



IMPLEMENTASI MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SDN 2 PALEMBANG

Nadia Dwi Kartika¹, Hamdi Akhsan^{2*}, Ribkoh³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ogan Ilir, 30662, Indonesia.

³SDN 2 Palembang, 30139, Indonesia.

*Email korespondensi : hamdiakhsan@fkip.unsri.ac.id²

Diterima Mei 2025; Disetujui Juni 2025; Dipublikasi 31 Juli 2025

Abstract: *This study aimed to analyze the effectiveness of using the snakes and ladders game to improve English vocabulary mastery among fourth-grade students at SDN 2 Palembang, as well as to enhance their learning engagement and motivation. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, carried out over two cycles. Data were collected through direct observation of students' learning activities and vocabulary tests (pre-test and post-test) to measure the improvement in vocabulary. The findings showed a significant improvement in both vocabulary mastery and student engagement. During pre-cycle, students mastered an average of 10 vocabulary words, an average score of 51.3 and an engagement level of 48%. After first cycle, an average number of vocabulary words mastered increased to 26, an average score of 66.3 and an engagement rate of 65%. In second cycle, further improvements were observed, with an average of 37 vocabulary words mastered, an average score of 83.2, and a student engagement level of 93%. Based on these results, it can be concluded the use of snakes and ladders game is effective in enhancing English vocabulary mastery and increasing student engagement in learning.*

Keywords : *Vocabulary improvement, Snake and Ladder Game, Learning activity.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk menganalisis efektivitas penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas IV SDN 2 Palembang, serta untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar mereka selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui teknik observasi langsung terhadap aktivitas peserta didik dan tes kosakata (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan keaktifan belajar. Pada pra siklus, rata-rata jumlah kosakata yang dikuasai peserta didik adalah 10 dengan nilai rata-rata 51,3 dan tingkat keaktifan sebesar 48%. Setelah implementasi siklus I, rata-rata jumlah kosakata meningkat menjadi 26, nilai rata-rata menjadi 66,3, dan tingkat keaktifan meningkat menjadi 65%. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut dengan rata-rata jumlah kosakata mencapai 37, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,2, dan tingkat keaktifan mencapai 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan keaktifan belajar kelas IV SDN 2 Palembang.

Kata kunci : *Peningkatan Kosakata, Permainan Ular Tangga, Keaktifan Belajar*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang mulai diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar, sebagai dasar utama untuk membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan globalisasi. Belajar Bahasa Inggris membuka cakrawala dan pengetahuan secara internasional (Nasution et al.,2022). Penguasaan Bahasa Inggris sejak dini menjadi sangat penting agar peserta didik terbiasa dengan kosa kata asing yang kelak akan sangat bermanfaat, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar tidak hanya berfokus pada hasil akademik semata, tetapi lebih pada proses menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik dalam menggunakan bahasa asing. Hal ini menjadi penting karena pada tahap ini peserta didik sedang membangun dasar keterampilan bahasa yang akan berlanjut ke jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (vocabulary), karena tanpa kosakata yang cukup, peserta didik akan kesulitan memahami makna kalimat, menyusun kalimat, maupun mengekspresikan ide mereka secara lisan maupun tulisan (Putri & Wahyuni, 2021). Kosakata atau vocabulary adalah kumpulan kata yang diketahui oleh seseorang dalam bahasa tertentu, dan memiliki arti. Penguasaan kosakata menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran kosakata yang efektif harus mencakup pengenalan kata, latihan penggunaan, penguatan melalui konteks, serta pengulangan yang bervariasi. Hal ini diperkuat penelitian oleh Lestari dan Hidayat (2019) yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah mengingat kosakata jika diajarkan melalui aktivitas yang bermakna dan melibatkan emosi positif, seperti bermain atau bercerita.

Berdasarkan hasil observasi kelas dan tes kosakata yang dilakukan di kelas IV SDN 2 Palembang, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata terutama dalam kata kerja. Sebagian besar peserta didik belum mampu menyebutkan arti kosakata dasar, serta masih bingung saat harus menggunakannya dalam kalimat. Ketika diminta untuk menuliskan arti kata atau menyusun kalimat sederhana, hanya sedikit peserta didik yang mampu menjawab dengan benar. Selain itu, motivasi belajar peserta didik juga tergolong rendah. Banyak peserta didik yang terlihat pasif saat guru menyampaikan materi, bahkan beberapa terlihat bosan dan kurang memperhatikan penjelasan. Aktivitas tanya jawab berlangsung satu arah dan minim interaksi. Hal ini senada dengan temuan Sari dan Rahman (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan.

Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional, yaitu dengan cara penjelasan panjang, memberikan contoh, kemudian meminta peserta didik menghafalkannya. Peserta didik ditugaskan menyalin kosakata di buku dan mengerjakan soal-soal tertulis tanpa variasi kegiatan yang menarik. Hal tersebut merupakan cara yang sangat membosankan bagi peserta didik, sehingga mereka sulit memahami kosakata jika mengalami proses pembelajaran yang seperti itu. Selain itu membuat kejenuhan, menurunnya konsentrasi belajar, serta kurangnya pemahaman mendalam terhadap materi. Akibatnya, hasil belajar Bahasa Inggris peserta

didik pada aspek kosakata belum mencapai nilai diatas rata-rata yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai 70. Berdasarkan data nilai pra tindakan, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata, dan hanya sebagian kecil yang menunjukkan hasil memuaskan.

Dalam mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat, meningkatkan partisipasi, dan membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Alat apa pun yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan teori pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Maulidar, Mislinawati, & Vitoria, 2025). Salah satu media yang potensial adalah permainan edukatif. Menurut Hartati dan Mustika (2022), media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi melalui pengalaman langsung.

Salah satu jenis permainan yang dapat diterapkan adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata. Permainan ini sudah familiar bagi peserta didik dan dapat menjadi sarana belajar sambil bermain. Menurut Yuniawatika et al. (2023) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini melibatkan papan permainan yang berisi kotak-kotak dengan angka, di mana peserta didik melempar dadu dan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya. Dalam permainan ini, setiap kotak pada papan ular tangga diisi dengan perintah atau soal kosakata Bahasa Inggris. Peserta didik yang berhenti di kotak tertentu harus menjawab soal, menerjemahkan kosakata, atau menyusun kalimat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 2 Palembang melalui penggunaan media permainan ular tangga. Diharapkan pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik untuk menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan zaman. Oleh karena itu menurut Kurniawati & Andayani (2020) pengenalan Bahasa Inggris sejak dini perlu dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik. Mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas konkret, visual, dan menyenangkan. Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Inggris sebaiknya tidak dilakukan dengan pendekatan yang kaku, tetapi justru harus dirancang melalui kegiatan yang interaktif dan menggugah minat belajar (Fitriani & Nugroho, 2021).

Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Kosakata (vocabulary) adalah kumpulan kata yang diketahui oleh seseorang dalam bahasa tertentu, dan memiliki fungsi sentral dalam keterampilan berbahasa. Penguasaan kosakata menjadi dasar dalam

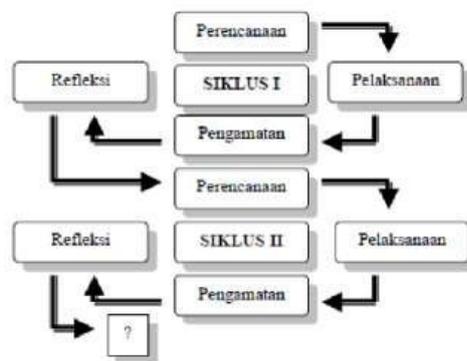
pengembangan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tanpa kosakata yang memadai, peserta didik akan kesulitan memahami makna pesan atau menyampaikan ide dalam Bahasa Inggris (Nation, 2020). Selain itu, pembelajaran kosakata sebaiknya memperhatikan aspek visual, kinestetik, dan sosial peserta didik. Sebuah studi oleh Indrawati dan Hasanah (2021) mengungkapkan bahwa pengajaran kosakata yang menggunakan media visual dan permainan terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional. Peserta didik merasa lebih antusias dan cenderung lebih aktif dalam mengingat dan mengulang kata-kata yang telah dipelajari.

Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakata

Media adalah alat yang dimanfaatkan sebagai perantara guna mengirimkan materi pembelajaran kepada peserta didik (Chotimah, 2025). Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Permainan ini melibatkan papan permainan yang berisi kotak-kotak dengan angka, di mana peserta didik melempar dadu dan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, setiap kotak dapat diisi dengan soal atau tantangan kosakata, seperti menyebutkan arti kata, membuat kalimat, atau menyebutkan lawan katanya. Menurut Ayu dan Mulyani (2023), penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, memperkuat daya ingat terhadap kosakata, serta meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik merasa tertantang dan senang saat belajar menggunakan media permainan, karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Mc Taggart. Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Yusita et al., 2021). Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat diamati berdasarkan gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Palembang Palembang yang beralamat di Jalan Padang Selasa, Kelurahan Bukit Besar, Kecamatan Ilir Barat 1, Kota Palembang. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang bulan Februari sampai April dalam 2 siklus penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Palembang yang berjumlah 38 peserta didik. Mereka akan menjadi objek penelitian untuk melihat sejauh

mana peningkatan kosakata bahasa Inggris setelah penerapan media ular tangga. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi dan tes kosakata. Observasi dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati interaksi peserta didik selama pembelajaran dengan media ular tangga. Selain itu, tes kosakata dengan memberikan tes kosakata pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata kepada peserta didik.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif, data observasi akan dianalisis untuk mengidentifikasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Secara kuantitatif, hasil tes kosakata akan dianalisis untuk melihat apakah ada peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan oleh 70% peserta didik mencapai nilai di atas rata-rata 70 pada tes kosakata (*pre-test* dan *post-test*) dan adanya peningkatan jumlah kosakata bahasa Inggris (kata kerja) minimal 25 kosakata dari total 50 kosakata. Ketentuan lainnya yaitu 80% peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berdasarkan hasil observasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Kegiatan penelitian ini diawali dengan tahap pra siklus. Dilaksanakan analisis kebutuhan dan studi literatur terkait dengan urgensi pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan tujuan bertujuan untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Palembang melalui penggunaan media ular tangga. Hasil observasi pada tanggal 6 Februari 2025 dengan pendidik kelas IV di SDN 2 Palembang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan metode konvensional dan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Hal ini mempengaruhi hasil belajar pada pre-test kosakata peserta didik pra siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test Peserta Didik

No	Indikator	Keterangan
1	Jumlah Peserta Didik	38 peserta didik
2	Peserta didik yang nilai ≥ 70	5 peserta didik
3	Rata-rata skor peserta didik	51,3
4	Rata-rata jumlah kosakata	10
5	Indikator Keberhasilan	13%
6	Observasi Keaktifan peserta didik	48%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa persentase keberhasilan peserta didik masih rendah yaitu 13% yang terdiri dari 5 peserta didik dengan nilai ≥ 70 . Rata-rata nilai hasil peserta didik 51,3 dan rata-rata jumlah kosakata 10. Persentase observasi keaktifan peserta didik hanya 48%. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Siklus I

Pada siklus I, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosakata (kata kerja). Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan pada hari Selasa, tanggal 11 Februari 2025 dengan durasi waktu 2x35 menit. Peneliti bertindak sebagai pengajar dengan menerapkan model pembelajaran, sementara guru kelas sebagai observer untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan penyusunan modul ajar dengan menggunakan media ajar berupa media ular tangga dan persiapan alat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta lembar pedoman observasi aktifitas peserta didik. Modul ajar disusun menggunakan model TGT yang terintegrasi dengan media ular tangga sebagai media pembelajaran. Teams Games Tournament adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif yang melibatkan peran siswa dan menuntut keaktifan siswa (Setyawan et al., 2019). Adapun sintaks atau langkah-langkah penggunaan model TGT, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi, penyajian materi oleh guru, pembagian kelompok, game, turnamen, dan pemberian penghargaan.

Selanjutnya tahap pelaksanaan, dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan media ular tangga pada materi kosakata atau kata kerja. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diminta untuk menjawab soal pre-test berupa tes kosakata untuk materi kata kerja. Pada awal pembelajaran, peserta didik diberikan penjelasan materi terkait tentang kosakata (kata kerja). Kemudian, peserta didik diberikan orientasi terkait penggunaan media ular tangga. Selanjutnya, peserta didik mengeksplorasi gambar dan aturan-aturan yang tertera pada media ular tangga. Setiap peserta didik wajib mematuhi aturan yang berlaku saat permainan berlangsung.

Setelah itu tahap pengamatan yang dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, guru mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Pengamatan atau observasi kegiatan pembelajaran ini ditujukan untuk melihat efektivitas kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga dan melihat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, selanjutnya dilaksanakan post-test guna melihat ketercapaian tujuan penelitian.

Kemudian ditahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan tes yang telah dilaksanakan. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan pelaksanaan tindakan berupa penggunaan media ular tangga. Kekurangan yang diidentifikasi dalam siklus I ini kemudian diperbaiki dan hasil perbaikan akan diterapkan di siklus II. Adapun hasil tes kosakata atau post test dan observasi peserta didik siklus I.

Tabel 2. Hasil Post-test Peserta Didik Siklus I

No	Indikator	Keterangan
1	Jumlah Peserta Didik	38 peserta didik
2	Peserta didik yang nilai ≥ 70	17 peserta didik
3	Rata-rata skor peserta didik	66,3
4	Rata-rata jumlah kosakata	26
5	Indikator Keberhasilan	44%
6	Observasi Keaktifan peserta didik	65%

Melalui tabel 2 dapat diketahui bahwa persentase keberhasilan peserta didik meningkat namun masih rendah yaitu 44% yang terdiri dari 17 peserta didik dengan nilai ≥ 70 . Rata-rata nilai hasil peserta didik 66,3 dan rata-rata jumlah kosakata 26. Persentase observasi keaktifan peserta didik hanya 65%. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan lebih lanjut agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Berdasarkan deskripsi hasil penelitian pada siklus I dengan media ular tangga telah terlaksana dengan baik. Namun, masih ada kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada proses pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah atau sintaks sesuai dengan model TGT, hanya saja masih ada beberapa peserta didik yang kurang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran seperti, peserta didik yang kurang menguasai kosakata, peserta didik yang kurang aktif, dan terdapat peserta didik yang membuat gaduh pada saat permainan berlangsung sehingga suasana kelas tidak kondusif. Oleh karena hal tersebut, peneliti melakukan rencana perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti melibatkan peserta didik secara lebih intensif, memberikan motivasi agar peserta didik semuanya antusias dan aktif dalam mengikuti permainan, dan memberikan tanggung jawab kepada setiap kelompok jika berbuat kegaduhan.

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama seperti siklus I. Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan pada hari Sabtu tanggal 15 Februari 2025 dengan durasi waktu 2x35 menit. Pada tahap perencanaan peneliti bersama dengan guru kelas berdiskusi tentang perbaikan yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siklus I. Sama seperti sebelumnya peneliti menyiapkan modul ajar, media pembelajaran, dan lembar observasi.

Pada tahap perencanaan siklus II, dilakukan penyesuaian terhadap modul ajar yang telah disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I. Berdasarkan refleksi siklus I, pembelajaran tidak berlangsung efektif karena question card yang sedikit dan pemilihan kata yang tingkat kesulitan tergolong rendah. Oleh sebab itu, pada modul ajar diperbaiki dan menambahkan beberapa pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang beragam dan menarik.

Kemudian tahap pelaksanaan, ditahap ini kembali dilaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Proses pembelajaran pada siklus II lebih menekankan pada kolaborasi antar peserta didik dalam menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat dalam question card.

Seperti siklus I, tahap pengamatan pada siklus II melibatkan observasi terkait keaktifan belajar peserta didik. Pada tahap ini juga dilaksanakan post-test untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan

dengan siklus I. Setelah itu pada tahap refleksi dilaksanakan analisis hasil observasi dan tes. Hasil ini selanjutnya dibandingkan dengan hasil pada siklus I untuk melihat peningkatan kosakata bahasa Inggris. Hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Post-test Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Keterangan
1	Jumlah Peserta Didik	38 peserta didik
2	Peserta didik yang nilai ≥ 70	31 peserta didik
3	Rata-rata skor peserta didik	83,2
4	Rata-rata jumlah kosakata	37
5	Indikator Keberhasilan	81%
6	Observasi Keaktifan peserta didik	93%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa persentase keberhasilan peserta didik meningkat secara signifikan yaitu 81% yang terdiri dari 31 peserta didik dengan nilai ≥ 70 . Rata-rata nilai hasil peserta didik 83,2 dan rata-rata jumlah kosakata 37. Persentase observasi keaktifan peserta didik hanya 93%, sehingga indikator keberhasilan telah tercapai dan siklus dapat dihentikan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris mampu meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada materi kata kerja dan hasil belajar peserta didik meningkat secara bertahap dan signifikan.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan jumlah kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 2 Palembang melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berupa media ular tangga. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari tes kosakata dan observasi, diperlihatkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap penguasaan kosakata dan keaktifan peserta didik setelah diterapkannya tindakan.

Pada pelaksanaan siklus I, media ular tangga digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, khususnya pada kategori kata kerja (verb). Sebelum tindakan dilakukan, peserta didik diberikan pre-test guna mengetahui kemampuan awal mereka. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh peserta didik adalah 51,3, dan hanya 13% dari jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai ≥ 70 . Selain itu, rata-rata peserta didik hanya memahami 10 kosakata (kata kerja) dalam bahasa Inggris. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris materi kata kerja (verb). Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media ular tangga, dilakukan post-test sebagai alat ukur efektivitas tindakan yang telah diberikan. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan, yakni rata-rata skor meningkat menjadi 66,3, dan persentase peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 bertambah menjadi 44%. Jumlah

kosakata juga meningkat menjadi 26 kosakata (kata kerja). Meskipun terdapat peningkatan dari hasil pre-test, indikator keberhasilan belum tercapai, karena belum mencapai target minimal yaitu 70% peserta didik mencapai nilai ≥ 70 . Dari hasil observasi keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam memainkan media ular tangga, berani menjawab pertanyaan, serta aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum terlibat secara optimal. Hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, khususnya dalam aspek variasi soal dan peningkatan interaksi.

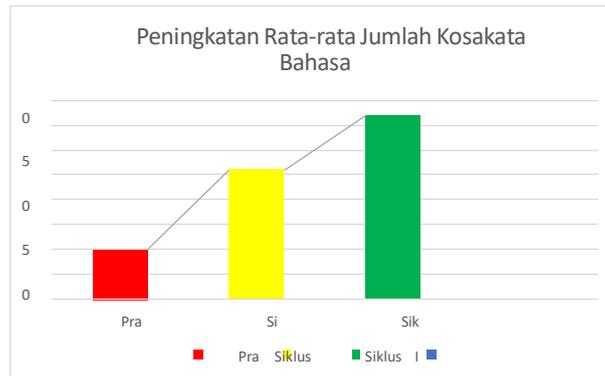
Selanjutnya, siklus II dilaksanakan sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap ini, dilakukan beberapa penyesuaian terhadap perangkat pembelajaran, antara lain dengan menambah jumlah dan variasi soal, meningkatkan tingkat kesulitan pertanyaan, serta memberikan tantangan yang lebih relevan bagi peserta didik. Selain itu, pendekatan pembelajaran juga diarahkan pada peningkatan kerja sama antarpeserta didik, penguatan pemahaman konsep, dan pemberian motivasi agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif. Hasil post-test pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata skor peserta didik mencapai 83,2, dan sebanyak 81% peserta didik berhasil memperoleh nilai ≥ 70 dan rata-rata peserta didik sudah memahami 37 kosakata (kata kerja) dari 50 kosakata yang disediakan. Hal ini berarti indikator keberhasilan telah terpenuhi. Pencapaian ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak yang positif dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari aspek keaktifan belajar, hasil observasi menunjukkan bahwa 93% peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mengikuti permainan dengan penuh semangat, tetapi juga aktif menjawab soal, berdiskusi, mendengarkan instruksi guru, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Peningkatan keaktifan peserta didik dari siklus I ke siklus II menggambarkan bahwa media ular tangga tidak hanya mampu memfasilitasi penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara emosional dan sosial dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, komunikatif, dan kolaboratif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai peserta didik serta hasil belajar mereka secara umum. Dengan adanya peningkatan yang signifikan dan indikator keberhasilan yang telah tercapai, maka tindakan dihentikan pada siklus II karena tujuan dari penelitian ini telah terpenuhi.

Temuan dalam penelitian ini diperkuat oleh penelitian Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan penelitian Pertiwi (2018) membuktikan permainan ular tangga dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Gambar 3 menunjukkan diagram peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan media ular tangga dilihat dari rata-rata jumlah kosakata yang telah

Implementasi Media Ular Tangga Untuk....

dikuasai peserta didik kelas IV SDN 2 Palembang pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-rata Jumlah Kosakata Bahasa Inggris

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga terjadi peningkatan kosakata bahasa Inggris pada materi kata kerja peserta didik secara signifikan dari Pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan demikian, berdasarkan data kuantitatif hasil tes dan observasi langsung selama tindakan berlangsung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga secara nyata dapat meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Inggris peserta didik. Media ini juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Palembang secara signifikan. Selain peningkatan secara kognitif, penggunaan media ular tangga juga berdampak positif terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif dalam menjawab pertanyaan, dan lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris. Suasana kelas pun menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kondusif untuk belajar. Dengan demikian, media ular tangga terbukti efektif sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan media ular tangga atau media pembelajaran berbasis permainan lainnya sebagai alternatif dalam mengajar kosakata bahasa Inggris. Permainan ini dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran yang berbasis permainan. Dengan terlibat langsung dalam kegiatan, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman kosakata secara alami dan menyenangkan. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran kreatif seperti ular tangga dengan menyediakan fasilitas dan

pelatihan bagi guru. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum di lingkungan sekolah. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi lain atau jenjang kelas yang berbeda, serta mengkombinasikan media ular tangga dengan pendekatan atau teknologi lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, R. D., & Mulyani, S. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45-52.
- Chotimah, K. (2025). Pengembangan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pencapaian Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 43-54. DOI: <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i1.5178>
- Fitriani, A., & Nugroho, T. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 12–19.
- Hartati, L., & Mustika, R. (2022). Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 112–119.
- Indrawati, D., & Hasanah, U. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Visual dan Permainan. *Jurnal Pengajaran Bahasa*, 9(1), 55–63.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada ana usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33. <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>
- Kurniawati, T., & Andayani, S. (2020). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 98–105.
- Lestari, F., & Hidayat, R. (2019). Strategi Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 40–47.
- Maulidar, M., Mislinawati, M., & Vitoria, L. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sd Negeri 32 Banda Aceh. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 313-322. DOI: <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i1.5731>
- Nasution, T., Afrianti, D., Tukiyo, Sulistyani, & Herman. (2022). Critical Discourse Analysis in the Classroom: A Critical Language Awareness on Early Children's Critical Thinking. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4992-5002. DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2951

Nation, I. S. P. (2020). *Learning Vocabulary in Another Language (2nd ed.)*. Cambridge University Press.

Pertiwi, V. F. D. (2018). *Perbedaan Penggunaan Metode Ceramah dan Metode Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi. Unika Soegijapranata, Semarang.

Putri, M. L., & Wahyuni, D. (2021). Pentingnya Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(3), 89–97.

Sari, N., & Rahman, A. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris melalui Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 55–62.

Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119>

Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi media English Fun Learning melalui permainan ular tangga untuk siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>

Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174–182. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36995>

▪ *How to cite this paper :*

Kartika, N.D., Akhsan, H.A., & Ribkoh. (2025). Implementasi Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SDN 2 Palembang. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 1085–1096.