

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹ Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas dalam belajar.²

Penulis dapat menyimpulkan media adalah perantara untuk penyampaian materi pembelajaran. Media diperlukan peserta didik supaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Media adalah sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta ketrampilan.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hal.3.

² Rifqi Fatihatul Karimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII*, dalam *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 2. No. 1. 2014.

Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pendidikan.³

Menurut Robert Heinich, media merupakan alat komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara *harfiah* berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).⁴ Contoh media pembelajaran tersebut bisa berupa media audio, visual, maupun audio visual. Seperti gambar, peta konsep, bagan, film, audio dan video kaset, internet.⁵

Penulis dapat menarik kesimpulan dari pendapat di atas yaitu media adalah perantara antara si pengirim pesan dan yang penerima pesan. Maksudnya ialah perantara dari guru menuju ke siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan benar.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan.⁶ Pada saat sekarang proses pembelajaran seyogyanya menggunakan media yang bermacam-macam sesuai dengan

³ Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, *Pengaruh Pembelajaran Audio Visual dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak Di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunt Tulungagung*, (Jurnal Pendidikan): Tulungagung 2021.

⁴ Robert Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1993), hal.446.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hal.4.

⁶ Rusman, et. all., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal.60.

karakter mata pelajaran, dengan semboyan belajar dengan aneka sumber (bebas), agar kompetensi yang diharapkan tercapai dengan baik.⁷ Jadi media dalam pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk proses belajar mengajar. Seperti gambar, bagan, video kaset, flim, buku ajar, televisi, internet.⁸

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media pembelajaran juga segala sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan konsep dari materi yang bersifat verbal atau abstrak menjadi nyata sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik yang terfokus ke arah terjadinya proses pembelajaran.⁹

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa stimulus yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Media dapat berupa

⁷ Muhammad, Zaini, *Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal 92.

⁸ Ira Kurnia Utami, *Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*, dalam Jurna JPGSD. Vol. 8. No. 3. 2020., hal. 581 – 590.

⁹ Moh. Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), hal.173.

manusia, gambar realita, maupun gambar nyata. Media diusahakan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.

Yusuf Hadi Miarso menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.¹⁰

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

Fungsi media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan diantaranya:¹¹ a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan

¹⁰Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), hal.54.

¹¹ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal.207.

manakala diperlukan, b) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan film *slide*, foto-foto atau gambar, c) Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti, seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang dan lain sebagainya,¹² d) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik, penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Penulis dapat menarik kesimpulan dari pendapat para ahli diatas yaitu beberapa fungsi dari media pembelajaran antaran lain menangkap objek yang langka diabadikan lewat foto, video, maupun audio. Memanipulasi keadaan, peristiwa, ataupun objek tertentu. Membantu

¹²Muhammad Rizal Zulmi, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Hannafin dan Peck untuk Siswa Kelas VIII SMP*, dalam e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol. 2. No. 1 2014.

menampilkan objek yang besar menjadi kecil dan juga objek yang kecil menjadi besar melalui film *slide*. Menambah semangat belajar peserta didik. Sebagai contoh menerangkan tentang banjir, dari sini media berguna sebagai perantara dengan cara memutar film *slide* tentang banjir.

2. *Smart Snake and Ladder*

Ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870¹³.

Menurut Husna mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular tangga. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.¹⁴ Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk

¹³Muhammad Rizal Zulmi, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Hannafin dan Peck untuk Siswa Kelas VIII SMP*, dalam e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol. 2. No. 1. 2014.

¹⁴A. Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), hal.145.

menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang di berikan oleh guru. Permainan merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan mendapat hadiah.¹⁵

Penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dilakukan diatas bidak yang ada macam-macam gambarnya. Permainan ular tangga ini dilakukan secara berkelompok antara 2 sampai 4 orang pemain, laju permainan ditentukan dari lemparan dadu yang dilempar oleh pemain.



Gambar 1.1 Ular tangga pada umumnya

¹⁵Atik Wartini dan Muhammad Askar, *Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini*, dalam Jurnal Al-Afkar, Vol. III No. 1 April 2015.

Tabel 1.1 Alat dan Bahan dalam Membuat Media

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

a. Peralatan yang diperlukan :

1) Papan ular tangga

Papan ular tangga ialah papan yang digunakan untuk tempat bermain ular tangga yang terdiri dari 10x10 kotak gambar dan juga beberapa gambar ular untuk jebakan.

2) Sebuah dadu dan bidak

Dadu dan bidak ialah alat yang digunakan untuk bermain permainan ular tangga ini. Dadu digunakan untuk menentukan berapa langkah mereka harus berjalan dengan cara melempar dadu terlebih dahulu. Dadu berisi angka 1 sampai 6 yang diibaratkan dengan titik. Sedangkan bidak sendiri ialah tanda sampai mana pemain ular tangga tersebut.

3) Beberapa pemain

Pemain ular tangga ini terdiri dari 2 sampai 4 pemain dan permainan ini dilakukan secara bergantian.

4) Seorang Operator

Operator disini ialah sebagai wasit permainan. Wasit ini bertugas sebagai pengawas atau pemberi arahan siapa yang akan memainkan ular tangga ini dan juga memberi arahan atau aturan tentang permainan ini.

b. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *smart snake and ladders* :

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

c. Aturan permainan SSL :

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

d. Proses pengembangan Media *Smart Snake and Ladder*

Proses pengembangan Media *Smart Snake and Ladder* ini dibuat khusus untuk kelas III SD/MI. Media ini ialah media yang sangat aman digunakan dan juga efisien. Dalam media ini juga berisi materi-materi yang akan dipelajari tetapi divariasikan di papan ular tangga dengan berbagai gambar animasi. Tujuan dari pembuatan media ini menarik

pehatisan pengguna supaya senang dalam belajar. Desain pengembangan Desain Media *Smart Snake and Ladder* dirancang semenarik mungkin sesuai dengan tema anak-anak sekolah dasar.

Penilaian desain media ini dimuat dalam penilaian dari ahli media. Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) 81,00% - 100% : Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
- 2) 61,00% - 80,00% : Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- 3) 41,00% - 60,00% : Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- 4) 21,00% - 40,00% : tidak Valid (tidak boleh digunakan)
- 5) 00,00% - 20,00% : Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

e. Kevalidan Media *Smart Snake and Ladder*

Uji kevalidan media *Smart Snake and Ladder* ini dilakukan dengan cara validasi dari ahli materi dan respon peserta didik terhadap media. Uji kevalidan ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat ini valid digunakan atau layak digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas III sekolah dasar khususnya pada materi kosakata.

Berikut kriteria penilaian uji kevalidan / kelayakan media *Smart Snake and Ladder* :

- 1) 81,00% - 100% : Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
- 2) 61,00% - 80,00% : Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- 3) 41,00% - 60,00% : Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- 4) 21,00% - 40,00% : tidak Valid (tidak boleh digunakan)
- 5) 00,00% - 20,00% : Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

6)

f. Keefektifan Media *Smart Snake and Ladder*

Keefektifan media *Smart Snake and Ladder* ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif media ini digunakan dalam pembelajaran khususnya pada bahasa Inggris kelas III sekolah dasar khususnya dalam hal penguasaan kosakata. Untuk menentukan efektif atau tidaknya media ini ditentukan dari hasil *post test* dan *pretest* peserta didik bila ada kenaikan dari hasil *post test* dan *pretest* maka dapat dikatakan efektif, jika tidak ada kenaikan maka dikatakan tidak efektif.

3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan di sekolah dasar sejak tahun ajaran 1994 sebagai muatan lokal. Menurut Kasihani terdapat kebijakan mengenai mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar yaitu Kebijakan Depdikbud Republik Indonesia Nomor 0487/14/1992 Bab VIII yang menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, dengan syarat pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran muatan lokal sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lain. Hal ini terlihat dari adanya mata pelajaran bahasa daerah dan mata pelajaran kesenian.¹⁶ Jadi kesimpulannya ialah bahasa Inggris merupakan pelajaran yang bisa diajarkan pada jenjang sekolah dasar dengan syarat tidak bertentangan

¹⁶Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal.2.

dengan tujuan pendidikan nasional, mata pelajaran bahasa Inggris juga telah diajarkan sejak tahun 1994.

Kebijakan tahun 2006 yang perlu kita ketahui berkaitan dengan mata pelajaran muatan lokal adalah Peraturan Pemerintah Menteri Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006¹⁷.

"Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada".

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

Depdiknas 2006 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah dasar.
- 2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

¹⁷Bambang, Subidyo, Peraturan Pemerintah Menteri Nomor 22 (Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional, 2014), hal. 23.

¹⁸ *Ibid.*, hal. 23

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa, kebijakan-kebijakan tentang pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran muatan lokal atau kegiatan ekstra kulikuler yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik guna menambah pengetahuan. Kompetensi yang dikembangkan meliputi kompetensi mendengar, berbicara, membaca, dan juga menulis.

Materi pembelajaran Bahasa Inggris Semester 2 Kelas 3 yang dibahas dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan jadwal pembelajarannya. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media *Smart Snake and Ladder* Kosakata Bahasa Inggris kelas III Semester 2. Adapun materinya sebagai berikut:

Tabel 1.2 Materi Bahasa Inggris Kelas III MI/SD Semester 2

<i>Chapters</i>	<i>Contents</i>
<i>Chapter 1</i>	<i>Our Body</i>
<i>Chapter 2</i>	<i>Clothes</i>
<i>Chapter 3</i>	<i>public place</i>
<i>Chapter 4</i>	<i>The Kitchen</i>
<i>Chapter 5</i>	<i>Thinks At Park</i>

Peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil pokok bahasan *public place* yang berarti pakaian. Meskipun pembelajaran ini sudah dipelajari tetapi masih banyak siswa yang belum bisa memahami sepenuhnya tentang materi, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan materi *public place*.

Kosakata Bahasa Inggris adalah salah satu komponen bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris, melalui penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik mampu memahami

makna pemikiran Bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan.¹⁹ Kosakata (*vocabulary*) menjadi salah satu kunci untuk menguasai suatu bahasa, baik kemampuan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), maupun menulis (*writing*).²⁰ *Vocabulary* juga sangat penting pada aspek pembelajaran Bahasa Inggris, karena ketika peserta didik belajar Bahasa Inggris aspek yang pertama harus dikuasai adalah kosakata Bahasa Inggris peserta didik akan merasa kesulitan ketika tidak mampu menguasai cukup kosakata Bahasa Inggris.²¹ Jadi dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya kemampuan menguasai kosakata maka peserta didik akan terbentuk kemampuan ketrampilan berbahasa yang baik. Ada 4 ketrampilan bahasa Inggris yang perlu dikuasai yaitu ketrampilan membaca, berbicara, menulis dan mendengar.

Pendapat Santoso, Suratno, mengenai penguasaan kosakata sangat penting, karena dengan penguasaan kosakata yang baik, akan terbentuk keterampilan berbahasa Inggris yang baik pula.²² Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa kosakata bahasa merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk menentukan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

¹⁹Alya Riski Nursifa, *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere*, dalam Jurnal CoreIT, Vol. III No.1 Juni 2017.

²⁰ Niswatin Nurul Hidayati, Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education Online Issn: 2550-1100, Vol. 1. No. 1. 2017, hal. 18.

²¹Agustin, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru* (Surabaya: Serbajaya Alatas, 2009), hal.1.

²²Santosa, Puji Suroso dan Pardi Suratno, *Kritik Sastra: Teori, Metodologi dan Aplikasi* (Yogyakarta: Elmatara, 2009), hal.73.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang sangat besar pada jenjang pendidikan selanjutnya, peserta didik akan mampu memahami Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik memiliki peran yang sangat penting, karena guru harus tahu bagaimana cara membelajarkan Bahasa Inggris secara tepat, sehingga peserta didik mampu menerima materi yang disampaikan dengan mudah.²³ Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pelajaran bahasa Inggris ialah pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Guru ialah seseorang yang memiliki peranan penting dalam pelajaran bahasa Inggris karena guru harus tahu bagaimana cara membelajarkan Bahasa Inggris secara tepat, sehingga peserta didik mampu menerima materi yang disampaikan dengan mudah. Metode pembelajaran sangat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar yang signifikan.²⁴ Guru harus bisa pula menjadi pendorong dan pemberi motivasi agar siswa lebih maju dan bersemangat dalam belajar.²⁵

Seseorang yang memiliki tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang rendah, maka kemampuannya dalam menggunakan Bahasa Inggris juga akan mengalami hambatan. Di Indonesia bahasa Inggris merupakan bahasa asing untuk dipelajari. Dalam prakteknya baik guru dan

²³Santosa, Puji Suroso dan Pardi Suratno, *Kritik Sastra:...*, hal.73.

²⁴Adi Wijayanto, Abdul Aziz Hakim, Nur Iffah. *Pengaruh Metode Pembelajaran Movement Exploration dan Metode Pembelajaran Guided Discovery serta Persepsi Kinestetik terhadap Hasil Belajar Lay Up Bola Basket pada Mahasiswa IAIN Tulungagung*. Jurnal Segar. Vol. 9. No. 1. Jakarta 2020

²⁵ Adi wijayanto, Ida Juwariyah, dkk., *Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar*, (Tulungagung: Akademika Pustaka, 2021), hal.88

siswa masih menghadapi banyak masalah ketika proses pembelajaran.²⁶ Banyak faktor penyebab kesulitan peserta didik untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*), salah satunya dan yang menjadi penyebab utama adalah kurangnya minat baca oleh peserta didik. Faktor tersebut paling mendesak, karena berhubungan dengan karakter peserta didik yang sejak dini tidak dibiasakan untuk membaca.²⁷

Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan. Pengetahuan tentang kosakata adalah pusat keahlian dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting. Dalam pembelajaran kosakata diperlukan adanya prosedur dan pendekatan. Pembelajaran kosakata dalam hal ini menyangkut mengajar dan belajar kosakata.²⁸

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa, ada banyak hambatan untuk menguasai kosakata bahasa Inggris salah satunya tidak ada minat dan semangat dalam mempelajari bahasa Inggris. dalam membelajarkan kosakata bahasa Inggris diperlukan media yang tepat dalam penyampaian materi, supaya penyampaian materi tidak sia-sia.

B. Kerangka Berpikir

²⁶Fika Megawati, Kesulitan Mahasiswa Dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif, dalam Jurnal Pedagogia ISSN 2089-3833 Vol. 5. No. 2. 2016 hal. 147.

²⁷*Ibid.*, hal. 112.

²⁸Santosa, Puji Suroso dan Pardi Suratno, *Kritik Sastra...*, hal.112.

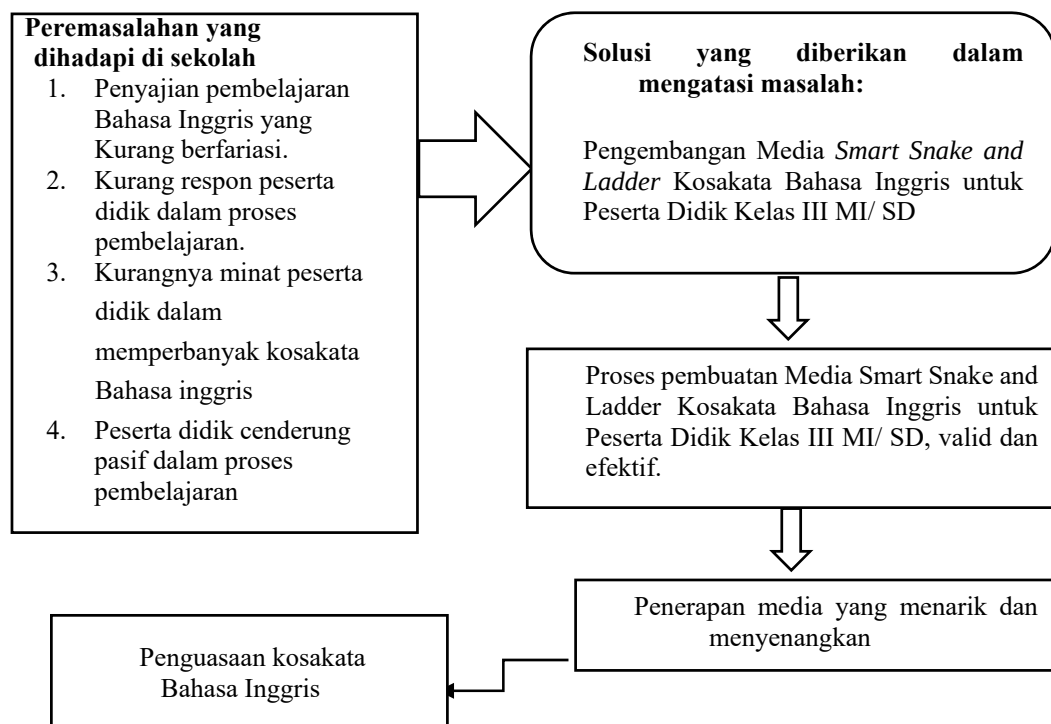
Proses pendidikan terutama pendidikan di sekolah, sebenarnya tidak hanya perbaikan kurikulum saja, melainkan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh pembelajaran yang dialami peserta didik. Dalam pembelajaran, pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar juga harus diperhatikan.

Kenyataan di lapangan, media pembelajaran Bahasa Inggris masih belum dikembangkan dengan maksimal. Kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu pada proses pembuatan yang memakan waktu dan pemilihan media yang sesuai. Guru lebih memilih metode ceramah dan pemberian soal-soal latihan dengan tujuan mengasah kemampuan peserta didik menghadapi berbagai soal Bahasa Inggris. Ini berdampak pada pemahaman peserta didik bahwa pembelajaran Bahasa Inggris hanya kegiatan membaca dan mengerjakan soal-soal saja, pembelajaran Bahasa Inggris sulit karena bukan bahasa keseharian kita. Pemahaman mengenai makna konsep tidak menjadi perhatian guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini berdampak besar bagi peserta didik yang mempunyai kemampuan lemah dalam berbahasa.

Perlu adanya pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan lebih senang dalam belajar dan anggapan bahwa pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit akan terhapuskan. Pengembangan

media *Smart Snake and Ladder* kosakata Bahasa Inggris sebagai media yang tepat, efektif dan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD.

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



Gambar 1.2 Konsep Kerangka Berpikir

C. Penelitian Terdahulu

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

1. Erma Novitasari (Tesis), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *IT* Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP tahun 2013"²⁹

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *IT* berbentuk permainan ular tangga yang baik untuk materi Fisika SMP kelas VIII materi Alat Optik. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, yaitu langkah_langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian ini,

²⁹Erma, Novitasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP*, Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 1. No. 1. 2013. hal. 37.

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *IT* berbentuk permainan ular tangga untuk materi Alat Optik siswa kelas VIII SMP yang telah dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Hasil kualitatif ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 86,48 %).

2. Dewi Ayu Imaliyah (Tesis), “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Ips Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan”³⁰

Problematika yang terjadi di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode pembelajaran ceramah dari para guru tanpa melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru lebih aktif di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran LKS. Hal ini bisa mengurangi kreativitas siswa dalam berekspresi. Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan berdasarkan

³⁰Dewi,Ayu Imaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan*, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Vol. 4. No. 2. 2018.

penilaian dari ahli materi dan ahli media, (3) memberikan perbedaan peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen dan non eksperimen dalam penggunaan media ular tangga di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil penelitiannya adalah (1) Peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Prototype yang dilakukan uji coba lapangan mendapat presentase 87% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid. (2) Kelayakan aspek rekayasa media dari 21 pernyataan termasuk kategori layak. Penilaian dari dosen adalah 75% cukup menarik tingkat validitas dapat digunakan dengan revisi kecil. Dengan demikian media ular tangga dalam penilaian ahli media layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP. (3) Media pembelajaran media ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Dengan melihat rata – rata kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen pada post-test yaitu $1262 < 1355$.

3. Sandara Astrie Kurniawati (Jurnal) “*Pengembangan Media Ular Tangga Siaga Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi Tahun 2016*”

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga siaga gempa bumi, yang akan digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler PMR. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan memodifikasi model 4-D menjadi 3-D yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli pada aspek materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikaan, serta penilaian oleh praktisi. Media diujicobakan secara terbatas dan uji coba lapangan pada anggota PMR di SDN Bhyangkara Yogyakarta. Tingkat kesiapsiagaan siswa terhadap bencana gempa bumi dites menggunakan kuesioner dari LIPI. Tes dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga siaga bencana gempa bumi berhasil dikembangkan melalui 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan.

Uji kelayakan media dengan materi kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana gempa bumi memperoleh kategori sangat baik menurut ahli pada aspek materi, penyajian, kebahasaan, kegrafikaan. Praktisi memberikan penilaian terhadap media dengan kategori baik. Hasil uji coba terbatas memperoleh kategori sangat baik dan hasil uji coba lapangan memperoleh hasil baik. Tingkat kesiapsiagaan siswa

setelah menggunakan media mengalami kenaikan. Ular tangga siaga bencana gempa bumi berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Kualitas media ular tangga siaga bencana gempa bumi yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan ditinjau dari aspek materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikaan. Tingkat kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga siaga bencana gempa bumi mengalami peningkatan. Peningkatan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dialami oleh seluruh siswa walaupun peningkatan tidak secara signifikan.³¹

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

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan ciri-ciri hewan atau tumbuhan yang diterapkan di kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura. Media permainan ular tangga

³¹Sandra Astrie Kurniawati, *Pengembangan Media Ular Tangga Siaga Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi*, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 13 Tahun ke-5 Tahun 2016, hal 12.

merupakan media yang dipilih untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena jika hanya dengan menggunakan buku paket maka pembelajaran dirasakan kurang bervariasi dan kurang inovatif sehingga materi yang disampaikan kurang bisa diterima oleh siswa.

Pengembangan media ular tangga dilakukan dengan menggunakan model pengembangan R&D Borg and Gall. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan tes. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi I mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 97,5%, ahli materi II sebesar 80%, ahli media I sebesar 90% dan ahli media II sebesar 75%. Sedangkan uji coba perseorangan pada siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,97% dan uji coba kelompok kecil sebesar 88,39%.

Pada analisis hasil tes, pre-test mendapatkan nilai rata-rata 61,93% dan post-test mendapatkan nilai rata-rata 91,82%, dan dengan menggunakan perhitungan uji-t didapatkan thitung sebesar 4,87, jika dibandingkan dengan ttabel yang didapatkan dari $db=28-1=27$ dengan taraf signifikansi 5% akan didapatkan ttabel sebesar 2,045, maka thitung lebih besar dari pada ttabel, yakni $4,87 > 2,045$. Berdasarkan hasil analisis data validasi dan tes, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga mata pelajaran Bahasa Indonesia materi

mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana, layak dan efektif bagi siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura.³²

5. Purwaningsih, Siti Maisaroh (Jurnal), *“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016”*

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar ips kelas IV SD Donotirto?;
- 2) bagaimana tingkat kelayakan produk media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD Donotirto yang dikembangkan?;
- 3) bagaimana respon siswa terhadap media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD Donotirto yang dikembangkan?;
- 4) seberapa besar penguatan nilai karakter dalam media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar ips?;
- 5) adakah peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter?

³²Muhammad Sirat, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Tumbuhan atau Binatang Sekitar Secara Sederhana Berdasarkan Ciri-cirinya Pada Kelas II SDN Prajjan Camplong Madura*, Jurnal BK Unesa. Vol. 04. No. 03. 2014. hal.594.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dengan kategori sangat layak dengan skor rata-rata yang diberikan oleh ahli media yaitu 87% kategori sangat layak, ahli materi 1 yaitu 88% kategori sangat layak, dan ahli materi 2 yaitu 85% kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada ujicoba terbatas adalah sangat menarik, dengan total skor 74 dan persentase sebesar 87%. Respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada ujicoba kelompok besar adalah sangat menarik, dengan total skor 413 dan persentase sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.

4. Hasil dari nilai karakter, siswa mampu menanamkan nilai-nilai karakter disetiap permainannya yaitu dari keempat aspek nilai jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab dengan perolehan nilai 81 masuk ke dalam kategori baik.

5. Hasil perolehan nilai rata-rata pretes dari keseluruhan siswa yaitu 6,4. Sedangkan perolehan nilai rata-rata postes dari keseluruhan siswa yaitu 8,5. Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata pretes dan postes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan

nilai rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.³³

6. Siti Kholipah, Maryatun, Meyta Pritandhari (Jurnal), “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas x ips sma muhmmadiyah 1 metro dengan materi lembaga jasa keuangan di indonesia dan penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang *valid*. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (r&d) dengan model pengembangan *addie* (*analisis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis diperoleh skor rata-rata ahli materi 4,1 dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,1 dengan kategori “layak”. Uji coba kelompok kecil pada 29 siswa memperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kategori “sangat layak”. Media pembelajaran tangga ular yang dikembangkan peneliti mempunyai keunggulan

³³Purwaningsih, Siti Maisaroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016*, dalam Jurnal Pendidikan Guru MI (2016) vol 4. hal.20.

memiliki kartu yang tidak hanya materi dan kartu tetapi juga kartu motivasi. Kelemahan produk hanya terbatas pada satu bahan. Saran pemanfaatan produk tingkat lanjut agar semua pihak yang ingin mengembangkan produk ini dapat menambahkan bahan lain agar lebih komprehensif.³⁴

7. Irfan, Jarkawi, Eka Sri Handayani (Jurnal), *“Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier ”*

Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut; bagaimanapengembangan media ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan layanan bimbingan dalam bidang karir terhadap perencanaan karir pada siswa smait ukhuwah banjarmasin.penelitian ini menggunakan metode research and development, dari 10 tahapan peneliti menggunakan 5 tahapan menyesuaikan kebutuhan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut: : (1) potensi dan masalah. (2) pengumpulan data. (3) desain produk. (4) validasi desain. (5) perbaikan desain. Penelitian ini dilatar

³⁴ Siti Kholipah , Maryatun, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018, dalam jurnal Education And Development* Institut Pendidikan Tapanuli Selatan E.Issn.2614-6061 P.Issn.2527-4295 Vol.6 No.2 Edisi Oktober 2018, hal. 9.

belakangi dengan proses pemberian layanan bimbingan dalam bidang perencanaan karier masih menggunakan media lama (power point) yang bersifat konvensional yang menyebabkan pemberian layanan kurang maksimal dan belum pernah menggunakan media baru apapun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan layanan bimbingan dalam bidang karir terhadap perencanaan karier pada siswa sma islam terpadu ukhuwah banjarmasin layak dan dapat digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi media yang dinilai oleh praktisi guru bk dengan memberikan penilaian di antara 81,0 % - 100,0 % yang artinya sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi .³⁵

8. Sudarmika Parmiti Simamora (Tesis), *“Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun/desain pengembangan media visual ular tangga inovatif, (2) untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media visual ular tangga inovatif menurut review para ahli dan uji coba produk, dan (3) untuk mengetahui efektivitas media visual ular tangga inovatif dalam

³⁵Irfan, Jarkawi, Eka Sri Handayani, *Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier*, dalam jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi 2019. hal.45.

meningkatkan minat belajar mata pelajaran Tematik kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu. Untuk model pengembangan yang digunakan untuk melakukan rancang bangun dalam pengembangan media yaitu *Model Hannafin and Peck*. Model pengembangan ini memiliki 4 tahap utama yaitu (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan dan implementasi, serta (4) tahap revisi dan evaluasi yang dilakukan pada tiap tahap yang dikerjakan. Validitas media dilakukan dengan menguji cobanya kepada ahli desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Untuk hasil validitas pengembangan media visual ular tangga inovatif yaitu untuk ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan secara berurutan yaitu 88%, 95%, 95%, 93,1%, dan 91,30%. Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik statistik inferensial (uji-t) mendapatkan hasil rata-rata pretest (26,17) < hasil rata-rata posttest (63,96). Setelah dilakukn perhitungan secara manual dengan menggunakan uji t didapatkan hasil yang menunjukkan thitung (51,49) > dari ttabel (2,45) sehingga H0 ditolak dan H1 diterima artinya ada efektifitas media visual ular tangga inovatif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Tematik di SD Negeri 3 Kaliuntu.³⁶

³⁶Sudarmika, Parmiti Simamora, *Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, dalam Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha (2018) Vol. 6 No. 1.

9. Rifqi Fatihatul Karimah (Tesis), “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII*”

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga fisika pada pembelajaran fisika materi getaran dan gelombang yang memenuhi kriteria baik dan memaparkan karakteristik media pembelajaran berupa permainan ular tangga fisika pada pembelajaran fisika materi getaran dan gelombang yang dikembangkan. Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development (r&d)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang mengacu pada model penelitian 4d. Data yang diperoleh berasal dari ahli materi, ahli media, guru fisika, dan siswa sebagai responden. Cara menentukan sampel dengan teknik *purposive sample*. Pada uji coba kelompok kecil diambil sampel sebanyak 12 siswa. Pada uji coba kelompok besar diambil sampel sebanyak satu kelas di smp negeri 2 gondangrejo dan mts negeri gondangrejo. Teknik pengumpulan data adalah dari angket dan wawancara.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika memenuhi kriteria baik dengan kesesuaian hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan guru fisika (*reviewer*). Media pembelajaran ular tangga fisika pada materi getaran dan gelombang telah berhasil

diujicobakan kepada siswa dengan hasil yang sangat baik. Dari hasil kriteria penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa sangat setuju apabila media ular tangga fisika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Karakteristik media yang dikembangkan yaitu: (1) permainan ular tangga fisika terdiri dari papan ular tangga, 5 buah pion dengan bagian kaki pion diberi magnet, 2 buah dadu, kartu soal, kartu jawaban, aturan permainan, dan poin berupa stiker bintang. (2) pengemasan media secara praktis dan menarik (seperti papan catur). (3) papan berukuran 62x42 cm, dengan 5 kotak mendatar dan 4 kotak ke atas, dengan setiap kotak terdiri dari 4 buah kartu soal yang berbeda. (4) materi dalam kartu soal disesuaikan dengan sk dan kd. (5) desain media dibuat dengan program coreldraw x5 kemudian dicetak, selanjutnya desain papan dilaminasi dan ditempelkan pada papan kayu yang telah dilapisi dengan logam seng di atasnya. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga fisika secara umum sudah baik.³⁷

10. Yesi Andra Yuni (Tesis), *“Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran Ipa”*

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengidentifikasi kelayakan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran ipa; 2) mengetahui respon peserta didik terhadap permainan ular tangga islami dalam

³⁷Rifqi Fatihatul Karimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII*, dalam jurnal Pendidikan Fisika (2014) Vol.2 No.1 Issn: 2338 – 0691 hal. 6.

pembelajaran ipa sebagai sumber belajar yang akan dikembangkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) model borg and gall yang telah dimodifikasi yang dikembangkan melalui; 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk; 6) uji coba produk; 7) revisi produk. Langkah yang diambil hanya sampai dengan tujuh langkah karena keterbatasan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi, angket dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini adalah; 1) pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran ipa sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%; 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak.³⁸

11. Citra Enggar Prastiwi (Tesis), "*Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS Di Sma Negeri 17 Surabaya*"

Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk media ular tangga perencanaan karir untuk

³⁸Andra Yesi Yuni, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran Ipa*, dalam jurnal Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education 02 (2) (2019) 194-203.

mendukung fasilitas layanan bimbingan dan konseling dalam bidang karir, khususnya dalam hal membantu meningkatkan perencanaan karir. Selain itu, hasil pengembangan media ini dapat digunakan oleh sekolah lain yang mempunyai karakteristik sama dengan sma negeri 17 surabaya. Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan menurut arif sadiman sebagai acuan. analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan calon pengguna adalah presentase. Hasil pengembangan media ini memenuhi kriteria *valid* yakni angket penilaian ahli materi (82,31%), angket penilaian ahli media (85,89%) dan angket penilaian calon pengguna yakni konselor (80,12%) dan dua orang siswa (85,83%). Faktor penting dalam pengembangan media adalah kesesuaian dengan materi, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media ular tangga perencanaan karier adalah sebagai alternative sumber belajar yang dapat membantu keonselor mempermudah penyampaian materi.³⁹

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Erma Novitasari (Tesis), "Pembangunan Media	media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan ular tangga untuk materi Alat Optik siswa kelas VIII SMP yang telah dikembangkan termasuk kriteria	Sama-sama penelitian pengembangan yang bertujuan	Fokus pada pelajaran materi alat optik siswa

³⁹Enggar Citra Prastiwi, *Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI Ips Di Sma Negeri 17 Surabaya*, dalam jurnal Jurnal Bk Unesa. Vol. 04. No.03. 2014.

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pembelajaran Berbasis <i>IT</i> Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP tahun 2013” ISSN: 2338 – 0691 Jurnal Pendidikan Fisika (2013) Vol.1 No.1 halaman 37 April 2013	sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Hasil kualitatif ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 86,48 %).	menghasilkan produk media ular tangga.	SMP/MTS Kelas VIII. Menggunakan pembelajaran berbasis IT.
2.	Dewi Ayu Imaliyah (Tesis), “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Ips Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan” dalam ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480 Vol. 4, No. 2, Juni 2018 Halaman:101-110 JPIPS : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.	Uji coba lapangan mendapat presentase 87% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Penilaian dari dosen adalah 75% cukup menarik tingkat validitas dapat digunakan dengan revisi kecil. Dengan melihat rata – rata kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen pada post-test yaitu $1262 < 1355$.	Sama-sama penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk media ular tangga	Mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Ips.
3.	<i>Sandara Astrie Kurniawati (Jurnal)</i> “Pengembangan Media Ular	Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga siaga bencana gempa bumi berhasil dikembangkan melalui 4 tahap yaitu pendefinisian,	Sama-sama penelitian pengembangan yang bertujuan	Fokus pada Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>Tangga Siaga Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Gempa Bumi Tahun 2016</i> dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 13 Tahun ke-5 Tahun 2016, 1278.	perancangan, pengembangan. Uji kelayakan media dengan materi kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana gempa bumi memperoleh kategori sangat baik menurut ahli pada aspek materi, penyajian, kebahasaan, kegrafikaan. Praktisi memberikan penilaian terhadap media dengan kategori baik. Hasil uji coba terbatas memperoleh kategori sangat baik dan hasil uji coba lapangan memperoleh hasil baik. Tingkat kesiapsiagaan siswa setelah menggunakan media mengalami kenaikan. Ular tangga siaga bencana gempa bumi berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Kualitas media ular tangga siaga bencana gempa bumi yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan ditinjau dari aspek materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikaan. Tingkat kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga siaga bencana gempa bumi mengalami peningkatan. Peningkatan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dialami oleh seluruh siswa walaupun peningkatan tidak secara signifikan	menghasilkan produk media ular tangga.	
4.	Muhammad Sirat (Tesis), Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Tumbuhan atau Binatang Sekitar Secara Sederhana	Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi I mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 97,5%, ahli materi II sebesar 80%, ahli media I sebesar 90% dan ahli media II sebesar 75%. Sedangkan uji coba perseorangan pada siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,97% dan uji coba kelompok kecil sebesar 88,39%. Pada analisis hasil tes, <i>pre-test</i> mendapatkan nilai rata-rata 61,93% dan <i>post-test</i> mendapatkan nilai rata-rata	Sama-sama mengembangkan media ular tangga	Fokus pada bahasa indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang sekitar secara sederhana berdasarkan ciri-cirinya pada kelas II SD

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Berdasarkan Ciri-cirinya Pada Kelas II SDN Prajjan Camplong Madura, Tesis tidak diterb	91,82%, dan dengan menggunakan perhitungan <i>uji-t</i> didapatkan thitung sebesar 4,87, jika dibandingkan dengan <i>ttabel</i> yang didapatkan dari $db=28-1=27$ dengan <i>taraf</i> signifikansi 5% akan didapatkan <i>ttabel</i> sebesar 2,045, maka <i>thitung</i> lebih besar dari pada <i>ttabel</i> , yakni $4,87 > 2,045$. Berdasarkan hasil analisis data validasi dan tes, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana, layak dan efektif bagi siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura.		
5.	Purwaningsih, Siti Maisaroh (Jurnal), <i>Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016</i> , jurnal tidak diterbitkan	Hasil dari nilai karakter, siswa mampu menanamkan nilai-nilai karakter disetiap permainannya yaitu dari keempat aspek nilai jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab dengan perolehan nilai 81 masuk ke dalam kategori baik. 5. Hasil perolehan nilai rata-rata pretes dari keseluruhan siswa yaitu 6,4. Sedangkan perolehan nilai rata-rata postes dari keseluruhan siswa yaitu 8,5. Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata pretes dan postes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.	Penelitian ini sama-sama mengembankan produk media ular tangga	Penelitian ini berfokus pada meningkatkan prestasi belajar.
6.	Kholipah Siti, Maryatun, dkk. (Jurnal), "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis diperoleh skor rata-rata ahli materi 4,1 dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,1 dengan kategori "layak". Uji coba kelompok kecil pada 29 siswa memperoleh nilai rata-rata	Penelitian ini sama-sama mengembankan media pembelajaran ular tangga	Fokus pada mata pelajaran ekonomi kelas x sma muhammadiyah 1 metro

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018", dalam jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan E.Issn.2614-6061 P.Issn.2527-4295 Vol.6 No.2 Edisi Oktober 2018, hal. 9	4,4 dengan kategori "sangat layak". Media pembelajaran tangga ular yang dikembangkan peneliti mempunyai keunggulan memiliki kartu yang tidak hanya materi dan kartu tetapi juga kartu motivasi. Kelemahan produk hanya terbatas pada satu bahan. Saran pemanfaatan produk tingkat lanjut agar semua pihak yang ingin mengembangkan produk ini dapat menambahkan bahan lain agar lebih komprehensif		
7.	Irfan, Jarkawi, Eka Sri Handayani (Jurnal), <i>Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier</i> , dalam jurnal <i>Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan layanan bimbingan dalam bidang karir terhadap perencanaan karir pada siswa sma islam terpadu ukhuwah banjarmasin layak dan dapat digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi media yang dinilai oleh praktisi guru bk dengan memberikan penilaian di antara 81,0 % - 100,0 % yang artinya sangat <i>valid</i> , dapat digunakan tanpa revisi .	Penelitian ini sama-sama mengembangan media pembelajaran ular tangga	Penelitian ini fokus untuk meningkatkan perencanaan karier.

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
8.	Sudarmika Parmiti Simamora (Tesis), “Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, dalam Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha (2018) Vol. 6 No. (1) pp. 20-29 20.	Validitas media dilakukan dengan menguji cobanya kepada ahli desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan Untuk hasil validitas pengembangan media visual ular tangga inovatif yaitu untuk ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan secara berurutan yaitu 88%, 95%, 95%, 93,1%, dan 91,30%. Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik statistik inferensial (<i>uji-t</i>) mendapatkan hasil rata-rata pretest (26,17) < hasil rata-rata posttest (63,96). Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji <i>t</i> didapatkan hasil yang menunjukkan <i>thitung</i> (51,49) > dari <i>ttabel</i> (2,45) sehingga <i>H0</i> ditolak dan <i>H1</i> diterima artinya ada efektifitas media visual ular tangga inovatif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Tematik di SD Negeri 3 Kaliuntu	Penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran ular tangga	Fokus pada minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
9.	Rifqi Fatihatul Karimah (Tesis), “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII”, dalam jurnal Pendidikan Fisika (2014) Vol.2 No.1	Dari hasil kriteria penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa sangat setuju apabila media ular tangga fisika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Karakteristik media yang dikembangkan yaitu: (1) permainan ular tangga fisika terdiri dari papan ular tangga, 5 buah pion dengan bagian kaki pion diberi magnet, 2 buah dadu, kartu soal, kartu jawaban, aturan permainan, dan poin berupa stiker bintang. (2)	Penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran ular tangga	Penelitian ini fokus pada pelajaran fisika siswa SMP kelas VIII

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Issn: 2338 – 0691 hal. 6	pengemasan media secara praktis dan menarik (seperti papan catur). (3) papan berukuran 62x42 cm, dengan 5 kotak mendatar dan 4 kotak ke atas, dengan setiap kotak terdiri dari 4 buah kartu soal yang berbeda. (4) materi dalam kartu soal disesuaikan dengan sk dan kd. (5) desain media dibuat dengan program <i>coreldraw</i> x5 kemudian dicetak, selanjutnya desain papan dilaminasi dan ditempelkan pada papan kayu yang telah dilapisi dengan logam seng di atasnya. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga fisika secara umum sudah baik		
10.	Andra Yesi Yuni (Tesis), “Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA”, dalam jurnal <i>Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education</i> 02 (2) (2019) 194-203	Hasil penelitian ini adalah; 1) pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran ipa sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%; 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak	Penelitian ini sama-sama mengembangan media pembelajaran ular tangga	Pengembangan media ular tangga yang di variasi dengan islami, fokus pada pelajaran IPA
11.	Enggar Citra Prastiwi (Tesis), “Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS Di Sma Negeri 17 Surabaya”, dalam jurnal	Hasil pengembangan media ini memenuhi kriteria valid yakni angket penilaian ahli materi (82,31%), angket penilaian ahli media (85,89%) dan angket penilaian calon pengguna yakni konselor (80,12%) dan dua orang siswa (85,83%). Faktor penting dalam pengembangan media adalah kesesuaian dengan materi, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media ular tangga perencanaan karier adalah sebagai alternative sumber belajar yang dapat	Penelitian ini sama-sama mengembangan media pembelajaran ular tangga	Penelitian ini fokus pada perencanaan karir dalam bimbingan kelompok <i>Pada Siswa Kelas XI Ips</i>

No.	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Jurnal Bk Unesa. Volume 04 Nomer 03 Tahun 2014	membantu keoncelor mempermudah penyampaian materi.		

Penulis dapat menyimpulkan dari beberapa perbandingan diatas adalah sebagai peneliti baru dengan melakukan penelitian dan pengembangan media Ular tangga (*Smart Snake and Ladder*) kosakata bahasa Inggris untuk peserta didik kelas III MI/ SD yang dalam hal ini peneliti melakukan penelitian yang bertempat di SDI Babussalam Durenan yang sebelumnya belum pernah diadakan peneletian dengan judul yang sama. Peneliti juga ingin mengetahui hasil dari penerapan media Ular tangga (*Smart Snake and Ladder*) apakah juga mampu untuk memberikan perubahan secara nyata pada cara berfikir peserta didik serta mampu memperbanyak kosakata dalam bahasa Inggris yang dirasa cukup sulit bagi kebanyakan peserta didik. Kelebihan lainnya dari penelitian ini ialah dilakukan padad maasa pandemi *Covid-19* dimana sekolah aktif dengan cara bergantian dan juga hanya 2jam belajar disekolah. Bukan hanya itu tetapi para peserta didik juga harus mematuhi protokol kesehatan yang berupa menjaga jarak, memakai masker, dan sering cuci tangan. Para peserta didik datang secara bergantian dalam satu kelas yakni setiap 1 gelombang terdiri dari 5 peserta didik dan ini terdiri dari 4 gelombang.

