PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MURID KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Vindy Agustin Permata Bahari[1], Nourma Yunita[2]
[1,2] Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik,
[1]vindypermataa@gmail.com, [2]nourta83@umg.ac.id,

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Snake and Ladder media on fourth-grade students' English vocabulary mastery in the topic of Toys. A quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent pretest-posttest control group design was used. The participants were 38 fourth-grade students, consisting of 17 students in the experimental group and 21 students in the control group. Data were collected through tests, observation, and documentation, and analyzed using the Wilcoxon test and N-Gain. The results showed that the experimental group's mean score increased from 65.47 to 85.29, while the control group increased from 64.52 to 75.95. The Wilcoxon test obtained a significance value of < 0.001, and the N-Gain score of the experimental group was 0.614 (moderate), compared to 0.245 (low) in the control group. These findings indicate that Snake and Ladder media can support elementary students' English vocabulary mastery.

***Keywords**: English vocabulary mastery, snake and ladder media, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid kelas IV pada materi Toys. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain nonequivalent pretest-posttest control group. Subjek penelitian berjumlah 38 murid, terdiri atas 17 murid kelas eksperimen dan 21 murid kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 65,47 menjadi 85,29, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 64,52 menjadi 75,95. Uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi < 0,001, sedangkan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,614 kategori sedang dan kelas kontrol sebesar 0,245 kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga dapat mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid sekolah dasar.

Kata Kunci: penguasaan kosakata Bahasa Inggris, media ular tangga, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang memiliki peran penting dalam komunikasi global. Selain menjadi salah satu bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), Bahasa Inggris juga digunakan secara luas dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pada aspek pendidikan, komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi (Wafiroh dkk., 2026). Salah satu peran penting bahasa Inggris pada bidang pendidikan adalah sebagai sarana untuk memperoleh dan memahami berbagai informasi serta sumber belajar yang tersedia secara global. Kemampuan berbahasa Inggris juga dapat membantu murid dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan memperluas wawasan sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar agar peserta didik memiliki dasar kemampuan berbahasa yang dapat dikembangkan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pengembangan kemampuan Bahasa Inggris bagi murid di jenjang sekolah dasar dapat dimulai dengan cara mempelajari aspek dasar kebahasaan seperti penguasaan kosakata (*vocabulary*). Penguasaan kosakata adalah sebuah pondasi yang penting untuk mengoptimalkan keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, menulis dan membaca (Sausan dkk., 2025). Semakin baik penguasaan kosakata murid, maka akan semakin mudah bagi murid untuk memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan kosakata juga tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat arti kata, tetapi juga meliputi kemampuan untuk mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Mutiara dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat membantu murid sekolah dasar mengenali kosakata baru dan membiasakan penggunaan Bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran kosakata tidak cukup jika hanya dilakukan melalui kegiatan menghafal, tetapi juga memerlukan aktivitas lain yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengenali dan menggunakan kosakata secara berulang.

Pada pelaksanaannya, kosakata Bahasa Inggris masih menjadi tantangan bagi sebagian murid sekolah dasar. Beberapa permasalahan yang

sering muncul adalah kesulitan dalam mengingat arti kata, mengenali bentuk tulisan, ataupun mengeja kosakata yang dipelajari. Tidak hanya itu, pembelajaran Bahasa Inggris yang kurang memberikan kesempatan bagi murid untuk berpartisipasi secara aktif dan utuh juga dapat menyebabkan kegiatan belajar kosakata cenderung kurang menarik minat murid. Nurbaiti dkk. (2025) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa rendahnya penguasaan kosakata pada murid sekolah dasar dapat berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton dan terlalu bergantung pada buku teks. Kondisi tersebut dapat menyebabkan murid mudah mengalami kebosanan selama proses pembelajaran berjalan. Permasalahan serupa juga ditemukan oleh Rosyidi dan Lailiyah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik diperlukan untuk membantu murid memahami kosakata Bahasa Inggris. Terkait permasalahan yang ditemui, maka diperlukan strategi pembelajaran yang nantinya dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi murid untuk belajar kosakata secara aktif, berulang dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Ardirejo, khususnya pada murid kelas IV B pada saat pembelajaran Bahasa Inggris materi *Toys*, ditemukan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid perlu dikembangkan karena beberapa permasalahan seperti kesulitan mengingat nama benda dalam Bahasa Inggris, menerjemahkan kosakata Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan mencocokkan kosakata dengan gambar yang sesuai masih nampak. Selain itu, terdapat juga murid yang masih memerlukan pengulangan agar dapat mengingat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Pada saat kegiatan belajar berlangsung, antusiasme murid lebih terlihat ketika materi disampaikan melalui cara yang menyenangkan dengan penggunaan media visual, adanya aktivitas kelompok dan permainan yang menarik. Kondisi tersebut membuktikan bahwa murid membutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan untuk berlatih dan mengulang kosakata dengan lebih aktif.

Kebutuhan terkait pembelajaran kosakata yang menarik ini juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dkk. (2025).

Pada penelitian tersebut, ditunjukkan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris murid kelas IV masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga murid tidak hanya bergantung pada bahan ajar cetak yang cenderung monoton. Hal ini sejalan dengan Putri dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat memfasilitasi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada murid sekolah dasar, khususnya dalam membantu murid mempelajari kosakata baru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media perlu disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, aktivitas langsung atau kegiatan lain yang menarik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada aspek kosakata. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat menjadi pemicu terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual dan menarik. Salah satu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang menarik adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Hal ini sejalan dengan pendapat Zou dan Xie (2021) melalui kajian sistematis mengenai pembelajaran kosakata berbasis permainan yang menunjukkan jika penggunaan permainan memberikan kecenderungan positif terhadap pembelajaran kosakata dan dapat mengoptimalkan motivasi, keterlibatan serta interaksi murid.

Pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran juga didukung oleh penelitian oleh Saleh dan Ahmed Althaqafi (2022) yang menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat memberi pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada *young learners*. Sementara itu, Suta (2025) menunjukkan bahwa *digital game-based learning* dapat menjadi salah satu alternatif dalam membantu pembelajaran kosakata karena memberikan berbagai kesempatan pada murid untuk belajar melalui kegiatan yang interaktif. Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pem-

belajaran kosakata dapat menjadi salah satu strategi yang cocok digunakan pada murid sekolah dasar.

Terdapat berbagai macam permainan menyenangkan yang dapat dikreasikan oleh guru menjadi media pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan dengan aturan yang relatif sederhana sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah dasar. Pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, ular tangga dapat dimodifikasi dengan cara memasukkan materi, pertanyaan, atau tantangan terkait kosakata ke dalam setiap petak permianan yang ada. Penelitian Nuridayanti (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk pembelajaran kosakata pada murid kelas IV sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid.

Pada penelitian tersebut, nilai rata-rata murid terbukti meningkat dari 50,29 pada *pretest* menjadi 67,59 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpotensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata pada jenjang sekolah dasar. Dalam penerapannya, media ular tangga tidak hanya dapat digunakan sebagai permainan untuk mencapai petak terakhir. Tetapi juga dapat dimodifikasi menjadi sarana latihan kosakata. Pada setiap petak tertentu dapat diberikan perintah seperti menyebutkan nama kosakata mainan dalam Bahasa Inggris, menerjemahkan kosakata, mengeja kosakata, menentukan kata berdasarkan gambar atau membuat kalimat sederhana. Berbagai jenis aktivitas tersebut memungkinkan murid memperoleh kesempatan untuk melakukan latihan kosakata secara berulang selama permainan berjalan dan menjadi lebih mudah untuk mengingat dibandingkan apabila hanya menggunakan metode menghafal. Melani dan Prasetya (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan yang dipadukan dengan media visual dapat membantu murid kelas IV memahami dan mengingat kosakata serta meningkatkan keberanian murid dalam menyebutkan kosakata baru.

Potensi penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh

Artaninda dkk. (2025) yang mengintegrasikan permainan *snakes and ladders* dengan pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada *young learners*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kosakata pada murid. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Syawaluddin dkk. (2025) yang juga menggunakan permainan *snakes and ladders* dan dikembangkan dalam bentuk digital untuk pembelajaran kosakata pada *young learners* dengan hasil yang menyatakan adanya pengaruh signifikan pada kelompok yang menggunakan media ular tangga dan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian yang melibatkan berbagai jenis permainan juga menemukan hasil yang sejalan. Febri dkk. (2025) melakukan penelitian tentang efek *Slap the Board Game* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid sekolah dasar. Studi ini menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest dan menemukan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 57,5 pada *pretest* menjadi 75 pada *posttest*. Selain itu, penggunaan permainan tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap penguasaan kosakata murid, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji statistik, yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001. Hasil menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu murid sekolah dasar belajar kosakata Bahasa Inggris.

Tetapi, penelitian mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata masih memiliki perbedaan dalam hal bentuk media, jenjang pendidikan, materi, maupun aktivitas bahasa yang disertakan dalam permainan. Beberapa penelitian menggunakan permainan digital, beberapa menggunakan jenis permainan papan yang berbeda, sedangkan penelitian lainnya menggabungkan permainan dengan strategi pembelajaran tertentu. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk mengembangkan penggunaan media ular tangga dalam konteks yang lebih spesifik, terutama media ular tangga konkret yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik murid kelas IV sekolah dasar.

Media ular tangga yang dimodifikasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris tentang materi *Toys* atau

mainan. Papan permainan dengan nomor, ular, dan tangga disertai dengan tantangan kosakata tertentu pada setiap petak. Mengetahui gambar mainan, menyebutkan nama benda dalam Bahasa Inggris, menerjemahkan kosakata dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris atau sebaliknya, mengeja kata, menentukan bentuk tunggal dan jamak, dan membuat kalimat sederhana menggunakan kosakata tertentu adalah beberapa tugas yang diberikan. Dengan modifikasi ini, murid memiliki kesempatan untuk berlatih kosakata secara berulang selama permainan. Kebaharuan penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga konkret, yang difokuskan pada materi permainan dan mencakup berbagai aktivitas penguasaan kosakata dalam satu media permainan, sehingga penelitian ini tidak hanya menekankan penggunaan kosakata tetapi memberikan kesempatan pula kepada murid untuk menyebutkan, mengeja, menerjemahkan, dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *Toys* pada murid kelas IV di SDN Ardirejo sebagai kelas eksperimen dan SDN 17 Gresik sebagai kelas kontrol. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih secara teoritis maupun praktis dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media permainan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi *young learners*. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran kosakata yang memberikan kesempatan latihan berulang, melibatkan partisipasi aktif murid, dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan bentuk *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk

mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media ular tangga yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi *Toys*. Sedangkan, kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media ular tangga. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah pembelajaran. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk menguji hipotesis penelitian secara objektif mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat berdasarkan data sampel yang dikumpulkan (Sugiyono, 2023). Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Treat-ment	Post-test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

(Sugiyono, 2020)

Keterangan:

O_1 = hasil *pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan

O_2 = hasil *posttest* kelompok eksperimen setelah perlakuan

O_3 = hasil *pretest* kelompok kontrol sebelum pembelajaran

O_4 = hasil *posttest* kelompok kontrol setelah pembelajaran

X_1 = *treatmen*t (perlakuan) menggunakan media ular tangga

X_2 = pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2026/2027 di SDN Ardirejo dan SDN 17 Gresik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV pada kedua sekolah tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* atau sampling jenuh, yaitu keseluruhan anggota populasi yang telah ditentukan digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yaitu kelas IV B SDN Ardirejo sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 17 murid dan kelas IV A SDN 17 Gresik sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 21 murid. Sehingga total sampel penelitian adalah 38 murid. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada kesesuaian materi Bahasa Inggris yang digunakan dalam penelitian yaitu kosakata pada topik *Toys*, karakteristik murid yang berada pada jenjang kelas yang sama dan dilakukan secara terpisah untuk meminimalkan bias perlakuan. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan

media ular tangga yang telah dimodifikasi, sementara kelompok kontrol memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga metode utama, yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Metode tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur capaian penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid secara kuantitatif. Selama proses tindakan berlangsung, observer menggunakan lembar observasi untuk memantau keterlaksanaan media ular tangga yang kemudian diperkuat oleh metode dokumentasi berupa foto kegiatan dan arsip nilai.

Instrumen tes utama yang diujikan berupa 20 soal pilihan ganda terkait materi kosakata *Toys* yang disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata Bahasa inggris murid. Sebelum digunakan dalam penelitian, insrumen terlebih dahulu melalui tahap validasi ahli (*expert judgement*) oleh guru kelas IV. Proses validasi ini dilakukan guna memastian kesesuaian isi, konstrukesi soal dan penggunaan bahasa dengan tujuan penelitian serta karakteristik murid kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi tersebut, instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat pegumpulan data penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid dengan rata-rata skor sebesar 3,8.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software* JASP 0.18.3.0. Sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada variabel bebas terhadap variabel terikat, data dianalisis terlebih dahulu melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden dengan taraf signifikansi > 0,05 serta uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*. Uji prasyarat dilakukan guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik. Namun, apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka dilakukan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Pengambilan keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi hasil pengujian yaitu apabila nilai signifikansi < 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, serta untuk mengukur seberapa besar pengaruh media ular

tangga terhadap penguasaan kosakata murid, dilakukan juga analisis nilai *Normalized Gain* (*N-Gain score*).

Pelaksanaan penelitian melalui beberapa tahap diantaranya tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran dan yang terakhir adalah tahap analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian, penyusunan perangkat pembelajaran dan validasi instrumen yang akan digunakan. Lalu, pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pemberian soal awal (*pretest)* kepada kedua kelompok untuk mengetahui bagaimana kemampuan kosakata murid terkait dengan materi *Toys*. Kemudian, pada pembelajaran selanjutnya, kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) melalui pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Sedangkan, kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode biasa tanpa media ular tangga. Setelah itu, kedua kelompok diberikan soal akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah pembelajaran. Tahap terakhir adalah analisis data. Data hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data pada penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diterapkan kepada kedua kelompok subjek yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa media ular tangga pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar 1 dan 2.

Gambar 1 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga



Gambar 2 Pelaksanaan Pembelajaran tanpa Menggunakan Media Ular Tangga



Seluruh data dan capaian skor dari kedua kelompok tersebut dikumpulkan secara sistematis melalui pemeriksaan lembar jawaban murid untuk selanjutnya dianalisis secara statistik. Perbandingan capaian nilai (mean) hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok subjek dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Postest*

Kelompok	*Pretest*	*Posttest*
Eksperimen	65,47	85,29
Kontrol	64,52	75,95

Sumber: Hasil Olah Data (2026)

Berdasarkan deskripsi data yang telah disajikan pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen sebesar 65,47 sedangkan kelas kontrol mendapatkan rata-rata awal sebesar 64,52. Hasil pengukuran awal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid pada kedua kelompok berada pada kondisi yang setara dan tidak ada perbedaan yang signifikan sebelum intervensi dilakukan. Tetapi, ada perbedaan yang signifikan pada rata-rata *posttest* setelah kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen melonjak menjadi 85, 29. Sementara, rata-rata *posttest* pada kelas kontrol juga meningkat namun hanya sebesar 75,95 yang menunjukkan adanya perbedaan hasil akhir yang nyata di antara kedua kelompok tersebut.

Selanjutnya, sebelum dilakukan uji hipotesis untuk pengambilan keputusan, data skor *pretest* dan *posttest* harus melalui serangkaian uji prasyarat analisis data terlebih dahulu. Uji prasyarat yang perlu dilakukan meliputi uji normalitas untuk melihat sebaran data dan uji homogenitas untuk memeriksa kesamaan varians antarkelompok. Hasil perhitungan uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* pada kedua kelompok dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	*Shapiro-Wilk Statistic*	*Sig.*
Pretest Kelas Kontrol	0,847	0,004
Posttest Kelas Kontrol	0,868	0,009
Pretest Kelas Eksperimen	0,800	0,002
Posttest Kelas Eksperimen	0,885	0,038

Sumber: Hasil Olah Data (2026)

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,002, sedangkan *pretest* kelas kontrol sebesar 0,004. Lalu, pada data *posttest*, kelas eksperimen

memperoleh nilai signifikansi 0,038, sementara kelas kontrol sebesar 0,009. Berdasarkan kriteria pengujian normalitas, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar data penelitian memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal secara keseluruhan. Maka dari itu, analisis statistik yang dapat dilakukan adalah menggunakan pendekatan non-parametrik. Sebelum itu, data tersebut perlu dilakukan uji homogenitas guna mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F	Sig.
Nilai Posttest	0.366	0.549

Sumber: Hasil Olah Data (2026)

Berdasarkan analisis uji homogenitas pada Tabel 4, nilai signifikansi sebesar 0,549. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan taraf signifikansi yaitu 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, meskipun data tidak berdistribusi normal, kedua kelompok tetap memiliki tingkat penyebaran data yang relatif sama. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik karena data tidak berdistribusi normal. Untuk mengatahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas eksperimen, dilakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank

Variabel	*Sig.*
Pretest	< 0,001
Posttest	< 0,001

Sumber: Hasil Olah Data (2026)

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan pada penguasaan kosakata

Bahasa Inggris murid pada kelas eksperimen.

Selain menguji hipotesis perbedaan nilai sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan, dilakukan juga perhitungan nilai *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid setelah diberikan perlakuan. Perbandingan nilai *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji *N-Gain*

Kelas	N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,614	Sedang
Kontrol	0,245	Rendah

Sumber: Hasil Olah Data (2026)

Berdasarkan hasil analisis *N-Gain* pada Tabel 6, diketahui jika kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,614 dengan kategori sedang, sementara kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,245 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media ular tangga.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid kelas IV sekolah dasar pada materi Toys. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 65,47 pada *pretest* menjadi 85,29 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata dari 64,52 menjadi 75,95. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank* menunjukkan nilai signifikansi < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *nilai pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen setelah menggunakan media ular tangga.

Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,614 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,245 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas yang menggunakan media ular tangga lebih besar dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media ular

tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris murid sekolah dasar.

Guru disarankan untuk menyesuaikan isi dan tantangan pada media ular tangga dengan materi serta karakteristik murid agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan media ular tangga pada materi Bahasa Inggris yang berbeda, melibatkan sampel yang lebih luas, serta menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Artaninda, P. S., Setyaji, A., & Ambarini, R. (2025). Integrating the 'Snakes and Ladders' Board Game with Collaborative Learning to Enhance Young Learners' Vocabulary. *English Learning Innovation*, *6*(1), 124–133. https://doi.org/10.22219/englie.v6i1.39372

Aulia Wuri Ramadhani, Erwin Rahayu Saputra, M. R. W. M. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall Pada Materi Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* *10*(December). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29731/19017

Febri, D., Nastiti, W., Saman, T. N., Fauzan, A., & Nai-, D. N. (2025). The Effect of Slap the Board Game on Students ' Vocabulary at SDN 3 Menteng Palangka Raya. *English Education Journal*, *15*(1), 23–31.

Melani, S., & Prasetya, W. (2024). The use of flashcards monopoly to facilitate elementary students' learning English vocabulary. *Journal of English Language Teaching and English …*, *9*(1), 1–10. http://journal.upy.ac.id/index.php/eltics/article/view/5716

Mutiara, Z., Pulungan, A. A., Khairiah, W., Habibah, N., & Amirul, B. (2024). *Implementation Of The Use Of Flashcard Media in Improving English Vocabulary Skills Of Elementary School Students*. *1*(4), 448–456.

Nisrina Nurbaiti, Indah Nurmahanani, J. C. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif EDUCAPLAY Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27582/16487

Nuridayanti, S. (2024). Seminar on English Education, Literature and Linguistics Proceeding The Effect of Joyful Learning Using Snake and Ladder Game on Students' Vocabulary Mastery. *ELITICS: Proceedings of Seminar on English Education, Literature and Linguistics*, *03*(July), 13–18. http://prosiding.unipma.ac.id/inde

x.php/EDULITICShttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/EDULITICS%7C157

Putri, F. A. K., Sorohiti, M., & Ariebowo, T. (2024). Teaching English Using Flashcards to Improve Elementary School Students' Vocabulary. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, *8*(2), 198–215. https://doi.org/10.18196/ftl.v8i2.21350

Rosyidi, Z., & Lailiyah, N. (2024). The Implementation of the Demonstration Method Through Flashcard Media to Enhance English Vocabulary Comprehension in Elementary School Students (MI/SD). *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *7*(1), 7–16. https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.69588

Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. *SAGE Open*, *12*(1). https://doi.org/10.1177/21582440221079806

Sausan, S., Mislinawati, M., & Safiah, I. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Educandy dalam Menguasai Kosakata Bahasa Inggris. *Journal of Education and Social*, *1*, 191–204. https://journal.independentresearchcenter.com/jedsoc/article/download/58/67

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.

Suta, I. P. M. B. (2025). Exploring the Effect of Digital Game Based Learning on Young Learners' Vocabulary. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*, *2*(1), 8–12. https://doi.org/10.23887/ijodlla.v2i1.96985

Syawaluddin, A., Aeni, N., & Asri, A. (2025). From Past to Present: Leveraging Digital Traditional Games in Teaching English Vocabulary for Young Learners. *World Journal of English Language*, *16*(1), 235–247. https://doi.org/10.5430/wjel.v16n1p235

Wafiroh, N., Zuhdi, U., Guru, P., & Dasar, S. (2026). PEDASUD : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MINI FLASHCARD TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *PEDASUD : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, *03*(02). https://sihojurnal.com/index.php/pedasud/article/view/1917

Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, *34*(5–6), 751–777. https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745