

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan kemajuan bangsa di masa yang akan datang. Pendidikan yang diperoleh anak-anak terutama dalam pendidikan formal yang diterima di sekolah-sekolah akan menjadi penentu kualitas bangsa di kemudian hari.³ Pengetahuan modern akan dapat terwujud dengan adanya proses transformasi pengetahuan yang didapat dari proses pendidikan. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapi.⁴ Sehingga pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi era globalisasi baik di bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan, teknologi serta bidang lainnya.

³ Nasution, *Asas-asas Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 1.

⁴ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual* (Jakarta: Prenada Media, 2014), 1.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

No.20 Tahun 2003:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan.⁶ Kondisi seperti ini bisa dilihat dari kualitas pendidikan di Indonesia saat ini. Peningkatan dan pengembangan kualitas pendidikan merupakan masalah yang menuntut perhatian sehingga perlu adanya perbaikan kurikulum. Perbaikan kurikulum suatu hal yang biasa demi memperbaiki kualitas pendidikan suatu negara. Sama halnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, salah satunya dapat dilakukan dengan evaluasi dan memperbarui kurikulum pendidikan nasional. Reformasi suatu kurikulum bertujuan agar peserta didik menjadi cerdas, bermoral, berakhlak, kreatif, komunikatif dan toleran dalam kehidupan beragama.⁷ Dalam proses pendidikan terutama pendidikan di sekolah, sebenarnya tidak hanya perbaikan kurikulum saja, melainkan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh pembelajaran yang dialami peserta didik. Dalam

⁵ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), 7.

⁶ *Ibid.*

⁷ Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum* (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2014), 25.

pembelajaran, pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar juga harus diperhatikan. Metode pembelajaran yang menyenangkan juga dapat memotivasi peserta didik untuk dapat memahami pembelajaran. Pada zaman penuh kemajuan ini perlu juga adanya sosialisasi pada peserta didik untuk terus dapat berperilaku sosial agar tidak menjadi peserta didik yang individual. Oleh sebab itu pembelajaran melalui diskusi yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat diterapkan. Diskusi adalah cara penyampaian pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membicarakan, menganalisa guna mengumpulkan pendapat, berbagi informasi untuk membuat kesimpulan dalam pemecahan masalah. Dengan demikian guru dapat mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran peserta didiknya atau untuk mengetahui siapa diantara peserta didik yang sudah berhasil dan siapa yang masih butuh bantuan. Dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125 Allah SWT berfirman:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلُغَتِي هِيَ أَحْسَنُ^٨

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.⁸

⁸ Ad-Dimasyqi, Al-Imam Abul Isma'il Ibnu Kasir. *Tafsir Ibnu Kasir; juz 4 Al-Hijr s/d An-Nahl 128* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003)

Media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁹ Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi pendidik maupun peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selain itu media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.¹⁰

Perkembangan zaman yang terus menerus mengalami kemajuan di berbagai bidang dan unsur kehidupan, membuat pemerintah harus terus memperbaiki sistem pendidikan yang ada. Era globalisasi ini menuntut peserta didik dan segenap unsur masyarakat mampu membaca perkembangan zaman dan mampu bersaing dengan negara-negara lain. Salah satu unsur penting untuk dapat berinteraksi dengan negara lain adalah masalah bahasa. 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.

⁹ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: kencana, 2007), 205.

¹⁰ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, 207.

Pemerintah Indonesia, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional, telah memperkenalkan bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar (SD) di hampir seluruh pelosok pedesaan di Indonesia. Akhir-akhir ini pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD menjadi perhatian para pakar di bidang bahasa dan pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris di Indonesia. Salah satu alasan pemerintah Indonesia memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak SD diambil berdasarkan kenyataan bahwa bahasa Inggris digunakan di setiap aspek kehidupan masyarakat. Hal ini diakibatkan oleh adanya kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang mulai diperkenalkan di Sekolah Dasar. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal. Pada pendidikan awal ini para guru perlu memberikan pondasi yang kokoh untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk itu guru perlu memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang menarik agar anak merasa senang dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris yang ucapan-ucapan dan tulisannya masih asing bagi mereka. Untuk memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang menarik diperlukan kreativitas guru dalam memanfaatkan dan merancang sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah dan rumah. Media pembelajaran dalam Bahasa Inggris juga perlu dilakukan, selain dapat menambah pemahaman tentang beragam soal, peserta didik dapat belajar sambil bermain. Karena permainan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi

lainnya.¹¹ Oleh karena itu suatu permainan haruslah menuntut keaktifan pesertanya. Para peserta didik akan memberi makna sendiri pada permainannya dan melakukan pengontrolan sendiri terhadap kegiatan yang dilakukan. Dari berbagai macam kegiatan bermain itu, peserta didik dapat diajari untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri dan sebagainya. Dari permainan itu juga diharapkan peserta didik mampu melatih kemampuan akademik yang terkandung dalam permainan itu sendiri dan dapat mengasah kemampuan mereka dengan melakukan permainan tersebut.

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. Tentunya dengan melatih peserta didik untuk menguasai kosakata-kosakata Bahasa Inggris. Karena tanpa latihan, ketrampilan dalam menghafal akan kurang dibanding dengan peserta didik yang sering menghafalkan kosakata. Pemberian materi kosakata pada

¹¹ Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah, 2001), 24.

umumnya terbatas pada guru membaca kemudian peserta didik meniru, biasanya dilakukan secara berulang-ulang agar peserta didik hafal. Disini membutuhkan konsentrasi yang tinggi agar peserta didik dapat menghafal kosakata yang telah dibacakan oleh guru. Peserta didik yang kurang fokus akan mengalami kesulitan dan merasa bahwa pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit. Pengemasan pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar sangat diperlukan dalam penerapan pembelajaran Bahasa Inggris. Pemberian kosakata dalam Bahasa Inggris juga harus mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat mengingat cara belajar yang menyenangkan.

Melihat dari permasalahan di atas 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 dan memudahkan peserta didik untuk menghafalkannya, karena media pembelajaran ini mengandung unsur permainan yang menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan mereka juga akan senang dan menikmati permainan ini, dengan penyajian permainan diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang bermakna tanpa mereka sadari yang penulis menyebutnya dengan bermain sambil belajar. Media pembelajaran ini penulis namakan SSL (*Smart Snake and Ladder*) Tiga Dimensi untuk kelas III MI/SD.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan berdasarkan judul yang diangkat dalam penulisan tesis ini “Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD” maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. Banyak peserta didik yang berpendapat bahwa penyajian pembelajaran Bahasa Inggris kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.
- b. Kurangnya respon peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris memerlukan pengembangan media pembelajaran unik yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- c. Kurangnya minat peserta didik dalam memperbanyak kosakata Bahasa Inggris, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran.
- d. Penggunaan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
- e. Pembelajaran bahasa asing yang cukup rumit karena penulisannya tidak sama dengan cara pelafalannya.

Sedangkan batasan masalah dari penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris menggunakan pengembangan media *smart snake and ladder* tiga dimensi untuk peserta didik kelas III.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana Proses Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD?
- b. Bagaimana Kelayakan Penggunaan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk Mengetahui Proses Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Penggunaan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/ SD.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Hasil dari pengembangan ini adalah berupa media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang mampu memotivasi peserta didik dalam belajar menghafal kosakata Bahasa Inggris. Manfaat dari pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi adalah :

1. Dengan adanya *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi peserta didik bisa belajar secara mandiri.
2. Peserta didik lebih aktif berfikir dan mengasah berbagai kosakata yang telah dipelajari.

3. Pembelajaran Bahasa Inggris akan terasa menyenangkan dan tidak monoton.
4. Pembelajaran sambil bermain akan menciptakan pembelajaran yang bermakna.
5. Kesulitan dalam menghafal kosakata Bahasa Inggris akan berkurang dengan penerapan media pembelajaran ini.

Karakteristik media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi untuk kelas III MI/SD adalah sebagai berikut:

1. Suatu media pembelajaran mengacu pada permainan ular tangga yang dipadukan dengan papan catur yang kemudian di kemas dalam bentuk Tiga dimensi dan di dalamnya memuat kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD. Didesain tiga dimensi agar berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya.
2. Media ini berbentuk seperti papan catur yang bisa dilipat, setiap petak-petak kolom yang berada di permukaan itu adalah tempat menaruh gambar-gambar dari kosakata-kosakata dalam Bahasa Inggris.
3. Media pembelajaran ini memiliki ukuran panjang 50cm, lebar 50cm, dan tingginya 5cm, di mana pada setiap petaknya berukuran 6cm x 6cm.
4. Setiap petak-petak itu memiliki gambar yang berbeda-beda antara petak satu dengan petak yang lain dan sebagian petak itu ada yang tidak terdapat gambar dari kosakata untuk dikerjakan.
5. Terdapat empat bidak yang akan bermain pada papan dan satu dadu yang berisi angka-angka yang menentukan berapa langkah bidak akan berjalan.

6. Gambar kosakata yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada tingkat MI/SD.
7. Pada gambar-gambar kosakata tersebut dilapisi laminasi sehingga gambar-gambar tersebut dapat diubah sesuai dengan materi atau tema yang berbeda pada setiap babnya.
8. Penggunaan media ini diawali dengan guru menunjukkan media, mengenalkan dan menginformasikan tujuan yang akan dicapai.
9. Permainan ini dimulai dengan mengajak peserta didik bermain kosakata dengan guru menyebutkan beberapa kosakata dalam Bahasa Indonesia dan meminta peserta didik menyebutkan dalam Bahasa Inggris. Kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk melakukan permainan ulartangga. Langkah pertama dengan melempar dadu yang berisi angka-angka untuk menentukan berapa langkah bidak akan berjalan.
10. Setelah bidak berjalan dan berhenti diangka sesuai dadu maka peserta didik akan menebak gambar yang tersedia dengan menggunakan Bahasa Inggris, melafalkan dengan benar dan menuliskan pada buku beserta artinya. Begitu selanjutnya sampai digaris finish.
11. Didalam beberapa petak juga terdapat ular dan tangga untuk memberikan kejutan pada peserta didik. Jika peserta didik berhenti dipetak kepala ular maka bidak harus turun sampai ekor ular tersebut dan mengulang. Jika bidak berhenti pada tangga maka bidak akan naik hingga puncak tangga dan jika sudah sampai pada petak terakhir atau finish maka dialah yang akan menjadi pemenang.

E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

1. Kegunaan Teoritis

Memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebagai media yang tepat, efektif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD.

2. Kegunaan Praktis

Selain kegunaan teoritis, penelitian dan pengembangan ini secara praktis dapat bermanfaat :

a. Bagi Lembaga

Memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris serta menjadi bahan pertimbangan untuk mengaplikasikan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik kelas III MI/SD.

b. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan melakukan penelitian secara langsung dan juga melakukan pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi kosakata Bahasa Inggris, pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian ataupun pengembangan media pembelajaran khususnya *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang lebih mendalam.

d. Bagi Pembaca

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya menyangkut penelitian dan pengembangan ini. Menambah wawasan dan sarana tentang berbagai media pembelajaran yang tepat, efektif dan inovatif untuk anak usia sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris dan kualitas peserta didik.

e. Bagi Perpustakaan Pascasarjana IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian dan pengembangan ini, maka hasilnya diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dan menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan juga pedoman dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Peserta didik usia kelas 3 terbiasa melakukan pembelajaran dengan bermain, karena merupakan transisi dari kelas bawah ke kelas atas.

- b. Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat menunjang keaktifan peserta didik dalam menghafal kosakata Bahasa Inggris.
- c. Peserta didik menjadi senang dan responsif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi.
- d. Validator produk merupakan dosen dan praktisi lapangan yang sesuai dibidangnya.
- e. Item-item dalam angket merupakan penilaian produk yang menyatakan kelayakan produk tersebut.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan terbatas yaitu berupa media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas kosakata Bahasa Inggris Semester 2 kelas III MI/SD.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul tesis sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber (pendidik) secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif serta untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

b. *Smart Snake and Ladder*

Permainan ular tangga yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini memiliki kotak-kotak dalam jumlah tertentu sesuai kebutuhan yang kemudian di beberapa kotak terdapat ular atau tangga, dimana ular artinya bidak harus turun dan tangga artinya bidak bisa naik. Dalam permainan ular tanga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang di berikan oleh guru.

c. Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan media yang memerlukan ruang, karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tebal. Karena seni rupa tiga dimensi tidak mempunyai bidang datar dan tidak datar, sehingga penempatannya berdiri lepas artinya tidak tergantung pada dinding sebagai dasarnya, sebagai contohnya patung, seni bangunan (arsitektur) dan seni terapan misalnya perabotan rumah tangga dll.

d. Kosakata Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan pelajaran muatan lokal yang tetap harus dipelajari karena tidak dipungkiri Bahasa Inggris selalu digunakan dalam keseharian karena kita berada dalam era globalisasi. Sehingga

kita harus dapat memperbanyak kosakata Bahasa Inggris untuk mempermudah dalam penerapan berbahasa.

2. Penegasan Operasional

Pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi Kosakata Bahasa Inggris merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi bertujuan untuk memberikan dorongan agar peserta didik mampu menguasai kosakata Bahasa Inggris dan proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan, karena dalam media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi mengandung unsur permainan sambil belajar. Bermain sambil belajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan dapat diingat oleh peserta didik.