



PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERANGKAS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS PADA SISWA

Marina Tambunan¹

¹SD Negeri 16 Kecamatan Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat

¹Contributor Email: marinatamb78@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of media “Ular Tangga Berangkas” (Snake Stair Trimmer) Game in describing and improving the 4th grade students’ English speaking skills. The study was conducted in Sekolah Dasar 16 of South Pontianak District. The method used in this study is a simple experiment which is applied in one experimental class. The snake stair trimmer game serves as a medium of learning English language particularly in describing a person’s physical description. Before using snake ladder trimmer media, the students’ speaking skills in English only reached 29% above “Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM” (minimum passing criteria). After using snake ladder trimming media, their speaking skills increased to 85% above KKM. Thus, the results of the study show that the media of snake ladder game has succeeded in increasing the competence of English speaking skills particularly in describing a person’s physical description toward the 4th grade students of SDN 16 South Pontianak.

Keywords: Snake Ladder Media for Learning; English Learning; Snake Stair Trimmer

A. Pendahuluan

Perjalanan mengajar bidang studi Bahasa Inggris di kelas IV SD Negeri 16 Kecamatan Pontianak Selatan sering kali menghadapi masalah tentang rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris, khususnya pada tema mendeskripsikan fisik seseorang. Banyak siswa sulit untuk merangkai beberapa kata benda menjadi ciri-ciri fisik seseorang. Siswa sulit mengingat kata benda dan menggunakannya untuk mendeskripsikan fisik seseorang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai kognitif pada tes harian di bawah ketuntasan minimal, yaitu 75. Pada evaluasi awal, tingkat ketuntasan hanya 29%.

Selama ini, pembelajaran berbicara biasanya menggunakan metode presentasi dialog dalam kelompok dan siswa harus menghafal dialog. Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris, penulis media permainan Ular Tangga Berangkas (Berbahan Barang Bekas).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pemanfaatan media ular tangga berangkas dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan (2) bagaimana kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris melalui media permainan ular tangga berangkas pada siswa kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan?

Tujuan penelitian ini adalah untuk *mengatahui pemanfaatan media ular tangga berangkas dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dan untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris melalui media permainan ular tangga berangkas pada siswa kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan.*

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini ialah (1) meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris materi Mendeskripsikan Fisik Seseorang; (2) meningkatkan nilai kognitif siswa melalui media belajar permainan menarik; (3) siswa mengalami pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas; (4) meningkatkan kreativitas guru dalam membuat karya inovasi pembelajaran untuk terus mengembangkan potensi demi kemajuan peserta didik; (5) sekolah

mengalami peningkatan prestasi karena selalu mendukung guru dan siswa untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang baik dan menyenangkan.

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) dalam bahasa Inggris adalah suatu kemampuan seseorang dalam rangka mengungkapkan keinginan dan yang ada dalam pemikirannya berupa lisan. Tarigan (1981) mengungkapkan bahwa berbicara adalah tingkah laku manusia yang menggunakan fisik, psikologis, neurologis, semantis dan linguistik yang dilakukan terus-menerus. Tarigan menambahkan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran dan apa yang dirasakan. Fungsi dari berbicara itu sendiri diungkapkan oleh Richards (2008) sebagai interaksi dalam sosial, transaksi dalam artian memberikan informasi dan penampilan yang artinya fokus pada pesan dan pendengar.

Beberapa tahap perkembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris, yaitu (1) *Receive speaking*. Dalam tahap ini, siswa dapat menerima pembelajaran dari lingkungan belajar atau meniru gaya berbicara orang lain. (2) *Productive speaking*. Siswa memiliki kemampuan untuk mempraktikkan keterampilan berbicara berdasarkan gaya berbicara yang diterimanya pada tahap *receive speaking*. (3) *Descriptive speaking*. Siswa dapat menjawab pertanyaan dan berdialog dengan orang lain dengan tujuan mengarahkan siswa untuk berbicara sebanyak berdasarkan berbagai sumber materi yang dapat dijadikan materi pembicaraan.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005) hasil belajar merupakan pelaksanaan yang penting dan bermakna atau kemampuan yang dimiliki seseorang. Memahami hasil belajar seseorang dapat dilihat dari tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan gerak seluruh tubuhnya. Asep Jihad (2009) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kegiatan yang harus diterapkan secara nyata setelah proses belajar-mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan kedua definisi hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil atau kemampuan yang dicapai setelah mengalami

proses belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang menimbulkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Anak-anak sangat menyukai belajar sambil bermain. Bagi anak, belajar sambil bermain ini adalah hal yang menyenangkan. Anak lebih suka bermain bebas tanpa ada tekanan. Menurut Arsyad (2011), media dikelompokkan dalam 2 bagian, yaitu media tradisional dan media berbasis komputer. Media tradisional mencakup media yang dapat dilihat dengan mata (visual), audio, film, televisi, buku bacaan, *puzzles*, permainan papan, peta dan lain-lain. Kelompok lain adalah media yang menggunakan permainan komputer. Salah satu media yang tepat untuk siswa SD kelas IV adalah permainan papan atau yang biasa disebut ular tangga.

Sadiman dkk. (2008) menjelaskan bahwa permainan (*games*) adalah lomba antara para pemain yang berhubungan satu sama lain berdasarkan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sadiman, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: a) sesuatu yang menghibur, b) siswa berpartisipasi aktif dan dapat saling berinteraksi, c) mudah diperbuat dan diperbanyak. Cecep Kustandi (2011) menjelaskan bahwa ular tangga merupakan media yang menampilkan gambar atau foto yang ditempelkan di papan permainan ular tangga. Fungsi dari gambar tersebut adalah untuk memberikan pesan yang berhubungan dengan mata sehingga dapat menarik perhatian, merefleksikan kebenaran, dan informasi. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan menarik dan menghibur yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Novita Permata Sari (2014) mengemukakan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Melalui media ular tangga siswa juga dapat dilatih kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris.

Permainan ular tangga dalam penelitian ini menggunakan ular tangga barangkas. Ular tangga barangkas adalah ular tangga yang berasal dari bahan-bahan barang bekas di lingkungan sekitar.

Rumusan masalahnya adalah: (1) Bagaimana pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berangkas untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan? (2) Bagaimana hasil belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris dalam Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berangkas pada siswa kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan?

B. Metode

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan. Penelitian pemanfaatan media permainan ular tangga berangkas dirancang sebagai berikut.

Media Permainan Ular Tangga Berangkas dibuat untuk dapat dimainkan oleh siswa secara berkelompok. Ukuran media ini sangat besar sehingga siswa dapat dengan mudah melihat permainan dan memainkannya secara berkelompok. Metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga berangkas adalah *games* atau permainan. Siswa terbagi dalam kelompok terdiri dari 4 siswa dan setiap kelompok dapat memainkan ular tangga berangkas secara bergantian.

Dalam proses belajar di kelas, banyak siswa memiliki kendala dalam berbicara bahasa Inggris. Siswa sulit mengingat kosakata dan menggunakannya dalam percakapan. Siswa sulit mengingat kata-kata benda untuk mendeskripsikan fisik seseorang. Karena cukup banyak kata benda yang harus digunakan untuk mendeskripsikan fisik seseorang. Artinya, siswa belum mampu berbicara bahasa Inggris dengan baik. Oleh karena itu, penulis merasa perlu merancang sebuah inovasi pembelajaran agar siswa dapat mendeskripsikan fisik seseorang dalam bahasa Inggris. Penulis menerapkan pembelajaran tematik yang memadukan tiga mata pelajaran seperti pada Gambar 1.

Bahasa Inggris	Ilmu Pengetahuan Sosial	Bahasa Indonesia
<ul style="list-style-type: none">• Bagian-bagian tubuh• frase kata benda• mendeskripsikan fisik seseorang	<ul style="list-style-type: none">• pakaian tradisional daerah• asal daerah	<ul style="list-style-type: none">• mengungkapkan perasaan• mengungkapkan informasi

Gambar 1 Rancangan Inovasi Pembelajaran Media Permainan Ular Tangga Berangkas

Dari gambar di atas terlihat rancangan inovasi pembelajaran untuk media permainan ular tangga berangkas Bahasa Inggris, IPS dan Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran bahasa Inggris mencakup materi pembelajaran tentang bagian-bagian tubuh, penggunaan frase kata benda (contoh: *big eyes, long hair*), dan mendeskripsikan fisik seseorang. Pada mata pelajaran, IPS berisi tentang pakaian tradisional daerah dan asal daerah. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, berisi mengungkapkan perasaan dan informasi. Materi pada setiap pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas IV. Setiap materi tercantum dalam Media Permainan Ular Tangga Berangkas, baik berupa gambar maupun tulisan yang tertera di papan permainan tersebut. Permainan Ular Tangga Berangkas dapat dimainkan berulang kali sehingga terlihat peningkatan kompetensi siswa pada setiap mata pelajaran.

Media Permainan Ular Tangga Berangkas dibuat dengan ukuran 80 cm x 80 cm. Dengan ukuran yang cukup besar tersebut, diharapkan siswa dapat melihat dengan jelas dan dapat memainkannya secara berkelompok. Penulis memanfaatkan barang-barang bekas seperti kardus, kayu triplek, kertas kalender, botol air aqua, tutup air galon. Selanjutnya, tutup galon digunting agar lebih pipih bentuknya untuk membuat petak-petak di papan permainan Ular Tangga Berangkas.

Tabel 1 Alat dan Bahan Media Permainan Ular Tangga Berangkas

Mata Pelajaran/Kompetensi	Ular Tangga Berangkas	Kegiatan	Alat/Bahan
Bahasa Inggris	Deskripsi fisik seseorang	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan anggota tubuh - Menyebutkan frase kata benda - Mendeskripsikan fisik seseorang 	Tutup galon, aqua botol bekas, kertas huruf berwarna-warni, kayu triplek
IPS	Pakaian tradisional daerah	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan pakaian tradisional daerah - Menyebutkan asal daerah 	kertas hvs, gambar print out
Bahasa Indonesia	mengungkapkan perasaan dan informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengungkapkan perasaan seseorang yang ada di gambar - Mengungkapkan informasi gambar 	kertas hvs, gambar print out

Alat dan bahan lainnya adalah kertas manila, gunting, penggaris, lem fox, kayu lis, kertas warna.

Tabel 2 Rancangan Kegiatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas

Mata Pelajaran/Kompetensi	Ular Tangga Berangkas	Lembar Kerja Siswa	Materi
Bahasa Inggris	Deskripsi fisik seseorang	<ul style="list-style-type: none"> -Menyebutkan anggota tubuh -Menyebutkan frase kata benda -Mendeskripsikan fisik seseorang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>eyes, mouth, hands, ears, foot, knee</i> dan lain-lain - <i>big eyes, short hair, a pointed nose</i> dan lain-lain - <i>he has big eyes, she has long hair, does she have a pointed nose?</i> dan lain-lain
IPS	Pakaian tradisional daerah	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan pakaian tradisional daerah - Menyebutkan asal daerah 	<ul style="list-style-type: none"> -Kain ulos (Sumatera Utara), kebaya (Jawa Tengah), baju kurung (kalimantan Barat)
Bahasa Indonesia	Mengungkapkan perasaan dan informasi	<ul style="list-style-type: none"> -Mengungkapkan perasaan seseorang yang ada di gambar -Mengungkapkan informasi gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan tanya jawab berdasarkan gambar - A : Apa perasaan perempuan cantik itu? - B : Dia senang memakai pakaian adat Sumatera Utara - A : Dari daerah manakah pakaian yang dipakai wanita itu? - B : Pria dan wanita itu memakai pakaian tradisional Jawa Tengah

Pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berangkas dimulai dari membuat papan permainan ular tangga. Papan permainan dibuat dari potongan kayu triplek, lalu ditempelkan kardus di atasnya supaya tutup-tutup galon dapat melekat di atasnya. Tepi papan dibuat lis dari kayu. Papan permainan dicat berwarna terang agar lebih menarik. Langkah-langkah pembuatan petak ular tangga, yaitu sebagai berikut.

1. Tutup galon digunting supaya bentuknya lebih pipih
2. Tutup galon ditempel kertas warna supaya bisa berwarna warni
3. Tutup galon ditempel di papan permainan satu persatu
4. Setiap tutup galon ditempel tulisan kata-kata benda, gambar kata-kata benda dan pakaian tradisional dari print out komputer
5. Membuat tangga dan ular dari kertas kalender bekas
6. Membuat dadu berbentuk kubus terbuat dari kertas warna
7. Membuat bidak berbentuk kerucut dari kertas warna
8. Membuat nomor-nomor petak dari kertas hvs putih



Gambar 2 Media Permainan Ular Tangga Berangkas

Langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Berangkas adalah seperti berikut:

1. Salah satu anggota kelompok mulai melempar dadu
2. Bidak melangkah dan berhenti pada salah satu petak tutup galon
3. Siswa menyebutkan kata benda berdasarkan gambar
4. Dilanjutkan dengan siswa yang lain secara bergiliran.

5. Apabila bidak berhenti di petak tutup galon bergambar mata yang besar, siswa harus dapat menunjuk dan menempatkan bidaknya pada petak yang ada tulisan big eyes.
6. Berlanjut ke siswa yang lain melempar dadu dan berhenti pada suatu petak tutup galon.
7. Sambil bermain siswa harus menyebutkan secara lisan gambar dan tulisan yang tertera pada petak tutup galon.
8. Berlanjut untuk petak - petak tutup galon yang lain.
9. Jika ada pertanyaan "*Does she have a pointed nose?*", siswa harus mengarahkan bidaknya di gambar yang tepat.
10. Siswa bermain secara bergiliran.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005:102) hasil belajar merupakan pelaksanaan yang penting dan bermakna atau kemampuan yang dimiliki seseorang. Memahami hasil belajar seseorang dapat dilihat dari tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan gerak seluruh tubuhnya. Dijelaskan kembali dengan pendapat Asep Jihad (2009:14), hasil belajar adalah kegiatan yang harus diterapkan secara nyata setelah proses belajar - mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan kedua definisi hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil atau kemampuan yang dicapai setelah mengalami proses belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang menimbulkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media Permainan

Anak - anak sangat menyukai belajar sambil bermain. Bagi anak, belajar sambil bermain ini adalah hal yang menyenangkan. Anak lebih suka bermain bebas tanpa ada tekanan (Diana : 67). Menurut Arsyad

(2011), media dikelompokkan dalam 2 bagian yaitu: media tradisional dan media berbasis komputer. Media tradisional mencakup media yang dapat dilihat dengan mata (visual), audio, film, televisi, buku bacaan, *puzzles*, permainan papan, peta dan lain - lain. Dan kelompok yang lain adalah media yang menggunakan permainan komputer.

Berdasarkan pemaparan di atas, media yang paling tepat untuk siswa SD kelas IV adalah permainan papan atau yang biasa disebut ular tangga.

Ular Tangga Berangkas (Ular Tangga Berbahan Barang Bekas)

Berdasarkan Sadiman dkk. (2008:75) menjelaskan bahwa permainan (*games*) adalah lomba antara para pemain yang berhubungan satu sama lain berdasarkan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sadiman permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: a) sesuatu yang menghibur, siswa berpartisipasi aktif, dapat saling berinteraksi, dan b) mudah diperbuat dan diperbanyak. Cecep Kustandi (2011:41) mendefinisikan ular tangga merupakan media yang menampilkan gambar atau foto yang ditempelkan di papan permainan ular tangga. Para ahli ini menambahkan bahwa fungsi dari gambar tersebut adalah untuk memberikan pesan yang berhubungan dengan mata sehingga dapat menarik perhatian, merefleksikan kebenaran dan informasi. Sedangkan Media Permainan Ular tangga Berangkas adalah permainan yang menggunakan media permainan ular tangga yang berasal dari bahan - bahan barang bekas dari lingkungan sekitar.

Merujuk pada penjelasan tentang permainan menurut ahli, dapat disimpulkan permainan ular tangga merupakan permainan menarik, menghibur yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pengertian permainan ular tangga di atas penulis merancang sebuah media permainan berupa Media Permainan Ular tangga Berangkas agar dapat diterapkan pada siswa di kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan.

Hasil Inovasi yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Novita Permata Sari (2014) mengemukakan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Melalui media ular tangga siswa juga dapat dilatih kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris.

Penulis mengidentifikasi bahwa sebelum penerapan Media Permainan Ular Tangga Berangkas, siswa mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan fisik seseorang dalam bahasa Inggris. Siswa sulit menentukan ciri-ciri fisik seseorang dalam bahasa Inggris karena kata-kata bendanya banyak dan penggunaan frase kata bendanya sering terbalik. Namun, setelah pembelajaran di kelas menggunakan media permainan ular tangga berangkas, siswa antusias dan senang, karena mereka dapat belajar bahasa Inggris sambil bermain. Mereka tidak monoton menghafal percakapan, tetapi berbicara bahasa Inggris sambil bermain.



Gambar 3 Permainan Ular Tangga Berangkas

Kegiatan pembuka

Pada kegiatan pembuka, kegiatannya adalah: (1) Siswa diajak untuk review tentang kata - kata benda dan menyebutkan kata benda yang mereka ketahui. (2) Guru menjelaskan secara singkat tentang deskripsi fisik seseorang dengan menyebutkan ciri - ciri seseorang. (3) Siswa diajak untuk bermain ular tangga dan mereka sangat antusias. (4) Siswa dibagi dalam kelompok.



Gambar 4 Kegiatan Pembuka

Kegiatan Inti

Siswa diajak untuk bermain ular tangga menggunakan media permainan Ular Tangga Berangkas. Kegiatannya adalah: (1) Salah satu anggota kelompok mulai melempar dadu. (2) Pada bidang melangkah pada salah satu petak tutup gallon. (3) Siswa menyebutkan kata benda berdasarkan gambar. (4) Dilanjutkan dengan siswa yang lain secara bergiliran. (5) Apabila bidak berhenti di petak tutup galon bergambar mata yang besar, siswa harus dapat menunjuk dan menempatkan bidaknya padapetak yang ada tulisan big eyes. (6) Berlanjut ke siswa yang lain melempar dadu dan berhenti padasuatu petak tutup galon. (7) Sambil bermain siswa harus menyebutkan secara lisan gambardan tulisan yang tertera pada petak tutup galon. (8) Berlanjut untuk petak - petak tutup galon yang lain. (9) Jika ada pertanyaan "Does she have a pointed nose?" siswa harus mengarahkan bidaknya di gambar yang tepat. (10) Siswa bermain secara bergiliran.

Berikut gambar pada kegiatan inti.

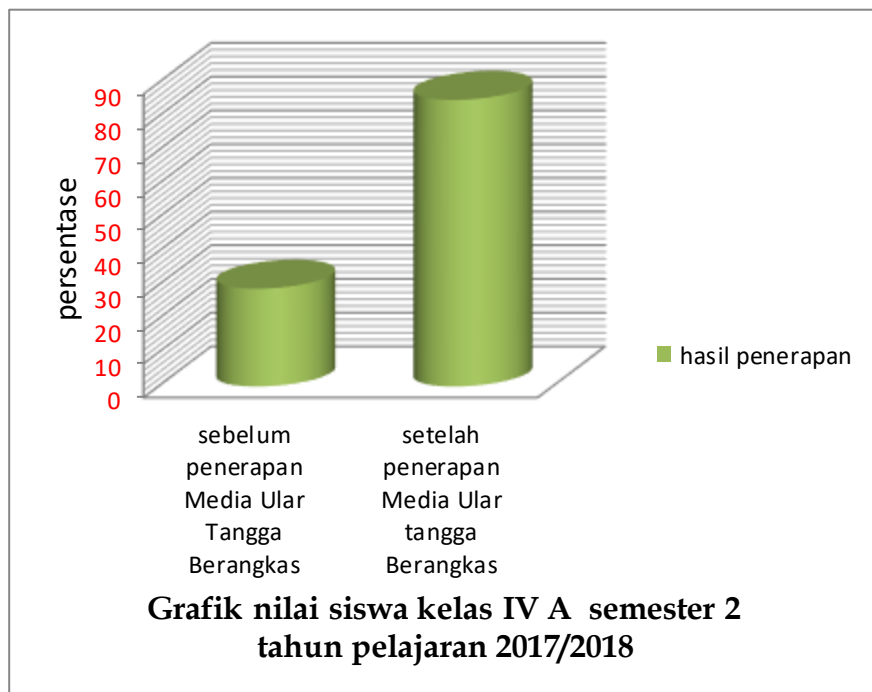


Gambar 5 Kegiatan inti

Kegiatan Penutup

Siswa dapat melakukan refleksi pembelajaran dengan menyebutkan ciri - ciri fisik seseorang. Setelah penerapan media permainan Ular Tangga Berangkas siswa merasa senang dan mengalami peningkatan hasil belajar. Siswa dapat mendeskripsikan fisik seseorang. Grafik dibawah ini menunjukkan hasil dari penerapan Media Ular Tangga Berangkas.

Dari hasil tes yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media Permainan Ular Tangga Berangkas, diperoleh data seperti berikut:



Gambar 6 Grafik Nilai Siswa Kelas IV A SDN 16 Pontianak Selatan

Analisis Data Hasil Praktis Inovasi Pembelajaran

Hasil dari penerapan Media Ular Tangga Berangkas menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris, yaitu dari 29 % sebelum penerapan dan meningkat menjadi 85 % setelah penerapan Media Ular Tangga Berangkas. Berdasarkan hasil data keberhasilan siswa dapat disimpulkan bahwa Media Ular Tangga Berangkas merupakan

suatu inovasi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas.

Diseminasi

Media Ular Tangga Berangkas sudah didiseminasikan kepada teman sejawat dan mereka sangat antusias untuk melihat pembelajaran. Setelah dipaparkan penerapan media permainan Ular Tangga Berangkas, rekan - rekan guru merasa termotivasi untuk mencoba dan membuat media pembelajaran.



Gambar 7 Kegiatan pada sesi diseminasi

D. Penutup

Hasil dari penerapan Media Ular Tangga Berangkas menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris, yaitu dari 29% sebelum penerapan dan meningkat menjadi 85% setelah penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berangkas. Berdasarkan hasil data keberhasilan siswa dapat disimpulkan bahwa Media Ular Tangga Berangkas merupakan suatu inovasi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas.

Inovasi dari rancangan dan pemilihan bahan dan alat untuk Media. Permainan Ular Tangga Berangkas: (1) Menggunakan bahan -

bahan dan alat yang ada di sekitar rumah seperti tutup galon, kardus, aqua botol bekas. (2) Dapat digantung dan mudah dipindahkan. (3) Dapat digunakan di dalam kelas dan dapat dilihat oleh seluruh siswa. (4) Media menarik, visual dan siswa dapat menggunakan media ini di depan kelas ataupun pada saat istirahat. (5) Siswa berperan aktif dan sebagai subjek dalam pembelajaran, tidak didominasi oleh guru. (6) Meningkatkan kompetensi siswa dalam bertanya dan menjawab sebagai kemampuan dasar untuk melanjutkan ke kelas selanjutnya untuk keterampilan bertanya lanjut.

Beberapa hal penting yang ditemukan penulis adalah: (1) Guru lebih melibatkan seluruh siswa dengan secara bergiliran melakukan kegiatan permainan. (2) Hal yang penting adalah guru yang merancang dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Khususnya kepada kepala sekolah dan guru-guru di SD Negeri 16 Kecamatan Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat.

Daftar Referensi

- Agri, D., Berry, A., Arandia, J., & Anastasia, E. (2018). Framework for Analysing Educational Equity in the English Education System. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(2), 339-358. doi:10.26811/peuradeun.v6i2.303
- Arsyad, Azhari. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Habiburrahim, H. (2017). Developing an English Education Department Curriculum. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 1-14. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.114
- Hidayati, T., & Endayani, T. (2019). Smartphones to Learn English: The Use of Android Applications by Non-English Major Students in

- West Aceh. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(1), 95-112.
doi:10.26811/peuradeun.v7i1.231
- Jihad, Asep. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016. Pusat bahasa. Departemen Pendidikan Nasional
- Kustandi, Cecep.dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mutiah, Diana 2015. *Psikologi Bermain anak*. Jakarta: Prenada Media
- Novita, Aisyah Permata Sari. 2014. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*. Portal Garuda
- Pamela, C., Villalobos, L., & Peralta, N. (2017). Difference Cultural Structure and Behavior Students in Learning Process. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 15-24. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.115
- Permendikbud. 2016. *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Pusat Bahasa. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Richards, Jack C. 2008. *Teaching Listening and Speaking from Theory To Practice*. London: Cambridge University Press
- Sadiman, Arief. 2003. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- Salim, Peter dkk.1995. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern Press
- Sariakin, S. (2016). Model-Based Development of English Language Learning Characters in Improving Students Achievement of SMA. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 173-182. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.95
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: angkasa
- Undang - undang nomor 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*
- Usman, M. (2015). Teaching Model of Learning English Writing at University. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(3), 441-450.