklet* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Berdasarkan Penilaian Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 34807-34813.
- Maulida, Z. P. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris dalam Kehidupan Sehari-hari. *Karimah Tauhid*, 3192-3199.
- Purwaningsih, I. O. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary*, 21-26.

- Pratiwi, E. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* dalam Pengenalan Komunikasi Bahasa Inggris pada Siswa SMK Negeri 4 Palembang. *Wahana Keguruan*, 1(1).
- Safithri, F. &. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(09).
- Septiani, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Setiani, G. A. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 262-269.