

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Debi Septiani, Indah Nurmahanani, Acep Ruswan

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

E-mail: debiseptiani612@gmail.com, Nurmahanani@upi.edu, acepruswan@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi "How Do You Go To School." Penelitian melibatkan siswa dari sebuah sekolah tertentu dan menggunakan pendekatan pretest-posttest dengan kelompok kontrol tunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa belum mencapai tingkat yang memuaskan, seperti yang tercermin dari hasil nilai rata-rata pretest. Siswa kesulitan mengidentifikasi informasi dalam kalimat tertulis dalam Bahasa Inggris dan memiliki kendala dalam mengeja kosakata. Analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,769 yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Guilford. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat menjelaskan sekitar 59,2% dari variasi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi "How Do You Go To School." Hasil positif ini memberikan implikasi penting dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa di masa mendatang.

Kata Kunci: Permainan ular tangga, Media pembelajaran, Penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Abstract

The research aims to evaluate the influence of using the "snake and ladder" game as a learning media on students' English vocabulary mastery in the topic "How Do You Go To School." The study involved students from a specific school and employed a pretest-posttest approach with a single control group. The research findings indicate that before the intervention, students' English vocabulary mastery

How to cite:	Debi Septiani, Indah Nurmahanani, Acep Ruswan (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar, (7) 10. Doi: 10.36418/syntax-literate.v7i10.13256
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

was not satisfactory, as reflected in the average pretest scores. Students faced difficulties in identifying information in written English sentences and had challenges in spelling vocabulary. Simple linear regression analysis demonstrated that the "snake and ladder" game as a learning media had a positive impact on enhancing students' English vocabulary mastery, with a correlation coefficient (r) of 0.769, categorized as high according to Guilford's classification. Furthermore, it was found that the use of the "snake and ladder" learning media accounted for approximately 59.2% of the variance in the improvement of students' English vocabulary mastery. In conclusion, this research indicates that using the "snake and ladder" game as a learning media is effective in enhancing students' English vocabulary mastery in the topic "How Do You Go To School." These positive results hold significant implications for the development of more engaging and effective English language teaching methods to enhance students' language skills in the future.

Keywords: Snake and ladder game, Learning media, English vocabulary mastery.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat (Ardhiyah & Radia, 2020). Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka siap untuk menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk menyadarkan siswa tentang pentingnya kemampuan menguasai Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing diri dan juga bangsa. Pengetahuan dasar berbahasa Inggris yang dikenalkan di masa sekolah akan membantu siswa untuk mengembangkan potensi serta kemampuan dirinya untuk berkomunikasi dan terhubung secara lebih bebas juga luas, serta agar bisa berperan serta aktif sebagai bagian dari masyarakat global. Dalam salah satu teori yang dikembangkan oleh Lenneberg, diungkapkan bahwa daya tampung berbahasa anak akan hilang jika tidak diarahkan selama periode kritis anak. yang berlangsung ketika anak berusia sekitar 2 sampai dengan 13 tahun. Dewantara menjelaskan bahwa berdasarkan hasil riset dari University of California, LA, dan Divergent (Maili, 2018) usia 6-13 tahun merupakan waktu paling tepat untuk mengajarkan bahasa asing kepada anak. Hal ini

semakin menunjukkan betapa pentingnya untuk mengenalkan siswa kepada bahasa Inggris sejak di bangku pendidikan dasar, juga karena sangat disayangkan jika masa-masa ini terlewat begitu saja tanpa mengenalkan anak pada bahasa lain selain bahasa ibu mereka. Menurut Fitriyani (2017) ada variabel lain yang memudahkan anak untuk memahami bahasa kedua, yaitu mereka memakai bahasa sebagai saran berpikir, membentuk konsep, dan kemudian membangun dunia mereka.

Sekolah diberikan kewenangan penuh untuk mengelola pembelajaran Bahasa Inggris yang akan digunakan (Setyaningsih et al., 2021). Pada sekolah tempat penelitian dilaksanakan, Bahasa Inggris mulai diajarkan di kelas IV dan diampu oleh guru kelas tanpa ada bimbingan dari guru Bahasa Inggris. Pada kelas IV, pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan sekitar 1 kali dalam 1 minggu dan biasanya hanya sebatas menulis ulang dialog maupun materi yang ada pada buku pelajaran. Pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan tanpa menggunakan media interaktif yang memancing keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan kurangnya penguasaan siswa pada kosakata Bahasa Inggris juga mata pelajaran Bahasa Inggris secara umum. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat terlihat bahwa terdapat masalah pada kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan yang ditemukan pada hasil observasi, siswa belum menguasai kosakata Bahasa Inggris, sehingga penelitian ini menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan harapan penggunaan permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang juga akan berpengaruh kepada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, penggunaan permainan di dalam pembelajaran akan memotivasi siswa untuk ikut berperan serta aktif selama pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan penelitian Abdullah (2020) menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa inggris yaitu karena bahasa asing yang di pelajari siswa yang mana struktur dan formatnya berbeda dengan bahasa ibu dan bahasa sehari-hari.

Ada banyak sekali permainan yang bisa digunakan menjadi media dalam pembelajaran di kelas dengan melakukan beberapa penyesuaian. Salah satu contohnya adalah permainan ular tangga yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dikenal oleh hampir semua orang, maka siswa tidak akan mengalami kesulitan ketika permainan ini digunakan di dalam kelas. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (Wati, 2021): (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat. (5) Permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (7)

Permainan ini dapat melatih sikap jujur pada siswa karena permainan ini menuntut kejujuran dari pemainnya. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak (Zuhdi, 2012).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV pada materi *how do you go to school* di sekolah tersebut.

Adapun permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. (2) Untuk mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. (3) Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengetahui ada tidak adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi *how do you go to school*. Serta bisa menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian lain yang berhubungan dengan materi *how do you go to school*.

Dalam kajian pada penelitian terdahulu menjadi bahan acuan agar penelitian ini relevan. Dibawah ini peneliti ajukan referensi yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya lain: Pada penelitian yang dilakukan oleh Veronika Febriana Dian Pertiwi pada tahun 2018 didapat hasil bahwa terdapat perubahan pada hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan juga sesudah diberikannya perlakuan berupa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Veronika Febriana Dian Pertiwi dengan penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, dan menggunakan penelitian eksperimen tipe *Non-equivalent control group design*. Pada tahun 2020 Rika Rahmawati melakukan penelitian dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang telah disesuaikan bisa digunakan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris sederhana pada siswa. Hal yang berbeda adalah pada penelitian milik Rika Rahmawati kosakata yang ingin ditingkatkan hanya kosakata sederhana saja. Selain itu, Rika Rahmawati menggunakan metode penelitian *Research and Development* sedangkan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Eksperimen tipe *Non-equivalent control group design*.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) (Sugiyono, 2016). Pada penelitian kuasi eksperimen ini digunakan untuk mengetahui

perbandingan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar, dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dan sebagai pembandingnya yaitu pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pemberian tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris dilaksanakan setelah pembelajaran pada seluruh kelompok. Setiap kelompok akan diberikan perlakuan yang berbeda. Perlakuan khusus diberikan pada kelompok eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang kemudian seluruh kelompok diberi tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris untuk dianalisis skor (Sugiyono, 2015). Adapun gambaran dari desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian *Nonequivalent Design Control Group*

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* pada kelas eksperimen

O₂ : *Post-test* pada kelas eksperimen

X : Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi *how do you go to school*

O₃ : *Pre-test* pada kelas kontrol

O₄ : *Post-test* pada kelas kontrol

Menurut Sugiyono, (2017:81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling menurut (Sugiyono, 2017) ialah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan.

Populasi yang ada dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Kabupaten Karawang tahun ajaran 2022/2023. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 50 peserta didik yang terdiri atas 2 rombel kelas. Kelas pertama dengan siswa 25 akan diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional dan kelas kedua dengan siswa 25 akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian ini menggunakan jenis *Non probability sampling* dengan teknik *Purposive sampling*. Adapun pertimbangan kriteria pada peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada kelas IV memiliki 2 rombel kelas sehingga dapat menentukan kelas eksperimen dan kelas control sehingga diharapkan dapat memberikan hasil data yang signifikan.
2. Kesetaraan tingkat kemampuan siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis, dan jurnal harian. Jurnal Harian dilakukan selama jalannya pembelajaran untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran. Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal untuk *pretest* dan juga soal untuk *posttest*. Soal *pretest* digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai Media Pembelajaran. Sedangkan soal *posttest* digunakan untuk mengukur penguasaan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai Media Pembelajaran.

Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari: 1) Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, dan 2) Jurnal harian siswa. Pada instrumen penelitian terdapat kisi-kisi dalam penyusunan instrument-instrumen penelitian.

Instrumen yang sudah disusun selanjutnya dikembangkan dengan melalui uji coba untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian. Uji coba soal tes dilakukan kepada siswa yang bukan merupakan bagian dari populasi dan sampel, juga telah mempelajari materi yang diujikan pada penelitian. Hasil tes tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan juga tingkat kesukaran.

Cara untuk mengetahui tentang hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang digunakan adalah dari hasil tes pilihan ganda, menjodohkan, dan esai. Butir soal yang dianalisis untuk mengetahui besarnya perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular pada materi *How Do You Go To School*.

Hasil dan Pembahasan

Pada sub bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dari pengolahan analisis yang sudah diperoleh dari hasil penelitian secara statistik deskriptif dan inferensial. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klari 1 yang berlangsung masing-masing selama 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan materi *How Do You Go To School*. Dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya untuk pertemuan kedua dan ketiga untuk kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional. Pada pertemuan terakhir dilaksanakan kegiatan *posttest* untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah diberikan *treatment*.

A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum digunakannya media pembelajaran ular tangga dapat diketahui dari hasil analisis data deskriptif pada data hasil *pretest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* ini dilakukan kepada 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan. Adapun perlakuan yang diberikan kepada sampel penelitian ini yaitu kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran ular tangga dan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Berikut data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Tabel 2
Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa Eksperimen	Nilai Eksperimen	<i>PreTest</i>	No	Nama Siswa Kontrol	Nilai Kontrol	<i>PreTest</i>
1	AA	54		1	AA	80	
2	AAP	66		2	AFF	57	
3	AAS	68		3	ANA	77	
4	AFR	71		4	AP	57	
5	ANA	66		5	APS	54	
6	AO	57		6	BSI	66	
7	APA	66		7	DA	74	
8	ARA	63		8	DAF	63	
9	CR	54		9	DAN	71	
1		51		1			
0	DAP			0	DP	60	
1		60		1			
1	DR			1	DRS	71	
1		48		1			
2	FF			2	EA	63	
1		68		1			
3	FUR			3	EK	68	
1		57		1			
4	HRT			4	HPR	71	
1		54		1			
5	KAR			5	KF	51	
1		63		1			
6	KJE			6	LSSP	77	
1		51		1			
7	KL			7	MA	54	

No	Nama Siswa Eksperimen	Nilai <i>PreTest</i> Eksperimen	No	Nama Siswa Kontrol	Nilai <i>PreTest</i> Kontrol
1		60	1		
8	MG		8	MAA	66
1		68	1		
9	N		9	MFB	54
2		60	2		
0	NAR		0	MP	80
2		48	2		
1	P		1	MRI	51
2		71	2		
2	PAS		2	NSI	66
2		57	2		
3	RN		3	RP	60
2		60	2		
4	RSF		4	SAN	68
2		63	2		
5	SO		5	ZES	74
	Rata-Rata	60,16		Rata-rata	65,32
	Minimum	48		Minimum	51
	Maximum	71		Maximum	80
	Mean	60,16		Mean	65,32
	Standar Deviasi	6,9		Standar Deviasi	9,0

Berdasarkan tabel tersebut, dapat terlihat nilai-nilai hasil *pretest* siswa. Rata-rata nilai *pretest* siswa, yaitu 60,16 untuk *PreTest* kelas Eksperimen dan 65,32 untuk kontrol. Artinya, rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 60,16 untuk kelas eksperimen dan 65,32 untuk kelas kontrol.

B. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga dapat diketahui dari hasil analisis data deskriptif pada data hasil *posttest*. *Posttest* diberikan kepada siswa sesudah diberikan perlakuan. *Posttest* ini dilakukan kepada 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah diberikan perlakuan. Adapun perlakuan yang diberikan kepada sampel penelitian ini yaitu kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran ular tangga dan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Berikut data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Tabel 3
Hasil *PostTest* Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

No	Nama Siswa Eksperimen	Nilai kelas Eksperimen	No	Nama Siswa Kontrol	Nilai Siswa Kontrol
1	AA	86	1	AA	88
2	AAP	71	2	AFF	60
3	AAS	86	3	ANA	86
4	AFR	77	4	AP	71
5	ANA	63	5	APS	60
6	AO	80	6	BSI	68
7	APA	91	7	DA	77
8	ARA	71	8	DAF	80
9	CR	66	9	DAN	74
10	DAP	86	10	DP	63
11	DR	66	11	DRS	80
12	FF	91	12	EA	83
13	FUR	77	13	EK	74
14	HRT	74	14	HPR	74
15	KAR	63	15	KF	68
16	KJE	83	16	LSSP	63
17	KL	88	17	MA	63
18	MG	68	18	MAA	77
19	N	80	19	MFB	66
20	NAR	77	20	MP	83
21	P	83	21	MRI	66
22	PAS	88	22	NSI	77
23	RN	66	23	RP	80
24	RSF	68	24	SAN	71
25	SO	74	25	ZES	86
Rata-rata		76,92			73,52

Berdasarkan tabel tersebut, dapat terlihat nilai-nilai hasil *posttest* siswa. Rata-rata nilai *posttest* siswa, yaitu 76,92 untuk *Posttest* kelas Eksperimen dan 73,52 untuk kontrol. Artinya, rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 76,92 untuk kelas eksperimen dan 73,52 untuk kelas kontrol.

C. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar

Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial.

1. Analisis Statistika Inferensial

Nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dijawab oleh siswa diolah melalui beberapa uji untuk mencari tahu pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji analisis statistika Inferensial (*uji normalitas dan uji homogenitas*), *uji regresi linear sederhana*, *uji t*, dan *uji n-gain*.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pedoman pengambilan kesimpulan dalam uji normalitas yaitu dengan menggunakan Shapiro-Wilk yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) > nilai $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) < nilai $\alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan dengan aplikasi SPSS versi 25 untuk mempermudah dalam mengolah data hasilnya akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PreTest Eksperimen	0,954	25	0,305
PostTest Eksperimen	0,937	25	0,125
PreTest Kontrol	0,951	25	0,270
PostTest Kontrol	0,953	25	0,298

Berdasarkan tabel output dari aplikasi SPSS versi 25 di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil signifikansi lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Oleh karena nilai signifikansi > α , maka data diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada tingkat kepercayaan 95% berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Tahap selanjutnya setelah menguji normalitas adalah uji homogenitas. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui data dari sampel yang ditest itu bersifat homogen atau tidak. Pada uji homogenitas dibagi menjadi uji skor *pretest* dan uji skor *posttest*.

1) Uji Skor *Pretest*

Tujuan dilakukannya uji homogenitas skor *pretest* ini adalah untuk mengetahui homogen atau tidaknya variansi data dari skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25, berikut hasilnya.

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas Skor *Pretest*

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene	df1	df2	Sig.	
		Statistic				
Hasil Siswa	Belajar	Based on Mean	2.030	1	48	.161
		Based on Median	1.885	1	48	.176
		Based on Median and with adjusted df	1.885	1	44.919	.177
		Based on trimmed mean	2.022	1	48	.161

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa perolehan nilai signifikansi sebesar 0,161 hal tersebut dikarenakan oleh nilai tersebut lebih besar dari nilai α yang dipilih sebesar 0,05. Karena nilai signifikansi $> \alpha$, maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian menggunakan SPSS versi 25 skor pretest dinyatakan homogen.

2) *Uji Skor PostTest*

Tabel 6
Hasil Uji Homogenitas Skor *PostTest*

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene	df1	df2	Sig.	
		Statistic				
Hasil Siswa	Belajar	Based on Mean	.165	1	48	.687
		Based on Median	.191	1	48	.664
		Based on Median and with adjusted df	.191	1	47.992	.664
		Based on trimmed mean	.163	1	48	.688

Berdasarkan tabel output hasil perhitungan SPSS versi 25 diatas diperoleh nilai signifikansi 0,68. Nilai tersebut lebih besar dari nilai α , maka H_0 diterima. Sehingga hasil pengujian menggunakan test uji skor *posttest* dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya setelah pengujian skor *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen adalah dengan melakukan uji kesamaan rata-rata (Uji T).

c) Uji Kesamaan Rata-rata (Uji T)

Uji-t yang dilakukan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan yang signifikan pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada kelas

eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut ini adalah hasil dari uji – t yang telah dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Gambar 1
Hasil Uji-T
***PreTest* dan *PostTest* kelas Eksperimen**

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
2.840	.098	-7.341	48	.000	-16.760	2.283	-21.350	-12.170
		-7.341	44.909	.000	-16.760	2.283	-21.358	-12.162

Gambar 2
Hasil Uji-T
***PreTest* dan *PostTest* kelas Kontrol**

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
.089	.767	-3.295	48	.002	-8.200	2.489	-13.204	-3.196
		-3.295	47.834	.002	-8.200	2.489	-13.204	-3.196

Dari data output SPSS versi 25 tersebut terlihat bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 untuk kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol nilai sig(2-tailed) sebesar 0,002. Oleh sebab itu, nilai Sig. 2(tailed) < $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa pada taraf kepercayaan 95% penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional.

d) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (taraf signifikansi), maka tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (taraf signifikansi), maka terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Taraf signifikansi atau α yang digunakan pada penelitian ini adalah 5% (0,05). Perhitungan uji regresi linear sederhana pada SPSS versi 25 menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 7
Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.769 ^a	.592	.574	12.761

a. Predictors: (Constant), PretTest Eksperimen

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada gambar tersebut, diketahui bahwa nilai korelasi atau hubungan (R) antar variabel sebesar 0,769. Sedangkan nilai *R.Square* (koefisien *determinasi*) sebesar 0,592 yang berarti sebesar 59,2% penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dipengaruhi oleh penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

e) Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan dengan, cara menghitung selisih, antara nilai *pretest* (Tes sebelum diberikannya metode atau perlakuan tertentu) dan nilai *posttest* (tes sesudah. diberikannya metode atau perlakuan tertentu). Dengan menghitung selisih antara *pretest* dan *posttest* maka dapat diketahui apakah media pembelajaran, pada metode tertentu efektif atau tidak. Di bawah ini tabel kriteria nilai N-Gain

Tabel 8
Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,03 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,03$	Rendah

(Abadi et al., 2023)

Berikut ini disajikan tabel hasil peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui rekapitulasi hasil *Pretest* dan *Posttest* serta skor N-Gain.

Tabel 9
Rekapitulasi dan basil Uji N-Gain

Pembelajaran	Jenis Tes	Skor		SD	N-Gain	Keterangan
		Min	Max			
Media Ular Tangga	<i>PreTest</i>	48	71	60,16	6,9	Sedang
	<i>PostTest</i>	63	91	76,92	9,1	
Konvensional	<i>PreTest</i>	51	80	65,32	9,0	Rendah
	<i>PostTest</i>	60	86	73,52	8,5	

Berdasarkan basil pada tabel tersebut bahwa rata-rata hasil *posttest* pada kelas dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata *posttest* pada kelas dengan pembelajaran konvensional. Hasil N-gain pada kelas eksperimen memiliki skor 0,403 dan termasuk kedalam kategori sedang sedangkan hasil N-gain pada kelas kontrol memiliki skor 0,225 dan termasuk ke dalam kategori yang rendah.

Pembahasan

Pada bagian pembahasana ini, peneliti akan membahas mengenai temuan-temuan berdasarkan hasil penelitian. Pembahasan dalam penelitian ini meliputi variabel yang diteliti, yaitu penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang telah dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD dengan materi *How Do You Go To School*. Hasil olah data menunjukkan hasil bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa dengan media pembelajaran ular tangga lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sehingga ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Pembahasan mengenai hal ini didasarkan pada hasil analisis deskriptif yang sebelumnya sudah dilakukan. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *How Do You Go To School* sebelum penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan *pretest* yang telah dilakukan kepada 25 kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol di kelas 4, sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pelajaran Bahasa Inggris, didapatkan hasil rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebesar 6,9 dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 48. Sedangkan hasil rata-rata nilai yang didapatkan oleh kelas kontrol sebesar 9,0 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 51.

B. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *How Do You Go To School* sesudah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Berdasarkan hasil kegiatan *posttest* yang telah dilakukan kepada 25 kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol di kelas 4, sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pelajaran Bahasa Inggris, didapatkan hasil rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebesar 9,1 dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 63. Sedangkan hasil rata-rata nilai yang didapatkan oleh kelas kontrol sebesar 8,5 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 60.

Hasil analisis deskriptif di atas membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa antara sebelum dan juga sesudah diberikannya perlakuan. Hal tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Otto (2015) yang menyebutkan bahwa dalam perkembangan berbahasa anak. Keunggulan juga jumlah rangsangan yang diberikan selama pembelajaran berbahasa menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Ketika rangsangan yang diberikan pada siswa diterima diperhatikan. Ketika rangsangan yang diberikan pada siswa diterima sebagai rangsangan yang baik, maka pembelajaran bahasa akan cenderung terasa lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat. Pada penelitian ini, rangsangan yang diberikan berupa permainan ular tangga yang dibuat untuk mendorong siswa menjadi lebih terlibat secara aktif pada pembelajaran. Melihat hasil analisis deskriptif dari nilai *pretest* dan juga *posttest* siswa, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang baik pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Bisa dikatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu membantu siswa untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar

Hasil temuan pada penelitian ini senada dengan teori Khomsin & Rahimmatussalisa (2021, hlm 32) yang menyebutkan bahwa penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Inggris efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat dijadikan sebagai alternatif media belajar bahasa asing yang tidak membuat anak merasa bosan dan terbebani. Berdasarkan hasil paparan data juga analisis yang disebutkan sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Inggris efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat dijadikan sebagai alternatif media belajar bahasa asing yang tidak membuat anak merasa bosan dan terbebani. Berdasarkan hasil paparan data juga analisis yang disebutkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga terbukti berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa karena mampu memberikan perubahan pada nilai siswa ke arah yang positif.

Pembahasan mengenai hal ini didasarkan pada hasil analisis inferensial yang sebelumnya sudah dilakukan.

1. Berdasarkan Uji T

Hipotesis yang dirancang pada Uji T adalah taraf penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga lebih baik atau tidak lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Berdasarkan kriteria uji yang telah ditentukan, didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa "Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga lebih baik daripada sebelum menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran", maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa ke arah yang positif.

2. Berdasarkan Uji Regresi Linear Sederhana.

Hasil pengujian regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel yang diuji berdasarkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari nilai taraf signifikansi yang digunakan. Selain itu, uji ini juga memberikan hasil berupa nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,769 dengan nilai *R-Square* (koefisien determinasi) sebesar 0,592. Hal ini menunjukkan bahwa 59,2% penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran ular tangga dan 40,8% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

3. Berdasarkan Uji N-Gain

Uji N-Gain memberikan informasi mengenai seberapa besar peningkatan yang dialami oleh siswa sebelum dan sesudah digunakannya permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Hasil nilai Gain yang didapatkan siswa sangat beragam, mulai dari tingkat sangat baik, cukup, stabil, dan ada juga yang menurun. Berdasarkan hasil nilai siswa, didapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,403 untuk kelas eksperimen dan 0,225 untuk kelas kontrol. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa

Penjelasan data tersebut, Selanjutnya ini diperkuat oleh pernyataan Nachiappan, dkk (2019) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga, kemampuan kognitif siswa yang memiliki kesulitan belajar dapat ditingkatkan. Hasil data penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu membantu mengatasi kesulitan belajar siswa. Menggunakan permainan ular tangga pada pelajaran Bahasa Inggris juga mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan oleh hasil observasi aktivitas siswa dan guru yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat secara langsung pada pembelajaran di kelas. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Yamin (2017) yang menyebutkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan reaksi siswa pada penjelasan guru, serta membantu siswa untuk mengkonkretkan ide-ide yang sebelumnya masih dianggap abstrak. Penggunaan permainan ular tangga sebagai

media pembelajaran juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk aktif bermain, menjawab pertanyaan, juga berbicara dalam Bahasa Inggris selama pembelajaran berlangsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian juga pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikannya perlakuan masih kurang baik, dilihat dari hasil rata-rata nilai pretest yang telah dilaksanakan. Siswa masih kurang mampu mengidentifikasi informasi dari kalimat tertulis dalam Bahasa Inggris. Selain itu siswa juga masih kurang mampu mengeja kosakata dalam Bahasa Inggris. Setelah memberikan perlakuan berupa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, terdapat peningkatan pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatkan rata-rata nilai *posttest* yang berhasil didapatkan oleh siswa. Selain itu kemampuan siswa untuk mengidentifikasi informasi tertulis dan mengeja kosakata dalam Bahasa Inggris juga ikut meningkat. Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang baik dan terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *How Do You Go To School*. Selain meningkatkan rata-rata nilai *posttest* siswa, keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat dilihat dari hasil analisis regresi linear sederhana yang memperoleh nilai r atau koefisien korelasi sebesar 0,769 yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi koefisien korelasi milik Guilford. Dari nilai koefisien korelasi yang didapat, diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 59,2%. Artinya, peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sebanyak 59,2% dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran ular tangga.

BIBLIOGRAFI

- Abadi, A. P., Aisyah, D. S., Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2023). Digital Puzzle Worksheet for Identifying Metacognition Level of Students: A Study of Gender Differences. *European Journal of Educational Research, 12*(2).
- Abdullah, S. C. N., Tulung, G. J., & Raming, R. (2020). Meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris untuk murid pendidikan anak usia dini melalui buku cerita bergambar pada kelompok B di TK Suci Castellia. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi, 12*.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4*(3), 479–485.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 4*(2), 167–182.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika), 6*(1), 23–28.
- Otto, S. (2015). Caucasian spiders. *A Faunistic Database on the Spiders of the Caucasus. Version, 1*(3).
- Setyaningsih, R., Suci, A. N., & Puspasari, F. A. (2021). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah (Studi Di Smp Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru). *Jurnal Manajemen Pendidikan, 9*(1), 18–23.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. In *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, H. (2016). Metode kualitatif dan kuantitatif Cetakan ke-23. *Alf. Bandung*.
- Sulastyaningrum, R., Martono, T., & Wahyono, B. (2019). Pengaruh kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bulu Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi, 4*(2).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(1), 68–73.
- Yamin, M. (2017). Metode pembelajaran bahasa Inggris di tingkat DAS. *Jurnal Pesona Dasar, 1*(1).

Debi Septiani, Indah Nurmahanani, Acep Ruswan

Zuhdi, M. N. (2012). Perempuan dalam al-qur'an dan gerakan organisasi masyarakat islam anti kesetaraan. *Musāwa Jurnal Studi Gender Dan Islam*, 11(1), 1–24.

Copyright holder:

Debi Septiani, Indah Nurmahanani, Acep Ruswan (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

