

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi perhatian serius bangsa Indonesia mengingat pentingnya peranan pendidikan dalam kemajuan bangsa<sup>1</sup> karena generasi muda mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan kemajuan bangsa di masa yang akan datang. Pendidikan yang diperoleh anak-anak terutama dalam pendidikan formal yang diterima di sekolah-sekolah akan menjadi penentu kualitas bangsa di kemudian hari.<sup>2</sup> Pengetahuan modern akan dapat terwujud dengan adanya proses transformasi pengetahuan yang didapat dari proses pendidikan. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan.

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan setiap manusia.<sup>3</sup> Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang

---

<sup>1</sup> Pramita, Amilia, Rudiana Agustini, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*, dalam *Unesa Journal of Chemical Education* (2016), Vol. 5, No.2.

<sup>2</sup> Nasution, *Asas-asas Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 1.

<sup>3</sup> Ariyanti, Sekar Prahesthi Putri, M. Ramli, *Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP*, dalam *jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* (2014), Vol. 1. No. 1. Hal. 40.

dihadapi.<sup>4</sup> Sehingga pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi era globalisasi baik di bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan, teknologi serta bidang lainnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

No.20 Tahun 2003:

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

Pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan.<sup>6</sup> Kondisi seperti ini bisa dilihat dari kualitas pendidikan di Indonesia saat ini. Peningkatan dan pengembangan kualitas pendidikan merupakan masalah yang menuntut perhatian sehingga perlu adanya perbaikan kurikulum. Perbaikan kurikulum suatu hal yang biasa demi memperbaiki kualitas pendidikan suatu negara. Sama halnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, salah satunya dapat dilakukan dengan evaluasi dan memperbarui kurikulum pendidikan nasional. Reformasi suatu kurikulum bertujuan agar peserta didik menjadi cerdas, bermoral,

---

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

<sup>5</sup>Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal.7.

<sup>6</sup> *Ibid.* hal.7

berakhlak, kreatif, komunikatif dan toleran dalam kehidupan beragama.<sup>7</sup> Dalam proses pendidikan terutama pendidikan di sekolah, sebenarnya tidak hanya perbaikan kurikulum saja, melainkan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh pembelajaran yang dialami peserta didik. Dalam pembelajaran, pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar juga harus diperhatikan.<sup>8</sup> Metode pembelajaran yang menyenangkan juga dapat memotivasi peserta didik untuk dapat memahami pembelajaran. Diskusi adalah cara penyampaian pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membicarakan, menganalisa guna mengumpulkan pendapat, berbagi informasi untuk membuat kesimpulan dalam pemecahan masalah. Dengan demikian guru dapat mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran peserta didiknya atau untuk mengetahui siapa diantara peserta didik yang sudah berhasil dan siapa yang masih butuh bantuan.

Media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau

---

<sup>7</sup>Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum* (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2014), hal.25.

<sup>8</sup> Fitri, Mustika Larasati Sabuea, Hommy Dorthy, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar Siswa SD*, dalam jurnal Education and Development Institut Tapanuli Selatan (2019), Vo. 6 No. 2. Hal. 9.

<sup>9</sup> Kholipah, Siti, Maryatun, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*, dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi (2020), Vol. 1. No.1.

kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>10</sup> Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi pendidik maupun peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selain itu media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.<sup>11</sup>

Perkembangan zaman yang terus menerus mengalami kemajuan di berbagai bidang dan unsur kehidupan, membuat pemerintah harus terus memperbaiki sistem pendidikan yang ada. Era globalisasi ini menuntut peserta didik dan segenap unsur masyarakat mampu membaca perkembangan zaman dan mampu bersaing dengan negara-negara lain. Salah satu unsur penting untuk dapat berinteraksi dengan negara lain adalah masalah bahasa. Bahasa yang harus dikuasai oleh setiap orang agar dapat berinteraksi dengan orang asing. Bahasa internasional adalah bahasa Inggris, dengan menguasai Bahasa Inggris kita dapat mengikuti perkembangan teknologi serta perkembangan zaman di negara lain yang memungkinkan kita untuk melakukan perbaikan di negara kita.

---

<sup>10</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: kencana, 2007), hal.205.

<sup>11</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal.207.

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

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

kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya.<sup>12</sup>

Pengamatan peneliti pada peserta didik di sekolah SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek ialah peserta didik beranggapan bahwa Bahasa Inggris itu merupakan materi pelajaran yang sulit. Bahasa Inggris termasuk kedalam bahasa asing yang saat ini menjadi tuntutan perkembangan zaman yang diberbagai aspek kehidupan sering dijumpai, namun karena kurangnya semangat peserta didik dalam belajar bahasa asing sehingga membuat mereka malas belajar. Sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, peserta didik dituntut untuk senantiasa menghafal berbagai kosakata dalam Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris sendiri sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris karena inti dari pelajaran bahasa adalah menguasai bahasa itu sendiri. Mengenal bahasa dimulai dengan mempelajari berbagai kosakata bahasa yang tengah dipelajari. Tentunya dengan melatih peserta didik untuk menguasai kosakata-kosakata Bahasa Inggris. Karena tanpa latihan, ketrampilan dalam menghafal akan kurang dibanding dengan peserta didik yang sering menghafalkan kosakata. Pemberian materi kosakata pada umumnya terbatas pada guru membaca kemudian peserta didik meniru, biasanya dilakukan secara berulang-ulang agar peserta didik hafal. Disini membutuhkan konsentrasi yang tinggi agar peserta didik dapat menghafal kosakata yang telah dibacakan

---

<sup>12</sup>Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah, 2001), hal.24.

oleh guru. Peserta didik yang kurang fokus akan mengalami kesulitan dan merasa bahwa pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit. Pengemasan pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar sangat diperlukan dalam penerapan pembelajaran Bahasa Inggris. Pemberian kosakata dalam Bahasa Inggris juga harus mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat mengingat cara belajar yang menyenangkan.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah terkait pemilihan lokasi yang dilakukan pada tanggal 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB, bertempat di kantor SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

Di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek ini merupakan satu-satunya SDI di kecamatan Durenan. SDI Babussalam ini juga salah satu SD yang diminati banyak wali santri untuk mendaftarkan anak-anaknya. SDI Babussalam mempunyai kegiatan pembiasaan yang bukan hanya sholat dhuha tetapi juga hafal surat yasin dan asmaul husna.<sup>13</sup>

Melihat dari permasalahan di atas penulis berinovasi dan melakukan suatu pengembangan pada sebuah permainan sederhana yaitu ular tangga yang selanjutnya penulis kemas dalam sebuah media pembelajaran yang memadukan antara permainan ular tangga dengan papan catur yang dapat membantu guru untuk melatih penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas III MI/SD dan memudahkan peserta didik untuk menghafalkannya, karena media pembelajaran ini sangat efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris dan juga mengandung unsur permainan yang menarik perhatian peserta didik sehingga

---

<sup>13</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bahruroni, S.Pd.I Kepala Sekolah SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek tanggal 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB dikantor SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek

diharapkan mereka juga akan senang dan menikmati permainan ini, dengan penyajian permainan diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang bermakna tanpa mereka sadari yang penulis menyebutnya dengan bermain sambil belajar dimana permainan ini sudah tidak asing lagi bagi mereka. Bukan hanya bermain tapi mereka juga bisa sambil belajar. Media ini juga mempunyai keunggulan antara lain: membuat anak lebih aktif dan ceria, membuat anak menjadi suka dengan pembelajaran bahasa Inggris, pembelajaran yang tidak mudah bosan, mereka bisa belajar sambil bermain dengan melihat gambar yang ada dipapan yang tentunya gambar tersebut bukan hanya hitam putih saja tetapi juga akan diberi warna yang menarik untuk anak supaya lebih menarik untuk anak. Media pembelajaran ini penulis namakan SSL (*Smart Snake and Ladder*) untuk kelas III MI/SD.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek”**.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang dan berdasarkan judul yang diangkat dalam penulisan tesis ini “Pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI/SD” maka ada beberapa identifikasi masalah antara lain:

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

## **2. Pembatasan masalah**

Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Desain pengembangan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
- b. Kevalidan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
- c. Efektivitas media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek?
2. Bagaimana kevalidan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek?

### **D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut

1. Menghasilkan desain produk media *smart snake and ladder* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.
2. Mendiskripsikan kevalidan media *smart snake and ladder* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

3. Menghasilkan keefektifan penggunaan media *smart snake and ladder* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

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

1. Peserta didik bisa belajar secara mandiri dengan adanya *Smart Snake and Ladder*
2. Peserta didik lebih aktif berfikir dan mengasah berbagai kosakata yang telah dipelajari.
3. Pembelajaran Bahasa Inggris akan terasa menyenangkan dan tidak monoton.
4. Pembelajaran sambil bermain akan menciptakan pembelajaran yang bermakna.
5. Kesulitan dalam menghafal kosakata Bahasa Inggris akan berkurang dengan penerapan media pembelajaran ini.

Karakteristik media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* untuk kelas III SDI Babussalam Pandean adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang mengacu pada permainan ular tangga yang dipadukan dengan papan catur dan di dalamnya memuat kosakata Bahasa Inggris Kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

2. Media ini berbentuk seperti papan catur yang bisa dilipat, setiap petak-petak kolom yang berada di permukaan itu adalah tempat menaruh gambar-gambar dari kosakata-kosakata dalam Bahasa Inggris.
3. Media pembelajaran ini memiliki ukuran panjang 50cm, lebar 50cm, dan tingginya 5cm, di mana pada setiap petaknya berukuran 6cm x 6cm.
4. Setiap petak-petak itu memiliki gambar yang berbeda-beda antara petak satu dengan petak yang lain dan sebagian petak itu ada yang tidak terdapat gambar dari kosakata untuk dikerjakan.
5. Terdapat empat bidak yang akan bermain pada papan dan satu dadu yang berisi angka-angka yang menentukan berapa langkah bidak akan berjalan.
6. Gambar kosakata yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada tingkat MI/SD.
7. Gambar-gambar pada kosakata tersebut dilapisi laminasi sehingga gambargambar tersebut dapat diubah sesuai dengan materi atau tema yang berbeda pada setiap babnya.
8. Penggunaan media ini diawali dengan guru menunjukkan media, mengenalkan dan menginformasikan tujuan yang akan dicapai.
9. Permainan ini dimulai dengan mengajak peserta didik bermain kosakata dengan guru menyebutkan beberapa kosakata dalam Bahasa Indonesia dan meminta peserta didik menyebutkan dalam Bahasa Inggris. Kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk melakukan

permainan ulartangga. Langkah pertama dengan melempar dadu yang berisi angka-angka untuk menentukan berapa langkah bidak akan berjalan.

10. Bidak berjalan dan berhenti diangka sesuai dadu maka peserta didik akan menebak gambar yang tersedia dengan menggunakan Bahasa Inggris, melafalkan dengan benar dan menuliskan pada buku beserta artinya. Begitu selanjutnya sampai digaris finish.
11. Petak dalam media juga terdapat ular dan tangga untuk memberikan kejutan pada peserta didik. Jika peserta didik berhenti dipetak kepala ular maka bidak harus turun sampai ekor ular tersebut dan mengulang. Jika bidak berhenti pada tangga maka bidak akan naik hingga puncak tangga dan jika sudah sampai pada petak terakhir atau finish maka dialah yang akan menjadi pemenang.

## **F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Kegunaan Teoritis**

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

### **2. Kegunaan Praktis**

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

a. Bagi Lembaga

Memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris serta menjadi bahan pertimbangan untuk mengaplikasikan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik kelas III SDI Babussalam Padean Durenan Trenggalek.

b. Bagi Guru

Dijadikan alternatif sebagai sumber bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui open-ended problem untuk melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder*. Sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran bahasa Inggris khususnya dengan menggunakan media tersebut. .

d. Bagi Pembaca

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya menyangkut penelitian dan pengembangan ini. Menambah wawasan dan sarana tentang berbagai media pembelajaran yang tepat, efektif dan

inovatif untuk anak usia sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris dan kualitas peserta didik.

- e. Bagi Perpustakaan Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syayid Ali Rahmatullah Tulungagung

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

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

##### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris antara lain:

- a. Peserta didik usia kelas 3 terbiasa melakukan pembelajaran dengan bermain, karena merupakan transisi dari kelas bawah ke kelas atas.
- b. Media *Smart Snake and Ladder* dapat menunjang keaktifan peserta didik dalam menghafal kosakata Bahasa Inggris.
- c. Peserta didik menjadi senang dan responsif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder*.
- d. Validator produk merupakan dosen dan praktisi lapangan yang sesuai dibidangnya.

- e. Item-item dalam angket merupakan penilaian produk yang menyatakan kelayakan produk tersebut.
- f. Belum tersedianya media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* dalam pengasaan kosakata bahasa Inggris.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran *Smart Snake and Ladder* ini adalah:

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

## H. Penegasan Istilah

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

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media pembelajaran

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

didik) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif serta untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.<sup>14</sup>

b. *Smart Snake and Ladder*

Permainan ular tangga yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini memiliki kotak-kotak dalam jumlah tertentu sesuai kebutuhan yang kemudian di beberapa kotak terdapat ular atau tangga, dimana ular artinya bidak harus turun dan tangga artinya bidak bisa naik.<sup>15</sup> Dalam permainan ular tanga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang di berikan oleh guru.

c. Kosakata Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan pelajaran muatan lokal yang tetap harus dipelajari karena tidak dipungkiri Bahasa Inggris selalu digunakan dalam keseharian karena kita berada dalam era globalisasi. sehingga kita harus dapat memperbanyak kosakata bahasa inggris untuk mempermudah dalam penerapan berbahasa.

---

<sup>14</sup>Amilia Pramitadan Rudiana Agustini, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*, Unesa Journal of Chemical Education. Vol. 5. No.2. 2016.

<sup>15</sup>Herlinda Mar'atusholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*, Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 7. No. 3. 2019.

## 2. Penegasan Operasional

Devinisi operasional merupakan devinisi yang didasarkan atau sifat-sifat yang diidentifikasi serta dapat dimati.<sup>16</sup> Media *smart snake and ladder* kosakata bahasa inggris merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik dengan cara menggunakan media *smart snake and ladder* . Pengembangan media *smart snake and ladder* bertujuan untuk memberikan dorongan agar peserta didik mampu menguasai kosakata Bahasa Inggris dan proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan, karena dalam media *smart snake and ladder* mengandung unsur permainan sambil belajar. Bermain sambil belajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan dapat diingat oleh peserta didik, karena kondisi dilapangan jarang menggunakan media pembelajaran dalam artian pembelajaran yang masih monoton dengan ceramah saja.

---

<sup>16</sup> Sumardi Suryabrata, *Metodology Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 29