

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam penguasaan Kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD. Pada bab ini akan disajikan penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Uji coba pemanfaatan media *Smart Snake and Ladder* dilakukan dalam empat tahap, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, uji pengguna (guru), dan uji coba lapangan terhadap peserta didik kelas III. Berikut akan dipaparkan penyajian data uji coba yang meliputi (1) Analisis Kebutuhan, (2) Deskripsi Produk, (3) Penyajian data hasil validasi ahli media, (4) Penyajian data hasil validasi ahli materi, (5) Penyajian data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (6) Penyajian data hasil validasi soal *post test* dan (7) Penyajian data hasil uji coba lapangan.

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti harus melalui berbagai tahap, tahap awal yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran yang berlangsung bagi peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara kepada guru

kelas dan peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa sangat penting bagi seorang guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan sebagai sarana atau alat untuk mempermudah penyampaian materi juga untuk menambah penguasaan materi peserta didik pada suatu materi ajar. Dengan adanya pengembangan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih menguasai dan tertarik pada pelajaran bahasa Inggris serta mudah untuk menguasai berbagai kosakata dalam bahasa Inggris yang telah disampaikan. Hal tersebut dikarenakan media ini belum pernah digunakan di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Permainan ular tangga sudah menjadi permainan bagi mereka yang sering mereka mainkan.<sup>73</sup>

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dilakukan seperti pada umumnya tanpa menggunakan media seperti ular tangga. Pada pembelajaran bahasa Inggris guru kesulitan untuk menanamkan berbagai kosakata pada peserta didik, karena bagi peserta didik menghafalkan kosakata cukup sulit karena pelafalannya tidak sesuai dengan tulisannya. Peserta didik kelas III merupakan peserta didik yang cukup aktif bergerak dan lincah (kinestetik) sehingga pada pembelajaran dirasa sangat sulit

---

<sup>73</sup>Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar pada tanggal 21 November 2018

untuk menyuruh diam saja. Materi pada pelajaran bahasa Inggris tentunya akan bersambung ke jenjang sekolah yang lebih tinggi, sehingga perlu untuk mempelajari dan menguasai berbagai kosakata yang sesuai dengan materi.<sup>74</sup>

Pembelajaran yang telah berlangsung selama ini masih sangat terbatas dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penyampaian kosakata bahasa Inggris terbatas pada lisan saja kemudian peserta didik diminta untuk menghafalkannya. Peserta didik merasa kesulitan untuk menghafalkan kosakata bahasa Inggris yang tulisan dan pelafalannya berbeda. Selain proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, peserta didik sudah merasa bahwa pembelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit karena merupakan bahasa asing bukan bahasa keseharian. Karena beberapa faktor yang dianggap peneliti sangat perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional, peneliti berupaya melakukan pengembangan terhadap suatu permainan ular tangga yang dirasa dapat membantu masalah yang sedang dihadapi. Pengembangan media *Smart Snake and Ladder* ini diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris sehingga peserta didik dapat menguasai kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan. Selain itu dengan adanya media ini pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan juga variatif.

---

<sup>74</sup> Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar pada tanggal 21 November 2018

## 2. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan adalah berupa *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD. Media pembelajaran yang disajikan memuat empat keterampilan berbahasa diantaranya: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Masing-masing keterampilan memuat kompetensi dasar yang dijadikan acuan dalam menyusun media pembelajaran *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* tersebut. Kompetensi dasar menyimak yakni peserta didik diharapkan mampu merespon dan melakukan tindakan sesuai instruksi yang diterima, dan mampu menyimak dengan baik pelafalan kosakata dalam bahasa Inggris yang diucapkan oleh teman yang sedang bermain *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi*. Kompetensi dasar berbicara yakni peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa Inggris dengan baik. Kompetensi dasar membaca yakni peserta didik mampu memahami gambar kosakata yang ada dalam papan *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi*. Kompetensi dasar menulis yakni peserta didik mampu menuliskan kosakata dalam bahasa Inggris atau sebaliknya.

### a. Perencanaan

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan penelitian dan pengumpulan data. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan, maka peneliti mulai mencari beberapa literatur yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, peneliti melakukan

pemilihan materi pada media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini adalah kosakata bahasa Inggris. Papan *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini dapat memuat berbagai kosakata selama satu semester bahkan sampai satu tahun, karena gambar-gambar kosakata dapat dirubah-rubah sesuai dengan tema atau sesuai dengan bab yang akan dipelajari. Tujuan pemilihan media ini adalah agar tetap dapat digunakan untuk jangka waktu yang panjang. Tentunya penguasaan kosakata ini akan terus berlanjut ke jenjang pendidikan selanjutnya, oleh sebab itu perlu menanamkan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa sulit untuk belajar koskata bahasa Inggris atau kosakata bahasa asing. Berdasarkan teori pembelajaran bahasa untuk pembelajar muda, peserta didik pada usia sekolah dasar akan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang tidak hanya memuat tulisan namun juga disertai gambar, karena dapat menarik perhatian bagi peserta didik.

Langkah selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk satu kali tatap muka, membuat media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia MI/SD, menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi RPP serta instrument *post test*.

### 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini digunakan untuk satu kali tatap muka (5 x 35 Menit). Penyusunan RPP didasarkan pada buku tematik guru dari diknas namun sedikit dimodifikasi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh guru dan dapat dilaksanakan di kelas. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam penelitian ini akan disajikan secara terlampir.

### 2) Pembuatan Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi

Pembuatan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dimulai dengan membuat desain petak ular tangga dengan bantuan *microsoft office 2013* dan peneliti mengumpulkan berbagai gambar tentang aktivitas sehari-hari dalam bentuk kartun agar lebih menarik peserta didik. Peneliti menyusun petak ular tangga dengan menggunakan *microsoft office 2013* agar lebih rapi. Peneliti juga membuat cara bermain dan judul yang nantinya akan ditempel pada papan dengan bantuan *microsoft office 2013* juga. Setelah petak ular tangga di cetak, peneliti membuat papan ular tangga yang menyerupai papan catur agar lebih awet dan tahan lama. Kemudian bidan dan juga pion.

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini secara umum adalah untuk mengembangkan sebuah permainan ular tangga dengan papan catur dalam penguasaan kosakata kepada peserta didik

dengan cara yang tidak biasa. Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar kosakata bahasa Inggris serta memotivasi mereka agar dapat menguasai kosakata bahasa Inggris dengan baik. Media ini dibuat semenarik mungkin untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Inggris dengan mudah.

b. Pengembangan Produk Awal

Nama produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Nama ini dipilih karena terdapat ular dan tangga yang kemudian ditulis dalam bahasa Inggris, kemudian dibubuhkan Tiga Dimensi karena *Smart Snake and Ladder* ini memiliki ruang yang mana pada ular tangga biasa hanya berupa dua dimensi yang tidak memiliki ruang. Mengingat karakter peserta didik yang masih gemar dengan tokoh animasi, maka tak lupa juga peneliti menambahkan gambar animasi kosakata bahasa Inggris untuk menambah semangat dan ketertarikan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Gambar animasi penuh semangat pun dipilih untuk mewakili jenjang subjek penelitian yakni peserta didik kelas III MI/SD. Gambar yang dipilih yaitu gambar yang terdiri dari kombinasi banyak warna ceria dan tidak mengandung unsur SARA. Gambar tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran kepada peserta didik bahwa belajar sambil bermain itu menyenangkan. Selain itu, gambar tersebut

dimaksudkan untuk mewakili maksud dari peneliti yakni kegiatan belajar kosakata bahasa Inggris harus diawali dengan fikiran yang positif dan motivasi yang kuat supaya informasi atau materi yang diterima dapat dengan mudah untuk difahami.

Komponen-komponen produk *smart snake and ladder* tiga dimensi yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Papan ular tangga

**Gambar 4.1 Papan Ular Tangga**



**Gambar 4.2 Bingkai Papan Ular Tangga**



Papan ular tangga dapat dibuka tutup untuk menyimpan dadu dan bidak, yang kemudian bingkainya diberi hiasan untuk menarik perhatian peserta didik.

**Gambar 4.3** Intruksi pada Papan Ular Tangga



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.

**Gambar 4.4** Bidak Ular Tangga



Selanjutnya, 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.

**Gambar 4.5 Dadu Ular Tangga**

Kemudian 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.

### 3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Madia

Data hasil validasi ahli media I diperoleh dari dosen PGMI yaitu Bapak Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2019 di Kampus Pascasarjana IAIN Tulungagung yang beralamat di Jalan Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli media. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi ahli media dalam tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media I**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persen-tase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Sistematika Penyajian	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	1	4	25	Tidak valid

		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
		Media mendukung peserta didik untuk mampu belajar kosakata Bahasa Inggris secara mandiri	4	4	100	Sangat valid
		Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada diri peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
		Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
2	Efisien dan Efektifitas	Efisiensi media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan waktu	4	4	100	Sangat valid

		Efisiensi media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan biaya	4	4	100	Sangat valid
		Efisiensi media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan tenaga	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat mencapai tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
3	Kualitas	Kerapian bentuk media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
		Keamanan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi bagi pengguna	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi memiliki kekuatan tidak rusak setelah sekali digunakan	4	4	100	Sangat valid
		Ketepatan pemilihan bahan dasar media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian gambar kosakata dengan materi Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian pemilihan jenis gambar kartun pada setiap kotak	3	4	75	Valid
		Ketepatan pemilihan ukuran pada setiap kotak gambar kosakata	4	4	100	Sangat valid
		Ketepatan pemilihan ukuran media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
		Kemenarikan warna-warna pada media <i>Smart</i>	1	4	25	Tidak valid

		<i>Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi				
		Ketepatan peletakan gambar pada petak-petak ular tangga	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>			<b>85</b>	<b>96</b>	<b>89</b>	<b>Sangat valid</b>

(Sumber: olahan peneliti)

Adapun komentar atau saran perbaikan dari ahli media I yaitu (1) buah dadu berwarna-warni jangan hitam putih, sebab untuk menarik peserta didik, (2) bidak jangan standart catur, tapi buatlah dengan karakter kartun, (3) tulisan cara bermain tambahkan gambar-gambar karakter film kartun dan penuh warna, (4) bahan ular dan tangga harus kuat, tidak mudah robek atau rusak, (5) bingkai disesuaikan dengan tipe anak-anak( jangan batik), (6) judul harus menarik dan penuh warna, (7) gambar pada petak gunakan atau tambahkan karakter yang dikenal anak. Berdasarkan validasi dari ahli media I, media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase 89% (sangat valid). Beberapa poin terdapat skor satu yang menandakan media harus direvisi. Dalam lembar validasi ini juga memuat data kepraktisan media yang diambil dari kuisioner yang mendapatkan penilaian “C” yang artinya dapat digunakan dengan banyak revisi. Oleh sebab itu peneliti menjadikan penilaian ini sebagai acuan untuk merevisi media sesuai komentar dan saran ahli media.

Data hasil validasi ahli media II diperoleh dari dosen yaitu Ibu Zulfa Husnawati, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2019 di Kampus Pascasarjana IAIN Tulungagung yang beralamat di Jalan Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli media. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi ahli media dalam tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media II**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Sistematika Penyajian	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	3	4	75	Valid
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	3	4	75	Valid
		Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	3	4	75	Valid
		Media mendukung peserta didik untuk mampu belajar kosakata Bahasa Inggris secara mandiri	4	4	100	Sangat valid
		Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada diri peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media	3	4	75	Valid

		<i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi				
		Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
2	Efisien dan Efektifitas	Efisiensi media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan waktu	3	4	75	Valid
		Efisiensi media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan biaya	3	4	75	Valid
		Efisiensi media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan tenaga	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat mencapai tujuan pembelajaran	3	4	75	Valid
3	Kualitas	Kerapian bentuk media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
		Keamanan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi bagi pengguna	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi memiliki kekuatan tidak	4	4	100	Sangat valid

	rusak setelah sekali digunakan				
	Ketepatan pemilihan bahan dasar media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
	Kesesuaian gambar kosakata dengan materi Bahasa Inggris	3	4	75	Valid
	Kesesuaian pemilihan jenis gambar kartun pada setiap kotak	3	4	75	Valid
	Ketepatan pemilihan ukuran pada setiap kotak gambar kosakata	4	4	100	Sangat valid
	Ketepatan pemilihan ukuran media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
	Kemenarikan warna-warna pada media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
	Ketepatan peletakan gambar pada petak-petak ular tangga	4	4	100	Sangat valid
<b>Jumlah</b>		<b>82</b>	<b>96</b>	<b>85</b>	<b>Sangat valid</b>

(Sumber: olahan peneliti)

Adapun komentar atau saran perbaikan dari ahli media II yaitu (1) beri identitas kelas, (2) penomoran pada petunjuk penggunaan/pemanfaatan, (3) perbaiki beberapa gambar yang ambigu. Berdasarkan validasi dari ahli media II, media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase 85% (sangat valid). Dalam lembar validasi ini juga memuat data

kepraktisan media yang diambil dari kuisioner yang mendapatkan penilaian “B” yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi. Oleh sebab itu peneliti menjadikan penilaian ini sebagai acuan untuk merevisi media sesuai komentar dan saran ahli media.

#### 4. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi.

Data hasil validasi ahli materi I diperoleh dari dosen Bahasa Inggris yaitu Bapak Dr. Susanto, SS, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2019 di Kampus Pascasarjana IAIN Tulungagung yang beralamat di Jalan Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli materi I. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi ahli materi dalam tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi I**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Kesesuaian Media dengan Kurikulum	Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan kompetensi dasar kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan indikator kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan tujuan pembelajaran kosakata	4	4	100	Sangat valid

		Bahasa Inggris semester 2				
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas III MI/SD	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan karakter peserta didik kelas III MI/SD	4	4	100	Sangat valid
2	Sistematika Penyajian Materi	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi disusun sesuai tingkat kesukaran kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi memuat kosakata Bahasa Inggris secara lengkap	4	4	100	Sangat valid
		Daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata	4	4	100	Sangat valid
		Kejelasan sasaran penggunaan	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	4	4	100	Sangat valid
		Mendukung pencapaian SK, KD dan indikator pencapaian hasil	4	4	100	Sangat valid
		Mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik	4	4	100	Sangat valid
3	Sistematika Penyajian Pembelajaran	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100	Sangat valid

	Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat valid
	Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
	Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	4	4	100	Sangat valid
	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	4	100	Sangat valid
	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
	<b>Jumlah</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>Sangat valid</b>

(Sumber: olahan peneliti)

Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase kevalidan 100% (sangat valid). Sangat sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi bahwa media dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris. sedangkan untuk data kepraktisan media yang dinilai kesesuaiannya dengan materi mendapatkan nilai “A” yang artinya dapat digunakan tanpa revisi.

Data hasil validasi ahli materi II diperoleh dari dosen Bahasa Inggris yaitu Ibu Nany Soengkono Madayani, SS, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2019 di Kampus Pascasarjana IAIN Tulungagung yang beralamat di Jalan Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli materi II. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi ahli materi dalam tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi II**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persen-tase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Kesesuaian Media dengan Kurikulum	Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan kompetensi dasar kosakata Bahasa Inggris semester 2	3	4	75	Valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan indikator kosakata Bahasa Inggris semester 2	3	4	75	Valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris semester 2	3	4	75	Valid

		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas III MI/SD	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan karakter peserta didik kelas III MI/SD	4	4	100	Sangat valid
2	Sistematika Penyajian Materi	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi disusun sesuai tingkat kesukaran kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi memuat kosakata Bahasa Inggris secara lengkap	3	4	75	Valid
		Daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata	3	4	75	Valid
		Kejelasan sasaran penggunaan	3	4	75	Valid
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak	3	4	75	Valid
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	4	4	100	Sangat valid
		Mendukung pencapaian SK, KD dan indikator pencapaian hasil	3	4	75	Valid
		Mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik	3	4	75	Valid
3	Sistematika Penyajian Pembelajaran	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4	75	Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	3	4	75	Valid

	Tiga Dimensi berpusat pada peserta didik				
	Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
	Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	3	4	75	Valid
	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4	75	Valid
	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris	3	4	75	Valid
	<b>Jumlah</b>	<b>65</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>Sangat valid</b>

(Sumber: olahan peneliti)

Adapun komentar atau saran perbaikan dari ahli materi II yaitu (1) untuk intruksi buat yang jelas, (2) gambar usahakan cari yang tidak bias. Berdasarkan validasi dari ahli materi II, media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase 81% (sangat valid). Dalam lembar validasi ini juga memuat

data kepraktisan media yang diambil dari kuisioner yang mendapatkan penilaian “B” yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi. Oleh sebab itu peneliti menjadikan penilaian ini sebagai acuan untuk merevisi media sesuai komentar dan saran ahli materi.

### 5. Penyajian Data Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) diperoleh dari guru kelas MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar yaitu Bapak M. Alfianul Hakim, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 22 Maret 2019 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli materi. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

No.	Aspek yang Divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kelengkapan komponen RPP (mencakup identitas mata pelajaran, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian hasil belajar dan sumber belajar).					✓
2.	Pencantuman kegiatan penyiapan peserta didik untuk belajar, apersepsi, informasi tujuan pembelajaran dan informasi materi.					✓
3.	Kejelasan, keruntutan dan kesistematisan organisasi materi pembelajaran.				✓	

4.	Kesesuaian sumber belajar dengan tingkat perkembangan peserta didik, materi dan lingkungan kontekstual peserta didik.				✓	
5.	Kemutakhiran materi pembelajaran.					✓
6.	Kesesuaian cakupan substansi materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
7.	Kesesuaian pengorganisasian materi dengan perkembangan peserta didik.				✓	
8.	Pencantuman kegiatan awal, inti dan akhir dalam pengalaman belajar yang menggambarkan media dan sumber belajar, dan melibatkan peserta didik.					✓
9.	Kesesuaian langkah (pengalaman belajar) dengan tujuan pembelajaran dan alokasi waktu setiap langkah.					✓
10.	Variasi kegiatan pembelajaran.					✓
11.	Kegiatan pembelajaran dalam langkah-langkahnya lebih menekankan pada pengalaman belajar peserta didik ( <i>student centred</i> ).					✓
12.	Pemanfaatan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk belajar.					✓
13.	Mencantumkan penilaian proses dan hasil belajar dengan menggunakan instrumen/rubrik untuk penilaian otentik.				✓	
14.	Kesesuaian instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					✓

Data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan proses pembelajaran menggunakan media *Smart Snake and Ladder* dan diperoleh skor empirik 66 dengan skor maksimal 70. Skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus persentase kevalidan sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V$  = Validitas

$TSe$  = Total Skor Empirik

$TSh$  = Total Skor Maksimal

$$V = \frac{66}{70} \times 100\% = 94,29\%$$

Persentase kelayakan yang dihasilkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu 94,29% dan dinyatakan sangat valid/sangat layak untuk digunakan sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi MI/ SD semester II. Adapun komentar atau saran perbaikan dari guru kelas MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar yaitu instrumen sudah tersusun dengan baik. Alangkah baiknya pengorganisasian materi lebih ditingkatkan.

## 6. Penyajian Data Hasil Validasi Soal *Post Test*

Data hasil validasi soal *post test* diperoleh dari dosen Bahasa Inggris yaitu Bapak Dr. Susanto, SS, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2019 di Kampus Pascasarjana IAIN Tulungagung yang beralamat di Jalan Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli materi. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi soal *post test* dalam tabel 4.6.

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Soal *Post Test I*

No	Aspek yang dinilai	Indikator Soal	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Sistematika Penyajian	Menyebutkan kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan dengan Bahasa Inggris dalam kalimat sederhana	2	4	50	Kurang valid
		Melanjutkan percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris	1	4	25	Tidak valid
		Menjelaskan arti dari kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
		Menuliskan kosakata Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
		Menyusun kalimat sederhana tentang kegiatan sehari-hari menggunakan Bahasa Inggris	1	4	25	Tidak valid
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>20</b>	<b>60</b>	<b>Kurang valid</b>

(Sumber: olahan peneliti)

Adapun komentar atau saran perbaikan dari ahli materi terkait soal *post test* yaitu peneliti harus fokus bahwa test yang akan diukur adalah kemampuan penguasaan kosakata. Jadi hindari jenis soal yang tidak menguji kosakata, misalnya menguji kemampuan menyusun kalimat. Berdasarkan validasi tersebut diatas soal *post test* ini masih memerlukan banyak revisi dalam penyajian bentuk soal-soal untuk menguji tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD, karena memperoleh persentase 60% (kurang valid). Sehingga soal-soal *post test* ini masih memerlukan banyak perbaikan. Dalam lembar validasi ini juga memuat data kepraktisan media yang diambil dari kuisisioner yang mendapatkan

penilaian “C” yang artinya dapat digunakan dengan banyak revisi. Oleh sebab itu peneliti menjadikan penilaian ini sebagai acuan untuk merevisi soal-soal *post test* sesuai komentar dan saran ahli materi.

Dari paparan validator I yang masih banyak kekurangan maka peneliti merubah bentuk soal dan melakukan validasi kembali kepada validator II. Data hasil validasi soal *post test* diperoleh dari guru Bahasa Inggris yaitu Bapak M. Alfianul Hakim, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2019 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang merupakan skor angka dan data kualitatif berupa saran atau tanggapan dari ahli materi. Selanjutnya akan dipaparkan data hasil validasi soal *post test* dalam tabel 4.6.

**Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Soal *Post Test* II**

INDIKATOR SOAL	NOMOR SOAL	SKOR			
		1	2	3	4
Mencocokkan antara kosakata kehidupan sehari-hari dalam bahasa Indonesia dengan kosakata bahasa Inggris.	1- 10				✓
Mencocokkan antara kosakata kehidupan sehari-hari dalam bahasa Inggris dengan kosakata bahasa Indonesia.	11- 20				✓

(Sumber: olahan peneliti)

Data hasil validasi soal *post test* digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan soal *post test* yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* dan diperoleh skor

empirik 8 dengan skor maksimal 8. Skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus persentase kevalidan sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V$  = Validitas

$TSe$  = Total Skor Empirik

$TSh$  = Total Skor Maksimal

$$V = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Persentase kelayakan yang dihasilkan pada soal *post test* yaitu 100% dan dinyatakan sangat valid/sangat layak untuk digunakan sebagai uji keberhasilan penguasaan kosakata pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi MI/ SD semester II. Adapun komentar atau saran perbaikan dari guru kelas terkait soal *post test* yaitu instrumen sudah termasuk kategori baik. Semoga bisa dikembangkan lebih baik lagi kedepannya. Dalam lembar validasi ini juga memuat data kepraktisan media yang diambil dari kuisisioner yang mendapatkan penilaian “A” yang artinya dapat digunakan dengan tanpa revisi.

## 7. Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan yang kemudian mendapat penilaian dari

guru kelas yaitu Bapak M. Saiful Anwar, S.Pd.I di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli dan juga guru pengampu. Adapun hasil observasi pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.8 berikut.

**Tabel 4.8 Data Observasi Pelaksanaan Pembelajaran**

No	Aspek yang Divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi secara efektif dan efisien			✓		
2.	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik				✓	
3.	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi				✓	
4.	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran				✓	
5.	Menumbuhkan keceriaan dan antusias peserta didik dalam belajar					✓
6.	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi memuat kosakata Bahasa Inggris semester 2 secara lengkap			✓		
7.	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik				✓	
8.	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris				✓	
9.	Pebelajar menguasai materi yang disampaikan				✓	
10.	Pembelajaran disampaikan dengan baik					✓
11.	Penguasaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi				✓	
12.	Terjalin interaksi antara peserta didik dengan guru					✓

(Sumber: olahan peneliti)

Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan

media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dan diperoleh skor empirik 49 dengan skor maksimal 60. Skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus persentase kevalidan sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V$  = Validitas

$TSe$  = Total Skor Empirik

$TSh$  = Total Skor Maksimal

$$V = \frac{49}{60} \times 100\% = 81,6\%$$

Persentase kelayakan yang dihasilkan pada observasi pelaksanaan pembelajaran yaitu 81,6% dan dinyatakan sangat valid/sangat layak untuk digunakan sebagai uji keberhasilan penguasaan kosakata pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi MI/ SD semester II. Adapun komentar atau saran perbaikan dari guru kelas terkait observasi pelaksanaan pembelajaran yaitu harus lebih banyak pendekatan dengan peserta didik agar lebih dimengerti materi apa yang telah disampaikan.

Untuk mengetahui efektivitas media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Pemberian soal *pre test* dilakukan

untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada pertemuan berikutnya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Setelah pembelajaran selesai, peneliti kemudian memberikan soal *post test* untuk peserta didik. *Post test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Hasil *pre test* sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.9 berikut.

**Tabel 4.9 Data Hasil Uji Coba Lapangan (*Pre Test*)**

No	Nama	Skor	Ketuntasan
1	Adis Falah Rizkyna Helmi	78	Belum tuntas
2	Ahmad Ichsan Alva Ibrahim	88	Tuntas
3	Ahmad Tri Efendi	86	Tuntas
4	Annasa Muaffa Amalia Ramadhani	65	Belum tuntas
5	Aura Nuri Silviana	90	Tuntas
6	Awwalina Syakira Nur Asrofi	94	Tuntas
7	Chumayro Zadatiz Zahro'	85	Tuntas
8	Dido Albriano Yudistira	64	Belum tuntas
9	Faza Ilya Afrizan Dini	80	Tuntas
10	Fibriel Purna Wira Hanafi	100	Tuntas
11	Hayyik Lana Minamrina Rosyada	94	Tuntas
12	M.Rosyid Ridho Nuryakin	65	Belum tuntas
13	Mei Rita Sari	86	Tuntas
14	Moh Tegar Gholamul Muttaqien Alwi	60	Belum tuntas
15	Moh. Yusuf Az Zamzami	76	Tuntas
16	Mohamad Tio Samuel	84	Tuntas
17	Muhammad Syamsu Akmal Hudana Nasution	66	Belum tuntas
18	Nanda Mustafida	90	Tuntas
19	Reta Alfareta Tri Hariani	96	Tuntas
20	Syifa Akmal Firdaus	98	Tuntas
21	Yoga Aditya Yuda Pratama	100	Tuntas
22	Za'im Rouf Dziya'ul Haq	66	Belum tuntas
23	Zaskya Rizqa Nur Fatikha'	68	Belum tuntas
24	Abdullah Munif	86	Tuntas
25	Ahmad Rizky Fadhillah	100	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2065</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>82,6</b>	
<b>Persentase ketuntasan: 82,6% dari 25 peserta didik</b>			

(Sumber: olahan peneliti)

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata *pre test* dari kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar sebesar 82,6 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Hasil nilai *pre test* inilah yang akan digunakan peneliti dalam menguji efektivitas media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Selanjutnya, data terkait nilai *post test* hasil belajar peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar setelah mendapat perlakuan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.10 berikut.

**Tabel 4.10 Data Hasil Uji Coba Lapangan (*Post Test*)**

No	Nama	Skor	Ketuntasan
1	Adis Falah Rizkyna Helmi	95	Tuntas
2	Ahmad Ichsan Alva Ibrahim	100	Tuntas
3	Ahmad Tri Efendi	100	Tuntas
4	Annasa Muaffa Amalia Ramadhani	98	Tuntas
5	Aura Nuri Silviana	98	Tuntas
6	Awwalina Syakira Nur Asrofi	100	Tuntas
7	Chumayro Zadatiz Zahro'	96	Tuntas
8	Dido Albriano Yudistira	98	Tuntas
9	Faza Ilya Afrizan Dini	100	Tuntas
10	Fibriel Purna Wira Hanafi	100	Tuntas
11	Hayyik Lana Minamrina Rosyada	100	Tuntas
12	M.Rosyid Ridho Nuryakin	90	Tuntas
13	Mei Rita Sari	100	Tuntas
14	Moh Tegar Gholamul Muttaqien Alwi	96	Tuntas
15	Moh. Yusuf Az Zamzami	80	Tuntas
16	Mohamad Tio Samuel	100	Tuntas
17	Muhammad Syamsu Akmal Hudana Nasution	100	Tuntas
18	Nanda Mustafida	90	Tuntas
19	Reta Alfareta Tri Hariani	96	Tuntas
20	Syifa Akmal Firdaus	98	Tuntas
21	Yoga Aditya Yuda Pratama	100	Tuntas
22	Za'im Rouf Dziya'ul Haq	80	Tuntas
23	Zaskya Rizqa Nur Fatikha'	96	Tuntas
24	Abdullah Munif	98	Tuntas
25	Ahmad Rizky Fadhillah	100	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2409</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>96,36</b>	
<b>Persentase ketuntasan: 96,36% dari 25 peserta didik</b>			

(Sumber: olahan peneliti)

Berdasarkan data nilai peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar yang telah mendapat perlakuan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada nilai *pre test* sebelum mendapat perlakuan. Dapat dilihat pada tabel diatas dimana nilai rata-rata yang diperoleh adalah 96,36 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari kedua tabel hasil nilai *pre test* dan *post test* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* adalah 82,6 dan nilai rata-rata *post test* adalah 96,36. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus daripada *pre test*. Selisih rata-rata nilai *pre test* dan rata-rata nilai *post test* adalah 13,76.

Produk media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang dikembangkan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini setelah diuji oleh para ahli dalam bidangnya, kemudian dilanjutkan dengan penilaian peserta didik terhadap media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yaitu kepada lima puluh peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Berikut akan disajikan data hasil penilaian peserta didik terhadap media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi.

**Tabel 4.11 Data Hasil Penilaian Peserta Didik terhadap Media**

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	100 %	
2.	Belajar kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan Media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi tidak membosankan.	100 %	

3.	Dengan menggunakan <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi saya mudah menghafal kosakata dalam Bahasa Inggris	100 %	
4.	Saya menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi dengan mudah	100 %	
5.	Saya ikut terlibat ketika menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi	100 %	
6.	Tampilan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi menarik	100 %	
7.	Gambar yang terdapat di dalam media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi ini mempermudah saya dalam memahami kosakata	100 %	
8.	Petunjuk cara bermain media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi mudah dipahami	99 %	1 %
9.	Belajar sambil bermain sangat menyenangkan dan tidak membosankan	100 %	
10.	Saya menjadi suka belajar bahasa Inggris	100 %	

(Sumber: olahan peneliti)

Komponen peserta didik terhadap media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini terdapat 10 butir penilaian yang mana diperoleh rata-rata penilaian sebesar 99,9% yang tergolong sangat layak untuk diimplementasikan. Dari 10 butir penilaian tersebut terdapat hampir seluruh butir mendapat skor penilaian 100% dan hanya 1 butir yang mendapat skor penilaian 99%.

Media ini juga melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga posisi guru dalam kelas hanya sebagai fasilitator saja. Hal ini bertujuan membangkitkan kepercayaan diri peserta didik untuk menunjukkan kemampuannya. Karena media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh penguasaan kosakata bahasa Inggris.

## **B. Analisis Data**

Analisis data dilakukan pada (1) data hasil validasi ahli media, (2) data hasil validasi ahli materi, (3) data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (4) data hasil validasi soal *post test* dan (5) data hasil uji coba lapangan.

### **1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media**

- a. Pada poin petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas memperoleh skor 1 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini kurang menarik dan perlu adanya revisi media menurut ahli media I. Skor 1 persentasenya adalah 25% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan tidak valid. Sedangkan menurut ahli media II poin ini mendapat skor 3 yang berarti baik dan tepat. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- b. Poin Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik dan berbahasa anak usia kelas 3. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- c. Poin Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik usia kelas 3. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- d. Poin Media mendukung peserta didik untuk mampu belajar kosakata Bahasa Inggris secara mandiri memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik dan cara belajar peserta didik kelas 3. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- e. Poin Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada diri peserta didik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik dan cara belajar peserta didik kelas 3. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- f. Poin Penggunaan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi berpusat pada peserta didik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator, dengan menggunakan media ini peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- g. Poin Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Snake and*

*Ladder Tiga Dimensi* sebagai langkah pengasahan kosakata Bahasa Inggris. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- h. Poin Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dapat menjalin komunikasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- i. Poin Media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dapat memberikan motivasi untuk terus belajar kosakata Bahasa Inggris kelas 3. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- j. Poin Media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* sangat efektif untuk guru dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dan pembelajaran akan bervariasi. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- k. Poin Efisiensi media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dalam kaitannya dengan waktu memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart*

*Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat digunakan karena efisiensi waktu karena sekali buat media ini dapat digunakan hingga waktu yang cukup lama. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- l. Poin Efisiensi media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dalam kaitannya dengan biaya memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat digunakan karena efisiensi biaya karena media ini dapat dibuat dari bahan bekas kayu dan papan yang tidak dipakai. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- m. Poin Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat mencapai tujuan pembelajaran memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat digunakan karena sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- n. Poin Kerapian bentuk media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi terbilang rapi dalam penyajian bentuknya. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- o. Poin Keamanan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi bagi pengguna memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and*

*Ladder Tiga Dimensi* sangat aman untuk digunakan oleh peserta didik kelas 3 karena sama sekali tidak membahayakan peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- p. Poin Media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memiliki kekuatan tidak rusak setelah sekali digunakan memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* terbilang sangat kuat dan tahan lama jadi dapat digunakan berulang-ulang dan tidak perlu takut jika cepat rusak. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- q. Poin Ketepatan pemilihan bahan dasar media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* terbilang sangat kuat dan tahan lama karena terbuat dari bahan kayu yang kuat sehingga tidak mudah rusak jika sering digunakan untuk pembelajaran peserta didik usia kelas 3. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- r. Poin Kesesuaian gambar kosakata dengan materi Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* sudah sesuai antara gambar-gambar dengan kosakata. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- s. Poin Kesesuaian pemilihan jenis gambar kartun pada setiap kotak memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* sesuai terkait pemilihan jenis gambar-gambar kartun yang ditampilkan untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- t. Poin Ketepatan pemilihan ukuran pada setiap kotak gambar kosakata memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* sudah tepat dalam pemilihan ukuran pada setiap kotak gambar kosakata. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- u. Poin Ketepatan pemilihan ukuran media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* sudah tepat dalam pemilihan ukuran besar media ini. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- v. Poin Kemenarikan warna-warna pada media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memperoleh skor 1 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* perlu adanya revisi pada media terkait penambahan warna-warna yang menarik bagi peserta didik yang tentunya sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media. Skor 1 persentasenya adalah 25% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan

tidak valid. Sedangkan ahli media II memberikan skor 3 dengan persentase 75% yang berarti valid.

- w. Poin Ketepatan peletakan gambar pada petak-petak ular tangga memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* sudah tepat dalam peletakan gambar pada petak-petak ular tangga. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid. Sedangkan menurut ahli media II mendapat skor 4 dengan persentase 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

## **2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**

- a. Pada poin Kesesuaian media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dengan kompetensi dasar kosakata Bahasa Inggris semester 2 memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar kosakata bahasa Inggris kelas III semester 2. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- b. Pada poin Kesesuaian media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dengan indikator kosakata Bahasa Inggris semester 2 memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* ini sudah sesuai dengan indikator kosakata bahasa Inggris kelas III semester 2. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- c. Pada poin Kesesuaian media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dengan tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris semester 2 memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas III semester 2. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- d. Pada poin Kesesuaian media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas III MI/SD memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah sesuai dengan tahap berpikir peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- e. Pada poin Kesesuaian media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dengan karakter peserta didik kelas III MI/SD memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah sesuai dengan karakter peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- f. Pada poin Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi disusun sesuai tingkat kesukaran kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah sesuai dengan tingkat kesukaran kosakata Bahasa Inggris. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- g. Pada poin Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi memuat kosakata Bahasa Inggris secara lengkap memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- h. Pada poin Daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- i. Pada poin Kejelasan sasaran penggunaan memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- j. Pada poin Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- k. Pada poin Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- l. Pada poin Mendukung pencapaian SK, KD dan indikator pencapaian hasil memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- m. Pada poin Mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- n. Pada poin Media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- o. Pada poin Penggunaan media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* berpusat pada peserta didik memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- p. Pada poin Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- q. Pada poin Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* ini dapat menjalin interaksi antar peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- r. Pada poin Media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder Tiga Dimensi* ini dapat

meningkatkan motivasi bagi peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- s. Pada poin Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini dapat menambah variasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- t. Pada poin Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

### **3. Analisis Data Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi sesuai pendapat guru kelas. Setelah dilakukan pengambilan data dari hasil pengisian angket oleh guru kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar diperoleh skor empirik 66 dengan skor maksimal 70. Persentase kelayakan yang dihasilkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu 94,29% dan dinyatakan sangat valid/sangat layak untuk digunakan sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris

dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi MI/ SD semester II

#### **4. Analisis Data Hasil Validasi Soal *Post Test***

- a. Pada poin Menyebutkan kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan dengan Bahasa Inggris dalam kalimat sederhana memperoleh skor 2 yang berarti soal *post test* yang diberikan dalam rangka untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini perlu adanya perbaikan. Skor 2 persentasenya adalah 50% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan kurang valid.
- b. Pada poin Melanjutkan percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris memperoleh skor 1 yang berarti soal *post test* yang diberikan dalam rangka untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini perlu adanya perbaikan. Skor 1 persentasenya adalah 25% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan tidak valid, karena pada penelitian dan pengembangan ini fokus pada penguasaan kosakata maka hendaknya *post test* yang dilakukan untuk menguji penguasaan kosakata.
- c. Pada poin Menjelaskan arti dari kosakata Bahasa Inggris skor 4 yang berarti soal model ini dapat diterapkan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- d. Pada poin Menuliskan kosakata Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang berarti soal ini sudah sesuai dengan tujuan

penelitian dan pengembangan ini. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- e. Pada poin Menyusun kalimat sederhana tentang kegiatan sehari-hari menggunakan Bahasa Inggris memperoleh skor 1 yang berarti soal *post test* ini tidak sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Skor 1 persentasenya adalah 25% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan tidak valid, karena pada penelitian dan pengembangan ini fokus pada penguasaan kosakata maka hendaknya *post test* yang dilakukan untuk menguji penguasaan kosakata.

Selanjutnya peneliti melakukan revisi pada lembar soal *post test* yang kemudian peneliti validasi ke para ahli dengan analisi sebagai berikut:

- a. Pada poin Mencocokkan antara kosakata kehidupan sehari-hari dalam bahasa Indonesia dengan kosakata bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang berarti soal ini sudah sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan ini. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- b. Pada poin Mencocokkan antara kosakata kehidupan sehari-hari dalam bahasa Inggris dengan kosakata bahasa Indonesia memperoleh skor 4 yang berarti soal ini sudah sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan ini. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

## 5. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dan diperoleh skor empirik 49 dengan skor maksimal 60. Persentase kelayakan yang dihasilkan pada observasi pelaksanaan pembelajaran yaitu 81,6% dan dinyatakan sangat valid/sangat layak untuk digunakan sebagai uji keberhasilan penguasaan kosakata pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi MI/ SD semester II.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media maka diberikan soal *pre test* dan diketahui nilai *pre test* rata-rata peserta didik sebesar 87,6 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Hasil nilai *pre test* inilah yang nantinya akan digunakan peneliti dalam menguji efektivitas media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Berdasarkan data nilai peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar yang telah mendapat perlakuan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada nilai *pre test* sebelum mendapat perlakuan. Dapat dilihat pada tabel diatas dimana nilai rata-rata yang diperoleh adalah 97,6 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari kedua tabel hasil nilai *pre test* dan *post test* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* adalah 87,6 dan nilai rata-rata

*post test* adalah 97,6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus daripada *pre test*. Selisih rata-rata nilai *pre test* dan rata-rata nilai *post test* adalah 10.

Setelah melakukan serangkaian pembelajaran maka peserta didik diberikan lembar penilaian terhadap media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ini terdapat 10 butir penilaian yang mana diperoleh rata-rata penilaian sebesar 99,9% yang tergolong sangat layak untuk diimplementasikan. Dari 10 butir penilaian tersebut terdapat hampir seluruh butir mendapat skor penilaian 100% dan hanya 1 butir yang mendapat skor penilaian 99%.

### C. Analisis Uji Intrumen

#### a. Uji Validitas

##### 1) Validitas Konstruk

Validitas konstruk biasanya diperoleh dari hasil uji terhadap para ahli. Berikut pemaparan data hasil uji validitas soal *post test*.

**Tabel 4.12 Data Hasil Validitas Soal *Post Test***

	INDIKATOR VALIDASI	No.SoaI				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian soal dengan materi atau indikator	4	4	4	4	4
2	Ketepatan penggunaan kata atau bahasa	4	4	4	4	4
3	Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	4	4
4	Kejelasan yang diketahui dan dinyatakan dalam soal.	4	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		16	16	16	16	16
<b>Nilai Maksimal</b>		16	16	16	16	16

<b>Persentase</b>	100	100	100	100	100
-------------------	-----	-----	-----	-----	-----

(Sumber: olahan peneliti)

Persentase kevalidan yang dihasilkan pada soal *post test* yaitu 100% dan dinyatakan sangat valid/sangat layak untuk digunakan sebagai uji keberhasilan penguasaan kosakata pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi MI/ SD semester II.

## 2) Validitas Empiris

Peneliti mengambil 10 anak sebagai responden untuk menguji validitas empiris dari soal post test yang digunakan. Berikut adalah pemaparan data dari hasil uji lapangan.

**Tabel 4.13 Skor Uji Validitas**

No.	Butir Soal				
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
<b>1</b>	3	3	3	3	3
<b>2</b>	3	3	3	3	3
<b>3</b>	2	2	1	1	2
<b>4</b>	1	2	2	2	2
<b>5</b>	2	1	1	2	3
<b>6</b>	3	3	3	3	3
<b>7</b>	1	1	1	3	2
<b>8</b>	2	3	1	3	3
<b>9</b>	1	1	1	1	2
<b>10</b>	3	2	2	3	3

(Sumber: olahan peneliti)

Selanjutnya, nilai pada Tabel 4.14 dianalisis menggunakan *SPSS for windows 20.00* untuk mengetahui kevalidan masing-masing butir soal. Adapun hasil output perhitungan *SPSS for windows 20.00* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Hasil Output Uji Validitas**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal No 1	8.90	6.989	.821	.837	.839
Soal No 2	8.90	7.211	.761	.606	.855
Soal No 3	9.20	7.067	.746	.669	.860
Soal No 4	8.60	7.822	.641	.551	.883
Soal No 5	8.40	8.933	.763	.799	.872

Hasil output uji validitas menunjukkan bahwa semua item mempunyai nilai Corrected Item-Total Correlation lebih besar dari rtabel yaitu 0.632, sehingga dapat disimpulkan bahwa 5 item soal dalam post test adalah valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan *SPSS for windows 20.00* dengan hasil output sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Hasil Output Uji Reliabilitas Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.887	.898	5

Berdasarkan tabel *Reliability Statistics* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* (0,898) >  $r_{\text{tabel}}$  (0,632). Jadi, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal tersebut reliabel, dan dapat digunakan untuk mengambil data di lapangan.

### c. Uji Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran

Media *smart snake and ladder* tiga dimensi yang sudah direvisi berdasarkan saran dari para ahli, kemudian di uji coba di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di MI Wahid Hasyim Bakung dengan mengambil kelas 3A sebagai kelas kontrol dan kelas 4B sebagai kelas eksperimen. Mengingat terbatasnya waktu penelitian, maka uji coba lapangan ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pembelajaran dengan waktu 5 x 35 menit. Agar peneliti lebih mudah dalam menganalisis data, maka peneliti memberikan kode pada setiap peserta didik. Kode yang peneliti berikan adalah huruf A (kelas eksperimen) dan huruf B (kelas kontrol) yang kemudian diikuti dengan nomor absen.

Adapun daftar nama yang dijadikan sebagai data penelitian beserta kodenya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.16 Hasil Output Uji Reliabilitas**

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Kode	No.	Nama	Kode
1.	Adis Falah Rizkyna Helmi	A1	1.	Arjun Adib Mubarak	B1
2.	Ahmad Ichsan Alva Ibrahim	A2	2.	Atina Rusyda Kamila	B2
3.	Ahmad Tri Efendi	A3	3.	Azizah Nazira Putri	B3
4.	Annasa Muaffa Amalia Ramadhani	A4	4.	Bintan Aulia Ramadhani	B4
5.	Aura Nuri Silviana	A5	5.	Desy Puspitasari	B5
6.	Awwalina Syakira Nur Asrofi	A6	6.	Diana Hanifiyah	B6
7.	Chumayro Zadatiz Zahro'	A7	7.	Fatna Aufaqiha Guzaila	B7
8.	Dido Albriano Yudistira	A8	8.	Iqbal Harun Rosyid	B8
9.	Faza Ilya Afrizan Dini	A9	9.	M. Fajar Saifuloh Rohman	B9
10.	Fibriel Purna Wira Hanafi	A10	10.	M. Khoirur Roziqin	B10
11.	Hayyik Lana Minamrina Rosyada	A11	11.	M. Raffa Aditya Akbar	B11
12.	M.Rosyid Ridho Nuryakin	A12	12.	Moch. Yuli Agus Prasetyo	B12

13.	Mei Rita Sari	A13	13.	Mochamad Nala Khoeron	B13
14.	Moh Tegar Gholamul Muttaqien Alwi	A14	14.	Mohamad Arif Zulianto	B14
15.	Moh. Yusuf Az Zamzami	A15	15.	Mohamad Raffi Rizqulloh	B15
16.	Mohamad Tio Samuel	A16	16.	Mohammad Arya Irfansyah	B16
17.	Muhammad Syamsu Akmal Hudana Nasution	A17	17.	Muhammad Assraf	B17
18.	Nanda Mustafida	A18	18.	Muhammad Faza Khubbun Naja	B18
19.	Reta Alfareta Tri Hariani	A19	19.	Muhammad Zacky Nur Saifudin	B19
20.	Syifa Akmal Firdaus	A20	20.	Nabila Kamila Rahma	B20
21.	Yoga Aditya Yuda Pratama	A21	21.	Nizam Abiyasa	B21
22.	Za'im Rouf Dziya'ul Haq	A22	22.	Rahil Khulaida Bassama Hasma	B22
23.	Zaskya Rizqa Nur Fatikha'	A23	23.	Salsabila Dwi Farhana	B23
24.	Abdullah Munif	A24	24.	Umi Clara Mahardhika	B24
25.	Ahmad Rizky Fadhillah	A25	25.	Vellin Ladionrista Fadlya Putri	B25

(Sumber: olahan peneliti)

Selanjutnya, peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kelas 3A dan 3B homogen atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk melakukan uji homogenitas, peneliti menggunakan data hasil penilaian tengah semester genap tahun ajaran 2018/2019.

### 1) Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data dari dua kelompok penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *One way Anova*. Data dikatakan homogen jika taraf signifikansi  $\geq 0.05$ . Jika data memiliki taraf signifikansi  $< 0.05$ , maka data dikatakan tidak homogen. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah hasil *pre test* peserta didik semester genap dari kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 4.17 Hasil Penilaian *pre test***

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	A1	78	1.	B1	67
2.	A2	88	2.	B2	54
3.	A3	86	3.	B3	76
4.	A4	65	4.	B4	56
5.	A5	90	5.	B5	87
6.	A6	94	6.	B6	67
7.	A7	85	7.	B7	51
8.	A8	64	8.	B8	81
9.	A9	80	9.	B9	73
10.	A10	100	10.	B10	78
11.	A11	94	11.	B11	60
12.	A12	65	12.	B12	76
13.	A13	86	13.	B13	50
14.	A14	60	14.	B14	66
15.	A15	76	15.	B15	78
16.	A16	84	16.	B16	50
17.	A17	66	17.	B17	64
18.	A18	90	18.	B18	69
19.	A19	96	19.	B19	78
20.	A20	98	20.	B20	84
21.	A21	100	21.	B21	71
22.	A22	66	22.	B22	75
23.	A23	68	23.	B23	67
24.	A24	86	24.	B24	83
25.	A25	100	25.	B25	73

(Sumber: olahan peneliti)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 20,00 for Windows*. Adapun hasil *output* uji homogenitas data adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.18 Hasil Output Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.248	1	51	.269

Berdasarkan Tabel 4.19 menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *Test of Homogeneity of Variances* adalah  $0.269 > 0.05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

## 2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika data tidak berdistribusi normal, maka pengujian tidak dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *I-Sample Kolmogorov Smirnov*. Pada pengujian ini, data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansi  $\geq 0.05$ . Jika data memiliki taraf signifikansi  $< 0.05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk menguji normalitas adalah data hasil nilai *post test* peserta didik.

**Tabel 4.19 Hasil Penilaian *post test***

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	A1	95	1.	B1	73
2.	A2	100	2.	B2	87
3.	A3	100	3.	B3	80
4.	A4	98	4.	B4	80
5.	A5	98	5.	B5	87
6.	A6	100	6.	B6	73
7.	A7	96	7.	B7	87
8.	A8	98	8.	B8	80
9.	A9	100	9.	B9	80
10.	A10	100	10.	B10	73
11.	A11	100	11.	B11	80
12.	A12	90	12.	B12	87
13.	A13	100	13.	B13	80
14.	A14	96	14.	B14	73
15.	A15	80	15.	B15	80

16.	A16	100	16.	B16	80
17.	A17	100	17.	B17	87
18.	A18	90	18.	B18	93
19.	A19	96	19.	B19	73
20.	A20	98	20.	B20	80
21.	A21	100	21.	B21	80
22.	A22	80	22.	B22	93
23.	A23	96	23.	B23	80
24.	A24	98	24.	B24	87
25.	A25	100	25.	B25	93

(Sumber: olahan peneliti)

Uji normalitas dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPSS 20,00 for Windows* dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.20 Hasil Output Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		EKSPERIMEN	KONTROL
N		26	27
	Mean	82.04	73.67
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	6.283	10.277
	Absolute	.243	.139
Most Extreme Differences	Positive	.243	.121
	Negative	-.180	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		1.237	.720
Asymp. Sig. (2-tailed)		.094	.678

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data

Berdasarkan Tabel 4.21 terlihat bahwa nilai signifikansi *I-sample Kolmogorov Smirnof test* pada kelas eksperimen  $0,094 > 0,05$  dan nilai signifikansi pada kelas kontrol  $0,678 > 0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa data dari dua kelas tersebut berdistribusi normal.

### 3) Uji *Independent Sample T-test*

Setelah melakukan uji homogenitas dan normalitas data, maka peneliti menggunakan *Independent Sample T-test* (uji-t) untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Uji-t dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPSS 20,00 for Windows* dengan hasil output sebagai berikut:

**Tabel 4.21 Hasil Output *Independent Sample T-test*  
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	4.392	.041	3.561	51	.001	8.372	2.351	3.652	13.091
	Equal variances not assumed			3.593	43.315	.001	8.372	2.330	3.673	13.070

Berdasarkan tabel 4.22 diketahui nilai  $t_{hitung}$  3.561 lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2.00758). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *smart snake and ladder* tiga dimensi berpengaruh pada penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas 3.

#### D. Revisi Produk

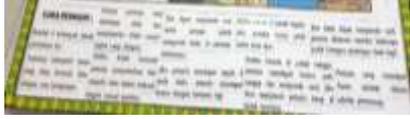
Revisi produk dilakukan untuk penyempurnaan produk media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi. Seperti yang telah dijelaskan pada bab III, revisi dilakukan apabila dalam pemakaian produk media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi ada kekurangan dan kelemahan. Data yang digunakan

untuk revisi diambil dari saran-saran dari ahli materi, ahli media, guru sebagai pengguna dan peserta didik ketika uji lapangan. Berikut ini pemaparan aspek-aspek yang perlu direvisi dari media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi.

1. Revisi pada bingkai papan media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang semula bermotif batik menjadi stiker tokoh kartun yang disukai anak-anak.
2. Revisi pada bidak atau pion yang semula adalah bidak catur yang berwarna dirubah menjadi patung-patung karakter hewan, dengan harapan menambah ketertarikan peserta didik untuk bermain.
3. Revisi pada dadu yang semula hanya berwarna hitam saja kini dirubah menjadi berwarna-warni.
4. Revisi pada judul *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi yang semula satu warna berubah menjadi berwarna-warni.
5. Revisi cara bermain yang semula berwarna hitam menjadi warna warni.
6. Revisi pada sampung judul sebelumnya kosong kini ditambah tulisan kelas.
7. Revisi pada petak-petak gambar yang sebelumnya tidak tiga dimensi dirubah tiga dimensi.
8. Revisi bahan ular dan tangga semakin kuat.
9. Revisi beberapa gambar yang kurang jelas dan ambigu.

Tabel 4.22 Hasil Revisi Media *Smart Snake and Ladder* Tiga Dimensi

No.	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1		
Bingkai papan media <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi yang semula bermotif batik menjadi stiker tokoh kartun yang disukai anak-anak.		
2.		
Bidak atau pion yang semula adalah bidak catur yang berwarna dirubah menjadi patung-patung karakter hewan, dengan harapan menambah ketertarikan peserta didik untuk bermain.		
3.		
Dadu yang semula hanya berwarna hitam saja kini dirubah menjadi berwarna-warni.		
4.		
Judul <i>Smart Snake and Ladder</i> Tiga Dimensi yang semula satu warna berubah menjadi berwarna-warni.		

5.		
Cara bermain yang semula berwarna hitam menjadi warna warni.		
6.		
Samping judul sebelumnya kosong kini ditambah tulisan kelas.		
7.		
Petak-petak gambar yang sebelumnya tidak tiga dimensi dirubah tiga dimensi.		
8.		
Bahan ular dan tangga semakin kuat.		

(Sumber: dokumentasi peneliti)