

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *Smart Snake and Ladder* 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 Sekolah Dasar Islam Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. 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* 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 Sekolah Dasar Islam Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Permainan ular tangga sudah menjadi permainan bagi mereka yang sering mereka mainkan.<sup>1</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)

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek pada tanggal 29 Mei 2021 pukul 10.10 WIB di kantor SDI Babussalam.

sehingga pada pembelajaran dirasa sangat sulit 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>2</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>2</sup> Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek pada tanggal 29 Mei 2021 pukul 10.30 WIB di kantor SDI Babussalam.

## 2. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan adalah berupa *Smart Snake and Ladder* 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* 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*. 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*. 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* ini adalah kosakata bahasa Inggris. Papan *Smart Snake and Ladder* 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 (2 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*

Pembuatan media *Smart Snake and Ladder* dimulai dengan membuat desain petak ular tangga dengan bantuan *coreldraw* dan peneliti mengumpulkan berbagai gambar tentang aktivitas dalam bentuk kartu agar lebih menarik peserta didik. Peneliti menyusun petak ular tangga dengan menggunakan *coreldraw* agar lebih rapi. Peneliti juga membuat cara bermain dan judul yang nantinya akan ditempel pada papan dengan bantuan *coreldraw* 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* 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.

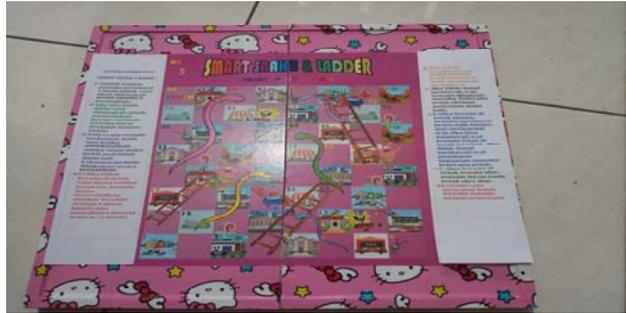
### b. Pengembangan Produk Awal

Nama produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Smart Snake and Ladder*. Nama ini dipilih karena terdapat ular dan tangga yang kemudian ditulis dalam bahasa Inggris, kemudian dibubuhkan 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 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*. 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 pikiran yang positif dan motivasi yang kuat supaya informasi atau materi yang diterima dapat dengan mudah untuk difahami.

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

1) Papan ular tangga

**Gambar 4.1 Papan Ular Tangga Secara Keseluruhan**



**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 Instruksi pada Papan Ular Tangga**



Pada papan ditempel judul Smart Snake and Ladder, tema kosakata bahasa Inggris, kelas, intruksi, gambar-gambar pada setiap kotak kosakata yang berjumlah 50 kotak (25 berisi gambar-gambar

kosakata dan 25 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* 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* ini.

### 3. Penyajian Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media I diperoleh dari dosen Teknologi Pembelajaran yaitu Bapak Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 3 Juni 2021 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 Hasil Validasi Ahli Media I**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Sistematika Penyajian Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	3	4	75	Valid
		Tersedia alat permainan yang mudah digunakan	3	4	75	Valid
		Bahasa yang digunakan dalam media <i>Smart Snake and Ladder</i> sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	3	4	75	Valid
		Peserta didik terlibat dengan aktif dalam menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> .	4	4	100	Sangat Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri	3	4	75	Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> dalam mata pelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik	3	4	75	Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
		Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> mudah untuk dioperasikan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menambah variasi bagi guru untuk mengenalkan materi <i>public place</i> (tempat umum) dalam pembelajaran bahasa Inggris.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Efisiensi dan Efektivitas Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan waktu yang digunakan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan biaya yang digunakan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan tenaga yang digunakan	3	4	75	Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan waktu yang diperlukan.	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kualitas Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Gambar yang digunakan sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas.	4	4	100	Sangat Valid
		Ukuran gambar sudah proposional sehingga dapat dibaca	3	4	75	Valid
		Pemilihan warna gambar sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas	3	4	75	Valid
		Kualitas gambar telah memenuhi kriteria sehingga dapat dilihat dengan jelas	3	4	75	Valid
		Penggunaan warna sudah tepat sehingga tidak ada yang saling menutupi	3	4	75	Valid
		Peletakan posisi gambar animasi sudah tepat	3	4	75	Valid
		Penggunaan gambar/animasi yang ditampilkan menarik	4	4	100	Sangat Valid
		Gambar pada media yang digunakan tidak asing bagi peserta didik	3	4	75	Valid
		Media <i>smart snake and ladder</i> aman digunakan	3	4	75	Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		dilihat dari media yang disediakan				
		Materi pada Media <i>smart snake and ladder</i> (Bahasa Inggris) sesuai dengan materi <i>public place</i> (tempat umum) kelas III MI/SD	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>			78	94	81,25	Sangat Valid

(Sumber: olahan peneliti)

Adapun komentar atau saran perbaikan dari ahli media I yaitu (1) petunjuk penggunaan gunakan kata yang lebih singkat dan jelas, (2) kotak ular tangga buatlah lebih lebar supaya bisa digunakan dua peserta didik ketika mendapat tempat yang sama, (3) bahan ular dan tangga harus kuat, tidak mudah robek atau rusak, (5) judul harus menarik dan penuh warna. Berdasarkan validasi dari ahli media I, media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase 81,25% (sangat valid). Beberapa poin terdapat skor satu yang menandakan media harus direvisi. Dalam lembar validasi ini juga memuat data kepraktisan media yang diambil dari kuisisioner 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.

Data hasil validasi ahli media II diperoleh dari dosen yaitu Ibu Dr. Nita Agustina N.E.E., M.Pd.I yang dilakukan pada tanggal 3 Juni 2021 di Kampus

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 Hasil Validasi Ahli Media II**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Sistematis Penyajian Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	3	4	75	Valid
		Tersedia alat permainan yang mudah digunakan	4	4	100	Sangat Valid
		Bahasa yang digunakan dalam media <i>Smart Snake and Ladder</i> sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	3	4	75	Valid
		Peserta didik terlibat dengan aktif dalam menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> .	4	4	100	Sangat Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri	3	4	75	Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> dalam mata pelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik	3	4	75	Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Penggunaan media media <i>Smart Snake and Ladder</i> berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
		Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> mudah untuk dioperasikan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menambah variasi bagi guru untuk mengenalkan materi <i>public place</i> (tempat umum) dalam pembelajaran bahasa Inggris.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Efisiensi dan Efektivitas Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan waktu yang digunakan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan biaya yang digunakan	4	4	100	Sangat Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan tenaga yang digunakan	4	4	100	Sangat Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan waktu yang diperlukan.	4	4	100	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
3.	Kualitas Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Gambar yang digunakan sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas.	4	4	100	Sangat Valid
		Ukuran gambar sudah proposional sehingga dapat dibaca	3	4	75	Valid
		Pemilihan warna gambar sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas	3	4	75	Valid
		Kualitas gambar telah memenuhi kriteria sehingga dapat dilihat dengan jelas	3	4	75	Valid
		Penggunaan warna sudah tepat sehingga tidak ada yang saling menutupi	3	4	75	Valid
		Peletakan posisi gambar animasi sudah tepat	3	4	75	Valid
		Penggunaan gambar/animasi yang ditampilkan menarik	4	4	100	Sangat Valid
		Gambar pada media yang digunakan tidak asing bagi peserta didik	3	4	75	Valid
Media <i>smart snake and ladder</i> aman digunakan dilihat dari media yang disediakan	3	4	75	Valid		

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Materi pada Media <i>smart snake and ladder</i> (Bahasa Inggris) sesuai dengan materi <i>public place</i> (tempat umum) kelas III MI/SD	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>			82	96	85	Sangat Valid

(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* 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.

Hasil validasi ahli media III diperoleh dari dosen PGMI yaitu Ibu Septinaningrum M.Pd.yang dilakukan pada tanggal 5 Juni 2021 di rumah beliau Sanan Kulon kota Blitar. 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 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media III**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
1	Sistematika Penyajian Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	3	4	75	Valid
		Tersedia alat permainan yang mudah digunakan	3	4	75	Valid
		Bahasa yang digunakan dalam media <i>Smart Snake and Ladder</i> sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	3	4	75	Valid
		Peserta didik terlibat aktif dalam menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> .	4	4	100	Sangat Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri.	3	4	75	Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> dalam mata pelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
		Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat	3	4	75	Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		dalam pembelajaran				
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> mudah untuk dioperasikan	4	4	100	Sangat Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menambah variasi bagi guru untuk mengenalkan materi <i>public place</i> (tempat umum) dalam pembelajaran bahasa Inggris.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Efisiensi dan Efektivitas Media <i>Smart Snake and Ladder</i>	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan waktu yang digunakan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan biaya yang digunakan	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan tenaga yang digunakan	4	4	100	Sangat Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> efisien terkait dengan waktu yang diperlukan.	3	4	75	Valid
		Gambar yang digunakan sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas.	4	4	100	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Ukuran gambar sudah proposional sehingga dapat dibaca	3	4	75	Valid
		Pemilihan warna gambar sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas	3	4	75	Valid
		Kualitas gambar telah memenuhi kriteria sehingga dapat dilihat dengan jelas	3	4	75	Valid
		Penggunaan warna sudah tepat sehingga tidak ada yang saling menutupi	3	4	75	Valid
		Peletakan posisi gambar animasi sudah tepat	3	4	75	Valid
		Penggunaan gambar/animasi yang ditampilkan menarik	3	4	75	Valid
		Gambar pada media yang digunakan tidak asing bagi peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
		Media <i>smart snake and ladder</i> aman digunakan dilihat dari media yang disediakan	4	4	100	Sangat Valid
		Materi pada Media <i>smart snake and ladder</i> (Bahasa Inggris) sesuai	4	4	100	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		dengan materi <i>public place</i> (tempat umum) kelas III MI/SD				
<b>Jumlah</b>			81	96	84.37	Sangat Valid

(Sumber: olahan peneliti)

Adapun komentar atau saran perbaikan dari ahli media III yaitu (1) komposisi warna diperbaiki sehingga tidak dominan satu warna, (2) petunjuk penggunaan dipejelas dan dipersingkat, (3) kotak permainan diperbesar supaya bisa digunakan untuk dua peserta didik ketika mendapat tempat yang sama. Berdasarkan validasi dari ahli media II, media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase 84.37% (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 Hasil Validasi Ahli Materi.

Hasil validasi ahli materi I diperoleh dari dosen Bahasa Inggris yaitu Ibu Lina Nilawati. S.Pd yang dilakukan pada tanggal 5 Juni 2021 di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. 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 4.4 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> dengan kompetensi dasar kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan indikator kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan tahap berpikir	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan karakter peserta	4	4	100	Sangat valid
2.	Sistematika Penyajian Materi	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> disusun sesuai tingkat kesukaran kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> memuat kosakata Bahasa Inggris secara lengkap	4	4	100	Sangat valid
		Daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata	4	4	100	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Kejelasan sasaran penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	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.	sistematik Penyajian Pembelajaran	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	4	4	100	Sangat valid
		Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
<b>Jumlah</b>			80	80	100	Sangat valid

Media *Smart Snake and Ladder* 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.

Hasil validasi ahli materi II diperoleh dari dosen Bahasa Inggris yaitu Ibu Eny Martasari, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 5 Juni 2021 di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. 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 4.5.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi II**

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

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan indikator kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris semester 2	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan tahap berpikir	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan karakter peserta	4	4	100	Sangat valid
2.	Sistematika Penyajian Materi	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> disusun sesuai tingkat kesukaran kosakata Bahasa Inggris	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> memuat kosakata Bahasa Inggris secara lengkap	3	4	75	Valid
		Daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata	3	4	75	Valid
		Kejelasan sasaran penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	4	4	100	Sangat valid
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak	3	4	75	Valid
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	4	4	100	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		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.	Sistematik Penyajian Pembelajaran	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i> berpusat pada peserta didik	4	4	100	Sangat valid
		Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	4	4	100	Sangat valid
		Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4	75	Valid
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
			Tse	Tsh		
		Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris	4	4	100	Sangat valid
<b>Jumlah</b>			74	80	92.5	Sangat valid

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* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III MI/SD layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh persentase 92.5% (sangat valid). Dalam lembar validasi ini juga memuat data kepraktisan media yang diambil dari kuisisioner 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 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) diperoleh dari guru kelas SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek yaitu Bapak Bahruroini, S.Pd,I yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2021 di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. 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 4.6.

**Tabel 4.6 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.					√

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* MI/ SD semester II. Adapun komentar atau saran perbaikan dari guru kelas SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek yaitu instrumen sudah tersusun dengan baik. Alangkah baiknya pengorganisasian materi lebih ditingkatkan.

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

Data validasi soal *post test* diperoleh dari dosen Bahasa Inggris yaitu Ibu Eny Martasari, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 5 April 2021 di SDI

Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. 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 4.7.

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Soal *Post Test I***

Indikator Soal	Nomor Soal	Skor			
		1	2	3	4
Mencocokkan antara kosakata tempat-tempat umum 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)**

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. 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 MI/ SD* semester II.

Validator II soal *post test* diperoleh dari guru Bahasa Inggris yaitu Ibu Lina Nilawati, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 5 April 2021 di SDI

Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. 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 4.8.

**Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Soal *Post Test II***

Indikator Soal	Nomor Soal	Skor			
		1	2	3	4
Mencocokkan antara kosakata tempat-tempat umum 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)**

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* 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 Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan yang kemudian mendapat penilaian dari guru kelas yaitu Ibu Bibit Wahyu Ningtyas, S.Pd. di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Berikut disajikan data hasil uji coba guru lapangan 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 4.9 berikut.

**Tabel 4.9 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> dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik				✓	
3.	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media <i>Smart Snake and Ladder</i>				✓	
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> memuat kosakata Bahasa Inggris semester 2 secara lengkap			✓		
7.	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik				✓	
8.	Media <i>Smart Snake and Ladder</i> 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>				✓	
12.	Terjalin interaksi antara peserta didik dengan guru					✓

(Sumber: olahan peneliti)

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Snake and Ladder* 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* 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.

Peneliti memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek untuk mengetahui efektivitas media *Smart Snake and Ladder* yang dikembangkan oleh peneliti. Pemberian soal *pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada pertemuan berikutnya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* 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*.

Hasil *pre test* sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.10 berikut.

**Tabel 4.10 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
<b>Jumlah</b>		<b>1880</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>81,73</b>	
<b>Persentase ketuntasan: 81,73% dari 23 peserta didik</b>			

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* dari kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek sebesar 81,73 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*. Selanjutnya, data terkait nilai *post test* hasil belajar peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek setelah mendapat perlakuan

menggunakan media *Smart Snake and Ladder* sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.11 berikut.

**Tabel 4.11 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
<b>Jumlah</b>		<b>2211</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>96,13</b>	
<b>Persentase ketuntasan: 96,13% dari 23 peserta didik</b>			

(Sumber: olahan peneliti)

Nilai peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek yang telah mendapat perlakuan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* 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 96,13 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 81,73 dan nilai rata-rata *post test* adalah 96,13. 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 14,4.

Produk media *Smart Snake and Ladder* 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* yaitu kepada lima puluh peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Berikut akan disajikan data hasil penilaian peserta didik terhadap media *Smart Snake and Ladder*.

**Tabel 4.12 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>	100 %	
2.	Belajar kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan Media <i>Smart Snake and Ladder</i> tidak membosankan.	100 %	
3.	Dengan menggunakan <i>Smart Snake and Ladder</i> saya mudah menghafal kosakata dalam Bahasa Inggris	100 %	
4.	Saya menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i> dengan mudah	100 %	
5.	Saya ikut terlibat ketika menggunakan media <i>Smart Snake and Ladder</i>	100 %	
6.	Tampilan media <i>Smart Snake and Ladder</i> menarik	100 %	
7.	Gambar yang terdapat di dalam media <i>Smart Snake and Ladder</i> ini mempermudah saya dalam memahami kosakata	100 %	

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
8.	Petunjuk cara bermain media <i>Smart Snake and Ladder</i> 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* 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* 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 Hasil Validasi Ahli Media

- a. Poin petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas memperoleh skor 3 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini

- menarik. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- b. Poin alat permainan yang mudah digunakan memperoleh skor 3 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* mudah digunakan untuk anak usia kelas 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- c. Poin Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik memperoleh skor 3 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik dan berbahasa anak usia kelas 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- d. Poin Media mendukung peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* 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 *Smart Snake and Ladder* mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri memperoleh skor 3 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* mampu mendukung kegiatan belajar peserta didik kelas 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- f. Poin Penggunaan media *Smart Snake and Ladder* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik memperoleh skor 3 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* sudah mampu

meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- g. Poin dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder* berpusat pada siswa memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- h. Poin Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder* memperoleh skor 3 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* sebagai langkah pengasahan kosakata Bahasa Inggris. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- i. Poin Media *Smart Snake and Ladder* mudah dioperasikan dan digunakan memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik kelas 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- j. Poin Media *Smart Snake and Ladder* dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* 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* dalam kaitannya dengan waktu memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* dapat digunakan karena efisiensi waktu karena sekali buat media ini dapat digunakan hingga waktu yang cukup lama. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaian dikategorikan valid.
- l. Poin Efisiensi media *Smart Snake and Ladder* dalam kaitannya dengan biaya memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* dapat digunakan karena efisiensi biaya karena media ini dapat dibuat dari bahan bekas kayu dan papan yang tidak dipakai. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- m. Poin Media *Smart Snake and Ladder* dalam kaitannya dengan tenaga yang digunakan memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* dapat digunakan dengan tenaga yang tidak terlalu terkuras. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- n. Poin media *Smart Snake and Ladder* dalam kaitannya dengan waktu yang digunakan memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* waktu yang singkat dan cepat maupun lambat. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- o. Poin gambar media *Smart Snake and Ladder* bagi dapat dilihat dengan jelas pengguna memperoleh skor 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.

- p. Poin ukuran media *Smart Snake and Ladder* proposional sehingga mudah dibaca oleh peserta didik memperoleh skor 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- q. Poin Ketepatan pemilihan warna gambar media *Smart Snake and Ladder* memperoleh skor 3. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- r. Poin kualitas gambar pada media *Smart Snake and Ladder* memperoleh skor 3 yang artinya kualitas gambar pada media *Smart Snake and Ladder* cukup baik dan bisa dilihat dengan jelas. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- s. Poin pemilihan warna pada setiap kotak memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* warnanya sesuai dan tidak saling menutupi antara gambar satu dengan yang lain.. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- t. Poin peletakan posisi gambar setiap kosakata memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* sudah tepat dalam peletakan gambar pada setiap kosakata Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
- u. Poin Ketepatan penggunaan gambar media *Smart Snake and Ladder* memperoleh skor 3 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* sudah tepat dalam penggunaan gambar yang menarik. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.

- v. Poin gambar yang digunakan dalam media tidak asing bagi peserta didik memperoleh skor 3 yang artinya gambar dalam media *Smart Snake and Ladder* tidak asing bagi peserta didik karena peserta didik sudah pernah melihat dalam kehidupan sehari-hari. Skor 3 persentasenya adalah 75% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan valid.
  - w. Poin Keamanan media *Smart Snake and Ladder* bagi pengguna memperoleh skor 4 yang artinya media *Smart Snake and Ladder* 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.
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi
- a. Poin kesesuaian media *Smart Snake and Ladder* dengan kompetensi dasar kosakata Bahasa Inggris semester 2 memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* 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. Poin kesesuaian media *Smart Snake and Ladder* dengan indikator kosakata Bahasa Inggris semester 2 memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini sudah sesuai dengan indikator kosakata bahasa Inggris kelas III semester 2. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

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

*Ladder* ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- h. Poin daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- i. Poin kejelasan sasaran penggunaan memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- j. Poin kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- k. Poin kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- l. Poin mendukung pencapaian SK, KD dan indikator pencapaian hasil memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- m. Poin mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini sudah layak digunakan. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- n. Poin media *Smart Snake and Ladder* dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- o. Poin penggunaan media *Smart Snake and Ladder* berpusat pada peserta didik memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- p. Poin keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder* memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- q. Poin keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan media *Smart Snake and Ladder* memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini dapat menjalin interaksi antar peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- r. Poin media *Smart Snake and Ladder* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.
- s. Poin media *Smart Snake and Ladder* dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 yang berarti media *Smart Snake and Ladder* ini dapat menambah variasi

pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Skor 4 persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

- t. Poin media *Smart Snake and Ladder* dapat memunculkan konsep cara belajar kosakata Bahasa Inggris memperoleh skor 4 dengan persentasenya adalah 100% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan sangat valid.

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

Hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Smart Snake and Ladder* sesuai pendapat guru kelas. Setelah dilakukan pengambilan data dari hasil pengisian angket oleh guru kelas 3 di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek 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* MI/SD.

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

Berikut beberapa analisis hasil validasi soal *Post Test*:

- a. 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* ini perlu adanya perbaikan. Skor 2 persentasenya adalah 50% dan tingkat ketercapaiannya dikategorikan kurang valid.

- b. 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* 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. 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. 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. 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. 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. 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 Hasil Uji Coba Lapangan**

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Snake and Ladder* 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* MI/ SD semester II.

Kelayakan media diketahui dari nilai dan *pre test* rata-rata peserta didik sebesar 81,87 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*. Berdasarkan data nilai peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek yang telah mendapat perlakuan menggunakan media *Smart Snake and Ladder* 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 96,13 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 81,73 dan nilai rata-rata *post test* adalah 96,13. 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 14,4.

Peserta didik diberikan lembar penilaian terhadap media *Smart Snake and Ladder*. Penilaian ini diberikan setelah melakukan serangkaian pembelajaran maka 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 Instrumen

### 1. Uji Validitas

#### a. Validitas Konstruk

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

**Tabel 4.13 Hasil Validitas Soal *Post Test***

No.	Indikator Validasi	No.Soa				
		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
Jumlah		16	16	16	16	16
Nilai Maksimal		16	16	16	16	16
Persentase		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* MI/ SD semester II.

### b. 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 4.14 Skor Uji Validitas**

No.	Butir Soal				
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
1	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3
3	2	2	1	1	2
4	1	2	2	2	2
5	2	1	1	2	3
6	3	3	3	3	3
7	1	1	1	3	2
8	2	3	1	3	3
9	1	1	1	1	2
10	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 4.15 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
<b>Soal No 1</b>	8.90	6.989	.821	.837	.839
<b>Soal No 2</b>	8.90	7.211	.761	.606	.855
<b>Soal No 3</b>	9.20	7.067	.746	.669	.860
<b>Soal No 4</b>	8.60	7.822	.641	.551	.883
<b>Soal No 5</b>	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.

## 2. 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 4.16 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.

## 3. Uji Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran

Media *smart snake and ladder* yang sudah direvisi berdasarkan saran dari para ahli, kemudian di uji coba di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek 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 2 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 4.17 Nama Peserta Didik dan Kodenya**

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 Aafaqiha 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

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Kode	No.	Nama	Kode
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.	Abdullah Munif	A24

(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 2020/2021.

#### a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini 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 4.18 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	100	23.	B23	73

(Sumber: olahan peneliti)

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

**Tabel 4.19 Hasil Output Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.248	1		.269

Berdasarkan Tabel 4.18 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.

b. 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 4.20 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

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
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

(Sumber: olahan peneliti)

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

**Tabel 4.21 Hasil Output Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		EKSPERIMEN	KONTROL
N		23	23
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	82.04	73.67
	Std. Deviation	6.283	10.277
Most Extreme Differences	Absolute	.243	.139
	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

Tabel 4.21 terlihat bahwa nilai signifikansi *I-sample Kolmogorov Smirnov 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.

### b. 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 4.22 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
	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* berpengaruh pada penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas 3.

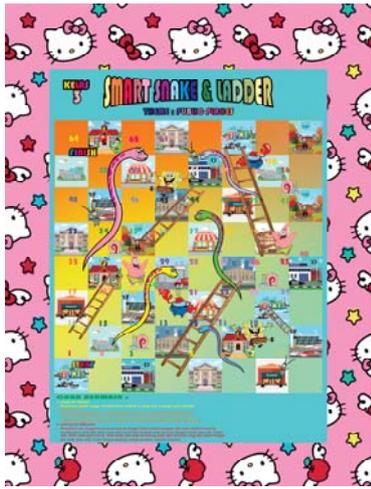
## 4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk penyempurnaan produk media *Smart Snake and Ladder*. Seperti yang telah dijelaskan pada bab III, revisi dilakukan apabila dalam pemakaian produk media *Smart Snake and Ladder*

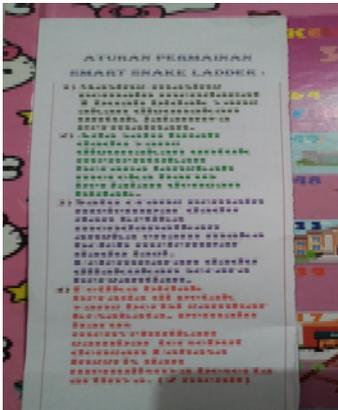
ada kekurangan dan kelemahan. Data yang digunakan untuk revisi diambil dari saran-saran dari ahli materi, ahli media, guru sebagai pengguna dan peserta didik ketika uji lapangan. Berikut ini pemaparan aspek-aspek yang perlu direvisi dari media *Smart Snake and Ladder*.

- a. Warna papan media *Smart Snake and Ladder* yang semula dominan dengan warna pink dirubah dengan penuh warna dengan tujuan agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar.
- b. Revisi pada bidak atau pion yang semula adalah bidak karakter hewan yang besar dirubah dengan bidak yang lebih kecil.
- c. Revisi pada petunjuk penggunaan produk yang semula dengan kalimat yang terbirit-birit kurang dipahami peserta didik diubah menjadi petunjuk dengan kalimat yang singkat padat dan jelas.

**Tabel 4.22** Saran Produk Berdasarkan dari Ahli Media

No.	Tampilan Sebelum Direvisi	Tampilan Setelah Direvisi
1.		

Tampilan pada papan media *Smart Snake and Ladder* sebelum direvisi tampilan warnanya dominan warna pink dan untuk papan media setelah direvisi lebih menarik dan penuh warna

No.	Tampilan Sebelum Direvisi	Tampilan Setelah Direvisi
2.		

Tampilan pada petunjuk penggunaan produk yang awalnya menggunakan bahasa yang boros dan sulit dipahami, setelah direvisi lebih mudah dipahami dan juga petunjuk penggunaannya menggunakan bahasa yang singkat, padat dan jelas.

3.



Bidak sebelum direvisi berbentuk hewan yang terlalu besar, setelah direvisi bidak menjadi berwarna juga lebih kecil.

Berdasarkan penjelasan tabel diatas, revisi produk pertama dan kedua hanya meliputi warna pada papan media yang awalnya dominan warna merah muda dirubah menjadi warna-warni agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Point revisi yang kedua yaitu pada petunjuk penggunaan produk yang semula dengan kalimat yang terbirit-birit diubah menjadi petunjuk

dengan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Point revisi yang ketiga terletak pada bidak atau pion yang semula adalah bidak berkarakter hewan yang besar dirubah dengan bidak yang lebih kecil.

#### **A. Pembahasan Penelitian dan pengembangan**

Bagian ini akan membahas mengenai desain media *Smart Snake and Ladder*, kevalidan media *Smart Snake and Ladder*, dan juga efektifitas media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

##### **1. Proses pengembangan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris**

Pengembangan produk media *Smart Snake and Ladder* memperhatikan beberapa aspek sehingga media *Smart Snake and Ladder* yang didesain dapat digunakan siswa dalam belajar. Beberapa aspek yang digunakan dalam mengembangkan media *Smart Snake and Ladder* diantaranya adalah aspek dalam pemilihan materi yang disesuaikan dengan kurikulum saat ini, Selain itu juga disesuaikan KI dan KD. KI, KD digunakan sebagai acuan dalam merumuskan indikator pembelajaran sehingga media *Smart Snake and Ladder* yang dikembangkan sesuai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Produk media *Smart Snake and Ladder* dirancang agar pengguna dapat menggunakan dengan mudah dalam memahami materi yang disajikan dengan cara belajar sambil bermain. Materi yang disajikan dirancang dengan menggunakan gambar-gambar animasi yang menarik, dimana nanti siswa harus menyebutkan dan menuliskan kosakata yang ia tempati dengan bahasa Inggris.

Pengembangan produk media *Smart Snake and Ladder* dengan memperhatikan tampilan mulai dari papan ular tangga yang aman digunakan untuk peserta didik sampai dengan cara bermain yang dimodifikasi. Tujuan dari suatu tampilan dalam media *Smart Snake and Ladder* untuk menarik perhatian pengguna, menarik rasa penasaran pengguna sehingga bermain dan belajar dengan rasa senang. Selain itu, tampilan media *Smart Snake and Ladder* juga bertujuan mendeskripsikan materi yang ada pada buku pelajaran. Desain pengembangan media *Smart Snake and Ladder* dirancang semenarik mungkin sesuai dengan tema anak-anak sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan langkah pengembangan model Borg and Gall. Namun langkah-langkahnya menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik termotivasi sehingga menjadi lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>3</sup>

Yusufhadi Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar

---

<sup>3</sup> Encep Syaepul Akbar, Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Al-Amah Plus Cimanggung, *Sumedang: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2019

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>4</sup>

Adapun Langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, deskripsi produk, analisis data hasil uji coba, revisi produk, selanjutnya menghasilkan produk akhir berupa media *Smart Snake and Ladder*. Langkah *pertama* yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu menentukan pemilihan lokasi. Lokasi yang dipilih yaitu SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Lokasi ini dipilih karena sekolah memiliki cara tersendiri dalam pembelajaran pada masa pandemic. Peneliti mengambil materi Bahasa Inggris pada penelitian ini karena, ada beberapa kendala dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas III di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Salah satu kendala yang dialami peserta didik kelas III yaitu sudah mulai bosan ketika pembelajaran Bahasa Inggris hanya dengan menggunakan media pembelajaran yang monoton. Beberapa keterangan tersebut didapatkan pada saat melakukan observasi di sekolah dan melakukan wawancara di beberapa guru kelas III. Observasi yang dilakukan peneliti secara tatap muka di SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

Tahap *kedua*, dalam menyusun penelitian dan pengembangan juga memperhatikan tahapan yang perlu dilakukan seperti memperhatikan tujuan dari produk yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan agar produk yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam proses

---

<sup>4</sup> Yusuf Hadi Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 54

pembelajaran baik secara tatap muka. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan rujukan yang sesuai dengan produk yang dikembangkan yaitu media *smart snake and ladder* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Tahap *ketiga*, pengembangan draft produk dalam bentuk media *smart snake and ladder* ini dirancang dan dikembangkan sesuai data hasil dari pengumpulan informasi yang dilakukan sebelumnya. Tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang memang diperlukan dalam media pembelajaran.

Tahap *keempat* yaitu validasi produk. Validasi produk dilakukan agar dapat mengetahui tingkat kelayakan suatu produk ini dibuat. Validasi diberikan terhadap ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini validasi ahli media dilakukan terhadap dosen dan guru, begitu juga dengan vaalidasi ahli materi. Tahap *kelima*, Data yang didapatkan dari hasil validasi ahli digunakan untuk merevisi produk. Proses ini dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan produk yang muncul dari hasil validasi yang berguna untuk pengembangan produk sebelum diuji cobakan ke lapangan.

Tahap *keenam*, melakukan uji coba lapangan guna untuk menguji produk yang telah divalidasi oleh ahli. Uji coba produk pada tahap ini dilakukan pada peserta didik kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Pada tahap ini peneliti selain mengujicobakan produk juga menyebarkan angket yang diberikan kepada peserta didik dan melakukan observasi serta wawancara. Uji coba produk media *smart snake and ladder* dilakukan secara langsung di kelas III SDI Babussalam Pandean Durenan

Trenggalek, berikut juga dengan penyebaran angket, observasi, dan wawancara dilakukan dengan tetap menjaga protocol kesehatan. Uji coba dilakukan pada saat kelas III memiliki jadwal pelajaran Luring (luar jaringan) /tatap muka di kelas.

Tahap *ketujuh* yaitu Tahap ini dilaksanakan setelah menganalisis data dari uji lapangan. Tahap ini dilaksanakan untuk mengetahui keakuratan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini produk yang dikembangkan dapat dipertanggung jawabkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam penerapannya masih ada kekurangan dan kelemahan.

Abdul Majid mengemukakan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dalam berbagai media yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar sebagai bentuk perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas baik dalam bentuk cetak, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format lainnya.<sup>5</sup> Akan tetapi tujuan adanya sumber belajar membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Oleh sebab itu peserta didik harus bisa belajar mandiri dalam mencari sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Peneliti mengembangkan produk berupa media *smart snake and ladder* dalam meningkatkan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas III. Media *smart snake and ladder* ini didesain

---

<sup>5</sup> Hanafy, Konsep Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol 1, No 2, Agustus 2014, 32

sesederhana mungkin tanpa mengurangi isi dari materi. Penyajian materipun juga disajikan berdasarkan kompetensi dasar yang ada di dalam buku pembelajaran yang digunakan pada saat ini. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi bahwa media *smart snake and ladder* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun peneliti juga memperhatikan saran yang diberikan oleh masing-masing validator untuk melakukan perbaikan pada Media *smart snake and ladder* sebelum produk di uji cobakan.

Komponen uji kelayakan media secara menyeluruh dari masing – masing validator memperoleh nilai rata – rata presentasi sebesar 84 %. Sedangkan uji kelayakan materi secara menyeluruh dari masing – masing validator ahli mendapat nilai peresentase 99 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran media *smart snake and ladder* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun peneliti juga memperhatikan saran yang diberikan oleh masing-masing validator untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran media *smart snake and ladder* sebelum produk diuji cobakan. Hasil penilaian uji komponen secara keseluruhan mulai dari aspek umum, aspek penyajian materi, dan aspek penyajian kelayakan masuk dalam kategori memenuhi syarat bagi peserta didik atau pengguna.

Pengembangan media *smart snake and ladder* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan melalui hasil *pretest* dan

*posttest* dari peserta didik. Dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik hanya mengetahui beberapa materi saja. Akan tetapi dilihat dari hasil *posttest* peneliti mendapatkan hasil yang berbeda dari peserta didik. Dengan adanya media *Smart Snake and Ladder* peserta didik dapat menjawab soal dengan baik dan benar sesuai dengan materi yang ada pada soal tersebut.

Kelebihan dari media pembelajaran media *smart snake and ladder* salah satunya yaitu peserta didik dengan mudah belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran ini. Media pembelajaran *smart snake and ladder* dapat digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas dengan sistem belajar sambil bermain. Pengaplikasiannya juga sangat mudah, karena dapat dilakukan dengan kelompok.

Pengembangan media pembelajaran *smart snake and ladder* sangat bermanfaat bagi guru akan pentingnya sebuah pembelajaran di era modern ini. Guru dengan mudah menjelaskan materi yang didukung dengan papan ular tangga yang berisi materi pembelajaran. Media *smart snake and ladder* ini merupakan media yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini didasarkan pada salah satu peserta didik yang menyampaikan bahwa “media pembelajaran *smart snake and ladder* ini membuat belajar lebih menyenangkan karena disertai dengan permainan”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat suatu perbandingan antara pembelajaran yang menggunakan media dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media.

2. Kevalidan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Kevalidan media *Smart Snake and Ladder* dalam penelitian ini dilihat dari hasil validasi para ahli produk, dimana skor perolehan validasi produk ahli materi sebesar 100%, ahli media tampilan sebesar 85%, dan ahli pembelajaran sebesar 100%. Hasil perolehan validasi produk menunjukkan angka sangat valid, sehingga media *Smart Snake and Ladder* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, perolehan hasil angket respon siswa terhadap media *Smart Snake and Ladder* yang digunakan yakni 99% pada aspek kriteria media *Smart Snake and Ladder*, 100% pada aspek keterlibatan siswa dalam menggunakan media *Smart Snake and Ladder*, dan 99% pada aspek ketertarikan dalam belajar. Hasil presentase tersebut berada pada prediket sangat berhasil, artinya penggunaan media *Smart Snake and Ladder* dapat membantu pengguna dalam belajar. Penggunaan media *Smart Snake and Ladder* dirasa dapat membantu siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris sesuai kemampuannya.

Beberapa hal penggunaan media *Smart Snake and Ladder* pada peserta didik dalam proses belajar sebagai berikut:

- a. Media *Smart Snake and Ladder* membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan.

- b. Media *Smart Snake and Ladder* membantu siswa dalam belajar. Sehingga mereka dapat menuliskan jawaban dengan yang benar.
- c. Media *Smart Snake and Ladder* membantu siswa dalam belajar bagaimana cara menemukan beberapa jawaban dalam sebuah permasalahan.
- d. Media *Smart Snake and Ladder* membantu siswa dalam belajar yang diselingi dengan permainan.

Adi wijayanto mengungkapkan bahwa media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan.<sup>6</sup> Hasil penelitian ini didukung dari beberapa teori dan penelitian yang menjelaskan tentang hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar dari peserta didik. Demikian juga dalam pembelajaran, fungsi media dapat membantu proses pembelajaran peserta didik terhadap hasil belajarnya, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Kevalidan media *Smart Snake and Ladder* penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Siti Kholipah Maratun pada penelitian yang berjudul pengembangan media ular tangga pada mata

---

<sup>6</sup> Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak* di Ra Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung, (Tulungagung : OSF Preprints, 2021)

pelajaran ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun 2017/2018, dengan hasil kevalidan rata-rata 4,1 atau dikatakan layak. Dalam penelitian ini dapat dikatakan media *Smart Snake and Ladder* layak digunakan dalam pembelajaran.

### 3. Efektifitas Media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris

Media *Smart Snake and Ladder* merupakan media cetak yang sangat mudah digunakan dalam pembelajaran karena lebih ringkas dan mudah dipahami siswa. Media dikatakan efektif jika media dapat digunakan dalam menyalurkan isi pembelajaran dan dapat meningkatkan suatu hasil yang baik. Penelitian dan pengembangan pada media *Smart Snake and Ladder* ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektifnya Media *Smart Snake and Ladder* yang dikembangkan dalam pembelajaran.

Penentuan efektifitas media *Smart Snake and Ladder* dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal-soal latihan yang terdapat dalam *pre test* dan *post test*. Hasil dari implementasi media menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan data *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan pada *pre test* mendapatkan skor rata-rata sebesar 81,73 dan *post test* sebesar 96,13. Hasil skor rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Pada penentuan efektifitas dalam penelitian ini mendukung atau sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudarmika Parmiti Simamora dalam tesis yang berjudul Pengembangan media ular tangga inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian

ini ternyata ular tangga juga efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.