

**PENGEMBANGAN SNAKE AND LADDER GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH VOCABULARY SEMESTER III
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR**

Hesty Puspita Sari⁽¹⁾, Yunita Sari Putri Hestiningrum⁽²⁾
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
FKIP Universitas Islam Balitar Blitar^{1,2}
Jl. Majapahit No. 04 Blitar
E-mail Penulis: hestypuspitas1403@gmail.com

ABSTRAK:

Penguasaan vocabulary bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa semester 3 sangatlah kurang. Disisi lain, vocabulary merupakan materi dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris. Menurut Burhan Nurigiyantoro (2001:213) mengatakan bahwa kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Dengan vocabulary, mahasiswa dapat mengenal dan memahami arti dari kosakata yang digunakan dalam istilah tertentu ataupun dalam dunia pendidikan dan dunia pekerjaan yang harus mereka persiapkan sejak dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan snake and ladder game sebagai media pembelajaran oleh dosen dalam mata kuliah vocabulary pada mahasiswa semester 3 Universitas Islam Balitar. Mengingat pentingnya vocabulary dalam Bahasa Inggris yang digunakan dalam istilah apapun, maka penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan vocabulary mahasiswa melalui game web yang bisa diakses dengan mudah sehingga mereka dapat menguasai dan menggunakan vocabulary dengan tepat. Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (testruktur), questionnaire dan observasi pada mahasiswa semester 3 yang mendapat mata kuliah vocabulary. Segala bentuk instrumen hasil wawancara, questionnaire dan observasi yang didapat dikumpulkan dan disimpan sebagai gambaran untuk pemecahan masalah dalam melanjutkan langkah penelitian selanjutnya. Luaran yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan penguasaan vocabulary pada mahasiswa semester 3 universitas islam balitar yang dikemas dalam media pembelajaran yang lebih menarik sehingga mahasiswa akan lebih mudah dan cepat dalam menguasai vocabulary tanpa harus membawa kamus ataupun buku lain.

Kata Kunci: *media pembelajaran, snake and ladder, vocabulary*

ABSTRACT:

Vocabulary mastery of students, especially the third semester of university students, remains poor. Vocabulary is a basic component of learning English. According to Burhan Nurigiyantoro (2001: 213) vocabulary is word richness owned by a language. With vocabulary, students understand word meanings used in particular context that must be prepared since early age. This research aims at developing snake and ladder game as a learning media to teach vocabulary course to the third semester students of Universitas Islam Balitar. Given that vocabulary is crucial in learning English, this research is able to enhance students' vocabulary mastery through web-based game that is accessible for them; therefore, they can master and use vocabulary correctly. This research adopted in-depth interview, questionnaire, and observation to collect the data. The participants were the third semester students of Universitas Islam Balitar who learned vocabulary course. All the data obtained from different data collection methods were used to provide solutions of the problem. This research is expected to enhance the students' vocabulary mastery. Materials packaged in a more interesting media will ease and boost the students' learning of vocabulary without looking up in a dictionary or other books.

Keywords: learning media, snake and ladder, vocabulary

PENDAHULUAN

Beberapa pendapat memaknai pendidikan secara umum sebagai usaha dalam pengembangan diri melalui pemerolehan ilmu-ilmu dan kemampuan yang baru bisa diimplementasikan dan diterapkan dalam aktifitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki sebuah sistem yang disebut dengan kurikulum memuat seperangkat pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Menurut UU RI no. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan pendidikan dimuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional

adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pendidikan pada dasarnya memberikan wacana dan pengajaran tentang ilmu. Salah satu ilmu yang dapat diperoleh melalui pendidikan adalah ilmu bahasa Inggris. Bahasa Inggris sendiri merupakan alat komunikasi internasional, dimana bahasa ini dipakai untuk berkomunikasi secara global. Seperti halnya pada elemen Ilmu Pengetahuan Alam, bebearapa kata menggunakan bahasa Inggris. Oleh sebab itu penguasaan Bahasa Inggris dibutuhkan kemampuan menguasai dan memahami *vocabulary* (kosakata), pada khususnya untuk mahasiswa semester 3. Tarigan (1984: 2) berpendapat bahwa kemampuan terpenting dalam berbahasa tergantung pada penguasaan kosakata. Menurut Burhan Nurigiyantoro (2001:213) menegaskan bahwa kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Pada era digital industry 4.0 teknologi berperan penting dalam melakukan inovasi pembelajaran baik oleh guru, pakar, pendidik, maupun dosen. Dosen dituntut berinovasi dalam pendidikan melalui penciptaan sebuah media pembelajaran kosakata yang mempermudah kegiatan belajar mengajar, menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar dan menuntut keaktifan mahasiswa berpikir secara kreatif. Munadi (2008:7) menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dapat dikembangkan melalui berbagai produk media, seperti buku, modul, berbasis aplikasi android, aplikasi berbasis web, dsb. Sebagai media pembelajaran di era digital industry 4.0 ini, peneliti melakukan inovasi dengan membuat media ular tangga.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran vocabulary yang dilakukan di Universitas Islam Balitar pada mahasiswa semester 3 pada November 2018 bahwa mahasiswa semester 3 belum menguasai vocabulary sesuai levelnya. Maka sebuah media perlu dikembangkan untuk membantu memperkaya kosakata mahasiswa dengan cepat dan mudah. Salah satu media sederhana yang dapat digubakan adalah ular tangga. Permainan ini cukup populer di kalangan mahasiswa. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Dengan munculnya permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan permainan "*Snake and Ladder*" game sebagai media pembelajaran pada mata kuliah vocabulary bagi mahasiswa semester 3 Universitas Islam Balitar.

METODE PENELITIAN

Penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai penunjang dan pendukung aktifitas mahasiswa dalam menumbuhkan kreatifitas berpikir dan pembelajaran yang menyenangkan. Era digital industry 4.0 menuntut kita serba bisa dibidang teknologi. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media sederhana dan mengena sebagai alat pembelajaran kosakata.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), “bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara cenderung diartikan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Romiszowski (2001: 12) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi secara lebih mudah sehingga informasi yang diterima sesuai dengan yang disampaikan. Di dalam pendidikan, media digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara lebih jelas dan mudah sehingga peserta didik lebih cepat memahami materi.

Setyosari & Sihkabuden (2005) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisik sebagai berikut:

a) Media pembelajaran dua dimensi.

Yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, memiliki panjang dan lebar, dan media pembelajaran dua dimensi hanya bisa diamati dari satu arah pandangan saja. Contohnya: peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

b) Media pembelajaran tiga dimensi.

Yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contohnya: meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan lain-lain.

c) Media pandang diam.

Yaitu media yang menggunakan media proyeksi dan hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Contohnya: foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.

Morales (2004-2005) menyatakan bahwa kosakata adalah daftar kata-kata yang digunakan di beberapa perusahaan. Selanjutnya, Ur dalam Hidayati

(2007: 7) menyatakan bahwa kosakata adalah kata-kata yang diajarkan dalam bahasa asing.

Kosakata adalah kumpulan kosakata yang terdapat dalam sebuah bahasa. Kosakata sendiri pada umumnya terdapat dalam bahasa asing yang berfungsi mempermudah seseorang dalam mempelajari dan memahami arti dan penggunaan bahasa tersebut. Kosakata tersebut muncul karena adanya perkembangan bahasa dimana ketika pemakai bahasa tersebut memakainya dalam sebuah komunikasi secara global sehingga bahasa tersebut berubah menjadi kosakata baru yang sifatnya internasional.

Definisi Ular Tangga (*Snake and Ladder*)

Menurut Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular”. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran Vocabulary mahasiswa semester 3, perlu dikembangkan media permainan ular tangga. Melalui permainan ini diharapkan memberikan kemudahan dalam mempelajari vocabulary. Menurut Ratnaningsih (2014: 66) langkah – langkah media permainan ular tangga dibagi dalam beberapa bagian yaitu:

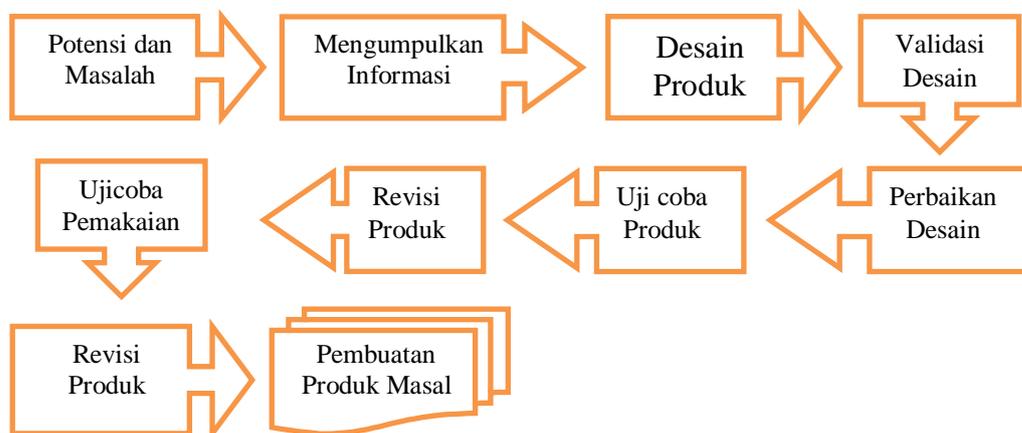
- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
- 3) Terdapat 1 buah dadu.
- 4) Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
- 5) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- 7) Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 49 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.

- 8) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
 - 9) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
 - 10) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
 - 11) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
 - 12) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
 - 13) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 50.

Jenis Penelitian

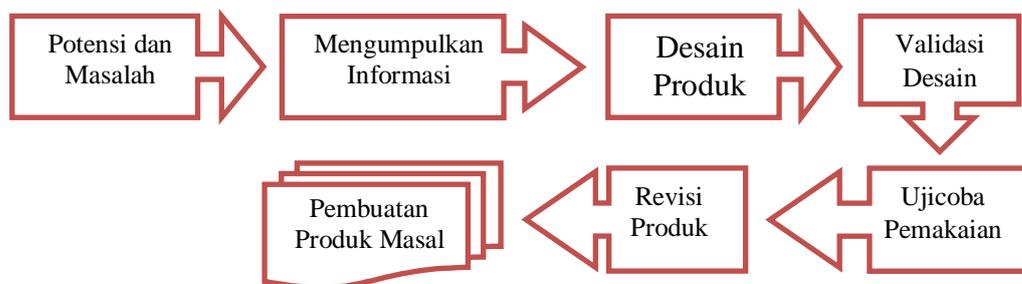
Penelitian dan Pengembangan dipilih sebagai bentuk penelitian ini karena peneliti akan menghasilkan sebuah produk sebagai media pembelajaran kosakata. Penelitian pengembangan ini didasarkan pada pendapat Sugiyono (2009) mengenai metode penelitian dan pengembangan (R&D). Research and Development (RnD) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk itu. Agar bisa menghasilkan suatu produk tertentu yang dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian guna menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Tahapan penelitian RnD menurut Sugiyono meliputi: (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Perbaikan Desain, (6) Uji coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Ujicoba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Pembuatan Produk Masal. Dapat dilihat dari bagan dibawah ini:



Gambar 1: Alur Penelitian

Dalam penelitian ini langkah-langkah yang digunakan oleh Sugiono dalam penelitian RnD dilakukan di Universitas Islam Balitar pada mahasiswa semester 3 yang memiliki mata kuliah vocabulary. Namun, karena terbatasnya biaya dan waktu peneliti hanya menggunakan 7 langkah Sugiono yang meliputi: (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Ujicoba Pemakaian, (6) Revisi Produk, (7) Pembuatan Produk Masal. Dapat dilihat dari bagan dibawah ini:



Gambar 2: Alur Penelitian Sugiono

Penelitian ini diadakan untuk membantu mahasiswa semester 3 dalam penguasaan vocabulary pada mata kuliah vocabulary sehingga diharapkan mahasiswa lebih cepat dalam penguasaan vocabulary serta bisa mengaplikasikannya secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Subyek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 yang menempuh mata kuliah vocabulary di Universitas Islam Balitar. Subjek dipilih secara purposive berdasarkan kebutuhan mereka untuk menguasai dan memahami

Bahasa Inggris melalui pembelajaran vocabulary (kosakata). Subjek penelitian tersebut dijadikan informan utama atau sumber data utama.

Obyek penelitian yang dikaji atau aspek-aspek yang menjadi fakta penelitian adalah tentang media ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata kuliah vocabulary semester 3 Universitas Islam Balitar.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014:401) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Prosedur pengumpulan data pada penelitian RnD terdapat langkah-langkah yang harus diikuti oleh peneliti. Dapat dijelaskan bahwa teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (testruktur), questionnaire atau angket yang menurut pendapat Madya (2006: 82) bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri atas serangkaian pernyataan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis dan observasi pada mahasiswa semester 3 yang mendapat mata kuliah vocabulary. Adapun langkah yang dilakukan untuk teknik wawancara adalah kepala program studi yang memasukkan mata kuliah ini dalam program studi mahasiswa semester 3. Questionnaire untuk dekan dan kaprodi, questionnaire untuk mahasiswa, informasi yang didapat dikumpulkan dan disimpan sebagai gambaran untuk pemecahan masalah dalam melanjutkan langkah penelitian selanjutnya.

Metode Analisis Data

Selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan teknik analisis data. Menurut Sugiyono (2014:428) mengatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif, dengan langkah-langkah berikut ini:

- 1) Mengumpulkan semua data kasar yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru, dan uji lapangan pada siswa
- 2) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penelitian menggunakan skala likert. Skala *likert* sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi dari responden terhadap suatu objek (Husaini Usman & Purnomo, 2004:69). Pada tahap ini, penelitian data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.

Tabel 1: Skala *Likert*

Skor	Nilai
1	Sangat Kurang(SK)
2	Kurang(K)
3	Cukup(C)
4	Baik(B)
5	Sangat Baik(SB)

3) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

X = rerata skor tiap komponen
 $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh
 N = jumlah aspek yang dinilai

Penilaian sumber belajar berupa brosur dalam penelitian ini yang terdiri dari komponen isi, bahasa, dan tampilan (penyajian dan kegrafikan) akan diketahui melalui pengubahan skor rata-rata menjadi nilai kategori. Adapun acuan pengubahan skor tersebut menurut Eko P.Widoyoko (2013: 238) adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Skor	Nilai	Rumus skor	Kriteria
5	A	$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Sangat baik
4	B	$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Baik
3	C	$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	Cukup
2	D	$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	Kurang
1	E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	Sangat kurang

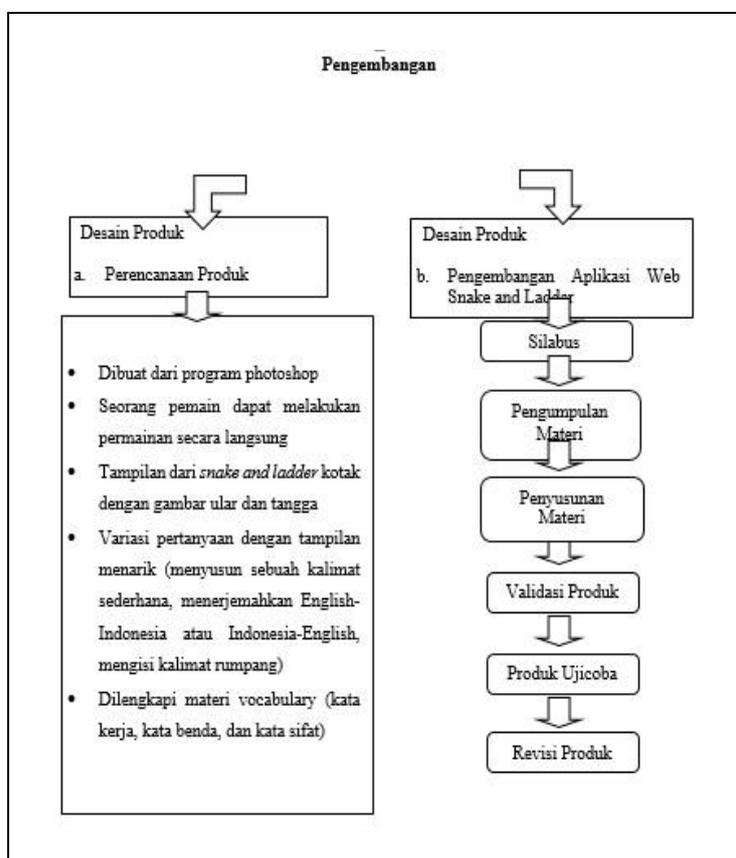
HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama yang diambil peneliti untuk mengetahui potensi di Universitas Islam Balitar khususnya pada mahasiswa semester 3 yang mengampu mata kuliah vocabulary dengan melakukan observasi melalui interview kepala program studi dan dosen pengampu mata kuliah vocabulary semester 3 secara tidak terstruktur, mengumpulkan hasil questioner, pretest dan posttest mahasiswa, dokumen dan dokumentasi kegiatan. Peneliti

menggunakan perhitungan Guttman dalam model Sugiyono (2015:96) untuk membuat questioner minat mahasiswa.

Peneliti melakukan pengembangan design dan produk untuk pembelajaran kosakata. Dalam pengembangan desain dan produk, peneliti melakukan 6 langkah: pertama mempelajari silabus untuk menentukan materi yang sesuai, kedua pengumpulan materi, ketiga penyusunan materi, keempat validasi produk, kelima melakukan uji coba produk, dan keenam revisi produk. Dari uraian langkah-langkah tersebut dapat digambarkan dalam bagan berikut.

Bagan: Kerangka Pikir Pengembangan Desain dan Produk



Pengembangan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian pengembangan Sugiyono yang dibatasi pada beberapa tahap saja karena adanya keterbatasan waktu. Tahap-tahap tersebut meliputi: (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Ujicoba Pemakaian, (6) Revisi Produk, (7) Pembuatan Produk Masal.

Ujicoba Produk / Try out

Selama penggunaan media peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Setelah menggunakan media, mahasiswa diminta untuk memberikan tanggapan dan komentarnya dengan mengisi kuesioner mengenai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Evaluasi Produk

Evaluasi produk dilakukan setelah produk diujicobakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk sehingga dapat dievaluasi dan direvisi kembali berdasarkan saran dan masukan dari mahasiswa melalui hasil kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa.

Produk

Produk yang telah melalui tahap evaluasi dan revisi dapat dikatakan layak berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi media dan validasi ahli, hasil pre-test dan post-test, dan kuesioner minat belajar mahasiswa dengan dan tanpa menggunakan produk.

Publikasi

Langkah terakhir, peneliti memastikan pencapaian produk sesuai tujuan penelitian. Peneliti memperoleh produk akhir setelah melalui validasi produk dan ujicoba produk pada langkah sebelumnya. Kemudian produk dapat diimplementasikan pada mahasiswa semester 3 Universitas Islam Balitar untuk membantu mahasiswa menghafal kosakata mereka dengan cepat dan mudah. Namun jika produk dibutuhkan untuk pembelajaran secara massal maka produk siap untuk diproduksi dan dipublikasikan secara massal.

Produk pengembangan media "*Snake and Ladder*" sebagai media pembelajaran pada mata kuliah vocabulary bagi mahasiswa semester 3 Universitas Islam Balitar merupakan permainan yang berbentuk persegi yang digabungkan menjadi sebuah papan dengan berbagai variasi gambar yang meliputi gambar angka, gambar ular dan tangga, gambar pion (orang-orangan) serta dilengkapi dadu yang bisa dilemparkan pemain untuk memulai dan menjalankan permainan. Permainan ini bukan permainan biasa karena telah didesain dan dimodifikasi menjadi permainan yang bernilai edukatif, produktif, kompetitif dan juga menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil kuesioner mahasiswa yang menilai bahwa penggunaan *Snake and Ladder* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah vocabulary membuat mereka tertarik dan dapat belajar lebih banyak mengenai vocabulary secara mandiri dan menyenangkan. Peneliti juga menemukan perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test atau ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Snake and Ladder* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah vocabulary.

Hesty Puspita Sari⁽¹⁾, Yunita Sari Putri Hestiningrum⁽²⁾. 2019. Pengembangan Snake and Ladder Game sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Vocabulary Semester III Universitas Islam Balitar.
Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11 (2): 163-175

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa *Pengembangan Snake and Ladder sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Vocabulary Semester 3* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa menghafal kosakata mereka dengan cepat dan mudah. Peneliti menyarankan untuk menggunakan *Snake and Ladder* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah vocabulary.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad A. (Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 23
- Bahrudin, U. J. 2018. (Online). (<https://belajarcerita.com/2018/05/15/boardgame-ular-tangga/>, diakses 10 November 2018.)
- Gadhung, W. 2015. (Online). (<https://www.kompasiana.com/wahyugandhung/55285d5af17e6103428b45a8/kurikulum-2013-dari-sisi-pandang-uu-no-20-th-2003-tentang-sisdiknas>, diakses 10 November 2018.)
- <http://eprints.uny.ac.id/22741/2/BAB%20%20KAJIAN%20PUSTAKA.pdf>, diakses 10 November 2018.)
- Huda, F. A. 2018. (Online). (<https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>, diakses 10 November 2018.)
- Khaidir. 2004. *Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Kusrini, E. 2012. *TEACHING VOCABULARY FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS USING SNAKE AND LADDER GAME*. Jurnal Aktf. Vol. XIX No. 4
- Qibtiyah, N. A. 2013. *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA SURAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS SURAT SISWA KELAS VII-A SMP NEGERI 1 SUMOBITO KABUPATEN JOMBANG*. Tidak dipublikasikan. Surabaya: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya.
- Sari, Hesty Puspita, . 2009 *THE EFFECTIVENESS OF USING PICTURES IN TEACHING VOCABULARY TO THE SIXTH GRADE STUDENTS OF SDN SINGKALANYAR I PRAMBON NGANJUK VIEWED FROM THEIR MOTIVATION*. Universitas Sebelas maret Surakarta.
- Solihin, R. (Online). (<http://rahmatsolihien.blogspot.com/2013/03/makalah-bahasa-inggris-vocabulary.html>, diakses 10 November 2018.)

Hesty Puspita Sari⁽¹⁾, Yunita Sari Putri Hestiningrum⁽²⁾. 2019. Pengembangan Snake and Ladder Game sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Vocabulary Semester III Universitas Islam Balitar.
Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11 (2): 163-175

Wedan, M. 2016. (Online). (<https://silabus.org/pengertian-pendidikan/>, diakses 10 November 2018.)

Zakky. 2018. (Online). (<https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, diakses 10 November 2018.)

Zain, R. 2017. (Online). (<http://rahmizainpgsd.blogspot.com/2017/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html>), diakses 10 November 2018.