

PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN ULAR TANGGA UNTUK MENGAJAR VOCABULARY

Anis Na'il Fulka Bia'yuni¹, Ike Dian Puspita Sari², Adi³

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo¹

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo, ikedianpuspitasari@budiutomomalang.ac.id²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo, adi@budiutomomalang.ac.id³

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 18 – 08 – 2021 Diterima: 10 – 10 – 2021 Dipublikasikan: 26 – 10 – 2021	<p>This research is aimed to develop snakes and ladders boarding game for teaching vocabulary. The researcher made learning media in order to assist teacher in conveying messages or lesson materials to their students, so that the message is easier to understand, more interesting, and more enjoyable to students. This research also examines the feasibility of learning. This research used Research and Development (R & D) design and adapted ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model, which include 4 stages. Namely: Analysis, Design, Development, and Evaluation. The learning media created by using CorelDRAW X7 and microsof word.</p> <p>In the development stage, the feasibility of learning media was validated by media expert. The data obtained from the questionnaires were analyzed by descriptive qualitative and quantitative. The research results show that learning media which developed by the researcher showed as Strongly Feasible category with average percentage of the scores is 91.6% by the media expert. Based on the brief signs above, it can be concluded that snakes and ladders boarding game can be used as a learning media in teaching and learning process in the school. Thus, the researcher suggests that future implementation will be needed by teachers, practitioners and researchers.</p> <p>Keywords: <i>teaching media, snakes and ladders boarding game, vocabulary</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
IKIP Budi Utomo	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan papan permainan ular tangga untuk mengajar vocabulary. Peneliti membuat media pembelajaran. Peneliti membuat media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa mereka, sehingga pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini juga meneliti kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan desain Reasearch and Development (R&D) dan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), yang mencakup 4 tahap. yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi CorelDRAW X7 dan Microsof Word.</p> <p>Pada tahap pengembangan, kelayakan media pembelajaran divalidasi oleh pakar media. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan kategori “Sangat Layak” dengan persentase rata-rata skor adalah 91,6% oleh ahli media. Berdasarkan penjabaran singkat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan papan ular dan tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian, peneliti menyarankan</p>

bahwa implementasi di masa depan akan dibutuhkan oleh guru, praktisi dan peneliti lain.

Kata kunci: *media pembelajaran, papan ular tangga, vocabulary*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan di Indonesia adalah fondasi utama dalam membangun negara. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas, Pemerintah telah melakukan berbagai tindakan seperti mereformasi kurikulum pendidikan, meningkatkan keterampilan guru, menyediakan fasilitas, dan media pendukung dalam proses belajar dan mengajar. Harapannya, proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik, kondusif, dan menyenangkan yang berguna untuk meningkatkan prestasi siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media oleh guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Nunuk, Setiawan, dan Aditin (2018) menyatakan bahwa Media merupakan perantara informasi yang berasal dari sumber informasi penerima untuk menerima. Ini berarti bahwa media dapat digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang siswa tidak dapat melihat secara langsung tetapi dapat dijelaskan secara tidak langsung oleh media. Media dapat digunakan pada semua mata pelajaran di sekolah. Hal ini juga digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa universal karena beberapa negara menggunakannya sebagai bahasa utama dalam berkomunikasi. Di Indonesia, bahasa Inggris adalah bahasa asing yang harus dipelajari siswa. Dalam belajar bahasa Inggris, siswa seringkali merasa mendapatkan kesulitan dalam empat keterampilan: *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*. Selain itu, mereka sering kali menemukan struktur gramatikal, pengucapan, dan item kosakata (*vocabulary*) yang berbeda antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Vocabulary adalah salah satu komponen penting dalam bahasa Inggris. Menurut Dewey, Joseph (2020) menyatakan bahwa *vocabulary* mengacu pada jumlah kata yang dipahami dan dapat digunakan seseorang untuk mengkomunikasikan informasi serta ide, pendapat, dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, siswa perlu memperoleh banyak item *vocabulary*, untuk belajar bahasa Inggris dengan mudah. Dengan belajar *vocabulary*, siswa akan tahu mana saja *vocabulary* dalam bahasa Inggris dan artinya. *Vocabulary* muncul dalam setiap keterampilan bahasa Inggris. Dalam *listening*, guru berbicara dalam bahasa Inggris setidaknya ada beberapa *vocabulary* baru yang didengar dan ditangkap oleh siswa. Kata-kata yang dipilih akan mempengaruhi cara mereka mengkomunikasikan pesan mereka. Saat *reading*, *vocabulary* siswa mempengaruhi kemampuan mereka untuk memahami dan memahami teks. Dalam hal *writing*, *vocabulary* siswa juga mempengaruhi seberapa jelas mereka mengekspresikan ide-ide mereka kepada pembaca. Para siswa harus menguasai *vocabulary* dengan baik untuk memahami semua materi dan empat keterampilan dengan mudah. Singkatnya, *vocabulary* memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Karena *vocabulary* menjadi peran penting dalam proses pembelajaran, belajar-mengajar bahasa Inggris di kelas harus dilakukan. Untuk mengurangi berbagai masalah seperti kapasitas daya ingat memori yang berbeda dari siswa untuk mendapatkan *vocabulary* baru, siswa sulit untuk mengucapkan beberapa item *vocabulary* yang mereka belum pernah temui sebelumnya, dan kurangnya semangat belajar dan motivasi. Masalah tersebut ditemukan di Kelas VII SMP NU Gondanglegi. Setelah peneliti melakukan pra-observasi, peneliti menemukan bahwa guru hanya berceramah ketika mengajar, memberikan latihan soal terkait materi yang telah dijelaskan, dan kurangnya media pendukung. Dengan demikian, menyebabkan siswa kurang memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru.

Penggunaan media dalam proses belajar dan mengajar akan lebih menyenangkan jika dikombinasikan dengan permainan. Constantinescu (2012) menyatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa permainan baik untuk proses belajar mengajar. Pertama, permainan meningkatkan motivasi dan keinginan untuk perbaikan diri. Kedua, adanya tantangan dan rasa bersaing adalah faktor dari setiap permainan sehingga siswa lebih memperhatikan untuk menyelesaikan tugas. Ketiga, permainan mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk mengamati hal-hal yang berkaitan. Keempat, permainan memiliki aturan dan tujuan yang jelas. Kelima, permainan mengembangkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan imajinasi dari setiap pemain.

Salah satu permainan yang populer adalah papan ular tangga. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang mudah dimainkan. Hal ini dimainkan oleh dua atau lebih pemain. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan permainan papan ular tangga untuk pembelajaran *vocabulary* dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran yang unik, bermotivasi, dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian tentang pengembangan permainan papan tulis sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuryanti (2017) yang berjudul "Development Of Snake And Ladder Game As A Learning Media In Special Journal Material To Improve Student Motivation Of Class X Accounting SMK Muhammadiyah 1 Tempel Academic Year 2016/2017". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Snake Ladder Accounting* dalam materi Jurnal Khusus sebagai media pembelajaran, mengetahui kelayakannya, mengetahui penilaian dari siswa, dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah Akuntansi Snake Ladder sangat layak dijadikan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Reasearch and Development* (RD). "Research and Development (RD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk" (Sugyiono, 2013). Langkah-langkah metode ini umumnya terdiri dari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, menguji produk di lapangan, dan merevisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian. Model dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Nunuk (2018), Gagne, Wager, Golas, dan Keller di Januszewski and Molenda (2008), menjelaskan bahwa ADDIE dapat dikategorikan sebagai model yang menyesuaikan prinsip desain pembelajaran. ADDIE berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. ADDIE adalah akronim dari; *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Peneliti menggunakan empat dari lima langkah ADDIE, yaitu *analysis, design, dan, development*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP NU Gondanglegi sebagai subjek dalam analisis penentuan media pembelajaran yang tepat dan pakar media (dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang: Adi, S.Pd., M.Pd). Penelitian ini dilakukan pada pertengahan semester genap tahun ajaran 2020-2021. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam empat tahap yaitu: 1) *Analisis*. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah analisis proses belajar mengajar di kelas, analisis kebutuhan media pembelajaran, dan analisis tujuan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti 2) *Design*. Tahap ini membuat desain produk dan mengatur petunjuk penggunaan media pembelajaran. 3) *Development*. Tahap ini membuat produk dan memvalidasi produk. Tahapan selanjutnya adalah merevisi produk dan terakhir adalah 4) *Evaluation*, di mana dalam tahap ini merupakan hasil akhir dari produk media pembelajaran dan ukuran pencapaian tujuan dari pengembangan produk.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2013:147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan atau menggambarkan data yang dikumpulkan sebagaimana ada tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk publik atau generalisasi. Hasil analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk merevisi pengembangan produk. Peneliti menggunakan kuesioner Skala Likert dengan lima jawaban alternatif (Sangat bagus, bagus, cukup, kurang, dan sangat kurang).

Berikut ini merupakan serangkaian proses analisis validasi data ahli media:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif

Tabel 1. Skala likert dalam kuesioner untuk ahli media

Skor	Klasifikasi
5	Sangat bagus
4	Bagus
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

- 2) Menghitung skor nilai rata-rata untuk setiap aspek dengan rumus

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Informasi:

P = Persentase data kuesioner per item

x = Jumlah jawaban dari responden dalam satu item

xi = Jumlah ideal skor keseluruhan dalam suatu item (Arikunto, 2010)

- 3) Menambahkan skor rata-rata dari setiap aspek
- 4) Rumus untuk skor maksimum Total item / indikator x skor maksimum = 19 x 5 = 95
- 5) Menafsirkan skor rata-rata total kualitatif dari setiap aspek. Tingkat kelayakan media minimum 60% untuk penilaian oleh pakar media. Referensi untuk merevisi produk yang memenuhi syarat mengacu pada pernyataan Sudjana (2012:48) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria kelayakan produk

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
80%-100%	Sangat bagus	Tidak membutuhkan revisi
60%-79%	Bagus	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50%-59%	Cukup	Dapat diganti dengan banyak revisi
>50%	Kurang	Diganti

- 6) Merekapitulasi penilaian validasi media oleh ahli

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3. Perbedaan Papan Ular Tangga Secara Umum dan yang Dikembangkan

No	Snake and Ladder in general	Snake and Ladder for media vocabulary learning
1	Papan ular tangga dengan berbagai variasi ukuran, berisi gambar ular dan tangga serta 100 petak.	Papan ular tangga dicetak dengan kertas F4 dengan ukuran 21 cm x 33 cm dan dikemas dengan kertas karton; memiliki 35 warna-warni petak; terdapat gambar ular dan tangga; <i>question mark</i> ; emoji; <i>trophy</i> , dan pohon.
2	Terdapat peraturan dalam permainan	Teradapat peraturan bermain yang didesain oleh peneliti
3	1 dadu dengan 6 sisi yang terbuat dari bahan yang bervariasi	1 dadu dengan 6 sisi yang terbuat dari <i>styrofoam</i> dan terbungkus solasi kertas.
4	2-4 buah bidak dengan diameter dan warna yang bervariasi (merah, kuning, hijau, biru)	2 buah bidak dari robot mini yang tingginya 8 c. berwarna kuning dan merah jambu.
5	Tidak terdapat kartu	Terdapat beberapa jenis kartu: <i>Vocabulary cards</i> (50 lembar) <i>Question cards</i> (35 lembar) <i>Motivation cards</i> (18 lembar)
6	Tidak terdapat lembar jawaban untuk siswa	Terdapat lembar jawaban untuk siswa
7	Tidak terdapat lembar kunci jawaban untuk siswa	Terdapat lembar kunci jawaban untuk siswa

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara papan ular tangga pada umumnya dengan papan ular tangga yang dikembangkan sebagai media pembelajaran

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1	<i>Language Aspects Feasibility Assessment</i>	28	93%
2	<i>Assessment of Aspects of Media Effects on Learning Strategies</i>	23	92%
3	<i>Overall Display Feasibility Assessment</i>	36	90%
	total	87	91.6%

Persentase untuk semua aspek adalah = $\frac{87}{95} \times 100\% = 91.6\%$

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa papan ular tangga sebagai media pembelajaran *vocabulary* dapat diterapkan di dalam proses belajar-mengajar di kelas. Produk juga memperoleh kriteria sangat bagus dengan presentase hasil validasi oleh ahli media sebesar 91.6%. Dengan demikian tidak perlu merevisi produk. Namun, produk tersebut tidak tepat jika diterapkan dalam pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat empat tahap dalam proses pengumpulan data yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), dan *evaluation* (evaluasi). 2) produk papan ular tangga yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran *vocabulary* secara langsung. 3) perolehan data hasil validasi oleh ahli media sebesar 91.6%

RUJUKAN

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Journal Inovasi Pembelajaran)*. Vol 1, No 1, pp. 77-89.
- Arfani dan Sulistia. 2019. Teaching Speaking Using a "Snake and Ladder" Board Game: A Teacher Story. *Jurnal Unwagati*. Vol 2, No 1, pp. 65-74.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwi Puspitarini, Yanuari. Hanif, Muhammad. 2019. Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*. Vol 4, No 2, pp. 54-55.
- E.O. Ibam. T.A. Adekunle. O.C. Agbonifo. 2018. A Moral Education Learning System based on the Snakes and Ladders Game. *EAI Endorsed Transactions on e-Learning*. Vol 5. <https://eudl.eu/pdf/10.4108/eai.25-9-2018.155641>
- Fitriana dan Maro. 2018. Teaching Vocabulary Through Snake and Ladder Board Game in the Ninth Grade of SMA Muhammadiyah Malang. *CELTIC: A Journal of Culture*. Vol 3, No 1.
- Hadi,. 2017. Improving The Vocabulary Mastery Using Inquirybased Learning (A Classroom Action Research In The Fifth Grade Of Sdn Wates Tanjunganom Nganjuk In The Academic Year 2016/2017). *Simki-Pedagogia*. Vol 01, No 04. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/16ecb176a3fe7409964ab6aae3570c91
- Hotimah, Empit. 2010. Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol 04, No 01, pp. 10-18.
- Ibam, E., Adekunle, T., Agbonifo, O. 2018. A Moral Education Learning System Based On The snakes And Ladders Game. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*. Vol 5. <https://doi.org/10.4108/eai.25-9-2018.155641> Google Scholar
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kusrini, Endang. 2012. Teaching Vocabulary for Junior High School Students Using Snake and Ladder Game. *Jurnal Aktif*. Vol 19, No 4.
- Maduwu, Byslina. 2016. Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah. *Jurnal Warta Edisi* : 50.
- Nachiappan, et al. 2014. Snake and Ladder Game in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Review of Arts and Humanities*. Vol 3, No 2, pp. 217-229.
- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. Vol 1, No 1, pp. 24. <https://media.neliti.com/media/publications/104343-ID-none.pdf>

- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskat*. Vol 03, No 01.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negri Sumatera Utara.
- Srinivasan, K. 2019. Snake And Ladder Games In Cognition Development On Students With Learning Difficulties. *Indian Journal of Dental Advancements*. Vol 10, No 4, pp. 160-170. <https://doi.org/10.5866/2018.10.10160> Google Scholar
- Sugiarto dan Hikmawati. 2019. Developing Traditional Game Based English Learning Media to Grow Learning Interest of Junior High School Students. *Journal of English Educational Study*. Vol 2, pp 97-105.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suh, Heejeon. 2011. Collaborative Learning Models and Supports Technologies in the Future Classroom. *International Journal for Educational Media and Technology*. Vol 5, No 1.
- Suryani, Nunu., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja rosdakarya
- Widiastuti and Endahati. 2020. The Efforts to Improve Writing Skill of Secondary School Students by Using Snake and Ladder Game. *ELTICS (English Language Teaching and English Linguistics) Journal*. Vol 5, No 1.