ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD" ini ditulis oleh Riska Latifatul Husna, NIM. 12505174041 dengan pembimbing Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag dan Dr. H. M. Saifudin Zuhri, M.Ag.

Kata Kunci: Pengembangan, *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi, Kosakata Bahasa Inggris

Penelitian dan pengembangan dalam tesis ini dilatarbelakangi oleh analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terhadap guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Bahasa yang harus dikuasai oleh setiap orang agar dapat berinteraksi dengan orang asing. Bahasa internasional adalah bahasa Inggris, dengan menguasai Bahasa Inggris kita dapat mengikuti perkembangan teknologi serta perkembangan zaman di negara lain yang memungkinkan kita untuk melakukan perbaikan di negara kita. Peserta didik beranggapan bahwa Bahasa Inggris itu merupakan materi pelajaran yang sulit. Bahasa Inggris termasuk kedalam bahasa asing yang saat ini menjadi tuntutan perkembangan zaman yang diberbagai aspek kehidupan sering dijumpai, namun karena kurangnya semangat peserta didik dalam belajar bahasa asing sehingga membuat mereka malas belajar. Sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, peserta didik dituntut untuk senantiasa menghafal berbagai kosakata dalam Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris sendiri sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris karena inti dari pelajaran bahasa adalah menguasai bahasa itu sendiri. Mengenal bahasa dimulai dengan mempelajari berbagai kosakata bahasa yang tengah dipelajari. Penulis berinovasi dan melakukan suatu pengembangan pada sebuah permainan sederhana yaitu ular tangga yang selanjutnya penulis kemas dalam sebuah media pembelajaran yang memadukan antara permainan ular tangga dengan papan catur yang dapat membantu guru untuk melatih penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas III MI/SD.

Rumusan masalah dalam penulisan tesis ini adalah (1) Bagaimana Proses Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD? (2) Bagaimana Kelayakan Penggunaan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD?

Tesis ini bermanfaat bagi penulis untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang asyik dan menyenangkan untuk peserta didik usia kelas III MI/SD. Dengan menggunakan media yang mengandung unsur permainan membuat pembelajaran terasa sangat menyenangkan dan pelajaran sulit pun akan terasa asyik dan tidak menakutkan lagi bagi mereka. Permaianan ular tangga dipilih karena peserta didik sering memainkannya, hanya saja terbatas pada permainan saja tanpa disisipi pembelajaran yang bermakna.

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, penulis menyimpulkan bahwa (1) Proses penelitian dan pengembangan ini melalui 10 tahapan menurut Borg and

Gall yang kemudian peneliti melakukan tahap penelitian dan pengembangan terbatas hingga 7 langkah saja dengan alasan dengan alur yang seperti ini dinilai sudah efektif dan efisien serta peneliti sudah dapat memperoleh data yang dibutuhkan untuk memperbaiki produk. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan keterbatasan tenaga, biaya dan waktu. Deskripsi produk Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini terdiri dari beberapa komponen. *Yang pertama* yaitu papan yang berbentuk balok seperti papan catur, yang kemudian bingkainya diberi hiasan untuk menarik perhatian peserta didik. Pada papan ditempel judul *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi, tema kosakata bahasa Inggris, kelas, intruksi, gambar-gambar pada setiap kotak kosakata yang berjumlah 30 kotak (25 berisi gambar-gambar kosakata dan 5 tidak bergambar karena untuk meletakkan ular dan tangga) dan cara bermain.*Yang kedua* yaitu bidak atau pion yang akan bermain, terdapat 4 bidak yang dapat digunakan untuk satu papan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini. Bidak yang dipilih adalah bidak karakter berbagai hewan kesukaan peserta didik. Peneliti menyediakan berbagai karakter hewan sehingga 4 pemain bisa memilih sendiri bidak mana yang ingin digunakan untuk bermain.*Yang ketiga* adalah dadu, dimana dadu ini berfungsi untuk menentukan berapa langkah bidak akan melangkah. Dadu memiliki 6 sisi, dimana setiap sisi memiliki bulatan masing-masing. Bulatan-bulatan dibuat berwarna warni untuk menambah semangat peserta didik menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini.

(2) Untuk mengetahui kelayakan dari media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini, maka peneliti melakukan penyebaran angket validasi dari para ahli dan peserta didik. Dapat diketahui hasil dari validasi ahli media I mencapai 89% dan ahli media II 85% yang artinya media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini dapat digunakan, hasil validasi ahli materi I mencapai 100% dan ahli materi II 81% yang artinya produk sangat valid dan dapat digunakan, rencana pelaksanaan pembelajaran juga mendapat validasi dari guru kelas mencapai 94,29% dan soal *post* test 100% yang artinya sangat valid. Pada observasi pelaksaan pembelajaran 81,6%. Pencapaian hasil belajar yang sebelum diberi media 87,6% menjadi 97,6% setelah mendapat perlakukan dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Setelah melakukan pembelajaran peserta didik dimintai penilaian terhadap media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dan mendapat persentase 99,9% yang tergolong sangat layak untuk diimplementasikan.

ABSTRACT

Thesis with the title of Three Dimensional Smart Snake and Ladder Media Development in Mastery of English Vocabulary Class III MI / SD was written by Riska Latifatul Husna, NIM. 12505174041 with the supervisor Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag and Dr. H. M. Saifudin Zuhri, M.Ag.

Keywords: *Development, Smart Snake and Ladder Three Dimensions, English Vocabulary*

The research and development in this thesis is motivated by an analysis of the needs carried out by researchers towards teachers and students in learning English. Language that must be mastered by everyone in order to interact with strangers. International language is English, by mastering English we can keep abreast of technological developments and developments in other countries that enable us to make improvements in our country. Students assume that English is a difficult subject matter. English is included in a foreign language which is currently a demand for the development of times which are often encountered in various aspects of life, but due to the lack of enthusiasm of students in learning foreign languages, which makes them lazy to learn. While for English subjects, students are required to always memorize various vocabulary words in English. Mastery of English vocabulary itself is very necessary in the process of learning English because the core of language learning is mastering the language itself. Getting to know the language starts with studying the various vocabulary languages that are being studied. The author innovates and develops a simple game, namely snakes and ladders, which the writer then packs in a learning media that combines the snake ladder game with a chess board that can help teachers to practice mastery of English vocabulary in grade III MI / SD students.

The formulation of the problem in writing this thesis is (1) How is the Three-Dimensional Smart Snake and Ladder Media Development Process in Mastery of English Vocabulary Class III MI / SD? (2) How is the Feasibility of Three-Dimensional Smart Snake and Ladder Media Use in Mastery of English Vocabulary Class III MI / SD?

This thesis is useful for writers to be able to develop learning media that are fun and enjoyable for class III MI / SD students. Using media that contains elements of the game makes learning very enjoyable and difficult lessons will feel fun and not scary for them. Permaianan ualar ladder is chosen because students often play it, only limited to the game without meaningful learning inserted.

From the results of this research and development, the authors conclude that (1) the process of research and development through 10 stages according to Borg and Gall, which researchers then carried out research and development phases limited to 7 steps on the grounds that this path was considered effective and efficient and researchers have been able to obtain the data needed to improve the product. In addition, researchers also consider the limitations of energy, costs and time. Product description Media Smart Snake and Ladder Three Dimensions consists of several

components. The first is a beam-shaped board like a chess board, then the frame is decorated to attract the attention of students. On the board, the Smart Snake and Ladder Three-Dimension title is attached, the English vocabulary theme, class, instruction, pictures on each of the 30 boxes of vocabulary boxes (25 containing vocabulary pictures and 5 not illustrated due to putting snakes and stairs) and how to play. The second is the pawn or pawn that will play, there are 4 pieces that can be used for this one-dimensional Smart Snake and Ladder media board. The selected pieces are pieces of characters from various animals that students like. Researchers provide various animal characters so that 4 players can choose which pieces to use to play themselves. The third is the dice, where the dice is used to determine how many steps the step will take. The dice have 6 sides, each side has its own circle. The circles are made colorful to increase the enthusiasm of the students using the three-dimensional Smart Snake and Ladder media.

(2) To find out the feasibility of the Smart Snake and Ladder Three-Dimensional media, the researchers conducted questionnaires on validators and students. It can be seen that the results of media expert I validation reached 89% and II media experts 85% which meant that the Smart Snake and Ladder Three Dimension media could be used, the results of material expert I validation reached 100% and material experts II 81% which means the product is very valid and can be used, the implementation plan of learning also gets validation from class teachers reaching 94.29% and post test questions 100% which means very valid. On learning implementation observation 81.6%. Achievement of learning outcomes before being given the media 87.6% to 97.6% after getting treated using the media of Smart Snake and Ladder Three Dimensions. After doing the learning, students were asked to evaluate the three-dimensional Smart Snake and Ladder media and get a percentage of 99.9% which is considered very feasible to implement.

الملخص

أطروحة بعنوان "تطوير الأبعاد الثلاثة للثعبان الذكي وسلم الو سائط في إتقان المفردات الإنجليزية من الدرجة الثالثة المدرسة الإبتدئية" كتب هذا عن رسك لتفة الحسن, 12505174041 مع المشرف الأستاذ الدكتور أخياك، م.اغ والدكتور معالي السيد سيف الدين زهري

الكلمات المفتاحية: التنمية ، الأفعى الذكية والسلم ثلاثي الأبعاد ، المفردات الإنجليزية

يحفز البحث والتطوير في هذه الرسالة من خلال تحليل الاحتياجات التي قام بها الباحثون تجاه المعلمين والطلاب في تعلم اللغة الإنجليزية. اللغة التي يجب أن يتقنها الجميع من أجل التفاعل مع الغرباء. اللغة الدولية هي اللغة الإنجليزية ، من خلال إتقان اللغة الإنجليزية يمكننا مواكبة التطورات والتطورات التكنولوجية في البلدان الأخرى التي تسمح لنا بإجراء تحسينات في بلدنا. يفترض الطلاب أن اللغة الإنجليزية هي موضوع صعب. يتم تضمين اللغة الإنجليزية في لغة أجنبية والتي هي حاليا مطلب لتطوير الأوقات التي كثيرا ما تواجه في جوانب مختلفة من الحياة ، ولكن بسبب عدم وجود حماس للطلاب لتعلم اللغات الأجنبية ، مما يجعلهم كسول للتعلم. بينما بالنسبة لمواد اللغة الإنجليزية ، يتعين على الطلاب دائمًا حفظ الكلمات المختلفة للمفردات باللغة الإنجليزية. يعد إتقان مفردات اللغة الإنجليزية ضروريًا للغاية في عملية تعلم اللغة الإنجليزية لأن جوهر تعلم اللغة هو إتقان اللغة نفسها. يبدأ التعرف على اللغة في دراسة لغات المفردات المختلفة التي يتم دراستها. يبتكر المؤلف ويطور لعبة بسيطة ، وهي الأفاعي والسلالم ، التي يحزمها الكاتب بعد ذلك في وسائط التعلم التي تجمع بين لعبة سلم الأفعى ولوحة الشطرنج التي يمكن أن تساعد المعلمين على ممارسة إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الثالث من برنامج مدرسة الإبتدئية.

صياغة المشكلة في كتابة هذه الأطروحة هي (1) كيف تتم عملية تطوير وسائط الأفعى والسلم الذكية ثلاثية الأبعاد في إتقان المفردات الإنجليزية من الدرجة الثالثة مدرسة الإبتد ئية (2) كيف يتم استخدام جدوى الأفعى الذكية وسلم الوسائط ثلاثي الأبعاد في إتقان المفردات الإنجليزية من الدرجة الثالثة مدرسة الإبتدئية ؟

هذه الأطروحة مفيدة للكتاب ليكونوا قادرين على تطوير وسائط تعليمية ممتعة وممتعة لطلاب الفصل الثالث من المدرسة الإبتدئية. إن استخدام الوسائط التي تحتوي على عناصر اللعبة يجعل التعلم ممتعًا للغاية وستشعر الدروس الصعبة بالمتعة وليس بالخوف. يتم اختيار سلم الفرمئنن الإولر تاغ لأن الطلاب غالبًا ما يقومون بلعبها ، ويقتصر ذلك على اللعبة فقط دون إدراج تعلُّم ذي معنى.

من نتائج هذا البحث والتطوير ، خلص الباحثون إلى أن (1) عملية البحث والتطوير خلال عشر مراحل وفقًا لبورج وجال ، والتي قام الباحثون بعد ذلك بمراحل بحث وتطوير تقتصر على سبعة خطوات على أساس اعتبار هذا المسار فعالًا وفعالًا وقد تمكن الباحثون من الحصول على البيانات اللازمة لتحسين المنتج. بالإضافة إلى ذلك ، ينظر الباحثون أيضًا في قيود الطاقة والتكاليف والوقت. وصف المنتج تتكون وسائط سمارت سنك و لدر ثلث دمنث من عدة مكونات. ثم يعطى الإطار زخارف لجذب انتباه الطلاب. على اللوحة ، يتم إرفاق

عنوان سمارت سنك و لدر ثلث دمنث، وموضوع المفردات الإنجليزية ، والطبقة ، والتعليم ، والصور على كل صندوق من مربعات المفردات الثلاثين (خمسة وعشرون تحتوي على صور المفردات و خمسة غير موضحة بسبب وضع الثعابين والسلالم) كيفية اللعب ، والثاني هو البيدق أو البيدق الذي سيلعب ، وهناك اربع قطع يمكن استخدامها في لوحة الوسائط "ثعبان وسلم" أحادية البعد. القطع المحددة عبارة عن قطع من الشخصيات من حيوانات مختلفة يحبها الطلاب. يقدم الباحثون شخصيات حيوانية متنوعة حتى يتمكن اربع لاعبين من اختيار القطع المراد استخدامها للعب بأنفسهم ، والثالث هو الزهر ، حيث يتم استخدام الزهر لتحديد عدد الخطوات التي ستتخذها الخطوة. النرد له ستة جوانب ، كل جانب له دائرة خاصة به. لقد أصبحت الدوائر ملونة لزيادة حماس الطلاب باستخدام وسائط الأفعى والسلم الثلاثية الأبعاد الذكية.

(2) لمعرفة جدوى الوسائط الذكية للأفعى والسلم ثلاثي الأبعاد، أجرى الباحثون استبيانات عن المدققين والطلاب. يمكن ملاحظة أن نتائج التحقق من صحة خبير الوسائط الأول بلغت عشروثمنون فرسن وخبراء الوسائط الثانى ثمن وخمسون مما يعني أنه يمكن استخدام وسائط الذكية للأفعى والسلم ثلاثي الأبعاد، ونتائج التحقق من صحة الخبير الأول وصلت إلى مئاة فرسن وخبراء المواد الثانى احدوثمنون فرسن مما يعني أن المنتج صالح للغاية يمكن استخدامه ، كما أن خطة تنفيذ التعلم تحصل على التحقق من صحة معلمي الصف حيث تصل إلى تسع وعشرون,اربع وتسعون فرسن، كما أن أسئلة اختبار ما بعد مئة فرسن تعني صالحة جدًا. على تعلم تنفيذ الملاحظة ست,احدوثمنون فرسن. تحقيق نتائج التعلم قبل أن يحصل على وسائل الإعلام ست,سبعة وثمنون فرسن إلى ست,سبعة وتسعون فرسن بعد الحصول على علاج باستخدام وسائل الإعلام من الأفعى الذكية وسلم الأبعاد الثلاثة. بعد القيام بالتعلم ، طُلب من الطلاب تقييم وسائط الذكية للأفعى والسلم ثلاثي الأبعاد والحصول على نسبة تسع,تسع وتسعون فرسن والتي تعتبر قابلة للتنفيذ.