

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Debi Septiani<sup>1</sup>, Indah Nurmahanani<sup>2</sup>, Acep Ruswan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

debiseptiani612@upi.edu, <sup>2</sup>nurmahanani@upi.edu, <sup>3</sup>acepruswan@upi.edu

**ABSTRACT**

*The importance of English language skills in the 4.0 era makes this language a global communication that allows humans to collaborate effectively and access wider information. Mastery of English vocabulary is the ability that exists in a person to be able to understand a word contained in English and become the basis for communication that everyone already knows, both orally and in writing. The mastery of English vocabulary of students in elementary school is still relatively low so this study aims to determine the mastery of English vocabulary of students before and after using snake and ladder learning media and the influence of snake and ladder learning media on the mastery of English vocabulary of elementary school students. This study used a type of Quasi Experimental with a Nonequivalent Control Group Design Research Design. The research data was collected from two groups of students who each received a different type of learning. The results of this study showed that students in the experimental class who used snake and ladder learning media had better results in mastering English vocabulary compared to control class students who got conventional learning and there was an influence of snake and ladder learning media on mastery of English vocabulary of elementary school students. The results of the N-Gain score that the score in the experimental class of 0.4038 was higher than the class score control of 0.2250. In accordance with the results of inferential analysis with a simple linear regression test, the influence of snakes and ladders learning media on students' mastery of English vocabulary was 42.8%. Thus, this study concluded that learning using snakes and ladders learning media affects the mastery of English vocabulary of elementary school students.*

*Keywords: Mastery of Student English Vocabulary, Snakes and Ladders Learning Media.*

**ABSTRAK**

Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris di era 4.0 menjadikan bahasa ini sebagai komunikasi global yang memungkinkan manusia untuk berkolaborasi secara efektif dan mengakses informasi yang lebih luas. Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan kemampuan yang ada di dalam diri seseorang untuk dapat memahami suatu kata yang terdapat dalam bahasa Inggris dan menjadi dasar dalam berkomunikasi yang telah diketahui oleh setiap orang, baik secara lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa di sekolah dasar masih tergolong rendah sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga dan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent*

*Control Group Design.* Data penelitian dikumpulkan dari dua kelompok siswa yang masing-masing menerima jenis pembelajaran yang berbeda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga memiliki hasil yang lebih baik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional dan terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa sekolah Dasar. Hasil skor N-Gain bahwa skor pada kelas eksperimen sebesar 0.4038 lebih tinggi dibandingkan dengan skor kelas kontrol sebesar 0.2250. Sesuai dengan hasil analisis inferensial dengan uji regresi linear sederhana didapatkan hasil pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebesar 42.8%. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga mempengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa, Media Pembelajaran Ular Tangga.

### **A. Pendahuluan**

Era revolusi industri 4.0 mengakibatkan perubahan diberbagai bidang termasuk Pendidikan. Penelitian ini mengkaji bagaimana peran guru dalam mengajar di era Pendidikan 4.0. Pendidikan adalah salah satu area yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi pada Era 4.0. Hal ini menuntut adanya perubahan dalam kurikulum pendidikan agar sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Keterampilan seperti literasi digital dan pemahaman teknologi menjadi penting untuk dimiliki oleh siswa agar mereka dapat bersaing di jenjang sekolah berikutnya yang semakin kompetitif. Bahasa Inggris memainkan peran penting dalam era 4.0 karena merupakan bahasa internasional yang

digunakan dalam komunikasi global di berbagai bidang, termasuk teknologi, bisnis, dan ilmu pengetahuan. Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris semakin meningkat di era 4.0, karena bahasa ini menjadi alat komunikasi global yang memungkinkan manusia untuk berkolaborasi secara efektif dan mengakses informasi yang lebih luas. Seiring dengan semakin terhubungnya dunia secara global, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting dan menentukan kesuksesan di masa depan. (Sya & Helmanto, 2020). Tanpa kemampuan berbahasa Inggris, seseorang mungkin kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia luar, baik dalam bisnis, teknologi, atau ilmu

pengetahuan. Dengan demikian, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris menjadi suatu keuntungan untuk sukses di era 4.0.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk menyadarkan siswa tentang pentingnya kemampuan menguasai Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing diri dan juga bangsa. Pengetahuan dasar berbahasa Inggris

yang dikenalkan di masa sekolah akan membantu siswa untuk mengembangkan potensi serta kemampuan dirinya untuk berkomunikasi dan terhubung secara lebih bebas juga luas, serta agar bisa berperan aktif sebagai bagian dari masyarakat global. Hal ini semakin menunjukkan betapa pentingnya untuk mengenalkan Bahasa Inggris kepada Siswa sejak di bangku pendidikan dasar, juga karena sangat disayangkan jika masa-masa ini terlewat begitu saja tanpa mengenalkan anak pada bahasa lain selain bahasa ibu mereka. Menurut Brown (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017, hlm 170) ada variabel lain yang memudahkan anak untuk memahami bahasa kedua, yaitu mereka memakai bahasa sebagai saran berpikir, membentuk konsep, dan kemudian membangun dunia mereka. Untuk bisa mencapai tingkat komunikasi dengan menggunakan bahasa kedua yang baik, maka penguasaan kosakata anak juga perlu ditingkatkan. Tanpa penguasaan kosakata yang maksimal, seseorang tidak akan bisa berkomunikasi secara komprehensif. Mutu dan jumlah kosakata yang dikuasai akan memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang.

Artinya, semakin luas pengetahuan pengetahuan kosakata seseorang dalam sebuah bahasa, semakin besar kemungkinan seseorang handal menggunakan bahasa tersebut. Siswa Sekolah Dasar secara alami akan mampu belajar dengan lebih baik ketika mereka dilibatkan secara langsung dan aktif di dalam pembelajaran.

Melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan pada subjek penelitian, ditemukan beberapa hal mengenai pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan. Sesuai dengan aturan yang berlaku, pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang bersifat tidak wajib yaitu sebagai mata pelajaran pilihan. Sekolah diberikan kewenangan penuh untuk mengelola pembelajaran Bahasa Inggris yang akan digunakan. Pada sekolah tempat penelitian dilaksanakan, Bahasa Inggris mulai diajarkan di kelas IV dan diampu oleh guru kelas tanpa ada bimbingan dari guru Bahasa Inggris. Pada kelas IV, pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan sekitar 1 kali dalam 1 minggu dan biasanya hanya sebatas menulis ulang kata maupun materi yang ada pada buku pelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan tanpa menggunakan media interaktif yang memancing keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan kurangnya penguasaan siswa pada kosakata Bahasa Inggris juga mata pelajaran Bahasa Inggris secara umum. Selain itu, sebagian besar siswa juga mengungkapkan bahwa mereka tidak tertarik untuk belajar Bahasa Inggris karena mata pelajaran ini dianggap susah untuk diikuti. Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan siswa kurang menguasai kosakata Bahasa Inggris, Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan yang digunakan yaitu permainan ular tanga dengan harapan penggunaan permainan ini dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa serta siswa berperan aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga dapat berpengaruh kepada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Ketika siswa berkegiatan aktif di kelas, maka pembelajaran tersebut akan menjadi sebuah pengalaman untuk mereka. Permainan yang digunakan juga haruslah permainan yang bisa diikuti siswa dengan mudah,

Sejalan dengan penelitian (Maria et al, 2020, hlm. 73) dengan judul "Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang" menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa inggris yaitu karena para siswa menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sukar dan menimbulkan kebosanan atau tidak bersemangat dalam mempelajarinya. Selain itu, siswa menjadi sering lupa untuk menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris khususnya nama-nama benda yang telah dipelajarinya. Kenyatannya sejalan dengan proses pembelajaran di sekolah media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran

sehari-hari di sekolah. Media pembelajaran dalam segi aspek pendidikan merupakan instrument yang sangat penting dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar dan keberadaannya secara langsung dapat memberikan semangat tersendiri terhadap peserta didik. Dalam media pembelajaran khususnya untuk kosakata bahasa inggris banyak sekali media yang dapat digunakan seperti *snake and ladder* (ular tangga), *Flash Card* (kartu), dan *Make a Match*.

Penelitian ini menggunakan permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di

masyarakat. (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (7) Permainan ini dapat melatih sikap jujur pada siswa karena permainan ini menuntut kejujuran dari pemainnya. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi, bekerja sama serta bertindak sportif sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak (Zuhdi & Mulyani, 2010).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV pada materi *how do you go to school* di sekolah tersebut.

Adapun Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?, serta Bagaimana pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar?. Selanjutnya tujuan penelitian yang ingin dicapai

pada penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, serta Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen (Quasi Experimental Design). Menurut (Sugiyono, 2019:118). Pada penelitian kuasi eksperimen ini digunakan untuk mengetahui perbandingan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar, dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dan sebagai pembandingnya yaitu pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*) dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pemberian tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris dilaksanakan setelah pembelajaran

pada seluruh kelompok. Setiap kelompok akan diberikan perlakuan yang berbeda. Perlakuan khusus diberikan pada kelompok eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang kemudian seluruh kelompok diberi tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris untuk dianalisis skor (Sugiyono, 2015. Hlm,184). Adapun gambaran dari desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Desain Penelitian**  
***Nonequivalent Design Control***  
***Group***

<b>Kelas</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Post-Test</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pre-test* pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* pada kelas eksperimen

X : Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi *how do you go to school*

O<sub>3</sub> : *Pre-test* pada kelas kontrol

O<sub>4</sub>: *Post-test* pada kelas kontrol

Menurut Sugiyono, (2019:127) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling menurut (Sugiyono, 2019:128) ialah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan.

Populasi yang ada dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Kabupaten Karawang tahun ajaran 2022/2023. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 50 peserta didik yang terdiri atas 2 rombongan kelas. Kelas pertama dengan siswa 25 akan diberikan pembelajaran dengan Pembelajaran konvensional dan kelas kedua dengan siswa 25 akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian ini menggunakan jenis *Non probability sampling* dengan teknik *Purposive sampling*. Adapun pertimbangan kriteria pada peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada kelas IV memiliki 2 rombongan kelas sehingga dapat menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol

sehingga diharapkan dapat memberikan hasil data yang signifikan.

2. Kesetaraan tingkat kemampuan siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis, jurnal harian dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Jurnal Harian dilakukan selama jalannya pembelajaran untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk mengamati aktivitas yang dilakukan. Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal untuk *pretest* dan juga soal untuk *posttest*. Soal *pretest* digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai Media Pembelajaran. Sedangkan soal *posttest* digunakan untuk mengukur penguasaan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai Media Pembelajaran.

Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri

dari: 1) Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, 2) Jurnal harian siswa, dan 3) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Pada instrumen penelitian terdapat kisi-kisi dalam penyusunan instrument-instrumen penelitian.

Instrumen yang sudah disusun selanjutnya dikembangkan dengan melalui uji coba untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian. Uji coba soal tes dilakukan kepada siswa yang bukan merupakan bagian dari populasi dan sampel, juga telah mempelajari materi yang diujikan pada penelitian. Hasil tes tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan juga tingkat kesukaran.

Cara untuk mengetahui tentang hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang digunakan adalah dari hasil tes pilihan ganda, menjodohkan, dan esai. Butir soal yang dianalisis untuk mengetahui besarnya perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan



media pembelajaran ular pada materi *How Do You Go To School*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada sub bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dari pengolahan analisis yang sudah diperoleh dari hasil penelitian secara statistik deskriptif dan inferensial. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klari 1 yang berlangsung masing-masing selama 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan materi *How Do You Go To School*. Dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya untuk pertemuan kedua dan ketiga untuk kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir dilaksanakan kegiatan *posttest* untuk mengetahui penguasaan kosakata

Bahasa Inggris siswa setelah diberikan *treatment*.

### **A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga**

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum penerapan media pembelajaran ular tangga dapat dianalisis melalui hasil deskripsi data dari *pretest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan kepada siswa, melibatkan 25 siswa dari kelas eksperimen dan 25 siswa dari kelas kontrol. Fungsi *pretest* ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum adanya perlakuan. Perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional.

Rata-rata nilai *pretest* siswa, yaitu 60.16 untuk *Pretest* kelas Eksperimen termasuk ke dalam kategori cukup dan 65.32 untuk control termasuk ke dalam kategori baik. Artinya, rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 60.16 untuk kelas eksperimen dan 65.32 untuk kelas kontrol.

## **B. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga**

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga dapat diketahui dari hasil analisis data deskriptif pada data hasil *posttest*. *Posttest* diberikan kepada siswa sesudah diberikan perlakuan. *Posttest* ini dilakukan kepada 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah diberikan perlakuan. Adapun perlakuan yang diberikan kepada sampel penelitian ini yaitu kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran ular tangga dan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Berikut data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Rata-rata nilai *posttest* siswa, yaitu 76.92 untuk *Posttest* kelas Eksperimen dan 73.52 untuk kontrol. Artinya, rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 76.92 untuk kelas eksperimen dan

73.52 untuk kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol termasuk kedalam kategori baik.

## **C. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar**

Media pembelajaran ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya rata-rata hasil *posttest* siswa. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial pun menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. Terdapat pula hasil instrumen penelitian lainnya yang dapat memperkuat hasil pengolahan data, diantaranya hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran, terutama saat penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk kelas Eksperimen dan pembelajaran Konvensional untuk kelas kontrol. Hasil dari kegiatan observasi ini adalah semua langkah-

langkah penerapan model pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol terlaksana. Begitupun pada kegiatan inti, semua langkah kegiatan di kegiatan inti terlaksana. Namun, terdapat satu langkah kegiatan di kegiatan penutup yang tidak terlaksana, yaitu kegiatan menutup kelas dan berdoa. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut belum berakhir, sehingga siswa belum boleh dipulangkan. Dengan kata lain, siswa masih harus belajar mata pelajaran yang lain sesuai dengan jadwal pelajaran kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi ini, dapat disimpulkan bahwa semua kegiatan inti dapat terlaksana dengan baik.

Selanjutnya, untuk memperkuat hasil observasi dapat terlihat pada pengisian jurnal harian siswa yang dilakukan sebanyak dua kali dalam dua hari (selama pelaksanaan perlakuan). Pada hari pertama pengisian jurnal harian siswa, semua siswa menyatakan bahwa mereka semua mengikuti semua kegiatan pembelajaran pada hari tersebut.

Semua siswa memberikan tanggapan bahwa kegiatan pembelajaran pada hari tersebut menyenangkan. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan gembira saat belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Sedangkan, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang sekali saat belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Lalu, pada hari kedua pengisian jurnal harian siswa, semua siswa mengaku bahwa mereka mengikuti semua kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Hampir semua siswa memberikan tanggapan bahwa kegiatan pembelajaran pada hari tersebut menyenangkan dan beberapa siswa memberikan tanggapan bahwa kegiatan pembelajaran pada hari tersebut seru. Selain itu, hampir semua siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang saat belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol dan beberapa siswa

menyatakan bahwa mereka merasa sangat senang. Maka dapat disimpulkan bahwa selama diberikan perlakuan, semua siswa mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan mereka semua merasa senang saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta saat menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga**

Pembahasan mengenai hal ini didasarkan pada hasil analisis deskriptif yang sebelumnya sudah dilakukan. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *How Do You Go To School* sebelum penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan *pretest* yang telah dilakukan kepada 25 kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol di kelas 4, sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Inggris,

didapatkan hasil rata-rata nilai siswa kelas *Pretest* eksperimen sebesar 60.16 dan hasil rata-rata nilai yang didapatkan oleh kelas *Pretest* kontrol sebesar 65.32. Berdasarkan kriteria skor yang digunakan pada penelitian ini, nilai kelas eksperimen 60.16 termasuk ke dalam kategori cukup, sedangkan nilai kelas kontrol 65.32 termasuk ke dalam kategori baik.

Kemampuan yang dimiliki siswa menjadi dasar utama dalam diri siswa dalam meraih suatu kesuksesan, namun yang menjadi permasalahannya dalam tenaga pendidik yaitu selalu keliru memaknai kata kemampuan dalam konteks yang tidak luas (Chatib, 2011). Oleh karena itu, perlunya inovasi dan kreativitas untuk meningkatkan kemampuan penguasaan siswa dalam pelajaran kosakata atau *vocabulary*. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini adalah salah satu media pembelajaran yang menarik untuk siswa menguasai kosakata Bahasa Inggris.

### **B. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga**

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *How Do You Go To School* sesudah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Berdasarkan hasil kegiatan *posttest* yang telah dilakukan kepada 25 kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol di kelas 4, sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pelajaran Bahasa Inggris, didapatkan hasil rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebesar 76.92 dengan nilai terbesar 91 dan nilai terkecil 63. Sedangkan hasil rata-rata nilai yang didapatkan oleh kelas kontrol sebesar 73.52 dengan nilai terbesar 88 dan nilai terkecil 60.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Melihat hasil analisis deskriptif dari nilai *pretest* dan juga *posttest* siswa, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang baik pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris

siswa. Bisa dikatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu membantu siswa untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik.

### **C. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil paparan data juga analisis yang disebutkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Inggris efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat dijadikan sebagai alternatif media belajar bahasa asing yang tidak membuat anak merasa bosan dan terbebani. Berdasarkan hasil paparan data juga analisis yang disebutkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga terbukti berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa karena mampu memberikan perubahan pada nilai siswa ke arah yang positif.

Pembahasan mengenai hal ini didasarkan pada hasil analisis inferensial yang sebelumnya sudah dilakukan.

1. Berdasarkan Uji T

Hipotesis yang dirancang pada Uji T adalah taraf penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga lebih baik atau tidak lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Berdasarkan kriteria uji yang telah ditentukan, didapatkan hasil bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.  $H_0$  menyatakan bahwa "Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga lebih baik daripada sebelum menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran", maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa ke arah yang positif.

2. Berdasarkan Uji Regresi Linear Sederhana.

Hasil pengujian regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

antara variabel yang diuji berdasarkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari nilai taraf signifikansi yang digunakan. Selain itu, uji ini juga memberikan hasil berupa nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0.654 dengan nilai R-Square (koefisien determinasi) sebesar 0.428. Hal ini menunjukkan bahwa 42.8% penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran ular tangga dan 57.2% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

3. Berdasarkan Uji N-Gain

Uji N-Gain memberikan informasi mengenai seberapa besar peningkatan yang dialami oleh siswa sebelum dan sesudah digunakannya permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Hasil nilai N-Gain yang didapatkan siswa sangat beragam, mulai dari tingkat sangat baik, cukup, stabil, dan ada juga yang menurun. Berdasarkan hasil nilai siswa, didapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.4038 untuk kelas eksperimen dan 0.2250 untuk kelas kontrol.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Penjelasan data tersebut, Selanjutnya ini diperkuat oleh pernyataan Nachiappan, et al, 2014, hlm. 226) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga, kemampuan kognitif siswa yang memiliki kesulitan belajar dapat ditingkatkan. Hasil data penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu membantu mengatasi kesulitan belajar siswa. Menggunakan permainan ular tangga pada pelajaran Bahasa Inggris juga mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan oleh hasil observasi aktivitas siswa dan guru yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat secara langsung pada pembelajaran di kelas. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Yamin (2017, hlm. 93) yang menyebutkan bahwa

penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan reaksi siswa pada penjelasan guru, serta membantu siswa untuk mengkonkretkan ide-ide yang sebelumnya masih dianggap abstrak. Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk aktif bermain, menjawab pertanyaan, juga berbicara dalam Bahasa Inggris selama pembelajaran berlangsung.

#### **E. Kesimpulan**

Kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum pembelajaran didalam kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau dari nilai rata-rata *Pretest* penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori cukup dengan rata-rata pada *Pretest* sebesar 60.16. Begitupun pada rata-rata *pretest* penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa dikelas kontrol ada pada kategori baik dengan rata-rata pada *pretest* sebesar 65.32.

2. Pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah pembelajaran di dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata *Posttest*. Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori baik dengan rata-rata pada *Posttest* sebesar 76.92. Sedangkan nilai rata-rata *Posttest* penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dikelas kontrol ada pada kategori baik dengan rata-rata pada *Posttest* sebesar 73.52.

3. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai rata-rata N-Gain. Hasil statistik uji skor N-Gain yang membuktikan adanya variasi selisih Signifikan. Jika dilihat dari pengaruhnya, media ular tangga memberikan pengaruh pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebesar 42.8% yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Chatib, M. (2011). *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa

Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media *flash cards* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.

Nachiappan, S., Rahman, N. A., Andi, H., & Zulkafaly, F. M. (2014). *Snake and ladder games in cognition development on students with learning difficulties*. *Review of Arts and Humanities*, 3(2), 217-229.

Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis *Visual* Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No 1.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71.



Yamin, M. (2017). Metode pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82-97.

Zuhdi, Ulhaq., 2010. Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary*) pada Mahasiswa S-1 PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol:06. Hal:188-201.