

Pengembangan Media *Board Game* Ular Tangga Berbasis Model SAVI untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Ide Pokok dalam Teks Nonfiksi Siswa

Anis Magfiroh¹, Nugraheti Sismulyasih SB²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*mgffanis@students.unnes.ac.id

Submit
29 April 2026

Review
30 Mei 2026

Publish
10 Juni 2026

Abstrak

Riset ini dilandasi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas IV SDN Tambakaji 01 dalam mengidentifikasi ide pokok pada teks nonfiksi. Penelitian ini sasarannya untuk mengembangkan media belajar berupa *board game* ular tangga berbasis model SAVI, sekaligus menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan tersebut. Metode yang dipakai yaitu *Research and Development* (R&D) dengan referensi pada model Borg and Gall yang telah disederhanakan ke dalam delapan tingkatan pengembangan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, serta (8) uji coba pemakaian. Teknik mengumpulkan data melaksanakan melalui teknik tes dan non-tes, tes meliputi pretest dan posttest, sedangkan non-tes meliputi observasi, wawancara, penyebaran angket, serta dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas 6 siswa kelas IV B sebagai sampel pada uji coba kelompok kecil dan 27 siswa kelas IV A sebagai populasi pada uji coba kelompok besar. Teknik analisis data terdiri atas uji normalitas, uji N-gain, dan uji *paired sample t-test*. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase penilaian sebesar 97,22% dari ahli materi dan 98,07% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa pada uji kelompok kecil diperoleh nilai N-gain sebesar 0,6208 dengan kategori sedang, sedangkan pada uji kelompok besar sebesar 0,7209 dengan kategori tinggi. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan perolehan rata-rata skor *pretest* sebesar 58,78 dengan persentase ketuntasan sebesar 0% dan perolehan rata-rata skor *posttest* sebesar 83,56 dengan persentase ketuntasan sebesar 88,89%. Dari hasil rata-rata ditemukan selisih skor *pretest* dan *posttest* sebesar 24,78% yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media *board game* ular tangga berbasis model SAVI dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami ide pokok dalam teks nonfiksi siswa di SDN Tambakaji 01.

Kata Kunci: *board game* ular tangga, SAVI, ide pokok, teks nonfiksi

Abstract

This research is based on the low ability of fourth-grade students at SDN Tambakaji 01 in identifying main ideas in non-fiction texts. The research aims to develop learning media in the form of board games snakes and ladders based on the SAVI model, while also testing its feasibility and effectiveness in improving these capabilities. The method used is Research and Development (R&D) with reference to the Borg and Gall model which has been simplified into eight stages of development, namely: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, (7) product revision, and (8) usage trial. Data collection techniques were carried out through test and non-test techniques, tests include pretest and posttest, while non-tests include observation, interviews, questionnaire distribution, and documentation. The research subjects consisted of 6 class IV B students as samples in small group trials and 27 class IV A students as the population in large group trials. Data analysis techniques consisted of normality tests, N-gain tests, and paired sample t-test. The results of the feasibility test show that the media obtained a rating percentage of 97.22.% from material experts and 98.07%

from media experts with a very appropriate category. The results of the effectiveness test showed that in the small group test, the gain value was 0.6208, in the medium category, while in the large group test, it was 0.7209, in the high category. The t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$ with an average score of pretest of 58.78 with a completion percentage of 0% and an average score of posttest of 83.56 with a completion percentage of 88.89%. From the average results, a difference in scores was found pretest and posttest of 24.78% which means there is a significant difference between the results pretest and posttest. Thus, the mediaboard game the snakes and ladders game based on the SAVI model was declared feasible and effective for improving students ability to understand main ideas in non-fiction texts at SDN Tambakaji 01.

Keyword: board game snakes and ladders, SAVI, main idea, nonfiction text

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting didalam membangun potensi, membentuk karakter, serta meningkatkan keterampilan peserta didik. Hal ini Menegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dirancang secara diperhatikan dan berencana bagi mencapai penetapan belajar sekaligus proses pembelajaran agar peserta didik mampu berkembang secara optimal. Dalam proses pendidikan, keterampilan berbahasa menjadi salah satu aspek fundamental yang harus dikuasai siswa sejak jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan BSNP (2006), kemampuan berbahasa meliputi empat keterampilan pokok, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang masing-masing memiliki keterkaitan erat satu dengan lainnya. Dari keempat keterampilan tersebut, membaca memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar, khususnya dalam memahami informasi dari berbagai teks. Salah satu keterampilan membaca yang harus dikuasai siswa sekolah dasar adalah kemampuan memahami ide pokok dalam teks nonfiksi. Keterampilan ini merupakan dasar dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh dan menjadi indikator penting dalam kemampuan literasi siswa. Kemampuan memahami ide pokok tidak hanya berkaitan dengan menemukan gagasan utama dalam paragraf, tetapi juga melibatkan kemampuan mengidentifikasi informasi penting dan menghubungkannya menjadi pemahaman yang utuh (Dalman, 2018). Oleh karena itu, keterampilan ini membutuhkan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan membaca.

Kegiatan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Tambakaji 01 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami ide pokok masih berada pada level yang rendah. Kondisi tersebut terlihat dari hambatan yang dialami siswa saat harus menentukan gagasan utama serta memilah informasi penting dalam teks nonfiksi. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis nilai ulangan harian semester ganjil. Sebagian besar siswa diketahui belum mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 76. Data mencatat bahwa dari 27 siswa, sebanyak 22 anak (81,48%) belum mencapai ketuntasan, sementara hanya 5 siswa (18,52%) yang berhasil memenuhi target tersebut. Situasi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mengasah kemampuan berpikir siswa secara optimal (Wulandari, 2020). Selain itu, kegiatan belajar mengajar cenderung masih berpusat pada guru, sehingga partisipasi aktif siswa menjadi tidak maksimal (Sari, 2019).

Masalah tersebut menjadi semakin serius karena penggunaan media pembelajaran yang kurang beragam. Media yang diterapkan gagal memicu perhatian siswa secara mendalam, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi serta minat baca siswa (Pratiwi, 2021). Hal ini sejalan dengan pemikiran Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa rendahnya capaian belajar dipicu oleh minimnya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mengacu pada permasalahan tersebut, diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti *board game* ular tangga. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2020).

Penggunaan media berbasis permainan juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman

siswa karena memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret (Fauziyah, 2022). Pengembangan media *board game* ular tangga ini mengintegrasikan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) sebagai landasan utamanya. Langkah ini diambil karena model SAVI mengutamakan keterlibatan seluruh indera siswa agar tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna dan suportif (Shoimin, 2016). Pemilihan board game ular tangga didasarkan pada karakteristiknya yang sederhana, mudah dimainkan, serta mampu melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas bergerak, berdiskusi, mengamati, dan memecahkan masalah. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga terlibat dalam proses membaca teks nonfiksi, mengidentifikasi informasi penting, dan menentukan ide pokok berdasarkan kartu bacaan serta kartu soal yang tersedia. Karakteristik tersebut menjadikan board game ular tangga relevan untuk melatih kemampuan memahami ide pokok karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan berpusat pada aktivitas. Selain itu, unsur permainan yang kompetitif dan kolaboratif mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media *board game* ular tangga ini mengintegrasikan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) sebagai landasan utamanya. Integrasi tersebut terlihat pada aktivitas siswa yang bergerak dan memainkan papan permainan (*somatic*), berdiskusi serta menyampaikan jawaban secara lisan (*auditory*), mengamati papan permainan, kartu bacaan, dan kartu soal yang disajikan secara visual (*visual*), serta menganalisis isi bacaan untuk menentukan ide pokok secara tepat (*intellectual*). Melalui perpaduan karakteristik board game ular tangga dan model SAVI, siswa memperoleh pengalaman belajar multisensori yang memungkinkan mereka memahami isi teks nonfiksi secara lebih mendalam, sehingga kemampuan menemukan ide pokok dapat berkembang secara optimal. Sejalan dengan pandangan Meier (2000), pendekatan ini menyinergikan aktivitas fisik, pendengaran, pengamatan, serta kemampuan berpikir secara proporsional. Sismulyasih SB (2017) juga menegaskan bahwa metode multisensori ini efektif dalam mengasah keterampilan siswa melalui pembelajaran aktif. Dengan demikian, kolaborasi antara *board game* ular tangga dan model SAVI diproyeksikan mampu menciptakan atmosfer belajar yang interaktif guna meningkatkan pemahaman ide pokok pada teks nonfiksi sekaligus memacu partisipasi aktif siswa di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* ular tangga berbasis model SAVI, menguji kelayakan media, serta menguji keefektifannya dalam peningkatan keterampilan memahami ide pokok siswa kelas IV SDN Tambakaji 01. Hasil riset ini diharapkan dapat diberikan kontribusi sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan merujuk pada prosedur Borg and Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahapan. Tahapan yang diambil meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, serta (8) uji coba pemakaian. Tahap awal difokuskan pada analisis potensi dan masalah serta pengumpulan data kebutuhan di lapangan. Berdasarkan data tersebut, peneliti menyusun desain produk berupa media interaktif yang memadukan permainan ular tangga dengan model SAVI. Untuk menjamin kualitas, desain produk melalui proses validasi oleh ahli media dan materi sebelum direvisi dan diujicobakan. Evaluasi dilakukan secara bertahap, mulai dari uji coba kelompok kecil untuk memantau keterlaksanaan media, hingga uji coba pemakaian pada populasi yang lebih luas di kelas IV A. Langkah-langkah ini bertujuan untuk memastikan produk akhir benar-benar efektif dan layak digunakan sebagai solusi atas rendahnya kemampuan siswa dalam memahami ide pokok. Penelitian ini dilaksanakan pada Februari 2026 di SDN Tambakaji 01. Subjek yang terlibat meliputi dua validator, yakni Dr. Sri Sukasih, S.S., M.Pd. sebagai ahli materi dan Abtadi Tris Hamdani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, serta siswa kelas IV sebagai pengguna media yang dikembangkan. Penentuan sampel pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan non-tes. Tes digunakan

untuk mengukur kemampuan memahami ide pokok siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Teknik non-tes meliputi angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kebutuhan, penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media, serta respon siswa terhadap media. Wawancara dan observasi digunakan untuk memperoleh data pendukung terkait proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa foto dan arsip kegiatan (Nasution, 2016).

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data campuran, yakni deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diolah untuk memaparkan temuan dari observasi, wawancara, serta poin-poin revisi yang diajukan oleh validator media dan materi. Sementara itu, analisis kuantitatif diterapkan untuk mengukur validitas produk melalui skala Likert serta menguji efektivitas media berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2021). Guna mengukur signifikansi peningkatan kemampuan siswa dalam memahami ide pokok, peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* dan perhitungan *N-gain score*.

HASIL

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Tambakaji 01 dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berupa board game ular tangga berbasis model SAVI untuk meningkatkan kemampuan memahami ide pokok dalam teks nonfiksi yang telah melalui uji kelayakan dan keefektifan. Proses pengembangannya merujuk pada model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi delapan tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, serta (8) uji coba pemakaian. Hasil dari setiap tahapan pengembangan disajikan secara sistematis sebagai berikut.

Kesatu (Potensi dan Masalah)

Penelitian diawali dengan menghimpun informasi melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 01. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa guna memetakan kondisi riil di kelas serta menentukan jenis media yang paling efektif untuk mengasah kemampuan memahami ide pokok. Data yang diperoleh kemudian menjadi landasan utama dalam merancang media yang selaras dengan profil siswa.

Temuan lapangan menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran Bahasa Indonesia sudah mengikuti kurikulum, kompetensi siswa dalam menentukan gagasan utama pada teks nonfiksi masih jauh dari harapan. Kendala utama terletak pada kesulitan siswa memisahkan informasi penting, yang mengindikasikan bahwa proses belajar belum optimal dalam membangun keterampilan literasi. Hal ini diperburuk oleh minimnya variasi media pembelajaran, sehingga antusiasme siswa tidak terpacu secara maksimal.

Analisis kebutuhan menegaskan perlunya media yang interaktif, menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif. Di sisi lain, guru memerlukan alat peraga yang dapat mengonkretkan materi ide pokok agar lebih mudah dicerna. Sebagai solusi, dikembangkanlah media board game ular tangga berbasis model SAVI. Inovasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan mengintegrasikan aspek somatis, auditori, visual, dan intelektual siswa.

Kedua (Pengumpulan Data)

Pada tahapan pengambilan data, dilaksanakan penyebaran kuisioner dibutuhkan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Tambakaji 01. kuisioner tersebut dipakai sebagai dasar dalam perencanaan dan mengembangkan media *board game* ular tangga berbasis model SAVI agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan mampu membantu siswa dalam memahami ide pokok secara lebih konkret. Sementara itu, siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbasis permainan, berwarna, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Hasil angket kebutuhan guru disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Kebutuhan Guru

Pernyataan	Kriteria			
	Sangat	Setuju	Kurang	Tidak

	Setuju (4)	(3)	Setuju (2)	Setuju (1)
Guru mengalami kesulitan menyampaikan materi ide pokok teks nonfiksi karena keterbatasan media pembelajaran	-	✓	-	-
Siswa mengalami kesulitan memahami ide pokok dalam teks bacaan nonfiksi	✓	-	-	-
Guru telah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓	-	-	-
Saya merasa bosan jika belajar ide pokok hanya dengan membaca buku.	✓	-	-	-
Media pembelajaran yang bersifat <i>visual</i> dan interaktif dapat membantu pemahaman siswa	✓	-	-	-
Guru belum pernah menggunakan media <i>board game</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓	-	-	-
Saya membutuhkan media pembelajaran berbentuk permainan saat belajar ide pokok	✓	-	-	-
Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak dan pengalaman langsung lebih disukai siswa	✓	-	-	-
Guru membutuhkan media pembelajaran yang siap digunakan dan sesuai kurikulum	✓	-	-	-
Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami bacaan nonfiksi dengan lebih cepat	✓	-	-	-
Jumlah skor			39	
Skor maksimal			40	
Persentase			97,5%	

Berdasarkan **Tabel 1**, hasil rekapitulasi angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami ide pokok teks nonfiksi masih mengalami kendala, terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami ide pokok. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan dinilai kurang menarik dan belum mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Guru sangat setuju bahwa media yang bersifat *visual* dan interaktif dapat membantu pemahaman siswa, serta menyatakan bahwa media yang melibatkan aktivitas gerak dan pengalaman langsung lebih disukai siswa. Selain itu, guru belum pernah menggunakan media *board game* dalam pembelajaran, namun menunjukkan keterbukaan terhadap penggunaan media baru yang inovatif. Guru juga membutuhkan media pembelajaran yang siap digunakan, sesuai kurikulum, dan mampu membantu siswa memahami bacaan nonfiksi dengan lebih cepat. Hal ini diperkuat dengan perolehan skor angket kebutuhan guru sebesar 39 dari total skor 40 dengan persentase 97,5%. Dengan demikian, pengembangan media *board game* ular tangga berbasis model SAVI dinilai relevan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan memahami ide pokok siswa. Selanjutnya rekapitulasi hasil angket kebutuhan siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Pernyataan	Kriteria				Total Skor
	Sangat Setuju (4)	Setuju (3)	Kurang Setuju (2)	Tidak Setuju (1)	
Saya senang belajar Bahasa Indonesia jika menggunakan permainan	27	-	-	-	108
Saya lebih semangat belajar jika guru menggunakan media yang menarik	27	-	-	-	108
Saya sering merasa kesulitan menentukan ide pokok dalam bacaan nonfiksi	23	4	-	-	104
Saya merasa bosan jika belajar ide pokok hanya dengan membaca buku.	27	-	-	-	108
Saya suka belajar sambil bergerak dan bermain bersama teman	26	1	-	-	107
Saya lebih mudah memahami bacaan jika ada gambar atau warna	25	2	-	-	106
Saya membutuhkan media pembelajaran berbentuk permainan saat belajar ide pokok	27	-	-	-	108

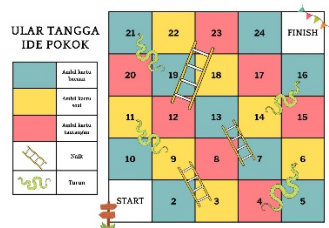
Saya tertarik belajar ide pokok menggunakan permainan papan (<i>board game</i>).	24	3	-	-	105
Saya senang mencoba media pembelajaran yang baru	27	-	-	-	108
Media pembelajaran yang menarik membantu saya memahami bacaan nonfiksi dengan lebih mudah.	27	-	-	-	108
Jumlah skor	1070				
Skor maksimal	1080				
Persentase	99,07%				

Berdasarkan kondisi pada **Tabel 2**. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi. Hal ini diperkuat dengan perolehan skor sebesar 1070 dari total skor 1080 dengan persentase 99,07% yang artinya siswa sangat setuju dengan pengembangan media baru dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI.

Ketiga (Desain Produk)

Desain produk media yang dikembangkan disusun berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa. Penulis merancang media *board game* ular tangga berbasis model SAVI menggunakan aplikasi Canva. Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan ular tangga, kartu bacaan teks nonfiksi, kartu soal ide pokok, kartu tantangan, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan media. Berikut merupakan hasil rancangan media *board game* ular tangga yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Rancangan Media *Board Game* Ular Tangga
Tampilan



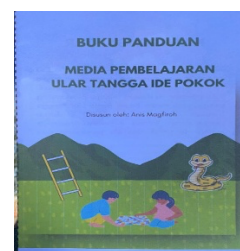
Gambar 1. Desain Ular Tangga



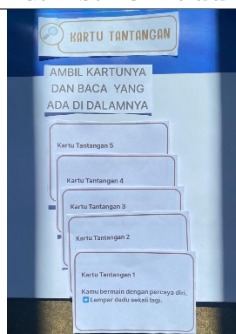
Gambar 2. Pion



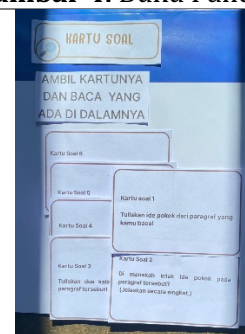
Gambar 3. Dadu



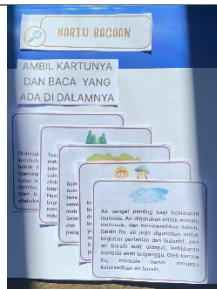
Gambar 4. Buku Panduan



Gambar 5. Kartu Tantangan



Gambar 6. Kartu Soal



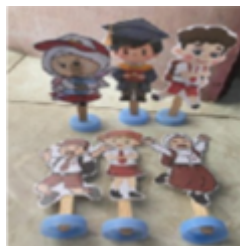
Gambar 7. Kartu Bacaan

Keempat (Validasi Desain)

Kegiatan validasi dilakukan menggunakan instrumen angket dengan skala penilaian 1–4 yang diisi oleh validator yang telah ditunjuk. Tahap ini menjadi bagian penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan memastikan media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas baik dari aspek materi maupun tampilan dan teknis penggunaan. Hasil validasi selanjutnya dianalisis dalam bentuk persentase dengan kriteria, yaitu 81%–100% sangat layak, 61%–80% layak, 41%–60% cukup layak, 21%–40% tidak layak, dan 0%–20% sangat tidak layak. Melalui proses ini, diperoleh masukan dan saran sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI memperoleh skor total 70 dari skor maksimal 72 dengan persentase sebesar 97,2% dan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya rekapitulasi penilaian oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI memperoleh skor sebesar 98,07% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

Kelima (Revisi Desain)

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan media, peneliti melakukan perbaikan guna menyempurnakan media *board game* ular tangga melalui model pembelajaran SAVI agar dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Adapun saran dan perbaikan dari ahli materi dan media disajikan sebagai berikut.



Gambar 9. Pion sebelum diperbaiki



Gambar 10. Pion sesudah diperbaiki

Sebelum perbaikan, pion masih menggunakan tutup botol tanpa pemberat apapun sehingga pada saat digunakan, pion masih sering terjatuh.

Setelah perbaikan, pion diberi pemberat berupa semen yang diisikan pada bawah tutup botol. Sehingga pada saat digunakan, pion kokoh dan tidak mudah terjatuh.



Gambar 11. Kartu bacaan sebelum diperbaiki

Sebelum perbaikan, kartu bacaan masih berwarna putih dan belum sesuai dengan warna yang ada pada media ular tangga



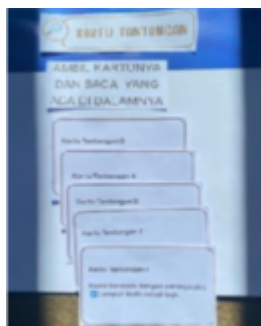
Gambar 12. Kartu bacaan sesudah diperbaiki

Setelah perbaikan, kartu bacaan diubah menjadi warna biru agar selaras dengan warna kotak pada papan ular tangga sehingga tercipta keseragaman desain dan meningkatkan daya tarik *visual* media pembelajaran.



Gambar 13. Kartu soal sebelum diperbaiki

Sebelum perbaikan, kartu soal masih berwarna putih dan belum sesuai dengan warna yang ada pada media ular tangga



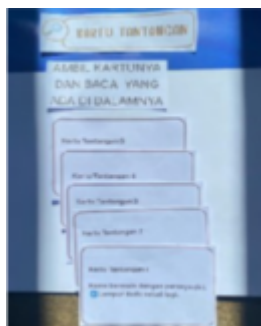
Gambar 14. Kartu soal sesudah diperbaiki

Setelah perbaikan, perubahan warna menjadi kuning dilakukan untuk memberikan diferensiasi *visual* yang jelas antara kartu bacaan dan kartu pertanyaan, sehingga memudahkan siswa dalam membedakan fungsi masing-masing kartu soal.



Gambar 15. Kartu tantangan sebelum diperbaiki

Sebelum perbaikan, kartu tantangan masih berwarna putih dan belum sesuai dengan warna yang ada pada media ular tangga



Gambar 16. Kartu tantangan sesudah diperbaiki

Setelah perbaikan, kartu tantangan diubah menjadi merah untuk menegaskan sifat aktivitas yang bersifat menantang serta menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam permainan pembelajaran.



Saran dan Perbaikan dari Ahli Materi

Materi dinilai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan karakteristik siswa kelas IV. Isi materi ide pokok sudah tepat, sistematis, serta mendukung model SAVI. Bahasa komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan siswa. Tidak terdapat revisi signifikan dari ahli materi sehingga media dinyatakan layak digunakan dengan baik dalam pembelajaran.

Keenam (Uji Coba Produk)

Uji coba produk dilaksanakan pada kelompok kecil yang terdiri atas enam (6) siswa kelas IV B SDN Tambakaji 01 dengan kemampuan akademik yang beragam. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling* untuk mewakili karakteristik siswa secara umum, yaitu

memilih dua siswa dengan kemampuan tinggi, dua siswa dengan kemampuan sedang, dan dua siswa dengan kemampuan rendah. Berikut disajikan tabel rekapitulasi angket respon siswa skala kecil. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa, diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI berada pada kategori sangat layak. Hasil pengisian angket oleh enam siswa menunjukkan jumlah skor sebesar 183 dengan persentase sebesar 95,31% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, peneliti juga memberikan angket respons kepada guru kelas. Berdasarkan hasil angket respon guru diketahui bahwa tanggapan guru kelas IV B SDN Tambakaji 01 terhadap media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI berada pada kategori sangat layak. Hasil pengisian angket menunjukkan jumlah skor yang diperoleh sebesar 31 dengan persentase sebesar 96,87% dengan kategori sangat layak sehingga peneliti dapat melanjutkan pengujian pada skala besar dengan media yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Ketujuh (Revisi Produk)

Revisi produk dilakukan setelah uji coba pada kelompok kecil selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil uji coba dan respons yang diperoleh, media *board game* ular tangga berbasis model SAVI menunjukkan hasil yang baik tanpa kendala yang signifikan selama proses pembelajaran. Siswa terlihat antusias, aktif terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar, serta mampu memahami materi ide pokok dengan lebih baik. Guru juga menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi lanjutan terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi, media dinyatakan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga siap digunakan pada tahap uji coba kelompok besar untuk menguji efektivitas media secara lebih luas.

Kedelapan (Uji Coba Pemakaian)

Uji coba produk dilaksanakan pada kelompok besar yang terdiri atas dua puluh tujuh (27) siswa kelas IV A SDN Tambakaji 01 dengan kemampuan akademik yang beragam. Pemilihan subjek dilakukan untuk merepresentasikan kondisi siswa secara umum sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan efektivitas media secara lebih luas. Pada tahap ini, media *board game* ular tangga berbasis model SAVI diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan memahami ide pokok dalam teks nonfiksi. Selain itu, dilakukan pengumpulan data melalui tes dan angket respons siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI berada pada kategori sangat layak. Hasil pengisian angket oleh 27 siswa menunjukkan jumlah skor sebesar 824 dengan persentase sebesar 95,37%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dinilai sangat baik oleh siswa. Selanjutnya, angket respon guru. Berdasarkan hasil angket respon guru, diketahui bahwa tanggapan guru kelas IV A SDN Tambakaji 01 terhadap media pembelajaran ular tangga melalui model pembelajaran SAVI berada pada kategori sangat layak. Hasil pengisian angket menunjukkan jumlah skor yang diperoleh sebesar 32 dengan persentase sebesar 93,75%.

PEMBAHASAN

Hasil analisis nilai ulangan harian semester ganjil semakin memperkuat temuan tersebut, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 76. Dari total 27 siswa, sebanyak 22 siswa (81,48%) belum mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 5 siswa (18,52%) yang telah mencapai atau melampaui KKTP. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar sering dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan (Magdalena et al., 2020). Media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret (Arsyad, 2017). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Daryanto, 2016).

Produk yang dikembangkan berupa media *board game* ular tangga berbasis model SAVI

yang dilengkapi dengan papan permainan, kartu bacaan, kartu soal, kartu tantangan, pion, dadu, serta buku panduan. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan unsur *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas bergerak, berdiskusi, mengamati, dan berpikir secara aktif. Proses pembelajaran dengan media ini dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan langkah yang sama, yaitu diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan inti menggunakan *board game* ular tangga berbasis SAVI, dan diakhiri dengan penutup berupa refleksi serta evaluasi. Pada pertemuan pertama dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa kelas IV B sebagai sampel, sedangkan pertemuan kedua dilakukan uji coba pemakaian pada kelompok besar yang melibatkan 27 siswa kelas IV A sebagai populasi. Dalam kegiatan inti, siswa bermain secara berkelompok, melempar dadu, berpindah pada papan permainan, membaca kartu bacaan, mendiskusikan isi teks, serta menjawab soal yang berkaitan dengan ide pokok. Perbedaan kedua pertemuan tersebut hanya terletak pada jumlah subjek uji coba, sedangkan alur dan langkah pembelajaran yang diterapkan tetap sama. Pendekatan SAVI terbukti mampu meningkatkan keterlibatan multisensori siswa dalam pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak hanya bersifat verbalistik (Meier, 2009). Hal ini diperkuat oleh penelitian Sismulyasih SB (2017) yang menunjukkan bahwa penerapan model SAVI berbantuan audio *visual* mampu meningkatkan keterampilan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, *visual*, dan bermakna. Selain itu, pembelajaran multisensori lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep (Huda, 2017). Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret juga menjadikan media permainan sebagai alternatif yang relevan dalam pembelajaran (Hamalik, 2014).

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sangat tinggi, yaitu 98,07% dari ahli materi sebesar 97,2% dengan kategori sangat layak, serta hasil validasi ahli media juga berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan teknis penggunaan. Tingginya tingkat validitas ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Sugiyono, 2021). Kelayakan media merupakan aspek penting dalam menentukan apakah suatu produk layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Riduwan, 2018).

Keefektifan media *board game* ular tangga berbasis model SAVI ditunjukkan melalui hasil uji coba kelompok besar yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok. Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 58,78 menjadi 83,56 dengan selisih peningkatan sebesar 24,78%. Selain itu, hasil uji *N-Gain* sebesar 0,7209 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif (Wahyuni et al., 2020).

Selain itu, efektivitas media juga didukung oleh respons siswa dan guru. Respons siswa mencapai 95,37% dengan kategori sangat setuju, sedangkan respons guru sebesar 93,75% dengan kategori sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Sanjaya, 2018). Hal ini juga diperkuat oleh temuan Pane dan Dasopang (2017) bahwa pembelajaran yang aktif dan bermakna dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa.

Ditinjau dari aspek pedagogis, penggunaan media ini memberikan kontribusi positif dalam memicu keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa di kelas. Sesuai dengan pandangan Susanto (2016), pemanfaatan media interaktif yang kontekstual mempermudah siswa dalam meraih pemahaman materi yang lebih bermakna. Selain itu, guru merasa terbantu dalam menyajikan variasi instruksional sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif (Sanjaya, 2018). Integrasi model SAVI memastikan keseimbangan antara pengalaman langsung, observasi, komunikasi, dan olah pikir. Meski demikian, media ini memiliki keterbatasan dalam hal durasi pelaksanaan yang

lebih panjang serta kebutuhan akan manajemen kelas yang ketat agar suasana tetap kondusif (Suyono S Hariyanto, 2019).

Kebaruan penelitian ini terletak pada inovasi penggabungan board game ular tangga dengan pendekatan multisensori SAVI khusus untuk materi ide pokok teks nonfiksi. Sinergi ini membuktikan bahwa penggabungan media permainan dan model pembelajaran aktif dapat menjadi alternatif solusi yang inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia (Wulandari et al., 2021). Sebagai simpulan, media ini dinyatakan sangat layak dan efektif untuk siswa kelas IV A SDN Tambakaji 01, baik sebagai tambahan literatur teoritis maupun referensi praktis bagi guru (Prastowo, 2019).

SIMPULAN

Melalui pendekatan R&D model Borg and Gall, penelitian ini berhasil mengembangkan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis SAVI. Media yang terdiri dari papan permainan, kartu tantangan, dan buku panduan kontekstual ini terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan pemahaman ide pokok siswa. Validasi dari para ahli memberikan predikat sangat layak dengan rata-rata persentase di atas 97%.

Penerapan media ini di kelas menunjukkan hasil yang signifikan; nilai siswa melonjak sebesar 24,78% dengan efektivitas N-gain masuk dalam kategori sangat tinggi. Selain unggul dalam meningkatkan hasil belajar, media ini juga mendapatkan antusiasme luar biasa dari pengguna, dibuktikan dengan tingkat kepuasan guru dan siswa yang mencapai lebih dari 93%. Kesimpulannya, perpaduan permainan ular tangga dan model SAVI merupakan solusi praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami teks nonfiksi pada siswa kelas IV.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas, serta pengujian media yang masih difokuskan pada materi memahami ide pokok dalam teks nonfiksi dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Berdasarkan keterbatasan tersebut, maka hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas dan perlu diuji lebih lanjut pada jenjang, materi, serta konteks pembelajaran yang berbeda.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas, media *board game* ular tangga yang dikembangkan melalui model pembelajaran SAVI terbukti telah dinyatakan layak dan efektif, sehingga direkomendasikan agar guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga berbasis model SAVI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi memahami ide pokok teks bacaan non fiksi di kelas IV sekolah dasar karena terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Secara praktis, guru juga diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran tidak bersifat monoton. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas serta dorongan pengembangan profesional guru. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi penguat bahwa model SAVI yang dipadukan dengan media permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ide pokok, sedangkan untuk penelitian selanjutnya disarankan agar dapat mengembangkan media sejenis dengan variasi yang lebih kreatif, berbasis digital, serta menguji efektivitasnya pada materi, jenjang, atau konteks pembelajaran yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan apresiasi kepada Kepala SDN Tambakaji 01 atas izin dan kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik di lingkungan sekolah. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas IV yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan selama proses penelitian, baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada siswa kelas IV atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja sama yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung, sehingga penelitian dapat berjalan sesuai harapan. Peneliti juga mengapresiasi seluruh warga SDN Tambakaji 01 atas dukungan serta terciptanya suasana yang kondusif selama penelitian, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana.

dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., S Setiawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 120–130.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, Y., Sari, D. P., S Hidayat, R. (2020). Game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–131.
- BSNP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. BSNP.
- Dalman. (2018). *Keterampilan membaca*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Dewi, R., S Rahmawati, L. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Fauziyah, N. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101–110.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayah, N., S Ain, Q. (2021). Pengembangan media ular tangga sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 77–86.
- Hikmah, N., Pratama, A., S Lestari, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45–53.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Magdalena, I., et al. (2020). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 85–92.
- Maharani, D. (2023). Implementasi *board game* dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 34–42.
- Meier, D. (2009). *The accelerated learning handbook*. McGraw-Hill.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pane, A., S Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pratiwi, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 88–95.
- Rahmawati, D. (2020). Penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 120–128.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, R. (2019). Pembelajaran berpusat pada siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–62.
- Shoimin, A. (2016). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sismulyasih SB, N. (2017). Development of SAVI learning model with audiovisual to increase writing skill of elementary student. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 118.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). Konsep belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–10.
- Suyono, S Hariyanto. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Swastika, I. G. A. A. (2019). *Board game* ular tangga untuk peningkatan pengetahuan kesehatan siswa SD. *Bali Medical Journal*, 8(1), 45–52.
- Wahyuni, S., Anwar, M., S Fitriani, D. (2021). Media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 88–96.
- Wulandari, D. (2020). Analisis kemampuan memahami ide pokok siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 45–52.
- Wulandari, T., Setiawan, B., S Ardiansyah, R. (2021). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 33–41.