

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### 1. Penelitian dan Pengembangan

###### a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.<sup>12</sup>

Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

<sup>13</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 164.

Borg and Gall mengemukakan “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products.*” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok. *Pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah (*to facilitate*) pelaksanaan pembelajaran. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.<sup>14</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan adalah metode penilaian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan juga untuk menilai keefektifisan yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### b. Metode Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode pelaksanaan penelitian dan pengembangan tersebut yang dapat

---

<sup>14</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012 ), 126.

digunakan, yaitu metode : metode deskriptif, metode evaluatif, dan metode eksperimental.<sup>15</sup>

Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, peserta didik, serta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan.<sup>16</sup>

Metode evaluatif, digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan.<sup>17</sup>

Metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka pengembangan produk, belum ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok

---

<sup>15</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, 167.

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> *Ibid.*

kontrol dilakukan secara acak atau random. Perbandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan tingkat keampuhan dari produk yang dihasilkan.<sup>18</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.<sup>19</sup> Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>20</sup>

Menurut Heinich, media merupakan alat komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).<sup>21</sup> Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut

---

<sup>18</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, 168.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), 3.

<sup>20</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran ...*, 205.

<sup>21</sup> Robert Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1993), 446.

bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).<sup>22</sup>

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan.<sup>23</sup> Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media.<sup>24</sup>

Rossi dan Breidle, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.<sup>25</sup>

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), 4.

<sup>23</sup> Rusman, et. all., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 60.

<sup>24</sup> *Ibid...*, 61.

<sup>25</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, 204.

stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.<sup>26</sup> Media pembelajaran juga segala sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan konsep dari materi yang bersifat verbal atau abstrak menjadi nyata sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik yang terfokus kearah terjadinya proses pembelajaran.<sup>27</sup>

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber (pendidik) secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif serta untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, sehingga peserta didik dapat menyerap pembelajarannya.

---

<sup>26</sup> Rusman, et. all., *Pembelajaran Berbasis...*, 60.

<sup>27</sup> Moh. Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), 173.

<sup>28</sup> Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), 54.

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan sebagai berikut ini:<sup>29</sup>

### 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

### 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampillkan di dalam kelas. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan film *slide*, foto-foto atau gambar. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti, seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang dan lain sebagainya.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, 207.

<sup>30</sup> Muhammad Rizal Zulmi, Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Hannafin dan Peck untuk Siswa Kelas VIII SMP, dalam *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganeshha Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol II No. 1 Tahun 2014.

### 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

### 3. Pengertian *Smart Snake and Ladder*

Ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870.<sup>31</sup>

Menurut Husna mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular tangga. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga

---

<sup>31</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga)

yang berlainan.<sup>32</sup> Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang di berikan oleh guru. Permainan merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan mendapat hadiah.<sup>33</sup>

**Gambar 2.1** Ular tangga pada umumnya



**Tabel 2.1** Alat dan Bahan dalam Membuat Media

Alat Pengembangan	Bahan Pengembangan
Pensil	Kayu
Penggaris	Triplek
Gergaji	Kertas
Palu	Lem
Gunting	Plastik laminasi
Laptop	Paku
Kuas	Cat kayu
	Skotlet putih

<sup>32</sup> A. Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), 145.

<sup>33</sup> Atik Wartini dan Muhammad Askar, Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Al-Afkar*, Vol. III No. 1 April 2015.

### **Langkah-langkah Penggunaan Media**

a. Peralatan yang diperlukan :

- 1) Papan ular tangga
- 2) Sebuah dadu dan bidak
- 3) Beberapa pemain
- 4) Seorang Operator

b. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran

*smart snake and ladders* :

- 1) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu dengan permainan ular tangga
- 2) Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
- 3) Terdapat sebuah dadu dan beberapa bidak (Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain).
- 4) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- 5) Pada saat gilirannya, peserta didik melempar dadu dan dapat memajukan bidak beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 6) Bila peserta didik mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu.
- 7) Kemudian guru/operator menjelaskan aturan mainnya.

c. Aturan permainan SSL :

- 1) Ketika bidak berada di petak yang berisi gambar kosakata, pemain harus menyebutkan gambar tersebut dengan Bahasa Inggris dan menulisnya beserta artinya. (2 menit)
- 2) Jika dapat menjawab soal maka pemain boleh mengocok dadu di putaran berikutnya.
- 3) Jika tidak dapat menjawab soal, pemain dihukum mundur beberapa petak (dengan melempar dadu lagi).
- 4) Ketika berada di petak tangga, pemain mendapat bonus naik tangga, dan mengambil soal, jika bisa menjawab soal pemain tetap di kotak tersebut. Jika tidak dapat menjawab soal mendapat hukuman mundur beberapa petak.
- 5) Ketika berada di petak kepala ular, pemain turun pada petak ekor ular.
- 6) Pemain yang mencapai finish terlebih dahulu adalah pemenang.

4. Pengertian Tiga Dimensi

Dimensi dari suatu ruang atau obyek secara informal diartikan sebagai jumlah minimal koordinat yang dibutuhkan untuk menentukan titik-titik yang ada di dalamnya. Jadi, sebuah garis memiliki dimensi karena hanya satu koordinat yang dibutuhkan untuk menentukan suatu titik di permukaannya.

Permukaan seperti bidang atau permukaan suatu tabung memiliki dimensi keduanya karena dibutuhkan dua koordinat untuk menentukan

titik pada permukaannya (misalnya untuk menentukan titik di permukaan dibutuhkan lintang dan bujurnya). Bagian dalam kubus, tabung bersifat tiga dimensi karena dibutuhkan tiga koordinat untuk menentukan suatu titik di dalam ruangnya.

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.

## 5. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris

### a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Mata pelajaran bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan di sekolah dasar sejak tahun ajaran 1994 sebagai muatan lokal. Menurut Kasihani terdapat kebijakan mengenai mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar yaitu Kebijakan Depdikbud Republik Indonesia Nomor 0487/14/1992 Bab VIII yang menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, dengan syarat pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran muatan lokal sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lain. Hal ini terlihat dari adanya mata pelajaran bahasa daerah dan mata pelajaran kesenian.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 2.

Kebijakan tahun 2006 yang perlu kita ketahui berkaitan dengan mata pelajaran muatan lokal adalah Peraturan Pemerintah Menteri Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada.<sup>35</sup>

Kebijakan berikutnya adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, yaitu tentang standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dikembangkan berdasarkan tujuan setiap satuan pendidikan. Dalam kajian mata pelajaran bahasa Inggris SD terdapat empat kompetensi yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.<sup>36</sup>

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Depdiknas 2006 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah dasar.

---

<sup>35</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English for...*, 2.

<sup>36</sup> *Ibid.* 4.

- 2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

c. Pembelajaran *English for Young Learner*

Pembelajaran *English For Young Learner* (EYL) menurut Musthafa adalah pembelajaran yang mengharuskan guru untuk mengerti hakikat anak, mengetahui bagaimana anak belajar, mengetahui bagaimana anak Indonesia belajar bahasa Inggris, serta mampu memfasilitasi peserta didik yang belajar bahasa Inggris. Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dijelaskan pada Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 yang terbagi menjadi tiga dimensi sikap, dimensi pengetahuan dan dimensi keterampilan. Pembelajaran kurikulum 2013 harus mencapai tiga Standar Kompetensi Kelulusan yang telah ditentukan Kualifikasi kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>37</sup>

**Tabel 2.2 Kompetensi Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A**

Kompetensi Lulusan SD/Mi/SDLB/Paket A	
Kompetensi	Kualifikasi Kemampuan
<b>Sikap</b>	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah dan tempat bermain.

<sup>37</sup> Bachrudin Musthafa, Teaching English to young learners in Indonesia: Essential Requirements, dalam *Jurnal Educationist*, Vol. IV No. 2 Juli 2010.

<b>Pengetahuan</b>	Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dalam wawancara kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dilingkungan rumah, sekolah dan tempat bermain.
<b>Keterampilan</b>	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

Ruang lingkup bahasa Inggris di SD mencakup kemampuan komunikasi secara lisan terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek keterampilan mendengarkan, berbicara dan menulis, agar dapat mencapai keterampilan tersebut ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris SD/MI sebagai muatan lokal. Kompetensi tersebut merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam menyiapkan lulusan untuk belajar bahasa Inggris di tingkat SMP. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan di kelas dan sekolah.

#### d. Materi Bahasa Inggris Kelas III

Pembelajaran Semester 2 Kelas 3 yang dibahas dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan jadwal pembelajarannya. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi Kosakata Bahasa Inggris Semester 2. Adapun materi sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Materi Bahasa Inggris Semester 2 Kelas III MI/SD**

Chapters	Contents
Chapter 1	Calendar
Chapter 2	My Activity
Chapter 3	Public Places
Chapter 4	Stationary
Chapter 5	My Room

e. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata Bahasa Inggris adalah salah satu komponen bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris, melalui penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik mampu memahami makna pemikiran Bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan.<sup>38</sup> *Vocabulary* sangat penting pada aspek pembelajaran Bahasa Inggris, karena ketika peserta didik belajar Bahasa Inggris aspek yang pertama harus dikuasai adalah kosakata Bahasa Inggris peserta didik akan merasa kesulitan ketika tidak mampu menguasai cukup kosakata Bahasa Inggris.<sup>39</sup>

Pendapat Suroso mengenai penguasaan kosakata sangat penting, karena dengan penguasaan kosakata yang baik, akan terbentuk keterampilan berbahasa Inggris yang baik pula. Peranan Bahasa Inggris

<sup>38</sup> Alya Riski Nursifa, Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere, dalam *Jurnal CorelT*, Vol. III No.1 Juni 2017.

<sup>39</sup> Agustin, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru* (Surabaya: Serbajaya Alat, 2009), 1.

dapat dibuktikan dengan melihat kenyataan bahwa Bahasa Inggris dianjurkan dari Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi, oleh karena itu sebagai bahasa asing, Bahasa Inggris perlu dipelajari dan dikuasai. Empat keterampilan Bahasa Inggris yang perlu dikuasai adalah membaca, berbicara, menulis dan mendengar. Keempat keterampilan tersebut tergantung kepada salah satu komponen bahasa yaitu kosakata yang dibutuhkan dalam menguasai keempat keterampilan.<sup>40</sup>

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang sangat besar pada jenjang pendidikan selanjutnya, peserta didik akan mampu memahami Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik memiliki peran yang sangat penting, karena guru harus tahu bagaimana cara membelajarkan Bahasa Inggris secara tepat, sehingga peserta didik mampu menerima materi yang disampaikan dengan mudah.<sup>41</sup>

Ketika seseorang memiliki tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang rendah, maka kemampuannya dalam menggunakan Bahasa Inggris juga akan mengalami hambatan. Banyak faktor penyebab kesulitan peserta didik untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*), salah satunya dan yang menjadi penyebab utama

---

<sup>40</sup> Santosa, Puji Suroso dan Pardi Suratno, *Kritik Sastra: Teori, Metodologi dan Aplikasi* (Yogyakarta: Elmatara, 2009), 73.

<sup>41</sup> Santosa, Puji Suroso dan Pardi Suratno, *Kritik Sastra:...*, 73.

adalah kurangnya minat baca oleh peserta didik. Faktor tersebut paling mendesak, karena berhubungan dengan karakter peserta didik yang sejak dini tidak dibiasakan untuk membaca.<sup>42</sup>

Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan. Pengetahuan tentang kosakata adalah pusat keahlian dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting. Dalam pembelajaran kosakata diperlukan adanya prosedur dan pendekatan. Pembelajaran kosakata dalam hal ini menyangkut mengajar dan belajar kosakata.<sup>43</sup>

## **B. Kerangka Berfikir**

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 pembelajaran, pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar juga harus diperhatikan.

Pada kenyataan di lapangan, media pembelajaran Bahasa Inggris masih belum dikembangkan dengan maksimal. Kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu pada proses pembuatan yang memakan waktu dan pemilihan media yang sesuai. Guru lebih memilih

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, 112.

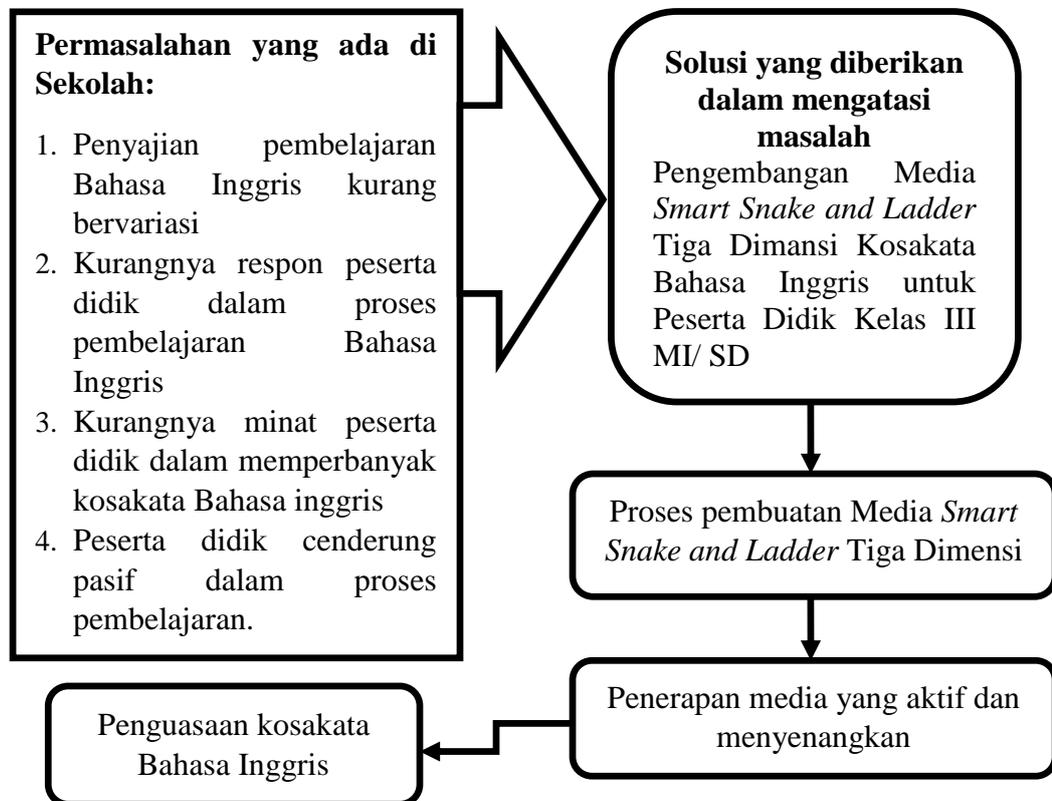
<sup>43</sup> Santosa, Puji Suroso dan Pardi Suratno, *Kritik Sastra...*, 112.

metode ceramah dan pemberian soal-soal latihan dengan tujuan mengasah kemampuan peserta didik menghadapi berbagai soal Bahasa Inggris. Ini berdampak pada pemahaman peserta didik bahwa pembelajaran Bahasa Inggris hanya kegiatan membaca dan mengerjakan soal-soal saja, pembelajaran Bahasa Inggris sulit karena bukan bahasa keseharian kita. Pemahaman mengenai makna konsep tidak menjadi perhatian guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini berdampak besar bagi peserta didik yang mempunyai kemampuan lemah dalam berbahasa.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan lebih senang dalam belajar dan anggapan bahwa pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit akan terhapuskan. Pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi kosakata Bahasa Inggris sebagai media yang tepat, efektif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD. Berikut adalah kerangka berpikir penelitian dan pengembangan yang dilakukan.

Pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas 3. Media berbasis permainan ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik untuk dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan, pembelajaran yang penuh makna agar pembelajaran mudah diingat.

**Gambar 2.2 Konsep Kerangka Berpikir**



### C. Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu membahas dari perolehan yang berhubungan dan juga keterkaitan dengan problem akademis penelitian tesis yang masih dilaksanakan, yaitu berbentuk dari perolehan penelitian yang dilakukan sebelumnya: skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dll. Ada macam-macam bentuk hasil dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yang relevan terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi Kosakata Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Rifqi Fatihatul Karimah (Jurnal) "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Tahun 2014*"

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga Fisika pada pembelajaran Fisika materi Getaran dan Gelombang yang memenuhi kriteria baik dan memaparkan karakteristik media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga Fisika pada pembelajaran Fisika materi Getaran dan Gelombang yang dikembangkan. Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang mengacu pada model penelitian 4D. Data yang diperoleh berasal dari ahli materi, ahli media, guru Fisika (reviewer), dan siswa sebagai responden. Cara menentukan sampel dengan teknik *purposive sample*. Pada uji coba kelompok kecil diambil sampel sebanyak 12 siswa. Pada uji coba kelompok besar diambil sampel sebanyak satu kelas di SMP Negeri 2 Gondangrejo dan MTs Negeri Gondangrejo. Teknik pengumpulan data adalah dari angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu: (1) Define berupa analisis kebutuhan, (2) Design meliputi: (a) Rancangan awal pembuatan media, (b) Pengumpulan data rancangan, (c) Pembuatan desain media, (d) Pembuatan media, dan (3) Develop meliputi: (a) Validasi, (b) Revisi, (c) Pengujian. Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Fisika memenuhi kriteria baik dengan kesesuaian hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan guru Fisika (reviewer). Media pembelajaran Ular Tangga Fisika pada

materi Getaran dan Gelombang telah berhasil diujicobakan kepada siswa dengan hasil yang sangat baik. Dari hasil kriteria penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa sangat setuju apabila media Ular Tangga Fisika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Karakteristik media yang dikembangkan yaitu: (1) Permainan Ular Tangga Fisika terdiri dari papan ular tangga, 5 buah pion dengan bagian kaki pion diberi magnet, 2 buah dadu, kartu soal, kartu jawaban, aturan permainan, dan poin berupa stiker bintang. (2) Pengemasan media secara praktis dan menarik (seperti papan catur). (3) Papan berukuran 62x42 cm, dengan 5 kotak mendatar dan 4 kotak ke atas, dengan setiap kotak terdiri dari 4 buah kartu soal yang berbeda. (4) Materi dalam kartu soal disesuaikan dengan SK dan KD. (5) Desain media dibuat dengan program CorelDRAW X5 kemudian dicetak, selanjutnya desain papan dilaminasi dan ditempelkan pada papan kayu yang telah dilapisi dengan logam seng di atasnya. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan Ular Tangga Fisika secara umum sudah baik.<sup>44</sup>

2. Sigit Widhi Atmoko (Jurnal), "*Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI Tahun 2017*" Penelitian ini menghasilkan sebuah media ular tangga matematika yang layak digunakan untuk pembelajaran matematika dalam materi pemecahan masalah

---

<sup>44</sup> Rifqi Fatihatul Karimah, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII, dalam *Jurnal Pendidikan Fisika (2014) Vol.2 No.1* Maret 2014 ISSN: 2338-0691, 6.

matematika materi luas keliling bangun datar kelas III sekolah dasar. Media UTAMA ini dikembangkan menggunakan tahapan penelitian R&D dengan model *Borg and Gall* hanya dibatasi sampai pada tahap keenam yaitu ujicoba terbatas. Media ular tangga ini hasil dari pengembangan sebuah permainan ular tangga dengan mendesain sedemikian rupa dan menambah kartu soal sebagai pokok dalam pembelajaran matematika materi pemecahan masalah luas dan keliling bangun datar. Landasan penelitian ini didasari dari adanya siswa yang masih kebingungan terhadap materi tentang bangun datar yakni tentang rumus luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang. Dari permasalahan tersebut tindak lanjut guru tentang permasalahan tersebut masih belum maksimal karena keterbatasan alat dan media untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga guru masih menggunakan pembelajaran ceramah dan menggunakan LKS sebagai acuan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa UTAMA (Ular Tangga Matematika) dengan pokok bahasan keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas III sekolah dasar yang layak digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menurut Borg dan Gall namun dibatasi sampai uji coba produk terbatas. Subjek penelitian adalah 57 siswa kelas III SDN 1 Pungangan, SDN 2 Pungangan, SDN Larangan Kulon Wonosobo. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi dengan teknik analisis data berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil pengembangan ini

berupa media UTAMA dengan hasil penilaian akhir dari ahli media sebesar 95% termasuk kategori sangat baik dan hasil penilaian akhir dari ahli materi sebesar 90% termasuk kategori sangat baik. Hasil tes evaluasi siswa rata-rata sebesar 88,84. Hasil analisis tanggapan siswa terhadap media sebesar 94,4% dan pada angket keberterimaan media oleh guru sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media UTAMA telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.<sup>45</sup>

3. Sandara Astrie Kurniawati (Jurnal) "*Pengembangan Media Ular Tangga Siaga Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi Tahun 2016*" Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga siaga gempa bumi, yang akan digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler PMR. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development), dengan memodifikasi model 4-D menjadi 3-D yaitu Define, Design, dan Develop. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli pada aspek materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikaan, serta penilaian oleh praktisi. Media diujicobakan secara terbatas dan ujicoba lapangan pada anggota PMR di SDN Bhyangkara Yogyakarta. Tingkat kesiapsiagaan siswa terhadap bencana gempa bumi dites menggunakan kuesioner dari LIPI. Tes dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga siaga bencana gempa bumi berhasil

---

<sup>45</sup> Sigit Widhi Atmo, Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI, dalam *Jurnal Pendidikan Guru MI (2017) Vol.4 (1)* ISSN: 2442-5133, e-ISSN: 2527-7227, 119-128.

dikembangkan melalui 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan. Uji kelayakan media dengan materi kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana gempa bumi memperoleh kategori sangat baik menurut ahli pada aspek materi, penyajian, kebahasaan, kegrafikaan. Praktisi memberikan penilaian terhadap media dengan kategori baik. Hasil uji coba terbatas memperoleh kategori sangat baik dan hasil uji coba lapangan memperoleh hasil baik. Tingkat kesiapsiagaan siswa setelah menggunakan media mengalami kenaikan. Ular tangga siaga bencana gempa bumi berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Kualitas media ular tangga siaga bencana gempa bumi yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan ditinjau dari aspek materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikaan. Tingkat kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga siaga bencana gempa bumi mengalami peningkatan. Peningkatan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dialami oleh seluruh siswa walaupun peningkatan tidak secara signifikan.<sup>46</sup>

4. Muhammad Sirat (Tesis) *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Tumbuhan Atau Binatang Sekitar Secara Sederhana Berdasarkan Ciri-Cirinya Pada Kelas II SDN Prajjan Camplong Madura Tahun 2017”*

---

<sup>46</sup> Sandra Astrie Kurniawati, Pengembangan Media Ular Tangga Siaga Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 13 Tahun ke-5* Tahun 2016, 1278.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan ciri-ciri hewan atau tumbuhan yang diterapkan di kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura. Media permainan ular tangga merupakan media yang dipilih untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena jika hanya dengan menggunakan buku paket maka pembelajaran dirasakan kurang bervariasi dan kurang inovatif sehingga materi yang disampaikan kurang bisa diterima oleh siswa. Pengembangan media ular tangga dilakukan dengan menggunakan model pengembangan R&D Borg and Gall dalam Sugiyono (2010:409). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan tes. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi I mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 97,5%, ahli materi II sebesar 80%, ahli media I sebesar 90% dan ahli media II sebesar 75%. Sedangkan uji coba perseorangan pada siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,97% dan uji coba kelompok kecil sebesar 88,39%. Pada analisis hasil tes, pre-test mendapatkan nilai rata-rata 61,93% dan post-test mendapatkan nilai rata-rata 91,82%, dan dengan menggunakan perhitungan uji-t didapatkan thitung sebesar 4,87, jika dibandingkan dengan ttabel yang didapatkan dari  $db=28-1=27$  dengan taraf signifikansi 5% akan didapatkan ttabel sebesar 2,045, maka thitung lebih besar dari pada ttabel, yakni  $4,87 > 2,045$ . Berdasarkan hasil analisis data validasi dan tes, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga mata

pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana, layak dan efektif bagi siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura.<sup>47</sup>

5. Ranti Purnanindya (Tesis) "*Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta Tahun 2013*" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK, menguji kinerja media serta mengetahui tingkat kelayakan game edukasi ini diujikan ke lapangan. Diharapkan game edukasi ini mampu membantu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar TIK secara teori. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Pengujian dilakukan dengan metode black box untuk mengetahui kesalahan pada navigasi, selanjutnya game edukasi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan ke lapangan. Setelah hasil validasi memenuhi syarat sebuah game edukasi layak baru dilakukan penelitian untuk mengetahui kelayakan yang ada di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta kelas 3, dengan melibatkan 26 siswa, yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan mengubah data hasil rata-rata penilaian kedalam interval skor kelayakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat

---

<sup>47</sup> Muhammad Sirat, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Tumbuhan atau Binatang Sekitar Secara Sederhana Berdasarkan Ciri-cirinya Pada Kelas II SDN Prajjan Camplong Madura*, Tesis tidak diterbitkan 2017

validasi pengembangan game edukasi ular tangga dari validator ahli materi sebesar 3,39 yaitu pada kategori layak, kemudian dari validator ahli media mendapat skor 3,06 yaitu pada kategori layak, dan penilaian dari siswa mendapat skor 3,52 yaitu pada kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa game edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran TIK yang telah dibuat layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.<sup>48</sup>

6. Novia Lely Gusliana (Tesis) “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*” Matematika merupakan ilmu pengetahuan dasar dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Dalam Matematika tidak harus hafal rumus atau teori, namun harus memahami makna dari suatu teori. Oleh karena itu, siswa dalam mempelajari Matematika harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya, baik menemukan lagi atau menemukan sesuatu yang baru, karena Matematika sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis permainan berupa ular tangga segitiga dan jajargenjang agar meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi Segitiga dan Jajargenjang. Sehingga dalam penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan spesifikasi produk yang

---

<sup>48</sup> Ranti Purnanindya, *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*, Tesis tidak diterbitkan 2013

dihasilkan, mengetahui bahwa media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mendiskripsikan kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R & D), dengan pedoman penelitian pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk yang memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar pada kelas IV yang berjumlah 24 siswa, dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimen (*before-after*). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang terdiri dari tujuh bagian, yaitu papan permainan, dadu, pion, uang-uangan, dokter matematika, kartu soal dan buku panduan untuk guru. Semua bagian tersebut dikemas dalam suatu papan menyerupai papan catur yang digunakan sebagai tempat media dan sebagai papan permainan. Dengan program SPSS 16.0 didapatkan bahwa hasil uji t berpasangan, pada signifikansi (*2-tailed*) tertulis 0.000. Apabila  $0.000 < 0.050$  = sangat signifikansi. Jadi, media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Dengan melihat rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media lebih kecil dibanding setelah menggunakan media yaitu  $54,58 < 83,75$ , maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan

jajargenjang terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi Segitiga dan Jajargenjang kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Dari perhitungan manual dengan menggunakan uji t-test berkorelasi (related) didapat thitung ttabel, yaitu 2,069 artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, kesimpulannya terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Matematika siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Media ini mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran matematika sebesar 90% yang berarti media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang sangat layak dan tidak perlu revisi, dari uji coba lapangan media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang mendapat kualifikasi layak dari semua subyek validasi uji coba lapangan. Dari ahli isi mendapat nilai 88,75% dan berada pada kualifikasi layak sehingga tidak perlu revisi, sedangkan dari ahli desain media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang mendapat nilai 80% dan berada pada kualifikasi layak, sehingga media tidak perlu revisi.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Novia Lely Gusliana, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, Tesis tidak diterbitkan

Tabel 2.4 Perbandingan Penelitian

Jenis	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Tesis 1	Tesis 2	Tesis 3
<b>Penulis</b>	Rifqi Fatihatul Karimah	Sigit Widhi Atmoko	Sandara Astrie Kurniawati	Muhammad Sirat	Ranti Purnanindya	Novia Lely Gusliana
<b>Judul</b>	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Tahun 2014</i>	<i>Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI Tahun 2017</i>	<i>Pengembangan Media Ular Tangga Siaga Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi Tahun 2016</i>	<i>Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Tumbuhan Atau Binatang Sekitar Secara Sederhana Berdasarkan Ciri-Cirinya Pada Kelas II SDN Prajjan Camplong Madura Tahun 2017</i>	<i>Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta Tahun 2013</i>	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar</i>
<b>Tujuan</b>	Mengembangkan media	Mengembangkan media permainan	Untuk kembali menghasilkan	Untuk mengetahui pengembangan media	Merancang, menguji kinerja dan	Mendiskripsikan, mengetahui bahwa

	pembelajaran berupa permainan Ular Tangga Fisika pada pembelajaran Fisika materi Getaran dan Gelombang yang memenuhi kriteria baik	edukatif berupa media permainan ular tangga matematika yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.	media ular tangga siaga yang spesifik terkait kesiapsiagaan bencana gempa bumi.	pembelajaran matematika SSL (Smart Snake and Ladders)Tiga Dimensi untuk kelas IX SMP.	mengetahui kelayakan penggunaan game edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran TIK untuk siswa kelas 3 SD.	media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga.
<b>Instansi</b>	SMP Negeri 2 Gondangrejo dan MTs Negeri Gondangrejo	SDN 1 Pungangan, SDN 2 Pungangan, SDN Larangan Kulon Wonosobo	SDN Bhyangkara Yogyakarta	SDN Prajjan Camplong Sampang Madura	SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta	MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar
<b>Metode Penelitian</b>	<i>Research and Development (R&amp;D).</i>	<i>Research and Development (R&amp;D).</i>	<i>Research and Development (R&amp;D).</i>	<i>Research and Development (R&amp;D).</i>	<i>Research and Development (R&amp;D).</i>	<i>Research and Development (R&amp;D).</i>
<b>Media Pembelajaran</b>	Ular Tangga Fisika	UTAMA (Ular Tangga Matematika)	Ular tangga siaga gempa bumi	Ular tangga	Game edukasi ular tangga	Ular tangga segitiga dan jajargenjang
<b>Mata Pelajaran</b>	Fisika	Matematika	Ekstrakurikuler PMR	Bahasa Indonesia	TIK	Matematika

<b>Hasil</b>	<p>Ular Tangga Fisika memenuhi kriteria baik dengan kesesuaian hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan guru Fisika (reviewer). Media pembelajaran Ular Tangga Fisika pada materi Getaran dan Gelombang telah berhasil diujicobakan kepada siswa dengan hasil yang sangat baik</p>	<p>Hasil penilaian akhir dari ahli media 95% kategori sangat baik dan hasil ahli materi 90% kategori sangat baik. Hasil tes siswa 88,84. Hasil analisis tanggapan siswa 94,4% dan pada angket guru sebesar 90%. Menunjukkan bahwa media UTAMA telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.</p>	<p>Hasil uji coba terbatas memperoleh kategori sangat baik dan hasil uji coba lapangan memperoleh hasil baik. Tingkat kesiapsiagaan siswa setelah menggunakan media mengalami kenaikan. Peningkatan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dialami oleh seluruh siswa</p>	<p>Hasil validasi dari ahli materi I mendapat nilai 97,5%, ahli materi II 80%, ahli materi I 90% dan ahli materi II 75%. Sedangkan uji coba pada siswa memperoleh nilai 92,97% dan uji coba kelompok kecil sebesar 88,39%. Pada analisis hasil tes, pre-test 61,93% dan post-test 91,82%, maka dapat disimpulkan media permainan ular tangga layak dan efektif bagi siswa</p>	<p>Tingkat validasi pengembangan game edukasi ular tangga dari validator ahli materi sebesar 3,39 dari validator ahli media mendapat skor 3,06 yaitu pada kategori layak, dan penilaian dari siswa mendapat skor 3,52 yaitu pada kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa game edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran TIK yang telah dibuat layak digunakan</p>	<p>Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 90% yang berarti media ini sangat layak dan tidak perlu revisi. Dari ahli isi mendapat nilai 88,75% pada kualifikasi layak sehingga tidak perlu revisi, dari ahli desain media mendapat nilai 80% dan berada pada kualifikasi layak, sehingga media tidak perlu revisi.</p>
--------------	--	---	--	---	---	---

			walaupun peningkatan tidak secara signifikan.	kelas II SDN Prajjan Camplong Madura.	untuk siswa Sekolah Dasar.	
--	--	--	---	---------------------------------------	----------------------------	--

Dari perbandingan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penulis disini adalah sebagai peneliti baru dengan melakukan penelitian dan pengembangan media Ular tangga (*Smart Snake and Ladder*) Tiga Dimensi kosakata bahasa Inggris untuk peserta didik kelas III MI/ SD yang dalam hal ini peneliti melakukan penelitian yang bertempat di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar yang sebelumnya belum pernah diadakan peneletian dengan judul yang sama. Peneliti juga ingin mengetahui hasil dari penerapan media Ular tangga (*Smart Snake and Ladder*) Tiga Dimensi apakah juga mampu untuk memberikan perubahan secara nyata pada cara berfikir peserta didik serta mampu memperbanyak kosakata dalam bahasa Inggris yang dirasa cukup sulit bagi kebanyakan peserta didik.