

ALTERNATIF JITU MENGUASAI ENGLISH VOCABULARY MELALUI MODIFIKASI SNAKE LADDER VECTOR DI ERA MERDEKA BELAJAR

Carla Maretha¹, Yulia Wahyuningsih², Annisa Meilia³

Universitas Muhammadiyah Lampung

carlamaretha@gmail.com¹, yuliaw19.yw@gmail.com², annisameyyyy20@gmail.com³

Sejarah Artikel Submit: 06 April 2023 Revision: 15 April 2023 Tersedia

Daring: 7 Mei 2023

Abstrak

Salah satu media pembelajaran kosakata yang diinovasi dan dimodifikasi adalah ular tangga. Ular tangga terdiri dari beberapa komponen yaitu kertas atau papan lebar, dadu, kocokan dadu, pion pemain dan perintah permainan. Snake ladder sebagai media pembelajaran kosakata yang ditujukan untuk penguasaan kosakata siswa dimodifikasi pada komponen perintah permainan agar siswa mampu menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan kata benda, kata sifat, kata ganti, kata kerja, kata keterangan, kata depan, kata sambung, dan kata seru. Pada skor yang terdapat pada pretest terdapat sebanyak 21 responden yang masih mendapat nilai di bawah standar yang telah ditetapkan, namun setelah diberikan perlakuan dengan permainan vektor ular tangga terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Karena nilai responden meningkat dengan membuktikan hanya 9 yang masih dibawah standar yang ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan strategi permainan vektor ular tangga dapat meningkatkan kosa kata responden. Strategi ini juga dinilai efektif dalam penguasaan kosa kata.

Kata Kunci: *Ular Tangga, Pengajaran Bahasa Inggris*

AN ALTERNATIVE TO MASTERING ENGLISH VOCABULARY THROUGH SNAKE LADDER VECTOR MODIFICATION IN THE INDEPENDENT LEARNING ERA

Abstract

One of the innovated and modified vocabulary learning media is snakes and ladders. Snakes and ladders consist of several components, namely paper or wide board, dice, dice whisk, player pawns and game commands. Snake ladder as a vocabulary learning media aimed at mastering student vocabulary is modified in the game command component so that students are able to mention vocabulary related to nouns, adjectives, pronouns, verbs, adverbs, prepositions, conjunctions, and exclamations. In the scores contained in the pretest there were 21 respondents who still scored below the standard set, but after being given treatment with the snake and ladder vector game there was a significant increase in learning outcomes. Because the value of the respondents increased by proving that only 9 were still below the set standards. This proves that the use of the snakes and ladders vector game strategy can increase the respondent's vocabulary. This strategy is also considered effective in mastering vocabulary.

Keywords: *Snakes and Ladders, Teaching English*

A. PENDAHULUAN

Untuk menunjang kecakapan komunikasi dengan bahasa Inggris, Indonesia telah memberikan pembelajaran bahasa Inggris yang diselenggarakan secara formal dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan pada tiap-tiap jenjang pendidikan menekankan pada 3 komponen kebahasaan dan 4 kemampuan berbahasa. Tiga komponen kebahasaan meliputi fonetik, kosakata dan tata bahasa dan 4 kemampuan berbahasa mencakup menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kedua asas pembelajaran bahasa Inggris ini menjadi sangat penting untuk dikuasai, agar menjadi layak berterima dan dimengerti ketika berkomunikasi dengan bahasa Inggris yang pada dasarnya merupakan bahasa asing.

Menurut Pontillas, M.S.D. (2020) Bahasa Inggris telah dianggap sebagai keterampilan karena itu adalah bahasa Universal yang kita gunakan. Menurut Pontillas, M., & Talaue, F. (2021) jumlah pengalaman mengajar juga merupakan faktor yang signifikan dalam meningkatkan pendidik untuk menguasai keterampilan komunikasinya. Syaputri (2019) menyatakan bahwa penguasaan komponen kebahasaan dan kemampuan berbahasa menjadi tujuan pembelajaran, sehingga semuanya harus dipelajari dengan baik. Komponen kebahasaan menunjang kemampuan kebahasaan, khususnya komponen kosakata atau *vocabulary*. Peran *vocabulary* sebagai komponen kebahasaan sangat mendasar dalam kemahiran bahasa Inggris, baik untuk kemampuan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). *Vocabulary* membentuk bahasa agar bermakna, sehingga tanpa *vocabulary* pembelajar mengalami kendala dalam penguasaan bahasa Inggris.

Pembelajaran *vocabulary* berfokus pada pembelajaran banyak kata. Semakin banyak kata yang dikuasai, semakin mudah berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Fokus pembelajaran ini pada kenyataannya menjadi kendala bagi sebagian besar peserta didik, oleh karena *vocabulary* yang dikuasai minim dan belum tepat penggunaannya. Kendala penguasaan *vocabulary* juga disumbang oleh sikap peserta didik yang cenderung malas menggunakan kamus untuk menemukan kosakata yang dibutuhkan. Peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi mempelajari bahasa Inggris, khususnya komponen *vocabulary*.

Satu di antara banyak hal yang menjadikan peserta didik minim kosakata dan tidak termotivasi memperkayanya ialah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 sampai pertemuan tatap muka terbatas. Media pembelajaran dinilai kurang efektif dan tidak menarik, sehingga menjadikan peserta didik

bersikap pasif dan cenderung bosan selama proses pembelajaran. Pengajar menggunakan teknik monoton dan tidak mencontohkan penggunaan kosakata dalam kalimat dan konteksnya. Peserta didik mengalami pembelajaran *vocabulary* yang tidak komunikatif dan interaktif. Keadaan tersebut membentuk celah pembelajaran antara pengajar dan peserta didik.

Celah yang ada dalam stimulus pendidik dan respon peserta didik tersebut perlu dijumpatani, sehingga dapat mewujudkan tujuan mahir berbahasa Inggris. Inovasi dan modifikasi teknik pembelajaran *vocabulary* yang perlu dilakukan oleh pengajar mesti memberikan kesegaran atmosfer pembelajaran bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan kebijakan merdeka belajar yang menekankan wujud pembelajaran pendidikan yang otonom dan fleksible, sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang dan sesuai kebutuhan peserta didik. Selain itu, inovasi dan modifikasi yang dilakukan juga selaras dengan tujuan utama program merdeka belajar, untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian (Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, 2020).

Sehubungan dengan gagasan tersebut, alternatif yang ditawarkan untuk menjembatani celah pembelajaran dan mengatasi kecenderungan peserta didik yang malas dan kurang termotivasi mempelajari komponen *vocabulary* ialah media pembelajaran yang berwarna, inovatif dan menyenangkan. Media tersebut berupa permainan klasik familiar yaitu permainan ular tangga atau *Snake Ladder*. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesegaran dalam pembelajaran *vocabulary*, memotivasi peserta didik untuk menguasai kosakata bahasa Inggris dan semakin termotivasi belajar bahasa Inggris, serta menjadi rujukan rancangan strategi pembelajaran *English Vocabulary* dengan permainan *Snake Ladder* yang memanfaatkan teknologi *vector* untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Inggris.

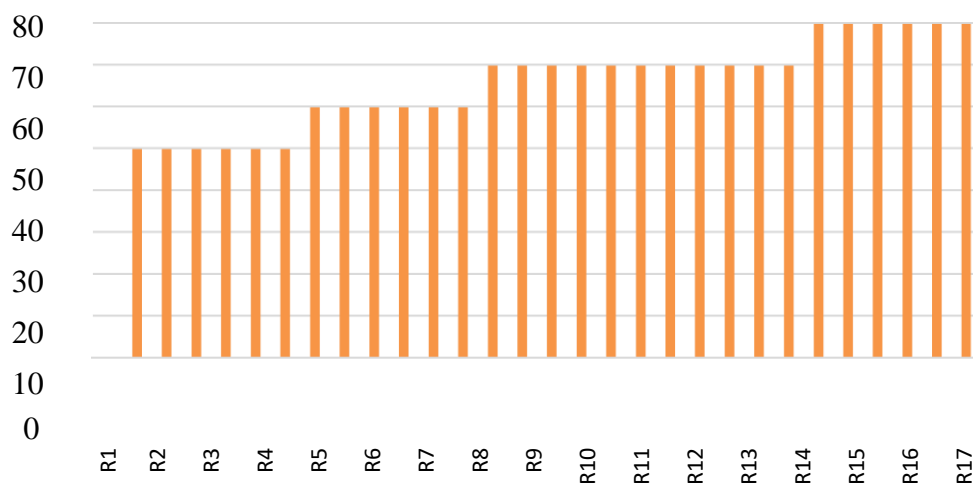
B. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini adalah penelitian eksperimental yang terdiri atas 3 tahapan. Tahap 1 tentang persiapan penelitian, tahap 2 tentang uji instrumen dan tahap 3 tentang analisis, pembuktian hipotesis dan publikasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemungkinan adanya sebab dan akibat antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiono, 2010). Penelitian ini menggunakan Times Series Design dari Quasi Experimental. Perlakuan

yang akan diberikan kepada responden dalam penelitian ini berupa pembelajaran *vocabulary*. Desain penelitian ini menggunakan 1 (satu) kelompok, tanpa menggunakan kelompok kontrol.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan sebelum diberikan perlakuan menunjukkan bahwa penguasaan *vocabulary* responden sudah cukup baik, namun demikian ada yang belum menguasai dan nilai pada batas minimal. Diketahui bahwa responden mampu mengidentifikasi beberapa kosakata bahasa Inggris terkait lingkungan sekitar belum dengan optimal. Setelah observasi terhadap responden penelitian, *pretest* dilakukan untuk memastikan kemampuan penguasaan *vocabulary* responden. *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan responden dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa banyak di antara responden yang belum menguasai *vocabulary* dengan optimal. Sebanyak 10 responden memperoleh skor di antara 52 – 58, sementara itu 11 responden memperoleh skor di antara 60 – 68. Lima responden berhasil memperoleh skor di antara 72 – 78, sementara itu 4 responden berhasil memperoleh skor di antara 80 – 90.



Grafik 1. Hasil Pretest Penguasaan *Vocabulary*

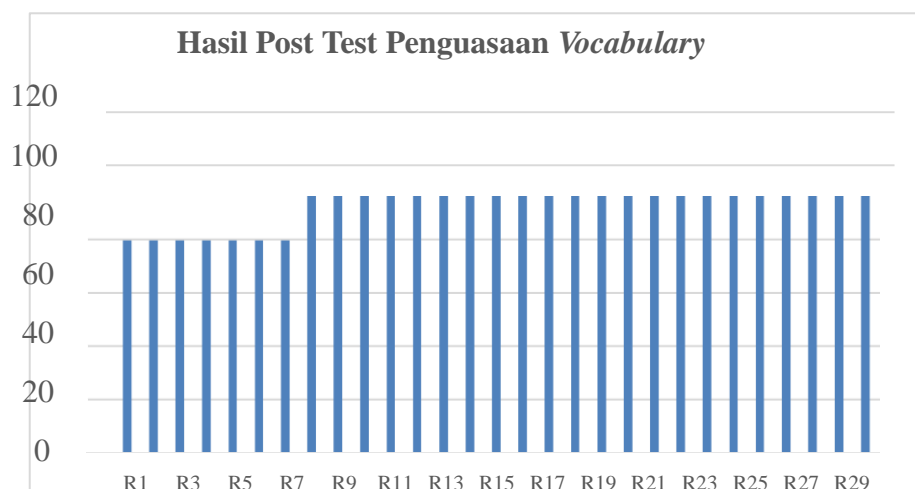
Setelah dilakukan *pretest*, langkah selanjutnya ialah pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan permainan *snake ladder* berbasis *vector*. Responden diminta untuk menyelesaikan permainan tersebut secara berkelompok dengan tujuan terbangunnya rasa kebersamaan dan atmosfer kerjasama serta interaksi aktif. Responden terbagi dalam 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota.

Terdapat 25 nomor di atas papan permainan *snake ladder* yang masing- masing nomor dilengkapi dengan visualisasi petunjuk *vocabulary* yang dimaksud dalam permainan. Setiap anggota memiliki kesempatan 1 kali lempar dadu dan nilai dadu yang keluar merujuk nomor pertanyaan yang ada, begitu seterusnya. Skor permainan ditentukan dengan rumus hitung nomor yang dicapai oleh pemain (responden) dikalikan 4, sehingga jumlah maksimal sebesar 100 poin. *Treatment* menggunakan permainan *snake ladder* berbasis *vector* ini dilakukan sebanyak 3 kali dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai treatment yang diberikan sebanyak 3 kali

No	Responden	Total		
		Treatment 1	Treatment 2	Treatment 3
		Skor	Skor	Skor
24	R24	76	76	76
25	R25	76	76	76
26	R26	76	76	76
27	R27	76	76	78
28	R28	80	80	80
29	R29	80	80	80
30	R30	80	80	80

Untuk memastikan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan/*treatment* adalah dengan mengukur penguasaan *vocabulary* responden menggunakan *posttest*. Kemudian diperoleh hasil nilai akhir berupa *posttest* untuk memastikan adanya peningkatan penguasaan *vocabulary* subjek penelitian.



Grafik 3. Hasil *Post Test* Penguasaan *Vocabulary*

D. SIMPULAN

Satu di antara media pembelajaran vocabulary yang dapat diinovasi dan modifikasi ialah *snake ladder*. Media pembelajaran ini adalah permainan klasik dengan tata aturan permainan yang mengarahkan pemain memindahkan pion berdasarkan hitungan angka dadu melintasi papan permainan dengan beberapa ruang yang ditandai dengan tangga untuk melompat naik dan ular untuk turun. *Snake ladder* terdiri dari beberapa komponen yaitu kertas atau papan yang lebar, dadu, kocokan dadu, pion pemain dan perintah permainan. *Snake ladder* sebagai media pembelajaran vocabulary yang dimaksudkan untuk penguasaan kosakata peserta didik dimodifikasi pada komponen perintah permainan agar peserta didik mampu menyebutkan kosakata terkait nomina, adjektiva, pronomina, verba, adverbial, preposisi, konjungsi, interjeksi. Modifikasi permainan diberlakukan pada beberapa aturan permainan.

Perbedaan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pada skor yang terdapat di *pretest*, terdapat sebanyak 21 responden yang masih mendapat nilai dibawah standar yang telah di tetapkan, namun setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *snake ladder vector* terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Sebab nilai responden meningkat dengan dibuktikan hanya 9 yang masih dibawah standar yang ditetapkan, itupun jaraknya tidak jauh dari standar minimum. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan strategi permainan *snake ladder vector* dapat meningkatkan *vocabulary* responden. Strategi ini juga dinilai efektif dalam menguasai *vocabulary*. Proses pembelajaran menggunakan permainan sangatlah menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Peserta Didik aktif dalam dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh dapat memuaskan sehingga nilai yang diperoleh mampu melebihi standar yang telah ditetapkan. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, dan peneliti mengharapkan peneliti lain untuk mengembangkan penelitian ini sehingga mereka dapat menemukan hasil yang sempurna terkait dengan masalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- A. Prabantari, A. A. and T. S. (2017). *Improving The Students' Vocabulary Mastery Using Snake and Ladder Game*. *English Education*, 5(3), 1–12.
- A. R. M. Rhani. (2020). *Apa itu vektor?* Kompas.Com.
- Andriani, R., Syaifullah, S., & Kasriyati, D. (2021). *Online Learning in Pandemic Covid-19*. *ELT-Lectura*, 8(2), 148-156.
- Alrajafi, G. (2021). *The use of English in Indonesia: status and influence*. *SIGEH ELT: Journal of Literature and Linguistics*, 1(1), 1-10.
- Bell, R. C. (1983). *"Snakes and Ladders"*. *The Boardgame Book*. Exeter Books.
- Brown, H. (2014). *Principle of Language and Teaching*. Addison Longman Inc.
- Gagne. (2017). *Kinds of Media*. *Journal of Writing*, 3(12), 50–62.
- Hadzibeganovic, Tarik; Cannas, S. A. (2009). *A Tsallis' statistics-based neural network model for novel word learning*. *Physica A*, 388(5), 732–746.
- I. Yuliana. (2018). *The Implementatio of Snakes and Ladder Game to Improve Student's Vocabulary among The Fifth Grade Students of SD N Bapangsari*. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Kridalaksana, H. (2018). *Kamus Linguistik*. Gramedia.
- Maretha, C. (2021). *Meaning Relationship of the Verb Hope and Wish in English*. *SIGEH ELT: Journal of Literature and Linguistics*, 1(1), 46-63.
- Olypress.com. (2018). *vector-vs-raster-graphics-inprinting*. Olypress.Com.
<https://olypress.com/vector-vs-raster-graphics-inprinting/>
- Pontillas, M., & Talaue, F. (2021). *Levels of Oral Communication Skills and Speaking Anxiety of Educators in a Polytechnic College in the Philippines*. *Journal of Education, Management and Development Studies*, 1(1), 24-32.
- Pontillas, M. S. D. (2020). *Reducing The Public Speaking Anxiety Of ESL College Students Through Popsispeak*. *3L, Language, Linguistics, Literature*, 26(1).
- Sagarra, Nuria and Alba, M. (2006). *The Key Is in the Keyword: L2 Vocabulary Learning Methods With Beginning Learners of Spanish*. *The Modern Language Journal*, 90(2).
- Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, R. (2020). *Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia*. Kode: Jurnal

Bahasa, 9(2).

Sudiman. (2019). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*: Raja Grafindo Persada.

Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.:Alfabet.

Syaputri, W. (2019, March). First Language Morphological Interference of English Language Learners (EFL). In *Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2018)* (pp. 617-619). Atlantis Press.

Topsfield, A. (2006). *The art of play. Board and card games of India*:Marg Publications.