

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART CARD*
PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH
(MIM) 2 AL-QUR'ANUL HAKIM KOTA PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Nur Rahmi Kirbillah
NIM : T20194150

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART CARD*
PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH
(MIM) 2 AL-QUR'ANUL HAKIM KOTA PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Nur Rahmi Kirbillah

NIM : F20194150

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd

NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART CARD*
PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH
(MIM) 2 AL-QUR'ANUL HAKIM KOTA PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. **Dr. Hartono, M.Pd**
2. **Luluk Sulthoniyah, S.Ag, M.Pd**



MOTTO

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَمُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :”Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.” (QS. Al-Hujurat:13)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

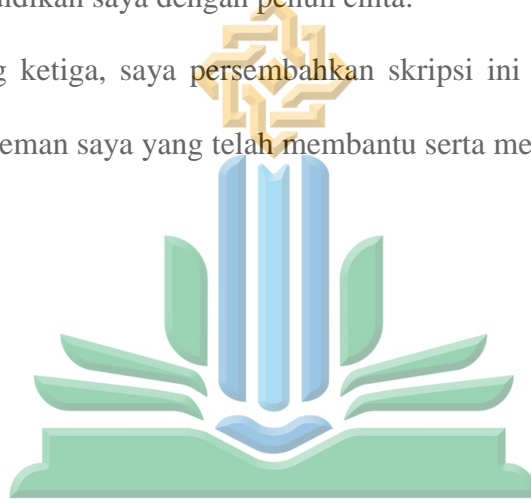
* Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadits Sahih, (Bogor: Sygma Exagrafika, 2010).

PERSEMBAHAN

Pertama, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang telah mendidik saya dengan penuh cinta kasih sayang, yang selalu mendoakan saya dan mendukung saya serta yang mengajarkan saya untuk selalu tetap berjuang walau tanpa berucap secara langsung.

Kedua, saya persembahkan skripsi ini kepada keluarga saya yang telah mendukung pendidikan saya dengan penuh cinta.

Dan yang ketiga, saya persembahkan skripsi ini kepada sahabat-sahabat saya dan teman-teman saya yang telah membantu serta mendukung saya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kepada Allah karena berkat limpahan rahmat karunia-Nya dan pertolongan-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023” sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana dapat penulis susun dan terselesaikan dengan lancar.

Sholawat dan salam selalu terlimpah kepada Nabi tercinta Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang terang benderang. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tidak luput dari dukungan banyak pihak. Maka dari itu, penulis sampaikan terima kasih yang teramat dalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni’ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif’an Humaidi, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Bapak Dr. Hartono, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan selalu memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta doa kepada penulis selama penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah membantu dan mengarahkan penulis mengenai produk yang dikembangkan.
7. Ibu Nina Sutrisno, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis mengenai materi pada produk yang dikembangkan.
8. Bapak Abdul Qodir M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
9. Bapak Dwi Cahyo Nugroho, S.Pd., selaku Guru Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo yang telah memberi izin dan membantu penulis selama penelitian.
10. Segenap civitas akademik Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama dalam perkuliahan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain kata terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah selalu memberkahi segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu hal yang memberikan kebermanfaatn bagi seluruh pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 21 Juni 2023

Penulis

ABSTRAK

Nur Rahmi Kirbillah, 2023: *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023.*

Kata kunci : *smart card*, media pembelajaran, *ADDIE*

Permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, posisi atau status mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar belum disebutkan sebagai muatan lokal atau ekstrakurikuler. Namun beberapa sekolah masih menetapkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal wajib. Penelitian ini memfokuskan kepada pengembangan media belajar dalam materi kosakata Bahasa Inggris *Public Places* (Tempat-Tempat Umum) yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo.

Rumusan penelitian ini adalah : (1) Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023? (2) Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023?.

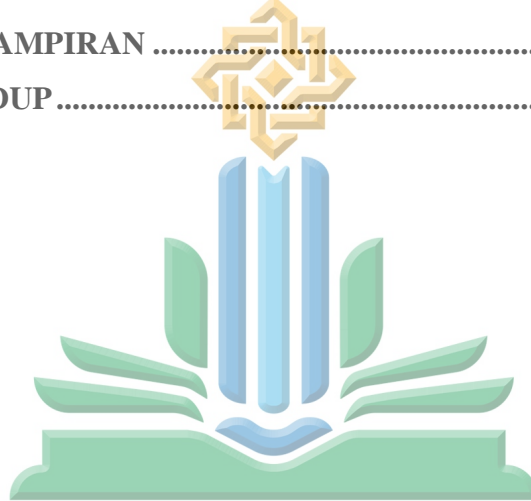
Penelitian ini menggunakan metode penelitan *Research & Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan menggunakan model *ADDIE* dari Robert Maribe Branch pada tahun 2009, yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil penelitian ini yang ini 1) Proses *ADDIE* pada pengembangan media pembelajaran *Smart Card* yakni : a. Analisis, yang memfokuskan pada permasalahan dan kebutuhan peserta didik yang dalam hal ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan, b. Desain, mengenai proses merancang produk yang dikembangkan dalam hal ini adalah media pembelajaran *Smart Card*, c. Pengembangan, hal ini didasarkan pada penilaian, saran dan komentar para validator sesuai dengan bidang masing-masing, d. Implementasi, dalam penelitian ini diujicobkan pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim dengan skala kecil dan skala besar, e. Evaluasi, dilakukan secara formatif pada setiap tahap bertujuan untuk menyempurnakan setiap tahap dalam *ADDIE*. 2) Hasil kelayakan didasarkan pada penilaian angket dari ahli media sebesar 93,84%, ahli materi sebesar 96,92% dan guru Bahasa Inggris sebesar 94,54%, selain itu juga terdapat hasil uji respon yang dilakukan oleh siswa dengan jumlah rerata sebanyak 92,05%. Berdasarkan hasil kelayakan tersebut, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris layak digunakan dengan revisi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	29
A. Model Penelitian dan Pengembangan	29
B. Prosedur penelitian dan Pengembangan.....	30
C. Uji coba Produk	33
D. Desain Uji Coba	33
1. Subjek Uji Coba	34
2. Jenis Data	35
3. Instrumen Pengumpul Data.....	36
4. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Penyajian Data Uji Coba.....	47
B. Analisis Data	66
C. Revisi Produk	73
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	75
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	75
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	84
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91
RIWAYAT HIDUP	129



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Indikator Penilaian Ahli Media.....	39
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Ahli Materi	40
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Guru Bahasa Inggris	41
Tabel 3.4 Indikator Penilaian Siswa	42
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	44
Tabel 3.6 Kriteria Uji Validitas Ahli dan Pengguna/Guru.....	45
Tabel 3.7 Kriteria Validitas <i>Audience</i> /Siswa	46
Tabel 4.1 <i>Storyboard Design Smart Card</i>	50
Tabel 4.2 Pembuatan Media <i>Smart Card</i>	54
Tabel 4.3 Pembuatan Kotak <i>Kartu Smart Card</i>	57
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	59
Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.6 Validasi Guru Bahasa Inggris	62
Tabel 4.7 Uji Respon Siswa Skala Kecil	64
Tabel 4.8 Uji Respon Siswa Skala Besar	64
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.11 Hasil Validasi Guru Bahasa Inggris.....	68
Tabel 4.12 Hasil Uji Respon Siswa Skala Kecil	69
Tabel 4.13 Hasil Uji Respon Siswa Skala Besar.....	70
Tabel 4.14 Revisi Produk.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model <i>ADDIE</i>	30
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Keseluruhan	69
Gambar 4.2 Diagram Hasil Uji Respon Siswa Keseluruhan	71



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam setiap hidup seseorang. Menempuh suatu pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan wajib ditempuh oleh setiap warga negara Indonesia, karena bangsa Indonesia membutuhkan generasi-generasi penerus yang dapat memajukan negara Indonesia. Meninjau dari banyaknya ketertinggalan-ketertinggalan yang disebabkan pandemi *covid-19* yang mana pendidikan sempat terhambat dan dilaksanakan dengan sistem *online* (dalam jaringan). Menuntut peserta didik untuk menggunakan ponsel sebagai media belajar, namun tanpa adanya pengawasan dari orang tua memberi dampak buruk berujung kelalaian dalam menggunakan waktu, terutama waktu untuk belajar. Dampak terlalu sering menggunakan ponsel menimbulkan rasa malas pada diri peserta didik.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 pasal 3 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 bertanggung jawab”.¹

¹ Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), pasal 3.

Mewujudkan fungsi dan tujuan tersebut maka perlu keterlibatan guru yang terampil dan inovatif. Kualitas pendidik tentu menjadi faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar dan peningkatan mutu pendidikan. Menjadi seorang guru tidak hanya sekedar melaksanakan kewajiban untuk mengajar dan menilai, guru merupakan pendidik yang artinya dapat mendidik anak ketika proses pembelajaran serta mampu menjadi contoh yang baik karena peserta didik akan mencontoh atau meniru apa yang dilakukan gurunya. Perlu memiliki empati kepada peserta didik melalui pendekatan-pendekatan yang bertujuan agar memahami karakter peserta didik dan cara belajarnya karena seperti yang diketahui pemahaman setiap peserta didik tentunya berbeda. Terdapat 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh guru atau dosen, tercantum dalam UU RI nomor 14 pasal 10 ayat 2 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang berbunyi :

“Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.”²

Empat kompetensi pendidik berdasarkan kutipan di atas, meliputi : 1)

Kompetensi Pedagogik, yakni kemampuan mengelola pembelajaran peserta didiknya dan kemampuan guru dalam melihat karakteristik peserta didik baik itu mengenai emosi, moral maupun intelektualnya. 2) Kompetensi Kepribadian, yakni kemampuan yang harus dimiliki pendidik terkait tingkah laku guru yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku. 3) Kompetensi Sosial,

² Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), pasal 10 ayat (1).

yakni kemampuan pendidik untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama pendidik, orangtua atau wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.³ 4) Kompetensi Profesional, yakni kemampuan yang harus dimiliki pendidik mengenai keluasan pemahaman terhadap materi yang diajarkan kepada peserta didik.

Tidak cukup jika pendidik hanya menjelaskan saja tanpa adanya bantuan media belajar untuk mempermudah dalam pencapaian pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami penjelasan dari pendidik. Media berperan sebagai perantara antar materi yang akan disampaikan dengan pemahaman peserta didik. Dengan media pembelajaran pula peserta didik lebih mudah dalam membangun gambaran atau ilustrasi di ranah kognitifnya. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru / dosen / widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.⁴

Penjelasan di atas menyimpulkan bahwa media harus dibuat semenarik mungkin bertujuan untuk menarik semangat peserta didik dan mengurangi kebosanan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media belajar sudah sejak lama banyak digunakan pendidik namun sama dengan halnya kurikulum, media pembelajaran juga butuh dievaluasi dengan melihat kekurangan yang ada setelah mengimplementasikannya kepada peserta didik.

³ *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Republik Indonesia Guru Dan Dosen* (Bandung: CV Nuansa Aulia, 2009), 33.

⁴ Mustofa Abi Hamid,dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 7.

Pengembangan terhadap media belajar akan berjalan selalu agar dapat diimplementasikan dengan maksimal sesuai dengan capaian pembelajaran.

Tercantum pada Al-qur'an Surah Ibrahim ayat 4 mengenai pentingnya mempelajari bahasa yakni :

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Artinya : Kami tidak mengutus seorang rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang dia kehendaki. Dan Dia-lah Tuhan Yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana⁵.

Ibnu Katsir menafsirkan ayat tersebut sebagai berikut, Kami tidak mengutus seorang rasul pun melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka, maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki, dan Dialah Tuhan Yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana.⁶

Berdasarkan ayat tersebut kita dapat memaknai bahwa dengan mempelajari bahasa kita dapat memudahkan interaksi dan memudahkan kita ketika menyampaikan suatu hal kepada orang lain. Dengan memahami bahasa pula kita dapat memahami hal-hal yang ingin orang lain sampaikan.

⁵ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadits Sahih, (Bogor: Sygma Exagrafika, 2010).

⁶ Fathya Azzahra, "Konsep Media Dalam Tafsir Dakwah: Analisis Tafsir Surat Ibrahim Ayat 4 Dan Surat Al-An'am Ayat 75," *Jurnal Peurawi:Media Kajian Komunikasi Islam* 2 No.2 (2022): 58, <http://dx.doi.org/10.22373/jp.v5i2.14042>.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang dapat menentukan masa depan bangsa. Seperti kata pepatah “Bahasa menunjukkan bangsa”. Begitu pentingnya bahasa dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga diperlukan suatu kebijakan yang berimplikasi pada pembinaan dan pembelajaran bahasa di sekolah, salah satunya adalah peran guru. Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan, karena guru merupakan figur utama yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan.⁷ Bahasa pada dasarnya memiliki peran untuk menentukan identitas bangsa.

Seperti yang diketahui bahasa di setiap negara beragam bahkan di Indonesia sendiri juga terdapat bahasa yang beragam sesuai dengan daerah masing-masing misal seperti Bahasa Jawa, Bahasa Osing, Bahasa Madura, dsb. Namun untuk bahasa persatuan dan bahasa nasional tetaplah Bahasa Indonesia. Sejak usia dini manusia wajib diajarkan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Tentunya dengan pendidikan dan dengan adanya pendidik dapat membantu anak dalam belajar mulai dari membaca, menulis dan berbicara dengan tepat. Tidak hanya Bahasa Indonesia, peserta didik juga perlu mempelajari bahasa internasional, yakni Bahasa Inggris bertujuan agar memudahkan peserta didik kelak ketika menempuh pendidikan lebih lanjut hingga di dunia kerja.

Permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, posisi atau status mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar belum disebutkan sebagai muatan lokal atau ekstrakurikuler.

⁷ Harlina and Ratu Wardarita, “Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Bindo Sastra* 4 (1), 2020, 64, <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>.

Namun beberapa sekolah masih menetapkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal wajib.⁸ Pislar menggunakan lima pendekatan tradisional untuk mengajar Bahasa Inggris bagi anak-anak, yakni : 1) *learning trough stories* (belajar melalui cerita), 2) *arousing children's interest to learn English* (membangkitkan minat anak-anak untuk belajar bahasa Inggris), 3) *using play as a teaching method* (menggunakan permainan sebagai metode pengajaran), 4) *introducing rhymes and songs* (memperkenalkan rima dan lagu), 5) *carefully prepared worksheets* (lembar kerja yang telah disiapkan dengan cermat), dengan pendekatan itu dapat membantu anak-anak terlibat aktif dalam belajar Bahasa Inggris.⁹

Unsur penting dalam mempelajari bahasa yang dalam hal ini adalah Bahasa Inggris, peserta didik harus memperkaya pengetahuan mengenai kosakata. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasanya.¹⁰

Berdasarkan pemaparan tersebut, sebagai peneliti menyimpulkan bahwa mempelajari kosakata dalam belajar berbahasa merupakan unsur yang paling dasar, maka dari itu dalam penelitian ini peneliti menerapkan kepada jenjang sekolah dasar agar peserta didik mampu untuk terbiasa dan terus termotivasi untuk mempelajari hal-hal dasar ketika belajar berbahasa.

⁸ Ichda Faridatuunnisa, "Kebijakan Dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SD Di Indonesia," *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa* 1 No. 1 (2020).

⁹ Imanuel Kamlasi, "Bimbingan Belajar Bahasa Inggris bagi Anak-Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Abdimas BSI* 2 No. 1 Februari 2019 (2019): 262, <https://doi.org/10.31294/jabdima.v2i1.4844>.

¹⁰ Kiki Safitri, "Pengembangan Kartu Kata (Flashcard) Bahasa Arab Berbasis Kosakata Bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida'iyah," *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2*, 2020, 273.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim yang merupakan lokasi untuk penelitian ini telah melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim tepatnya di kelas 3 menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris yang merupakan muatan wajib yang harus diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, pembelajaran Bahasa Inggris berjalan dengan cukup baik dan peserta didik berpartisipasi dengan aktif. Hasil awal wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris atas Bapak Nugroho, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini diterapkan melalui beberapa tahap, yakni : *listening, speaking, reading, and writing*.¹¹ Namun penggunaan media belajar di sekolah masih membutuhkan peningkatan, karena pada masa pandemi pembelajaran Bahasa Inggris tidak efektif sehingga terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang memahami Bahasa Inggris baik dalam pengucapan atau penulisannya.

Pembelajaran kosakata yang diberikan menggunakan metode menghafal dengan guru menulis di papan tulis kemudian dijelaskan untuk cara bacanya. Pembelajaran kosakata untuk tingkat sekolah dasar disesuaikan dengan kemampuan menghafal peserta didik, dalam hal ini Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim terutama di kelas III setiap materinya diberi 10 kosakata untuk dihafal dan dipahami. Penyampaian materi saat ini adalah buku, *speaker*, papan tulis, dan proyektor.¹² Sekolah ini

¹¹ Dwi Cahyo Nugroho, diwawancarai oleh penulis, Probolinggo, 25 Januari 2023

¹² Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim, 25 Januari 2023

masih belum pernah menggunakan media kartu yang mana hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang awalnya menggunakan media papan tulis menjadi media kartu, dengan memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Sebagai dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris di jenjang SD/MI maka dapat dimulai dari mempelajari kosakata terlebih dahulu dengan benar. Media kartu yang peneliti kembangkan ini tidak hanya memfokuskan peserta didik kepada pengetahuan bahasa saja, namun peserta didik juga diajak untuk mengeja agar peserta didik dapat mengetahui penulisan kosakata dalam Bahasa Inggris tersebut, peserta didik juga diajak untuk mengetahui cara pengucapan kosakata dalam Bahasa Inggris. Aspek-aspek tersebut ditampilkan dalam media kartu yang di desain dengan perpaduan warna yang menarik, dilengkapi dengan fokus aspek bahasa, pengejaan atau penulisan dan aspek pengucapan dilegkapi *QR code* yang terhubung pada video *Youtube* yang berisi penjelasan kosakata Bahasa Inggris. Alasan peneliti memilih media *Smart Card* karena media kartu merupakan media yang cukup feksibel, dalam penerapannya terdapat berbagai macam variasi terutama dalam metode permainan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Ditinjau berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti terhadap hasil penelitian pengembangan media belajar *smart card* yakni :

1. Media *smart card* ini berbentuk kartu yang terdiri dari beberapa kosakata dalam Bahasa Inggris *public places* (tempat-tempat umum)
2. Media *smart card* ini didesain dengan semenarik mungkin menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* agar dapat menarik antusias peserta didik dan mendorong semangat belajarnya.
3. Media pembelajaran *smart card* ini diimplementasikan dengan metode permainan yang menarik bertujuan agar peserta didik aktif dalam kegiatan belajarnya.
4. Media *smart card* memiliki ukuran 6,35 x 8,89 yang merujuk kepada ukuran kartu remi.
5. Dilengkapi *QR code* yang terhubung pada video *Youtube* yang berisi penjelasan kosakata Bahasa Inggris.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan sangat penting dalam mengembangkan suatu produk. Penelitian dan pengembangan memiliki banyak manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis :

- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas tentang urgensi penggunaan media belajar sebagai alat untuk perantara dalam pembelajaran.

- b. Dengan adanya media belajar yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh lembaga pendidikan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik
- c. Menambah pengetahuan khususnya mengenai pengembangan suatu media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam meneliti serta mengembangkan suatu produk pendidikan seperti media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai bekal ketika turun ke dunia mengajar kelak.

b. Manfaat Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat menambah wawasan bagi pembaca.

c. Manfaat Bagi Guru

Adanya penelitian ini dapat menjadi referensi dan evaluasi bagi guru agar dapat selalu *update* dalam mengembangkan suatu kualitas mengajar terutama mengenai media pembelajaran yang dalam hal ini ditujukan untuk menunjang kemampuan berbahasa peserta didik.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memperoleh masukan mengenai peningkatan kualitas belajar mengajar yang dapat dilaksanakan menggunakan berbagai macam media belajar yang dapat diimplementasikan dengan menggunakan metode permainan atau lain sebagainya. Sehingga sekolah mendapat banyak peminat.

e. Manfaat bagi UIN KHAS Jember

Menambah literatur dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa selanjutnya yang akan melakukan penelitian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dari peneliti yang mendasari diperlukannya pengembangan media *smart card* ini yakni :

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran *smart card* yakni:
 - a. Media *smart card* dapat digunakan dalam pembelajaran karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif
 - b. Media *smart card* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas III sekolah dasar
 - c. Media pembelajaran *smart card* dapat membantu peningkatan penggunaan media belajar di sekolah
 - d. Media *smart card* dapat membantu kesulitan peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Inggris baik dalam pengucapan maupun penulisan.

2. Keterbatasan dari pengembangan media *smart card* diantaranya :
 - a. Media *smart card* digunakan untuk materi kosakata Bahasa Inggris
 - b. Objek penelitian dan pengembangan dilakukan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo

G. Definisi Istilah

Bertujuan agar lebih memudahkan dalam memahami istilah-istilah dalam penelitian ini maka peneliti perlu memberikan penjelasan mengenai kata-kata yang digunakan diantaranya adalah :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau upaya dalam melahirkan inovasi baru untuk memperbaiki produk-produk yang sudah ada ataupun belum ada melalui evaluasi-evaluasi yang dilakukan sehingga menemukan kekurangan atau hal yang harus diperbaiki ke depannya. Pengembangan tersebut tentunya akan terus berjalan meninjau perkembangan zaman yang semakin maju dan memberi dampak berbeda dari zaman sebelumnya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan generasi-generasi yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi perkembangan zaman.

2. Media *Smart Card*

Smart card dalam Bahasa Indonesia yakni Kartu Pintar, merupakan sebuah media yang berbentuk kartu terbuat dari kertas kartu ini di desain dengan semenarik mungkin yang mana dalam masing-masing kartu tersebut terdapat kosakata-kosakata Bahasa Inggris. Kumpulan kosakata

tersebut merupakan penguasaan dasar dari suatu proses pembelajaran bahasa yang dapat diimplementasikan dengan metode yang menarik seperti metode permainan. Media kartu *smart card* didesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dilengkapi dengan aspek-aspek yang difokuskan pada bahasa, tulisan dan pengucapan didesain dengan warna berbeda menyesuaikan aspek-aspek tersebut.

3. Bahasa

Bahasa merupakan suatu alat penting untuk berkomunikasi kepada orang lain ketika berinteraksi, bahasa juga dapat digunakan dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Era dimana kita harus belajar dan mengajarkan kepada peserta didik bagaimana cara berbahasa yang baik dan benar agar seterusnya dapat menciptakan generasi-generasi bangsa yang berkualitas. Kemampuan berbahasa dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam memaknai sesuatu dengan lebih luas. Ketika seseorang tidak memiliki kemampuan dalam berbahasa maka hal tersebut juga dapat menjadi salah satu penghambat dirinya berinteraksi secara luas dan juga tidak dapat memaknai hal-hal secara rinci.

Dengan demikian yang dimaksud dari judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Smart Card* yang berisi kosakata-kosakata Bahasa Inggris.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dan relevan dengan permasalahan yang saat ini diteliti ditujukan sebagai referensi dalam penelitian ini, diantaranya yakni :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari yang judul “Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia”¹³

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media kartu kata dan kartu gambar pada materi Bahasa Indonesia yang layak digunakan oleh siswa kelas II. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara, serta observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Kelayakan media kartu kata dan kartu gambar diperoleh melalui penilaian yang dilakukan para ahli dan siswa. Penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh hasil persentase 92,5%, penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh hasil persentase 89,75%, penilaian media pembelajaran memperoleh hasil persentase 87,5%, penilaian uji coba perorangan memperoleh hasil persentase 90%, dan penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh hasil

¹³ Kadek Ria Arsini and Maria Goreti Rini Kristiantari, “Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 Nomor 1 2022, pp 173–184 (2022), <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>.

persentase 92,77%. Berdasarkan hasil uji para ahli dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kata dan kartu gambar yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi kosakata bahasa Indonesia untuk siswa kelas II. Perbedaan dengan penelitian saat ini adalah dapat dilihat dari sasaran penelitian yang digunakan, penelitian yang digunakan oleh peneliti saat ini adalah siswa kelas III serta isi dari materi yang digunakan oleh peneliti saat ini adalah kosakata Bahasa Inggris tema *Public Places* (Tempat-Tempat Umum).

2. Penelitian oleh M. Syamsul Ma'arif yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab"¹⁴

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media permainan kartu untuk pembelajaran *mufrodat* serta mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Rancangan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang diujicobakan pada Mahasiswa IAIN Kediri semester pertama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media kartu kamal untuk penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan kriteria "Sangat Baik", penilaian ahli media dengan presentase 96% penilaian ahli isi 92% dan penilaian ahli pembelajaran 93%. 2) media kartu kamal terbukti efektif dilihat dari perbedaan dari nilai pre-test dan post test. Adapun dari hasil uji t diperoleh $t^{hitung} > t^{tabel}$ untuk kelas LAM "B" pada kartu 1 t^{hitung} nya adalah 5,390 dan pada kartu 2 t^{hitung} nya adalah 6,890 dengan koefisien (dk=6)

¹⁴ M. Syamsul Ma'arif, "Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Journal of Arabic Literature and Islamic Studies Al-Irfan* Volume 2, Nomor 2 (2019), <https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3588>.

maka t^{tabel} nya adalah 2,466. Sedangkan untuk kelas LAM “D” pada kartu 1 t^{hitung} nya adalah 9,353 dan pada kartu 2 t^{hitung} nya adalah 9,054 dengan koefisien ($dk=6$) maka t^{tabel} nya juga sama yaitu 2,466. Berdasarkan hasil analisis, media kartu permainan kamal mendapatkan respon positif dari mahasiswa dan layak dijadikan salah satu media pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran *mufrodat*. Perbedaan dengan penelitian saat ini adalah yang pertama pada sasaran uji coba, uji coba pada penelitian saat ini adalah siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo. Kedua pada model penelitian, peneliti saat ini menggunakan model *ADDIE* dari Branch. Dan ketiga mengenai materi, materi yang digunakan oleh peneliti saat ini adalah kosakata Bahasa Inggris tema *Public Places* (Tempat-Tempat Umum).

3. Penelitian oleh Alvita dan Gamaliel Septian Airlanda yang berjudul “Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar”.¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dengan tema “*Parts of My body*” untuk mengenalkan kosa kata Bahasa Inggris pada siswa kelas 1 SD untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada pembelajaran bahasa

¹⁵ Alvita and Gamaliel Septian Airlanda, “Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5712-5721 (2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>.

Inggris. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Uji validasi draf produk merupakan rubrik penilaian yang diberikan oleh 3 ahli materi dan media. Hasil validasi ahli materi pertama memperoleh skor 75% tergolong dalam kategori “Tinggi”. Hasil validasi ahli materi kedua memperoleh skor 84% dan ahli materi ketiga memperoleh skor 91% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil validasi ahli media pertama memperoleh skor 80% dengan kategori “Tinggi” Hasil validasi ahli media kedua 94%, ahli media ketiga 100% yang tergolong dengan kategori “Sangat Tinggi”. Perbedaan dengan peneliti saat ini adalah dilihat dari objek penelitian dan model penelitian yang digunakan. Peneliti saat ini menggunakan objek penelitian siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo dengan model penelitian *ADDIE*.

4. Penelitian oleh Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto yang berjudul “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Sekolah Dasar”¹⁶

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media kartu domino yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari sepuluh tahap. Produk yang dihasilkan berupa media kartu domino kosakata yang layak, berdasarkan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, masing-

¹⁶ Atikah Mumpuni and Agus Supriyanto, “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Universitas Muhadi Setiabudi* 29 No.1 (2020), <http://dx.doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.

masing dengan nilai 80 dengan kategori baik. Keefektifan produk yang dihasilkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia didasarkan pada hasil uji hipotesis diperoleh signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,034, lebih kecil dari 0,05. Media kartu domino efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar. Perbedaan dengan peneliti saat ini dilihat dari model penelitian dan fokus materi yang digunakan, peneliti saat ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap dan terfokus di kosakata Bahasa Inggris *pronunciation* dan *spelling*.

5. Penelitian oleh Desti Ariani dan Heru Subrata yang berjudul "Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar"¹⁷

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan prosedur pengembangan media dan mengetahui kevalidan, kepraktisan media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi (validasi materi dan validasi media) dan lembar angket kepraktisan (angket guru dan angket siswa). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi dan angket kepraktisan yang dihitung menggunakan skala likert. Hasil kevalidan media *Karsawa* mendapat persentase 90,38

¹⁷ Desti Ariani and Heru Subrata, "Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar," *JPGSD Universitas Negeri Surabaya* 08 No.1 (2020).

% (sangat valid) dan validasi materi mendapat persentase 96,7 % (sangat valid). Kepraktisan media diperoleh dari angket guru mendapat persentase 91,67 % dan angket respon siswa sebesar 87,72 % (sangat praktis). Perbedaan dengan penelitian saat ini adalah pada fokus materi, materi pada peneliti saat ini adalah kosakata Bahasa Inggris tema *Public Places* (Tempat-Tempat Umum).

Berikut adalah tabel yang memaparkan perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023”.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	Pengarang “Judul”	Persamaan	Perbedaan	
			Peneliti Terdahulu	Peneliti
1	2	3	4	5
1.	Kadek Ria Arsini, Maria Goreti Rini Kristiantari “Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian R&D • Menggunakan model penelitian <i>ADDIE</i> • Digu nakan pada materi kosakata • Penelitian dijenjang sekolah dasar • Menggunakan media kartu 	<ul style="list-style-type: none"> • Media digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan berisi tentang kosakata Bahasa Inggris
2.	M. Syamsul Ma’arif “Pengemban gan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>R&D</i> • Menggunakan media kartu • Materi kosakata 	<ul style="list-style-type: none"> • Diujicobaka n kepada mahasiswa • Model penelitian yang digunakan adalah Borg and Gall • Materi terfokus untuk Bahasa Arab 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ditujukan kepada jenjang sekolah dasar • Model penelitian yang digunakan adalah <i>ADDIE</i> • Media yang digunakan berisi tentang kosakata dalam Bahasa Inggris
3.	Alvita, Gamaliel Septian “Pengemban gan <i>Flashcard</i> untuk	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>R&D</i> • Menggunakan media kartu • Ditujukan pada jengjang 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian yang digunakan adalah Borg and Gall 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian yang digunakan adalah <i>ADDIE</i>. • Diujicobakan di kelas III Sekolah Dasar.

	Meningkatkan Keterampilan Menulisan Permulaan pada Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar”	sekolah dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan • Diujikan kepada peserta didik kelas 1 	
4	Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto ”Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>R&D</i> • Mengembangkan media kartu • Untuk tingkat Sekolah Dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian Borg&Gall • Terfokus di kosakata Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian <i>ADDIE</i> • Terfokus di kosakata Bahasa Inggris <i>pronunciation</i> dan <i>spelling</i>
5	Desti Ariani dan Heru Subrata “Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar”	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian <i>R&D</i> • Model penelitian <i>ADDIE</i> • Mengembangkan media kartu • Diujicobakan di Sekolah Dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Terfokus pada mata pelajaran Bahasa Jawa • Materi penulisan aksara jawa 	<ul style="list-style-type: none"> • Terfokus pada kosakata Bahasa Inggris • <i>Pronunciation</i> dan <i>spelling</i>

Berdasarkan pemaparan mengenai penelitian dahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur’anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023”, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah disajikan dalam tabel 2.1 di atas. Media *Smart Card* dalam penelitian ini didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dengan warna menarik dilengkapi dengan fokus bahasa, penulisan dan pengucapan serta dilengkapi *QR code* yang terhubung pada video *Youtube* yang berisi penjelasan kosakata Bahasa Inggris.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁸ Areif Sudirman mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁹ Gagne berpendapat bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk belajar.²⁰

¹⁸ Rohani, “Media Pembelajaran,” *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 5.

¹⁹ Arief Sudirman, dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 1996), 6.

²⁰ Miarso Yusuf Hadi, *Media Intruksional* (Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.).

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat peneliti artikan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik bertujuan agar dapat lebih efektif dan mudah dipahami. Terdapat beberapa jenis dari media pembelajaran, yakni dapat berupa media cetak, media audio, media visual dan media audio visual.

Fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya yaitu :

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja, akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyampaian Presepsi

Dapat menyamakan persepsi siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan

e. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka setiap media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²¹

Manfaat media dalam pembelajaran menurut Danim adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual
- c. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah
- d. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap,
- e. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*)
- f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.²²

2. Media Pembelajaran *Smart Card*

Smart artinya Pintar dan *Card* artinya Kartu. Media *smart card* dalam Bahasa Indonesia adalah Media Kartu Pintar. Media ini berisi kumpulan kosakata beserta gambarnya yang disesuaikan dengan materi

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73–75.

²² Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 54.

dalam Bahasa Inggris. Media ini berbahan dasar kertas yang cukup tebal agar menghindari kartu dari kerusakan yang mungkin terjadi. *Smart Card* ini didesain dengan menarik dan memuat aspek-aspek yang terfokus pada bahasa, penulisan dan pengucapannya.

Langkah-Langkah Penggunaan Media *Smart Card* ini cukup mudah dan dapat digunakan dengan bermacam metode. Metode permainan tentunya dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran ini. Salah satu langkah penggunaan media *smart card* sebagai berikut :

- a. Dijelaskan terlebih dahulu materi kosakata yang akan digunakan.
- b. Siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok.
- c. Setiap kelompok harus menjawab dengan cepat kartu yang gambarnya diperlihatkan dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu.
- d. Lalu ke dalam Bahasa Inggrisnya dengan ditunjuk kelompok yang lebih dulu mengangkat tangan.
- e. Langkah selanjutnya diminta untuk mengeja penulisan Bahasa Inggris yang benar (tahap *spelling*).
- f. Point terbanyak mendapat *reward* dan paling sedikit mendapat *punishment*

Langkah penggunaan media *smart card* juga dapat diterapkan mengenai *spelling* (mengeja) sebagai berikut :

- a. Membentuk 2 kelompok
- b. Guru menunjukkan gambar dalam kartu
- c. Kelompok menjawab bersama dalam Bahasa Inggris

- d. Kelompok bekerja sama mengeja abjad dalam kosakata dengan tepat secara bergantian

3. Bahasa Inggris

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahasa diartikan sebagai lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Sementara dalam kamus Oxford “Bahasa” diartikan sebagai “*the system of communication in speech and writing that is used by people of a particular country*” artinya bahasa merupakan sebuah sistem komunikasi lisan dan tulisan yang digunakan manusia pada masing-masing negara.²³

Menurut pembahasan di atas dapat disimpulkan bahasa adalah alat komunikasi yang berupa bunyi yang berfungsi sebagai perantara untuk bertukar pemahaman kepada orang lain sebagai bentuk interaksi di setiap negara.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan banyak negara di dunia. Bahasa Inggris penting untuk diajarkan karena merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai pengantara atau komunikasi utama ketika bertemu dengan orang lain yang berasal dari negara-negara yang berbeda. Selain itu, belajar Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan teknologi, contoh menggunakan *computer, smartphone, internet, software*, dan bentuk teknologi lainnya, semuanya berkaitan erat dengan Bahasa Inggris. Dengan demikian Bahasa

²³ Yendra, *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), 2.

Inggris merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam aspek kehidupan.²⁴



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁴ Imanuel Kamlasi, "Bimbingan Belajar Bahasa Inggris bagi Anak-Anak Sekolah Dasar," 261.

BAB III

METODE PENELITIAN dan PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan peneliti saat ini adalah metode penelitian *research and development* (R&D). Borg and Gall menyatakan bahwa “*What is research and development ? It is a process used to develop and validate educational product*”. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.²⁵

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. *ADDIE* merupakan salah satu model penelitian yang cukup praktis diantara model penelitian R&D lainnya. Model penelitian ini salah satu model penelitian yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan tentunya bermanfaat bagi pengguna. *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan yakni : (1) *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan, (2) *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, (3) *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, (4) *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk,

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2022), 28.

dan (5) *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.²⁶

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media *smart card* pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model *ADDIE* yang mana dalam hal ini terdapat 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Berikut pemaparan mengenai 5 tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 3.1
Bagan Penelitian Model *ADDIE*

1. Langkah 1 : *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yakni tahap peneliti melakukan identifikasi, menganalisa permasalahan yang melatarbelakangi dilaksanakannya suatu

²⁶ Sugiyono, 38.

penelitian. Analisis Di tahap ini peneliti harus menemukan titik permasalahan yang akan dikembangkan. Dalam hal ini adalah menganalisa permasalahan yang terjadi di dalam pelaksanaan pembelajaran seperti bagaimana model pembelajaran yang digunakan oleh guru, bagaimana penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajarnya yang mana kurang bervariasi sehingga kegiatan belajar mengajar hanya berjalan secara monoton dan membuat suasana belajar menjadi membosankan.

2. Langkah 2 : *Design* (Desain)

Tahap desain ini adalah kegiatan dimana peneliti mendesain atau merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan.²⁷ Tahap desain dilakukan setelah kita menemukan suatu permasalahan. Jika pengembang dalam hal ini mengembangkan bahan ajar maka pengembang harus mampu untuk mengembangkan tujuan intruksional, analisa tugas dan kriteria penilaian yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disusun. Pengembang harus memilih tempat dan pembelajar dari setting yang akan diujicobakan, ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli tes penguasaan, ahli desain bahan ajar dan media pembelajaran.²⁸ Pada tahap ini peneliti membuat desain media yakni media *smart card* yang mana dalam kartu itu terdapat gambar dan nama gambar dalam Bahasa Inggris.

3. Langkah 3 : *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses mengembangkan produk yang sebelumnya telah di desain. Menurut Sugiyono tahap pengembangan

²⁷ Sugiyono, 38.

²⁸ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Prkatek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 35.

adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk.²⁹ Dalam hal ini produk yang di desain adalah *smart card*, ketika media telah siap maka langkah selanjutnya yakni melakukan validasi kepada validator yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan validasi selanjutnya ada tahap revisi karena mungkin masih terdapat kekurangan di dalam produk menurut validator. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media belajar yang telah dikembangkan (*Media Smart Card*).

4. Langkah 4 : Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini menurut Sugiyono “Tahap *Implementation* adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk”. Tahap ini dikatakan tahap nyata dalam model penelitian *ADDIE* karena dalam tahap ini peneliti menerapkan produknya di tempat yang menjadi lokasi penelitian. Tahap implemetasi dalam penelitian ini dilakukan dengan uji coba skala kecil dan skala besar.

5. Langkah 5 : *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.³⁰ Langkah ini juga merupakan langkah penilaian apakah produk (*Smart Card*) yang telah dibuat itu layak atau tidak untuk dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh pakar ahli media dan pakar ahli materi.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 38.

³⁰ Sugiyono, 38.

C. Uji Coba Produk

Bagian yang sangat penting dalam penelitian *R&D* (*research and development*) adalah uji coba produk, karena hal ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat/didesain layak digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran atau tujuan serta kesesuaian dengan objek untuk menyelesaikan masalah pembelajaran.

1. Uji Coba Skala Kecil

Tahap uji coba yang pertama dilaksanakan dengan jumlah siswa yang minim berjumlah 12 siswa dari kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo bertujuan sebagai tahap awal yang selanjutnya ditinjau kembali jika terdapat hal yang perlu diperbaiki.

2. Uji Coba Skala Besar

Tahap uji coba yang kedua adalah skala besar yang jumlah subjek uji cobanya lebih banyak, yakni sebanyak 30 siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al'qur'anul Hakim Kota Probolinggo.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *smart card* yang telah dikembangkan. Dari uji coba akan menghasilkan keefektifan, kelayakan dan kepraktisan media *smart card* sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Desain uji coba produk meliputi:

1. Subjek Uji coba

a. Ahli Media

Peneliti memilih ahli media dalam penelitian ini tentunya seseorang yang memiliki pengalaman dalam mendesain suatu media dan memiliki telah menempuh pendidikan minimal Strata 2 (S2). Dalam hal ini peneliti memilih ahli media dari dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang mengampu mata kuliah media pembelajaran yakni Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang peneliti pilih dalam penelitian ini harus memiliki pengalaman dan penguasaan terhadap materi Bahasa Inggris. Dan telah menempuh pendidikan minimal Strata 2 (S2). Peneliti melakukan validasi materi kepada dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Achmad Siddiq Jember. Validator pengampu mata kuliah Bahasa Inggris yakni Ibu Nina Sutrisno, M.Pd.

c. Pendidik

Dalam penelitian pengembangan, pendidik merupakan seseorang yang berpengalaman serta ahli dalam mengajar mata pelajaran sesuai dengan yang akan diteliti. Pendidik dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Validator dalam hal ini adalah Bapak Cahyo Dwi Nugroho, S.Pd.

d. Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih tentunya sesuai dengan lokasi sekolah yang akan menjadi tempat penelitian. Dalam hal ini adalah peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo.

2. Jenis Data

Jenis data di dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data yang telah didapat tentu dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan suatu produk sehingga diharap produk yang dihasilkan itu valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan informasi yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara mengenai media pembelajaran *smart card* bersama guru mata pelajaran dan peserta didik kelas III serta penilaian, kritik, saran dan masukan yang didapatkan dari validator tentang pengembangan media *Smart Card*.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil pengisian angket atau kuesioner oleh ahli media, ahli materi, guru kelas dan angket penilaian dari respon peserta didik terhadap media *Smart Card*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi artinya adalah suatu kegiatan dimana observer (orang yang melakukan observasi) terlibat atau berperan serta dalam lingkungan kehidupan orang-orang yang diamati. Hasil observasi merupakan informasi tentang ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan.³¹ Peneliti dapat melakukan observasi di lapangan mengenai faktor pendukung dan penghambat pembelajaran siswa. Serta dapat mengetahui efektif tidaknya pembelajaran sebelum diujicobakannya produk.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik untuk mengumpulkan informasi-informasi penting mengenai pengembangan media *smart card*. Wawancara memiliki instrumen berisi daftar pertanyaan mengenai penelitian yang akan dilakukan. Pertanyaan yang berisi tentang metode belajar yang digunakan di sekolah tersebut, mengenai media yang digunakan saat ini, mengenai kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik serta respon peserta didik terhadap penjelasan materi dari guru. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang

³¹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2014), 170.

diteliti dan telah dirancang sebelumnya.³² Instrumen wawancara ini merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan media yang diharapkan oleh sekolah. Instrumen pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara.

Intrumen Wawancara dengan Kepala Sekolah :

- 1) Apakah jumlah tenaga pendidik sudah memadai dengan jumlah peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim?
- 2) Apa yang menjadi keunggulan dari Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim?
- 3) Apa yang menjadi kesulitan selama menjadi kepala sekolah?
- 4) Bagaimana tahap evaluasi yang diberlakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim?
- 5) Bagaimana penggunaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim ?

Intrumen Wawancara dengan Guru :

- 1) Bagaimana tahap pembelajaran Bahasa Inggris yang biasanya digunakan bapak/ibu selama mengajar di kelas?
- 2) Bagaimana cara bapak/ibu memotivasi peserta didik agar dapat berpartisipasi dengan aktif selama kegiatan belajar mengajar?
- 3) Apa kendala yang sering ditemukan selama mengajar di kelas?

³² Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017), 372.

- 4) Media apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa di kelas ?

Instrumen Wawancara dengan Peserta Didik :

- 1) Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?
- 2) Apakah kamu dapat memahami materi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan penjelasan yang didapat oleh guru?
- 3) Apa yang menjadi kesulitan kamu ketika belajar Bahasa Inggris?
- 4) Apakah bapak/ibu menggunakan media ketika menjelaskan pembelajaran Bahasa Inggris?

c. Dokumentasi

Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian.³³ Dokumentasi merupakan kumpulan foto atau video kegiatan selama melakukan penelitian di Madrasah Ibtidayah Muhammadiyah 2 Al-qur'anul Hakim, juga dapat berisi foto pada saat KBM berlangsung dan perangkat pembelajaran.

d. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan

³³ Muri Yusuf, 391.

dalam penelitian ini adalah angket tertutup.³⁴ Menurut Sukardi angket tertutup adalah angket dengan item tertutup pada prinsipnya sangat efektif dilihat dari kepentingan peneliti, karena dengan hanya memberikan alternatif jawaban mereka dapat membawa jawaban responden sesuai dengan tujuan penelitian yang ada.³⁵ Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup. Berikut adalah instrumen validasi disesuaikan dengan aspek penilaiannya :

Tabel 3.1
Indikator Penilaian Ahli Media

A. Aspek Kesederhanaan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Kesederhanaan Gambar						1
2.	Karakteristik Gambar						2

B. Aspek Keterpaduan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan tulisan dan bahasa						3
2.	Keterpaduan warna						4

C. Aspek Keseimbangan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Penempatan Gambar						5

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit ALFABETA, 2019), 199.

³⁵ Diyan Fatmala and Upik Yelianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Materi Plantae Untuk Siswa SMA Menggunakan Eclipse Galileo," *Universitas Jambi, Jurnal Biodik*, 2 (2016): 3, <https://repository.unja.ac.id/18857/>.

2.	Ukuran Gambar						6
3.	Ukuran huruf						7
4.	Tata Letak Huruf						8

D. Aspek Warna

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Warna <i>Background</i>						9
2.	Warna tulisan						10
3.	Warna Gambar						11

E. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Bahasa						12
2.	Ketepatan penulisan						13

Sumber : Skripsi Yunita Nury Wulandari (2018) dengan modifikasi

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 3.2

Indikator Penilaian Ahli Materi

A. Kualitas Isi

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Cangkupan Materi						1
2.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD						2
3.	Kesesuaian Manfaat Materi untuk Menambah Wawasan Pengetahuan Peserta Didik						3
4.	Ketepatan Penggunaan Bahasa						4

B. Kualitas Pembelajaran

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Peningkatan Motivasi Peserta Didik						5
2.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media						6
3.	Pemberian Fasilitas Peserta Didik						7
4.	Penguatan Konsep Peserta Didik						8

C. Kualitas Tampilan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Penggunaan Gambar						9
2.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>						10
3.	Kualitas Gambar						11
4.	Pemilihan Warna						12

Sumber : Skripsi Yunita Nury Wulandari (2018) dengan modifikasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Indikator Penilaian Guru Bahasa Inggris
A. Kualitas Isi

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator						1
2	Kejelasan petunjuk penggunaan						2
3	Kejelasan alur pembelajaran						3
4	Ketepatan penggunaan bahasa						4

B. Kualitas Teknik

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tampilan, gambar, warna, dan tulisan						5
2	Pemilihan <i>font</i> dan keterbacaan tulisan						6
3	Pemilihan ukuran kartu						7
4	Pemilihan warna kartu						8

C. Kualitas Tujuan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1	Peningkatan media belajar siswa						9
2	Peningkatan minat belajar siswa						10
3	Keaktifan siswa dalam pembelajaran						11

Sumber : Skripsi Dessy Kristianto (2014) dengan modifikasi

Tabel 3.4
Indikator Penilaian Siswa

A. Ketertarikan

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan dan warna Media <i>Smart Card</i> ini menarik					
2	Media <i>Smart Card</i> membuat belajar menjadi menyenangkan					
3	Media <i>Smart Card</i> membantu saya dalam belajar Bahasa Inggris					
4	Media <i>Smart Card</i> dapat digunakan dengan macam-macam permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar.					
5	Media ini membantu saya menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya pada materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)					

B. Materi

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam media <i>Smart Card</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
2	Materi pada <i>Smart Card</i> mudah saya pahami					
3	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam hal Bahasa, Penulisan dan pengucapannya					
4	Penyajian materi dalam media <i>Smart Card</i> mendorong saya untuk lebih interaktif dengan guru dan teman yang lain					
5	Dalam media <i>Smart Card</i> terdapat beberapa bagian untuk saya lebih memahami materi					

Sumber : Skripsi Retno Bulan Amalatus Sholeha (2022) dengan modifikasi

4. Teknik Analisis Data

Tahap penting dalam suatu penelitian yakni teknik analisis data karena dalam tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Analisis data penelitian adalah pengolahan dengan menggunakan rumus-rumus, aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian yang ada.³⁶ Analisis data dapat dilakukan setelah peneliti mendapatkan data-data dari instrumen yang telah diisi. Adanya analisis data ini bertujuan untuk mendapat produk pengembangan yang layak, valid, praktis dan efektif yang dalam hal ini berupa media pembelajaran. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis dengan cara kualitatif dan kuantitatif.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013), 147.

Analisis kualitatif merupakan analisis dengan cara mendeskripsikan hasil data yang telah diperoleh dari validator serta guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim berupa pendapat, saran atau kritik. Sedangkan untuk analisis data kuantitatif merupakan analisis data yang diperoleh dari validator dan guru Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim berupa hasil presentase hasil dari instrumen yang digunakan yakni angket (kuesioner) validitas. Pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Angket validitas terhadap media pembelajaran berupa penilaian yang menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai dengan 5. Tentang skala likert dinyatakan bahwa *"This is a very useful question type when you want to get an overall measurement of a particular topic, opinion or experience"*, instrumen dengan skala likert akan berguna bila peneliti ingin melakukan pengukuran secara keseluruhan tentang suatu topik, pendapat atau pengalaman. Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.³⁷

Kriteria dalam penilaian dengan skala likert yakni :³⁸

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

KRITERIA	SKOR
Sangat Baik/Sesuai (SB)	5
Baik/Sesuai (B)	4
Cukup Baik/Sesuai (C)	3
Kurang Baik/Sesuai (K)	2
Sangat Kurang Baik/Sesuai (SK)	1

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 165–66.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 164.

Kemudian dari setiap aspek kriteria yang akan dinilai akan dirumuskan sehingga dapat ditemukan rata-ratanya:³⁹

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah : Validasi ahli

V-pg : Validasi pengguna/guru

V-au : Validasi *audience*/siswa

TSe : Jumlah skor validasi ahli

TSh : Jumlah skor maksimal yang diharapkan

Selanjutnya dari hasil presentase disesuaikan dengan tabel kriteria.

Berikut ini adalah kriteria untuk uji validitas media pembelajaran :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Tabel 3.6
Kriteria Uji Validitas Ahli dan Pengguna/Guru⁴⁰

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01% - 100,00%	Sangat valid. atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar

³⁹ Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

⁴⁰ Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2022), 41.

01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan
-----------------	--

Sedangkan untuk kriteria validitas *audience*/siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Validitas *Audience*/Siswa⁴¹

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid. atau dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
21,00% - 40,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid – tidak boleh dipergunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴¹ Sa'adun Akbar, 82.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang artinya penelitian dan pengembangan. Mengembangkan suatu produk, yang dalam hal ini adalah mengembangkan media papan tulis menjadi media pembelajaran *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris yang diterapkan pada materi *Public Places* (Tempat-Tempat Umum) di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Produk ini dikembangkan melalui prosedur yang sesuai dengan model penelitian yang digunakan yakni model penelitian *ADDIE* yang terdiri dari 1) *Analysis* (Analisis), dalam hal ini adalah menganalisa permasalahan yang terjadi di dalam pelaksanaan pembelajaran seperti bagaimana model pembelajaran yang digunakan oleh guru, bagaimana penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yang mana masih membutuhkan peningkatan. 2) *Design* (Desain), Tahap desain ini adalah kegiatan dimana peneliti mendesain produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap desain dilakukan setelah kita menemukan suatu permasalahan. 3) *Development* (Pengembangan), Tahap pengembangan adalah proses mengembangkan produk yang sebelumnya telah di desain. Dalam hal ini produk yang di desain adalah *smart card*, ketika media telah siap maka langkah selanjutnya yakni melakukan validasi kepada validator yaitu ahli materi dan ahli media. 4) *Implementation* (Implementasi), Tahap *Implementation* adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan

produk. dan 5) *Evaluation* (Evaluasi), Tahap ini merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum..

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama dalam prosedur penelitian model *ADDIE* adalah analisis. Tahapan ini dimulai ketika peneliti melakukan observasi di lokasi penelitian yakni Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo bertujuan untuk menemukan informasi yang terdapat pada sekolah tersebut. Dalam tahap analisis ini peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa.

a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan cara mewawancarai guru Bahasa Inggris kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Kota Probolinggo yakni Bapak Nugroho dan observasi yang dilakukan peneliti. Dari wawancara dan observasi yang dilakukan tersebut menghasilkan bahwa permasalahan yang terjadi adalah keterlambatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan faktor pandemi yang mengakibatkan ketidakefektivan kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut menyebabkan beberapa ketertinggalan yang berdampak kepada siswa. Dan untuk mengembalikan ketertarikan siswa pada mata pelajaran yang dalam hal ini adalah Bahasa Inggris, harus memiliki solusi untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang

tersedia masih membutuhkan pengembangan agar dapat membantu kegiatan belajar mengajar lebih baik.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui wawancara dan observasi yang menghasilkan bahwa media pembelajaran yang tersedia saat ini di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim diantaranya adalah papan tulis, proyektor dan *speaker*. Sementara hasil yang didapat peneliti dari wawancara guru Bahasa Inggris kelas III Bapak Nugroho pada tanggal 25 Januari 2023 menjelaskan bahwa buku LKS (Lembar Kerja Siswa) masih belum siswa dapatkan atau mengalami keterlambatan waktu yang seharusnya sudah diterima siswa. Hasil obsevasi yang peneliti dapatkan adalah mengenai cara belajar siswa yang harus diajarkan secara bertahap mengenai mata pelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti mengupayakan untuk merancang media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim dalam pelajaran kosakata Bahasa Inggris karena kosakata adalah hal dasar yang harus dikuasai oleh siswa baik dalam Bahasa Inggrisnya, penulisan maupun pengucapan.

2. Design (Desain)

Pada tahapan ini, jika pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan pengajaran, maka pengembang perlu mendesain

sesuai dengan apa yang diteliti.⁴² peneliti melakukan desain perancangan mengenai media belajar *Smart Card* yang akan dikembangkan. Di tahap ini juga peneliti merancang cakupan materi yang telah dipilih oleh peneliti yakni kosakata Bahasa Inggris *Public Places* (Tempat-Tempat Umum). Dalam hal ini peneliti merancang media *Smart Card* dengan beberapa aspek atau komponen menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, diantaranya terdapat gambar sebagai visual agar memudahkan siswa dalam berimajinasi mengenai kosakata yang dimaksud dalam kartu. Kedua terdapat nama kosakata dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris bertujuan untuk membantu siswa dalam berbahasa dan ketiga terdapat cara baca dan pengejaan kosakata bertujuan agar siswa mengerti cara baca yang tepat dan benar serta pengejaan/penulisannya. Berikut adalah storyboard mengenai desain perancangan media *smart card* kosakata Bahasa Inggris.




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴² Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, 35.

a. *Storyboard Design*

Tabel 4.1
Storyboard Design Smart Card

Tampilan Halaman	Keterangan
1	2
	Menentukan ukuran kartu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1	2
<p>Tampilan Kartu Bagian Depan</p> 	<p>Bagian ini dirancang sebagai tampilan depan yang berisi gambar dan nama kosakata serta definisi dan komponen yang terdapat dalam kosakata.</p>
<p>Tampilan Kartu Bagian Belakang</p> 	<p>Bagian belakang kartu berisi kosakata dalam Bahasa Inggris dengan aspek Bahasa, penulisan dan pengucapan serta barcode yang terhubung <i>Youtube</i>.</p>

b. Cangkupan Materi Pembelajaran

Cangkupan materi yang disampaikan pada penelitian ini disesuaikan dengan KD 5.1 mata pelajaran Bahasa Inggris dan saran dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim yang memuat materi kosakata Bahasa Inggris *Public Places* (Tempat-Tempat Umum).

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses mengembangkan produk yang sebelumnya telah di desain. Dalam hal ini produk yang di desain adalah *smart card*, ketika media telah siap maka langkah selanjutnya yakni melakukan validasi kepada validator yaitu ahli materi dan ahli media dan guru yang telah disediakan dengan beberapa aspek sesuai dengan ketentuan masing-masing dalam bentuk angket atau kuesioner. Sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan dan pengujian produk⁴³, maka berikut adalah tahap pembuatan produk serta uji dari para ahli :

a. Pembuatan Media Pembelajaran *Smart Card*

Pembuatan media *Smart Card* menggunakan aplikasi *CorelDRAW* X7. Jadi, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menginstal aplikasi *CorelDRAW* X7. Berikut tabel mengenai pengembangan media *smart card* kosakata Bahasa Inggris :

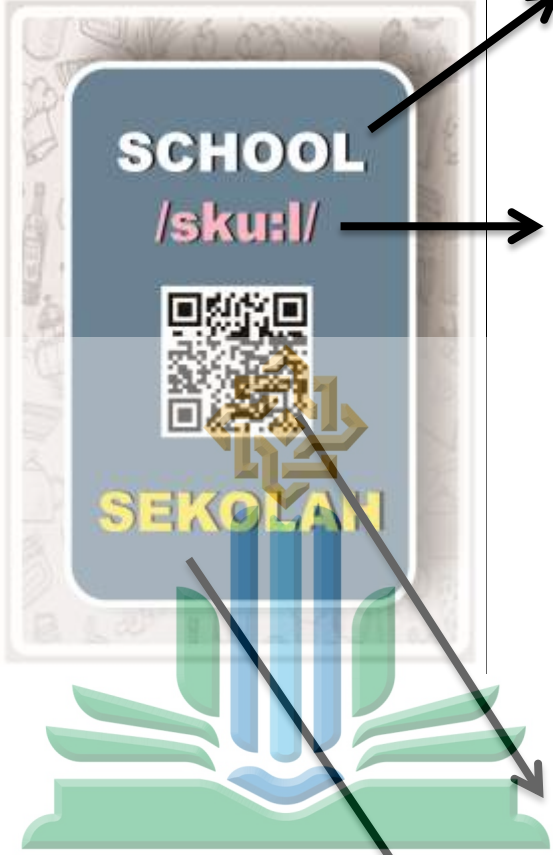
⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 38.

Tabel 4.2
Pembuatan Media *Smart Card*

Tampilan	Keterangan
1	2
	<p>Aplikasi <i>CorelDRAW X7</i> sebagai tempat untuk membuat <i>Smart Card</i>.</p>
	<p>Menentukan ukuran kartu. Peneliti menggunakan ukuran kartu setara dengan ukuran kartu remi dengan ukuran kurang lebih 6,35 cm x 8,89 cm</p>


1	2
<p>Bagian depan kartu</p> 	<p>Gambar/ikon kosakata Bahasa Inggris agar memudahkan siswa dalam menggambarkan kosakata.</p> <p>Pada kolom ini berisi tentang nama kosakata <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam Bahasa Indonesia</p> <p>Berisi tentang definisi dan unsur-unsur yang terdapat atau berkaitan dengan kosakata <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)</p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1	2
<p>Tampilan Belakang Kartu</p>  <p>The image shows the back of a school ID card. At the top, the word 'SCHOOL' is written in white on a blue background. Below it is the phonetic transcription '/sku:l/' in pink. A QR code is in the center, and the Indonesian word 'SEKOLAH' is at the bottom in yellow. The card is set against a background of school-related icons. Below the card is the logo of Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, which consists of a green book with a blue and white emblem on top.</p>	<p>Bahasa Inggris dari kosakata <i>public places</i> (tempat-tempat umum)</p> <p>Terdapat aspek pengucapan. Bertujuan agar siswa dapat belajar mengenai pengucapan kosakata Bahasa Inggris dengan tepat. Penulisan ini disesuaikan dengan <i>Phonetic Symbol</i>, maka dari itu guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam belajar.</p> <p><i>QR code</i> yang terhubung dengan <i>Youtube</i> berisi penjelasan kosakata Bahasa Inggris baik aspek bahasa, pengejaan dan pengucapannya.</p> <p>Bahasa Indonesia dari kosakata <i>public places</i> (tempat-tempat umum)</p>

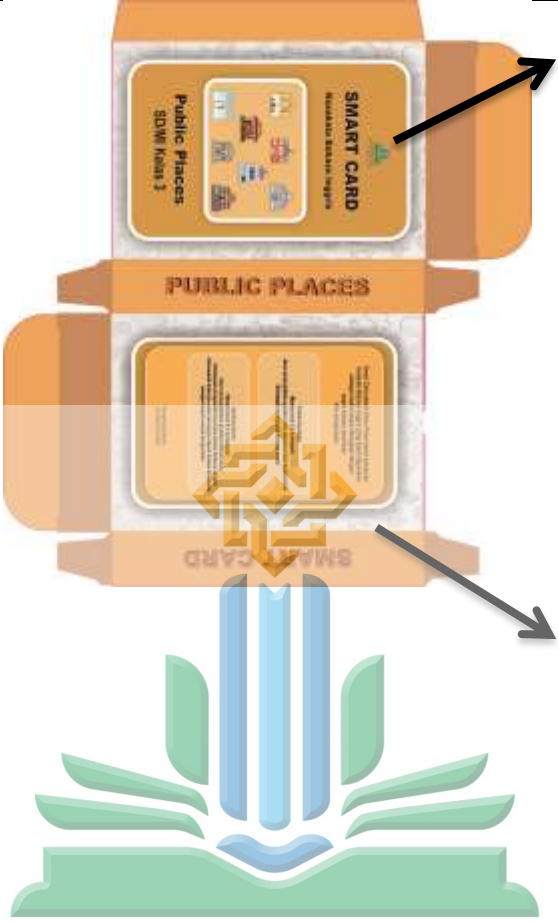
b. Pembuatan Kotak Kartu *Smart Card*

Tabel 4.3
Pembuatan Kotak Kartu *Smart Card*⁴⁴

Tampilan	Keterangan
1	2
	<p>Membuat kerangka kotak kartu <i>Smart Card</i> menggunakan <i>Template Maker</i> yang kemudian diunduh menggunakan format file SVG yang dapat diakses kemudian di aplikasi <i>CorelDRAW X7</i> untuk di desain.</p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

⁴⁴ M. H. van der Velde, "Templatemaker.nl," Februari 2014, <https://www.templatemaker.nl/id/cardbox/>

1	2
	<p>Bagian depan kotak kartu : Desain pada bagian ini dilengkapi dengan logo UIN KH. Achmad Siddiq Jember, nama materi kosakata, gambar beberapa kosakata dan kategori kelas III MI/SD.</p> <p>Bagian belakang kotak kartu : Dilengkapi dengan manfaat singkat <i>Smart Card</i> kosakata Bahasa Inggris dan langkah penggunaan sesuai dengan saran ahli materi serta dilengkapi nama pengembang media.</p>

c. Validasi

J E M B E R

Setelah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, maka dilakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli mata pelajaran.

1) Ahli Media

Tabel 4.4
Validasi Ahli Media

A. Aspek Kesederhanaan

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesederhanaan Gambar					√	Sangat Baik
2.	Karakteristik Gambar					√	Sangat Baik

B. Aspek Keterpaduan

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan tulisan dan bahasa					√	Sangat Baik
2.	Keterpaduan warna				√		Baik

C. Aspek Keseimbangan

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Penempatan Gambar					√	Sangat Baik
2.	Ukuran Gambar				√		Baik
3.	Ukuran huruf					√	Sangat Baik
4.	Tata Letak Huruf				√		Baik

D. Aspek Warna

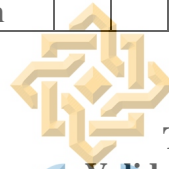
No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Warna <i>Background</i>					√	Sangat Baik

2.	Warna tulisan				√		Baik
3.	Warna Gambar					√	Sangat Baik

E. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Bahasa					√	Sangat Baik
2.	Ketepatan Penulisan					√	Sangat Baik

2) Ahli Materi



Tabel 4.5
Validasi Ahli Materi

A. Kualitas Isi

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Cangkupan Materi					√	Sangat Baik
2.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD				√		Baik
3.	Kesesuaian Manfaat Materi untuk Menambah Wawasan Pengetahuan Peserta Didik					√	Sangat Baik
4.	Ketepatan Penggunaan Bahasa				√		Baik

B. Kualitas Pembelajaran

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Peningkatan Motivasi Peserta Didik					√	Sangat Baik
2.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media					√	Sangat Baik
3.	Pemberian Fasilitas Peserta Didik					√	Sangat Baik
4.	Penguatan Konsep Peserta Didik					√	Sangat Baik

C. Kualitas Tampilan

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Penggunaan Gambar					√	Sangat Baik
2.	Keterbacaan Penulisan					√	Sangat Baik
3.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>					√	Sangat Baik
4.	Kualitas Gambar					√	Sangat Baik
5.	Pemilihan Warna					√	Sangat Baik

3) Guru Bahasa Inggris

Tabel 4.6
Validasi Guru Bahasa Inggris

A. Kualitas Isi

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator					√	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		Baik
3	Kejelasan alur pembelajaran					√	Sangat Baik
4	Ketepatan penggunaan bahasa					√	Sangat Baik

B. Kualitas Teknik

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tampilan, gambar, warna, dan tulisan				√		Baik
2	Pemilihan <i>font</i> dan keterbacaan tulisan					√	Sangat Baik
3	Pemilihan ukuran kartu					√	Sangat Baik
4	Pemilihan warna kartu				√		Baik

C. Kualitas Tujuan

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Peningkatan media belajar siswa				√		Baik
2	Peningkatan minat belajar siswa					√	Sangat Baik
3	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					√	Sangat Baik

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba media *Smart Card* yang telah dibuat dan divalidasi kepada ahli media, ahli materi dan validasi guru Bahasa Inggris. Sesuai dengan pendapat Multiyaningsih bahwa uji coba kelompok kecil melibatkan sekitar 6-12 orang responden terlebih dahulu. Selanjutnya diujicobakan lebih luas dengan banyak 30-100 responden.⁴⁵ Di tahap ini uji coba dilakukan dengan menggunakan skala kecil dan skala besar. Skala kecil diujicobakan kepada 12 siswa kelas III A dan skala besar diujicobakan kepada 21 siswa kelas III B dan 9 siswa dari kelas III A. Selanjutnya siswa mengisi angket yang disebarakan bertujuan untuk mengukur kelayakan penggunaan media *Smart Card*. Berikut hasil dari penilaian angket siswa.

⁴⁵ Endang Multiyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: ALFABETA, 2014), 163-64.

a. Skala Kecil

Tahap skala kecil ditujukan untuk pengujian media *Smart Card* dan melihat apa yang perlu ditambahkan atau diperbaiki. Pada tahap ini pengujian dilakukan kepada 12 siswa kelas III A.

Tabel 4.7
Uji Respon Siswa Skala Kecil

No.	Responden	Penilaian Indikator									Total	Validity (%)	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	R1	5	4	5	5	4	5	5	4	5	42	93,33	45
2	R2	5	4	5	5	4	5	5	4	5	42	93,33	45
3	R3	5	4	5	4	4	5	4	5	5	41	91,11	45
4	R4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	39	86,67	45
5	R5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	42	93,33	45
6	R6	5	5	4	5	4	5	5	5	5	43	95,56	45
7	R7	5	5	5	4	4	3	4	3	4	37	82,22	45
8	R8	5	4	5	4	4	5	4	4	5	40	88,89	45
9	R9	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44	97,78	45
10	R10	5	5	4	4	5	4	4	5	5	41	91,11	45
11	R11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100	45
12	R12	5	5	5	4	4	5	4	5	4	41	91,11	45

b. Skala Besar

Tahap skala besar diujicobakan kepada 21 siswa kelas III B dan 9 siswa dari kelas III A.

Tabel 4.8
Uji Respon Siswa Skala Besar

No.	Responden	Penilaian Indikator									Total	Validity (%)	Total Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	R1	5	4	5	4	5	4	4	4	5	40	88,89	45
2	R2	5	4	4	4	5	5	5	5	5	42	93,33	45
3	R3	5	4	5	5	3	4	3	5	5	39	86,67	45
4	R4	5	4	5	4	4	3	3	4	4	36	80	45
5	R5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	41	91,11	45

6	R6	5	5	5	5	5	4	5	5	5	44	97,78	45
7	R7	5	5	5	5	4	5	5	5	4	43	95,56	45
8	R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100	45
9	R9	5	4	5	4	5	4	4	5	4	40	88,89	45
10	R10	5	4	5	4	5	4	4	5	4	40	88,89	45
11	R11	5	4	4	4	5	5	5	5	5	42	93,33	45
12	R12	5	4	5	5	5	4	5	5	5	43	95,56	45
13	R13	5	3	5	5	4	3	5	5	3	38	84,44	45
14	R14	5	4	5	5	5	4	5	5	4	42	93,33	45
15	R15	5	3	4	3	4	4	4	5	5	37	82,22	45
16	R16	5	3	5	3	5	4	5	5	5	40	88,89	45
17	R17	5	3	5	4	5	5	5	4	5	41	91,11	45
18	R18	5	3	5	4	5	4	5	4	5	40	88,89	45
19	R19	5	4	5	5	5	5	5	4	5	43	95,56	45
20	R20	4	5	4	5	4	4	5	5	4	40	88,89	45
21	R21	5	3	5	3	5	4	5	5	5	40	88,89	45
22	R22	5	5	5	4	5	4	5	5	4	42	93,33	45
23	R23	4	5	4	4	4	4	5	4	5	39	86,67	45
24	R24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100	45
25	R25	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44	97,78	45
26	R26	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	97,78	45
27	R27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100	45
28	R28	5	4	5	5	4	5	5	5	5	43	95,56	45
29	R29	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	97,78	45
30	R30	5	5	4	4	5	4	5	4	5	41	91,11	45

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada tahap ini dilakukan secara formatif bertujuan agar menyempurnakan data di setiap tahap pada *ADDIE*. Sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.⁴⁶ Tahap ini bisa didapatkan melalui perevisian dari

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 38.

para ahli, perbaikan setelah melakukan uji coba skala kecil ataupun dari tahap pengumpulan data lainnya.

B. Analisis Data

Analisis data merupakan penjabaran atau pemaparan dari data yang telah diperoleh ketika penelitian. Dalam penelitian ini, penganalisisan data mengacu pada hasil dari penilaian angket yang telah diisi oleh validator dan guru Bahasa Inggris serta penilaian uji respon siswa.

1. Hasil Validasi

a. Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media terdapat beberapa aspek, diantaranya adalah aspek kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, warna dan bahasa. Berikut hasil penilaian ahli media akan disajikan dalam tabel.

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Kesederhanaan	1	5
	2	5
	3	5
Keterpaduan	4	4
	5	5
Keseimbangan	6	4
	7	5
	8	4
	9	5
Warna	10	4
	11	5
	12	5
Bahasa	13	5
Jumlah		61
Validity (%)		93,84

Berdasarkan tabel tersebut, hasil kelayakan atau *validity* mencapai 93,84% sesuai dengan rumus :

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{61}{65} \times 100\% = 93,84\%$$

Menunjukkan bahwa media *Smart Card* valid/layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

b. Penilaian Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi terdapat aspek-aspek yang memiliki kesesuaian antara materi dan isi dalam media *Smart Card*. Berikut hasil penilaian dari ahli materi yang disajikan dalam tabel.

Tabel 4.10
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Isi Pembelajaran	1	5
	2	4
	3	5
	4	4
	5	5
	6	5
Tampilan	7	5
	8	5
	9	5
	10	5
	11	5
	12	5
	13	5
	Jumlah	63
Validity (%)	96,92	

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian dari ahli materi mencapai *validity*/kelayakan 96,92% sesuai dengan rumus :

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{63}{65} \times 100\% = 96,92\%$$

yang menyatakan bahwa materi dalam media *Smart Card* layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Penilaian Guru Bahasa Inggris

Penilaian guru Bahasa Inggris mengacu pada beberapa aspek, diantaranya adalah aspek isi, teknik dan tujuan. Berikut penilaian guru Bahasa Inggris yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.11
Hasil Validasi Guru Bahasa Inggris

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Isi	1	5
	2	5
	3	5
	4	5
	5	4
Teknik	6	5
	7	5
	8	4
Tujuan	9	4
	10	5
	11	5
Jumlah		52
Validity (%)		94,54

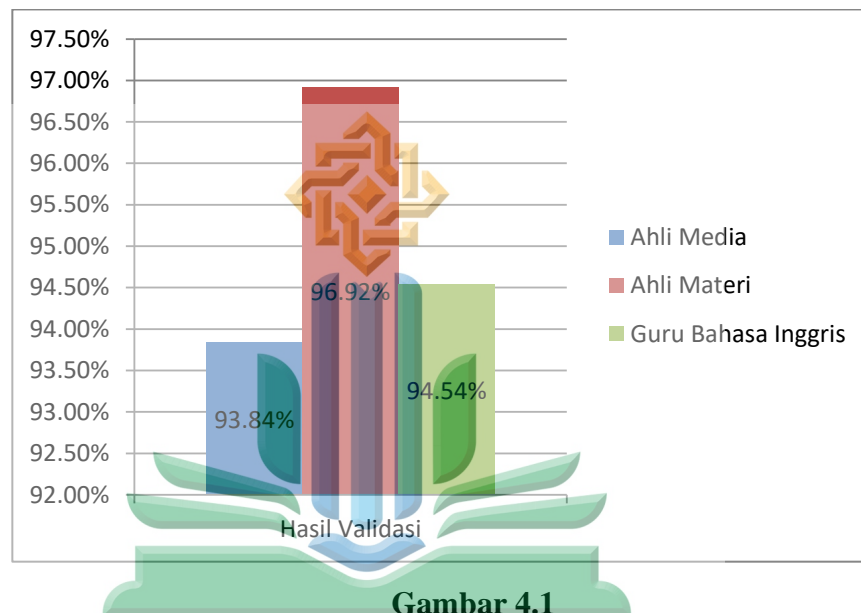
Berdasarkan tabel 4.11, hasil kelayakan/*validity* dari guru Bahasa Inggris adalah 94,54% dihitung sesuai rumus :

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V-pg = \frac{52}{55} \times 100\% = 94,54\%$$

yang artinya media *Smart Card* telah layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian dari para validator dapat disimpulkan dalam diagram batang di bawah ini



Gambar 4.1

Diagram Hasil Validasi Keseluruhan

2. Uji Respon Siswa

Angket uji respon siswa diberikan dengan tujuan mengukur minat dan respon siswa terhadap media *Smart Card* yang digunakan dalam pembelajaran. Berikut hasil dari respon siswa yang disajikan dalam tabel dengan skala kecil dan skala besar.

Tabel 4.12
Hasil Uji Respon Siswa Skala Kecil

Responden	Ketertarikan	Materi	Total (%)
R1	19	23	93,33
R2	19	23	93,33
R3	18	23	91,11
R4	20	19	86,67

R5	19	23	93,33
R6	19	24	95,56
R7	19	18	82,22
R8	18	22	88,89
R9	19	25	97,78
R10	18	23	91,11
R11	20	25	100
R12	19	22	91,11
Jumlah			1104,44
Validity (%)			92,03

Sesuai dengan rumus hitung persentase berikut :

$$V-au = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V-au = \frac{497}{540} \times 100\% = 92,03\%$$

Hasil uji respon siswa skala kecil yang berjumlah 12 siswa menghasilkan validity sebesar 92,03% dengan butir soal sebanyak 9 butir dan 2 aspek yakni ketertarikan dan materi, serta skor penilaian 1-5.

Tabel 4.13
Hasil Uji Respon Siswa Skala Besar

Responden	Ketertarikan	Materi	Total (%)
R1	18	22	88,89
R2	17	25	93,33
R3	19	20	86,67
R4	18	18	80
R5	18	23	91,11
R6	20	24	97,78
R7	20	23	95,56
R8	20	25	100
R9	18	22	88,89
R10	18	22	88,89
R11	17	25	93,33
R12	19	24	95,56
R13	18	20	84,44
R14	19	23	93,33

R15	15	22	82,22
R16	16	24	88,89
R17	17	24	91,11
R18	17	23	88,89
R19	19	24	95,56
R20	18	22	88,89
R21	16	24	88,89
R22	19	23	93,33
R23	17	22	86,67
R24	20	25	100
R25	20	24	97,78
R26	19	25	97,78
R27	20	25	100
R28	19	24	95,56
R29	19	25	97,78
R30	18	23	91,11
Jumlah			2762,22222
Validity (%)			92,07

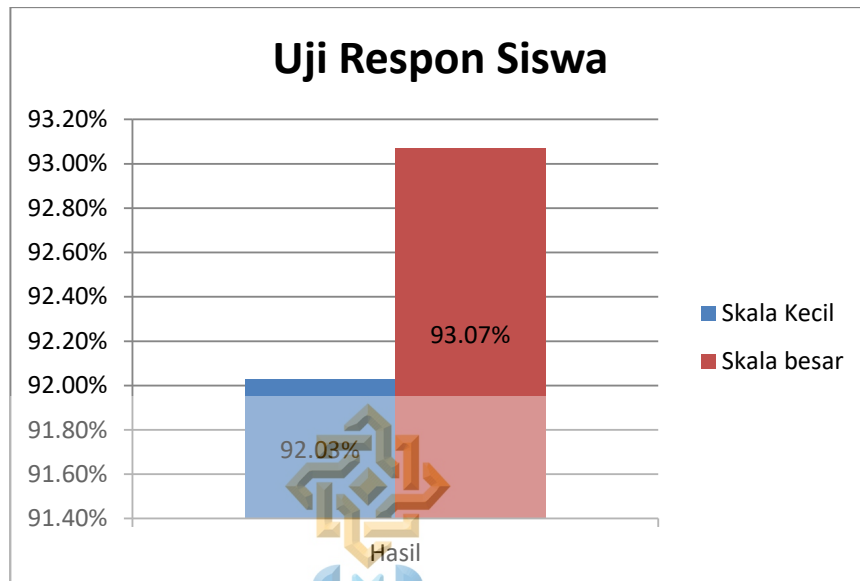
Serupa dengan skala kecil, penilaian skala besar juga menggunakan skor peniaian 1-5 dengan 2 aspek yakni keterarikan dan materi yang total butir soalnya sebanyak 9 soal. Berdasarkan tabel skala besar di atas jumlah validity/kelayakan mencapai 92,07% sesuai dengan perhitungan rumus :

$$V-au = \frac{Tse}{Tsn} \times 100\%$$

$$V-au = \frac{1243}{1350} \times 100\% = 92,07\%$$

yang artinya media *Smart Card* tersebut valid/layak digunakan.

Hasil uji respon siswa di atas dapat disimpulkan dalam diagram berikut :



Gambar 4.2
Diagram Hasil Uji Respon Siswa Keseluruhan





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

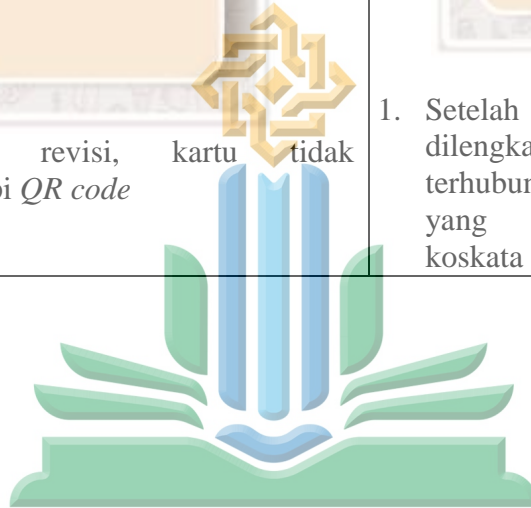
C. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap perbaikan mengenai produk dengan tujuan agar produk yang dikembangkan lebih menarik dan tepat untuk siswa. Adapun revisi produk yang peneliti lakukan sebagai berikut.

Tabel 4.14
Revisi Produk

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Sesudah Revisi
1	2
	
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ LEMBER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran kartu awal 10,5 cm x 7,3 cm 2. Kotak gambar didesain berlapis, sehingga ukuran gambar terlihat kecil 3. Gambar kosakata sebelum revisi menggunakan gambar kartun 4. Sebelum revisi tidak dilengkapi definisi koskata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran kartu setelah direvisi 6,35 cm x 8,89 cm sesuai dengan ukuran kartu remi 2. Kotak gambar setealah revisi dibuat lebih besar 3. Gambar kosakata setelah direvisi menggunakan gambar riil (nyata) 4. Setelah revisi dilengkapi definisi koskata

1	2
 <p data-bbox="347 902 879 976">1. Sebelum revisi, kartu tidak dilengkapi <i>QR code</i></p>	 <p data-bbox="900 864 1337 1039">1. Setelah revisi, kartu dilengkapi <i>QR code</i> yang terhubung video <i>Youtube</i> yang berisi penjelasan koskata Bahasa Inggris</p>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN dan SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media belajar *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris yang berisi materi *Public Places* (Tempat-Tempat Umum). Media *Smart Card* ini diterapkan kepada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Penggunaan Media *Smart Card* menggunakan sistem berkelompok, diskusi dan permainan tebak kosakata serta *spelling* (mengeja) agar siswa tidak sekedar mengetahui Bahasa Inggrisnya saja, namun juga mengetahui penulisan yang benar. Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi :

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023

Proses pengembangan media *Smart Card* dilakukan menggunakan model penelitian *ADDIE* yang melalui tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model penelitian dan pengembangan *ADDIE* ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono bahwa Robert Maribe Branch mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) pada

tahun 2009 dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.⁴⁷

Tahap analisis yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara kepada pihak terkait yakni : Bapak Abdul Qodir, M.Pd.I selaku kepala sekolah dan Bapak Dwi Cahyo Nugroho, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris serta kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Hasil wawancara terhadap kepala sekolah, guru dan siswa kelas III dapat ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan pengembangan ditinjau dari penggunaan media pembelajaran sebelumnya yang berupa proyektor, *speaker*, buku dan papan tulis. Media yang digunakan tersebut merupakan media yang sudah sering digunakan dan siswa masih menganggap pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang cukup sulit dipahami. Kepala sekolah menjelaskan bahwa proyektor yang disediakan sekolah hanya 2 buah, proyektor 1 digunakan untuk guru dan proyektor 2 digunakan untuk siswa secara bergantian. Hal yang demikian merupakan salah satu alasan bahwa media belajar memang harus ditingkatkan atau dikembangkan. Dikuatkan hasil wawancara dari guru Bahasa Inggris juga menjelaskan bahwa dampak dari sekolah daring sangat besar karena pembelajaran Bahasa Inggris berjalan dengan sangat tidak

⁴⁷ Sugiyono, 38.

efektif sehingga ketika sekolah telah masuk secara tatap muka diperlukan berbagai hal untuk mengembalikan semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dan mengenai pembelajaran kosakata Bahasa Inggris juga masih menggunakan media papan tulis yang belum menjamin pemahaman kepada siswa. Terdapat beberapa siswa yang masih tidak memahami kosakata Bahasa Inggris, baik dari segi penulisan atau segi pengucapannya.

Berdasarkan hasil tahap analisis di atas maka ditemukan bahwa pengembangan terhadap media belajar sangat dibutuhkan guru dan siswa sebagai alat bantu belajar yang dapat digunakan dengan model yang menarik dan bervariasi. Gagne berpendapat bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk belajar.⁴⁸

Tahap desain merupakan tahap merancang produk yang akan dikembangkan. Sugiyono mendefinisikan bahwa tahap desain merupakan tahap kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan.⁴⁹ Tahap desain pada penelitian dan pengembangan ini ditinjau dari analisis permasalahan dan analisis kebutuhan siswa yang didapat dari hasil wawancara dan observasi. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran

⁴⁸ Miarso Yusuf Hadi, *Media Intruksional*.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 38.

Smart Card kosakata Bahasa Inggris. Pemilihan media pembelajaran ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya, yakni: memiliki fungsi komunikatif, motivasi, kebermanaknaan, penyampaian persepsi dan individualitas.⁵⁰ Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti memilih untuk mengembangkan media belajar *Smart Card* Kosakata Bahasa Inggris yang awalnya hanya menggunakan media papan tulis. Dalam tahap ini peneliti merancang media pembelajaran *Smart Card* dengan konsep 2 sisi (depan dan belakang) yang berisi kosakata Bahasa Inggris dengan gambar disertai dengan bermacam-macam warna.

Tahap pengembangan merupakan tahap peneliti memaparkan proses atau langkah pembuatan media *Smart Card* dan tahap dimana peneliti menguji kelayakan media *Smart Card* tersebut kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi serta guru Bahasa Inggris kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Dalam buku *Research and Development* dari KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ SUGIYONO memaparkan bahwa pengujian internal adalah pengujian terhadap rancangan produk. Pengujian ini dapat dilakukan beberapa kali sampai ditemukan rancangan yang dianggap paling sempurna.⁵¹ Pembuatan produk pada tahap pengembangan ini dibuat melalui aplikasi *Coreldraw X7* dengan semenarik mungkin sesuai dengan spesifikasi produk *Smart Card* yang diharapkan. Sedangkan untuk uji kelayakan produk, peneliti memilih ahli media yang memang paham

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 73–75.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 454.

betul seputar media pembelajaran, maka dari itu peneliti memilih dosen media pembelajaran yakni Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., dan peneliti memilih ahli materi yang memang menguasai materi Bahasa Inggris yakni Ibu Nina Sutrisno, M.Pd., serta Bapak Dwi Cahyo Nugroho, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Penilaian untuk para ahli melalui angket yang menggunakan penilaian skala likert. Sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda dengan skor 1-5.⁵²

Penilaian untuk ahli media terdapat 13 butir soal dengan 5 aspek penilaian, yakni : 1) aspek kesederhanaan, mengenai kesederhanaan gambar kartu dan karakteristik gambarnya. 2) aspek keterpaduan, mengenai keterpaduan antara gambar, tulisan dan bahasa. 3) aspek keseimbangan, mengenai tata letak dan ukuran gambar/tuisan. 4) aspek warna, mengenai kemenarikan warna kartu. 5) aspek bahasa, mengenai ketepatan bahasa dan penulisan. Hasil penilaian ahli media mencapai 93,84% dengan revisi.

Penilaian dari ahli materi terdapat 13 butir soal dan 3 aspek penilaian, yakni : 1) kualitas isi, mengenai kesesuaian antar yang disajikan dalam media dengan materi. 2) kualitas pembelajaran, salah satunya mengenai kejelasan petunjuk penggunaan. 3) kualitas

⁵² Sugiyono, 165–66.

tampilan, diantaranya mengenai keterbacaan penulisan, ketepatan penggunaan gambar. Hasil penilaian dari ahli materi adalah 96,92% dengan 2 kali revisi.

Penilaian dari guru Bahasa Inggris terdapat 11 butir soal dengan 3 aspek penilaian, yakni : 1) kualitas isi, mengenai kesesuaian isi dengan materi. 2) kualitas teknik, mengenai kejelasan penulisan, gambar dan warna. 3) kualitas tujuan, mengenai kegunaan atau fungsi media belajar pada proses pembelajaran. Hasil penilaian guru Bahasa Inggris mencapai 94,54% dengan revisi.

Tahap Implementasi merupakan tahap uji coba produk kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim. Tahap implementasi ini menggunakan tahap skala kecil dan skala besar. Skala kecil melibatkan 12 siswa dan skala besar melibatkan 30 siswa, sesuai dengan penjelasan dari Multiyaningsih bahwa bahwa uji coba kelompok kecil melibatkan sekitar 6-12 orang responden terlebih dahulu. Selanjutnya diujicobakan lebih luas dengan banyak 30-100 responden.⁵³

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara formatif untuk menyempurnakan setiap tahap dalam penelitian model *ADDIE*. Dikuatkan oleh pendapat dari Sugiyono bahwa evaluasi adalah

⁵³ Endang Multiyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, 163–64.

kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.⁵⁴

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023

Menentukan kelayakan pada penelitian dan pengembangan ini didasarkan kepada penilaian, komentar dan saran yang didapatkan dari para validator. Validator pada penelitian dan pengembangan ini merupakan dosen yang berpengalaman mengenai pemahaman media pembelajaran dan materi Bahasa Inggris serta guru Bahasa Inggris kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Penilaian kelayakan ini menguatkan pendapat dari Sugiyono yang menjelaskan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.⁵⁵

Penilaian dari ahli media disajikan dalam bentuk angket yang berisi 13 butir soal dengan 5 aspek penilaian. Ahli media menilai mengenai produk *Smart Card* dari segi tampilan dan bahan, baik dari segi warna, gambar atau tulisan. Ahli media pada penelitian dan pengembangan ini adalah Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 38.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 408.

selaku dosen media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media mencapai 93,84% dengan revisi/perbaikan. Sugiyono berpendapat bahwa setelah produk divalidasi maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.⁵⁶ Revisi dari ahli media yakni bahan dari produk *Smart Card* agar dicetak dengan laminating bertujuan agar tidak mudah robek dan basah sehingga produk dapat digunakan dengan awet.

Penilaian dari ahli materi juga disajikan dengan bentuk angket berisi 13 butir soal dengan 3 aspek penilaian. Ahli materi menilai mengenai isi materi yang ada pada media *Smart Card*. Ahli materi pada penelitian dan pengembangan ini adalah dosen Bahasa Inggris, yakni Ibu Nina Sutrisno, M.Pd. hasil penilaian dari ahli materi mencapai 96,92% dengan revisi/perbaikan. Revisi yang didapat dari penilaian ahli materi adalah : 1) penulisan Bahasa Inggris disesuaikan dengan kamus, 2) penulisan Bahasa Indonesia disesuaikan dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 3) menyantumkan sumber untuk gambar dalam kartu.

Penilaian dari guru Bahasa Inggris disajikan dalam bentuk angket yang berisi 11 butir soal dengan 3 aspek penilaian. Guru Bahasa Inggris kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim adalah Bapak Dwi Cahyo Nugroho, S.Pd. Hasil

⁵⁶ Sugiyono, 408-9.

penilaian dari guru Bahasa Inggris mencapai 94,54% dengan saran revisi yakni memilih warna yang cerah karena beberapa kartu terlihat gelap.

Respon dari siswa juga mempengaruhi kelayakan penggunaan media *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris ini. Maka peneliti juga memberikan angket penilaian pada siswa yang diisi setelah menggunakan media tersebut. Angket siswa berisi 9 butir soal dengan 2 aspek (ketertarikan dan materi) yang menggunakan bahasa yang dapat mudah dipahami siswa. Hasil penilaian skala kecil mencapai 92,03% dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa dan pada skala besar mencapai 92,07% dengan jumlah 30 siswa. Rerata keduanya mencapai 92,05%.

Perhitungan penilaian kelayakan/kevalidan serta respon siswa tersebut disesuaikan dengan rumus Sa'adun akbar dalam buku *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAM* *Instrument Perangkat Pembelajaran*, yakni $\frac{r_{se}}{r_{sh}} \times 100\%$ ⁵⁷, dengan keterangan "tse" merupakan total skor empirik dan "tsh" merupakan total skor maksimal.

Mengenai media *Smart Card* sendiri tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media ini adalah dalam penggunaannya permainan kartu memiliki banyak macam implementasi terutama dalam permainan yang mana dapat menarik semangat siswa dalam pembelajaran. Sedangkan untuk

⁵⁷ Sa'adun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran*, 2022, 83.

kekurangan media ini adalah harus membutuhkan bahan yang tidak gampang rusak sehingga media dapat digunakan untuk jangka panjang.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk media *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris materi *Public Places* (Tempat-Tempat Umum) ini tentunya masih membutuhkan pengembangan yang lebih inovatif, maka diperlukan adanya saran sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

Media *Smart Card* telah teruji layak dengan melalui tahap yang sesuai dengan penelitian *R&D* (*Research and Development*) model *ADDIE*. Maka *Smart Card* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berikut saran pemanfaatan dalam penelitian ini :

a. Bagi Guru

Media *Smart Card* dapat digunakan sebagai media alat bantu siswa dalam proses pembelajaran agar suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Pengembangan Media *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris materi *Public Places* ini dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran bertujuan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Saran Diseminasi

Penggunaan media *Smart Card* ini dapat diterapkan pada skala yang lebih luas dan dapat dikembangkan agar lebih bervariasi serta menarik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris tentang *Public Places* (Tempat-Tempat Umum) ini dapat dikembangkan dalam materi yang lain sebagai media yang lebih menarik dan dapat dikembangkan dengan bentuk digital disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan fasilitas sekolah. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yakni dapat diuji efektivitasnya dalam pembelajaran.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil penelitian ini didasarkan pada proses *ADDIE* : 1) Analisis, yang memfokuskan pada permasalahan dan kebutuhan peserta didik yang dalam hal ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. 2) Desain, mengenai proses merancang produk yang dikembangkan dalam hal ini adalah media pembelajaran *Smart Card*. 3) Pengembangan, tahap ini merupakan kegiatan pembuatan produk dan pengujian produk yang dalam hal ini didasarkan pada penilaian, saran dan komentar para validator sesuai dengan bidang masing-masing. 4) Implementasi, dalam penelitian ini diujicobakan pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim dengan skala kecil dan skala besar. 5) Evaluasi, dilakukan secara formatif pada setiap tahap bertujuan untuk menyempurnakan setiap tahap dalam *ADDIE*.

2. Hasil uji validitas media pembelajaran *Smart Card* Kosakata Bahasa Inggris memiliki nilai kelayakan dari para validator. Mencapai presentase 93,84% dari ahli media, 96,92% dari ahli materi dan 94,54% dari guru Bahasa Inggris. Perhitungan rata-rata dari paravalidator mencapai 95,10% sesuai dengan tabel 3.5 mengenai kriteria uji validitas ahli dan pengguna/guru yang menyatakan bahwa media sangat valid atau layak untuk digunakan. Hasil uji coba media *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris *Public Places* (Tempat-Tempat Umum) yang dilakukan kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo memperoleh respon yang sangat baik mencapai 92,03% di skala kecil dan 92,07% di skala besar. Perhitungan rata-rata keduanya mencapai 92,05% yang menyatakan bahwa media *Smart Card* sangat valid/layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvita and Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5712-5721 (2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Arief Sudirman, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 1996.
- Atikah Mumpuni and Agus Supriyanto. "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Universitas Muhadi Setiabudi* 29 No.1 (2020). <http://dx.doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.
- Depdiknas. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- . *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.
- Desti Ariani and Heru Subrata. "Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar." *JPGSD Universitas Negeri Surabaya* 08 No.1 (2020).
- Diyan Fatmala and Upik Yelianti. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Materi Plantae Untuk Siswa SMA Menggunakan Eclipse-Galileo." *Universitas Jambi, Jurnal Biodik*, 2 (2016). <https://repository.unja.ac.id/18857/>.
- Endang Multiyaningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2014.
- Fathya Azzahra. "Konsep Media Dalam Tafsir Dakwah: Analisis Tafsir Surat Ibrahim Ayat 4 Dan Surat Al-An'am Ayat 75." *Jurnal Peurawi:Media Kajian Komunikasi Islam* 2 No.2 (2022). <http://dx.doi.org/10.22373/jp.v5i2.14042>.
- Harlina and Ratu Wardarita. "Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Bindo Sastra* 4 (1), 2020, 64. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>.

- Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Republik Indonesia Guru Dan Dosen*. Bandung: CV Nuansa Aulia, 2009.
- Ichda Faridatuunnisa. “Kebijakan Dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SD Di Indonesia.” *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa* 1 No. 1 (2020).
- Imanuel Kamlasi. “Bimbingan Belajar Bahasa Inggris bagi Anak-Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Abdimas BSI* 2 No. 1 Februari 2019 (2019). <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i1.4844>.
- Kadek Ria Arsini and Maria Goreti Rini Kristiantari. “Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 Nomor 1 2022, pp 173–184 (2022). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>.
- Kiki Safitri. “Pengembangan Kartu Kata (Flashcard) Bahasa Arab Berbasis Kosakata Bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida’iyah.” *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2*, 2020.
- M. Syamsul Ma’arif. “Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *Journal of Arabic Literature and Islamic Studies Al-Irfan Volume 2, Nomor 2* (2019). <https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3588>.
- Miarso Yusuf Hadi. *Media Intruksional*. Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.
- Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Mustofa Abi Hamid,dkk. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019.
- Sa’adun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- . *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2022.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit ALFABETA, 2019.

Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

Yendra. *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018.

Yudi Hari Rayanto and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Prkatek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2014.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Nur Rahmi Kirbillah

Nim : T20194150

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember 27 Juni 2023



Nur Rahmi Kirbillah
NIM : T20194150

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (Matriks Penelitian)

JUDUL	VARIABLE	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	TUJUAN
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Card</i> Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MIM 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023	a. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Card</i> b. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris	a. Validasi Ahli : validasi ahli media, validasi ahli materi b. Kepala Sekolah c. Wali Kelas III d. Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris e. Peserta didik kelas	a. Jenis penelitian : R&D (<i>Research and Development</i>) b. Model Penelitian : ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) c. Teknik Pengumpulan Data : 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi d. Teknik Analisis Data : analisis kualitatif dan kuantitatif	1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Card</i> Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III di MIM 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023 2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Card</i> Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III di MIM 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

LAMPIRAN 2 (PERMOHONAN BIMBINGAN SKRIPSI)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0195/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194150
Nama	: NUR RAHMI KIRBILLAH
Semester	: DELAPAN
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Smart Cards Dalam Pembelajaran Kosakata 3 Bahasa (Indonesia, Inggris, Arab) Untuk Menunjang Kemampuan Berbahasa Peserta Didik Kelas III MI Al-qur'anul Hakim Tahun Pelajaran 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 11 Januari 2023

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

LAMPIRAN 3 (SURAT TUGAS DOSEN PEMBIMBING)

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-0195/In.20/3.a/PP.009/01/2023

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, perlu kepastian pembimbing;
b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 02/iN.20/3/01/2017 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : T20194150
- b. Nama : NUR RAHMI KIRBILLAH
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Smart Cards Dalam Pembelajaran Kosakata 3 Bahasa (Indonesia, Inggris, Arab) Untuk Menunjang Kemampuan Berbahasa Peserta Didik Kelas III MI Al-Qur'anul Hakim Tahun Pelajaran 2022/2023

Tugas Beraku Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 11 Januari 2024 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 11 Januari 2023

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



LAMPIRAN 4 (SURAT UJIAN SEMINAR PROPOSAL)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0695/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Ujian Seminar Proposal**

Yth. Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Mengharap kehadiran Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M. Pd. Pembimbing Skripsi dalam pertemuan yang akan diselenggarakan pada:

Hari, Tanggal : Selasa, 28 Februari 2023

Jam : 10:00 WIB - Selesai

Tempat : Gedung FTIK (402)

Acara : Seminar Proposal Penelitian

Nama : NUR RAHMI KIRBILLAH

NIM : T20194150

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran

Smart Card Pada Pembelajaran

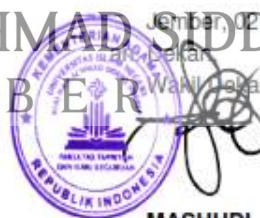
Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MIM 2

Kota Probolinggo Tahun Pelajaran

2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI

LAMPIRAN 5 (PERMOHONAN MENJADI VALIDATOR AHLI MEDIA)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0381/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194150
Nama	: NUR RAHMI KIRBILLAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART CARD PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS III MIM 2 AL-QUR'ANUL HAKIM KOTA PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI

LAMPIRAN 6 (PERMOHONAN MENJADI VALIDATOR AHLI MATERI)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0355/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Nina Sutrisno, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Nina Sutrisno, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194150
Nama	: NUR RAHMI KIRBILLAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART CARD PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS III MIM 2 AL-QUR'ANUL HAKIM KOTA PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI

LAMPIRAN 7 (SURAT IJIN PENELITIAN)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1675/In.20/3.a/PP.009/04/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIM 2 Al-qur`anul Hakim

Jl. KH. Abdul Aziz No.29, Kelurahan Kebonsari Kulon, Kecamatan Kanigaran, Kota Probolinggo

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194150

Nama : NUR RAHMI KIRBILLAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MIM 2 Al-qur`anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Abdul Qodir M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 April 2023

Dekan,

Maklul Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 8 (SURAT SELESAI PENELITIAN)



**MAJELIS PEDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KANIGARAN
MIM 2 AL-QUR'ANUL HAKIM
TERAKREDITASI A
Jl. KH. Abd. Aziz No. 29 Telp (0335) 423388
KOTA PROBOLINGGO**

SURAT KETERANGAN
Nomor : Mi.3574.20/Kp.03.18/027/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ABD. QODIR, M.Pd.I**
 NIP : 196510301992031002
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MI Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **NUR RAHMI KIRBILLAH**
 NIM : T20194150
 Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Program Studi : S1 – Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Yang bersangkutan telah melakukan observasi dan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo pada siswa kelas III A dan III B tahun pelajaran 2022/2023 untuk tujuan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan sebagai bukti telah melakukan penelitian dalam kelengkapan skripsi.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Probolinggo, 17 Mei 2023
Kepala Madrasah,

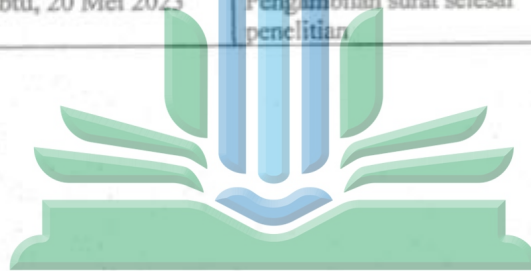


ABD. QODIR, M.Pd.I
NIP. 196510301992031002

LAMPIRAN 9 (JURNAL KEGIATAN PENELITIAN)

Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Keterangan	TID
1	Kamis, 19 Januari 2023	Observasi dan ijin akan melakukan penelitian	
2	Kamis, 19 Januari 2023	Wawancara Kepala Sekolah	
3	Rabu, 25 Januari 2023	Observasi pembelajaran Bahasa Inggris dan wawancara guru Bahasa Inggris kelas III	
4	Senin, 7 April 2023	Penerahan surat ijin penelitian dan validasi guru Bahasa Inggris	
6	Rabu, 17 Mei 2023	Uji respon siswa kelas III	
7	Sabtu, 20 Mei 2023	Pengambilan surat selesai penelitian	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 10(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)

Instrumen Penilaian Ahli Media

A. Aspek Kesederhanaan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Kesederhanaan Gambar						1
2.	Karakteristik Gambar						2

B. Aspek Keterpaduan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan tulisan dan bahasa						3
2.	Keterpaduan warna						4

C. Aspek Keseimbangan

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Penempatan Gambar						5
2.	Ukuran Gambar						6
3.	Ukuran huruf						7
4.	Tata Letak Huruf						8

D. Aspek Warna

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Warna <i>Background</i>						9
2.	Warna tulisan						10
3.	Warna Gambar						11

E. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatann Bahasa						12
2.	Ketepatan penulisan						13

Sumber : Skripsi Yunita Nury Wulandari (2018) dengan modifikasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 11 (INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI)

Instrumen Penilaian Ahli Materi

A. Kualitas Isi

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Cangkupan Materi						1
2.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD						2
3.	Kesesuaian Manfaat Materi untuk Menambah Wawasan Pengetahuan Peserta Didik						3
4.	Ketepatan Penggunaan Bahasa						4

B. Kualitas Pembelajaran

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Peningkatan Motivasi Peserta Didik						5
2.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media						6
3.	Pemberian Fasilitas Peserta Didik						7
4.	Penguatan Konsep Peserta Didik						8

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

C. Kualitas Tampilan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Penggunaan Gambar						9
2.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>						10
3.	Kualitas Gambar						11
4.	Pemilihan Warna						12

Sumber : Skripsi Yunita Nury Wulandari (2018) dengan modifikasi

LAMPIRAN 12 (INSTRUMEN PENILAIAN GURU BAHASA INGGRIS)

Instrumen Penilaian Guru Bahasa Inggris

A. Kualitas Isi

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator						1
2	Kejelasan petunjuk penggunaan						2
3	Kejelasan alur pembelajaran						3
4	Ketepatan penggunaan bahasa						4

B. Kualitas Teknik

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tampilan, gambar, warna, dan tulisan						5
2	Pemilihan <i>font</i> dan keterbacaan tulisan						6
3	Pemilihan ukuran kartu						7
4	Pemilihan warna kartu						8

C. Kualitas Tujuan

No.	Indikator	Skor					Butir Soal
		1	2	3	4	5	
1	Peningkatan media belajar siswa						9
2	Peningkatan minat belajar siswa						10
3	Keaktifan siswa dalam pembelajaran						11

Sumber : Skripsi Dessy Kristianto (2014) dengan modifikasi

LAMPIRAN 13 (INSTRUMEN PENILAIAN SISWA)

Instrumen Penilaian Siswa

A. Ketertarikan

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan dan warna Media <i>Smart Card</i> ini menarik					
2	Media <i>Smart Card</i> membuat belajar menjadi menyenangkan					
3	Media <i>Smart Card</i> membantu saya dalam belajar Bahasa Inggris					
4	Media <i>Smart Card</i> dapat digunakan dengan macam-macam permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar.					
5	Media ini membantu saya menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya pada materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)					

B. Materi

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam media <i>Smart Card</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
2	Materi pada <i>Smart Card</i> mudah saya pahami					
3	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam hal Bahasa, Penulisan dan pengucapannya					
4	Penyajian materi dalam media <i>Smart Card</i> mendorong saya untuk lebih interaktif dengan guru dan teman yang lain					
5	Dalam media <i>Smart Card</i> terdapat beberapa bagian untuk saya lebih mempelajari materi					

Sumber : Skripsi Retno Bulan Amalatus Sholeha (2022) dengan modifikasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 14 (HASIL VALIDASI/PENILAIAN AHLI MEDIA)

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III di MIM 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2033

Peneliti : Nur Rahmi Kirbillah

Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, MPA.
 Jabatan : Dosen Media Pembelajaran
 Instansi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Petunjuk

Isilah dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian validator, serta dapat memberikan kritik, saran dan kesimpulan dari hasil penilaian media pembelajaran *Smart Card*.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik/Sesuai
- 4 = Baik/Sesuai
- 3 = Cukup Baik/Sesuai
- 2 = Kurang Baik/Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Aspek Kesederhanaan

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kesederhanaan Gambar					✓	
	Gambar					✓	
	Gambar					✓	

B. Aspek Keterpaduan

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan tulisan dan bahasa					✓	
2.	Keterpaduan warna				✓		

C. Aspek Kescimbangan

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Penempatan Gambar					✓	
2.	Ukuran Gambar				✓		
3.	Ukuran huruf					✓	
4.	Tata Letak Huruf				✓		

D. Aspek Warna

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Warna Background					✓	
2.	Warna tulisan				✓		
3.	Warna Gambar					✓	

E. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Bahasa					✓	
2.	Ketepatan Penulisan					✓	

Sumber : Skripsi Yanita Mary Wulandari (2018) dengan modifikasi

Kritik dan saran unuk perbaikan Media *Smart Card*

Polong untuk media smart card tersebut jika
 dilanjutkan agar lebih baik dan saat saat
 dibuat untuk game pd peserta didik.

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian validator ahli media tersebut, maka media pembelajaran *Smart Card* ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk diuji coba dengan revisi
3. Tidak layak diuji coba

Jember, 15 Maret 2023

Validator


 M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

NIP. 19031010119031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

LAMPIRAN 15 (HASIL VALIDASI/PENILAIAN AHLI MATERI)

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III di MLM 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023

Peneliti : Nur Rahmi Kirbillah

Identitas Validator

Nama : NINA Sutrisno, M.Pd.
 Jabatan : Dosen Bahasa Inggris
 Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk

Isilah dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian validator, serta dapat memberikan kritik, saran dan kesimpulan dari hasil penilaian materi kosakata Bahasa Inggris pada media pembelajaran *Smart Card*.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik/Sesuai
- 4 = Baik/Sesuai
- 3 = Cukup Baik/Sesuai
- 2 = Kurang Baik/Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Kualitas Isi

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Cangkupan Materi					✓	
2.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD				✓		
3.	Kesesuaian Manfaat Materi untuk Menambah Wawasan Pengetahuan Peserta Didik					✓	

4.	Ketepatan Penggunaan Bahasa				✓	
----	-----------------------------	--	--	--	---	--

B. Kualitas Pembelajaran

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Peningkatan Motivasi Peserta Didik					✓	
2.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media					✓	
3.	Pemberian Fasilitas Peserta Didik					✓	
4.	Penguatan Konsep Peserta Didik					✓	

C. Kualitas Tampilan

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan Pengunaan Gambar					✓	
2.	Ketepatan Penulisan					✓	
3.	Ketepatan pemilihan font					✓	
4.	Kualitas Gambar					✓	
5.	Pemilihan Warna					✓	

Sumber : Skripsi Yunita Nury Wulandari (2018) dengan modifikasi

Kritik dan saran unuk perbaikan materi kosakata Bahasa Inggris pada media pembelajaran *Smart Card*

Penulisan Bahasa Inggris disesuaikan dengan kamus
Penulisan Bahasa Indonesia disesuaikan dengan
KBBI

Menyebutkan sumber untuk gambar pada Kartu

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian validator ahli media tersebut, maka materi kosakata Bahasa Inggris pada media pembelajaran *Smart Card* ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk diuji coba dengan revisi
3. Tidak layak diuji coba

Jember, 29 Maret 2023
Validator,


NINA SUTRISNO, M.Pd.
NIP. 198007122015032001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 16 (HASIL VALIDASI/PENILAIAN GURU BAHASA INGGRIS)

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI GURU BAHASA INGGRIS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MIM 2 Al-qur'anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023
 Peneliti : Nur Rahmi Kirbillah

Identitas Validator

Nama : Dwi Cahyo Nugroho, S.Pd.
 Jabatan : Guru Kelas 3
 Institusi : MI Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo

Petunjuk

Isilah dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian validator, serta dapat memberikan kritik, saran dan kesimpulan dari hasil penilaian materi kosakata Bahasa Inggris pada media pembelajaran *Smart Card*.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik/Sesuai
- 4 = Baik/Sesuai
- 3 = Cukup Baik/Sesuai
- 2 = Kurang Baik/Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Kualitas Isi

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian isi dengan indikator					✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan						
3	Kejelasan alur pembelajaran					✓	
4	Ketepatan penggunaan bahasa					✓	

B. Kualitas Teknik

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tampilan, gambar, warna, dan tulisan				✓		

2	Pemilihan <i>font</i> dan keterbacaan tulisan					✓	
3	Pemilihan ukuran kartu					✓	
4	Pemilihan warna kartu				✓		Memilih warna yang cerah karena beberapa kartu terlihat gelap

C. Kualitas Tujuan

No.	Indikator	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Peningkatan media belajar siswa				✓		
2	Peningkatan minat belajar siswa					✓	
3	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	

Sumber : Skripsi Dessy Kristianto (2014) dengan modifikasi

Kritik dan saran untuk perbaikan media pembelajaran *Smart Card*

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian validator guru Bahasa Inggris tersebut, maka media *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dengan revisi
3. Tidak layak diuji coba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Probolinggo, 10 April 2023
 Validator,

(Signature)
 (Dwi Cahya Nugroho, S.Pd)

LAMPIRAN 17 (HASIL ANGKET UJI RESPON SISWA)

ANGKET UJI RESPON SISWA

Nama : Raisyah
 No. Absen : 24
 Kelas : 3A

Petunjuk

Isilah dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik/Sesuai
- 4 = Baik/Sesuai
- 3 = Cukup Baik/Sesuai
- 2 = Kurang Baik/Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Ketertarikan

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Smart Card</i> membuat belajar menjadi menyenangkan					✓
2	Media <i>Smart Card</i> membantu saya dalam belajar Bahasa Inggris					✓
3	Media <i>Smart Card</i> menyenangkan dengan macam-macam permainan					✓
4	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya pada materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)					✓

B. Materi

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam media <i>Smart Card</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Materi pada <i>Smart Card</i> mudah saya pahami			✓		
3	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam hal Bahasa, Penulisan dan pengucapannya					✓
4	Penyajian materi dalam media <i>Smart Card</i> mendorong saya untuk lebih interaktif dengan guru dan teman yang lain				✓	

5	Dalam media <i>Smart Card</i> terdapat beberapa bagian untuk saya lebih memahami materi					✓
---	---	--	--	--	--	---

Sumber : Skripsi Retno Bulan Amalatus Sholeha (2022) dengan modifikasi

Komentar dan saran untuk media pembelajaran *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris :

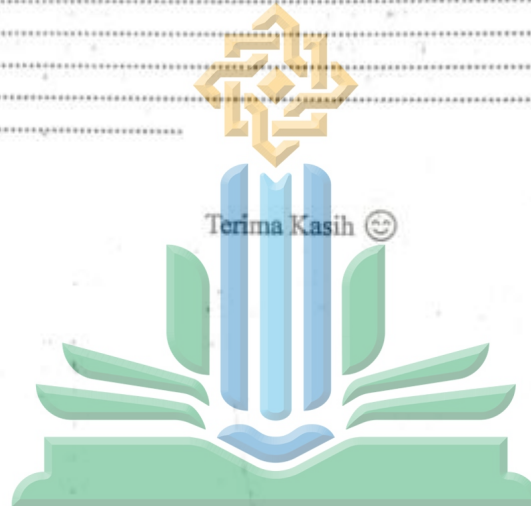
.....

.....

.....

.....

.....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET UJI RESPON SISWA

Nama : Alfa
 No. Absen : 9
 Kelas : 3A

Petunjuk

Isilah dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

5 = Sangat Baik/Sesuai

4 = Baik/Sesuai

3 = Cukup Baik/Sesuai

2 = Kurang Baik/Sesuai

1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Ketertarikan

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Smart Card</i> membuat belajar menjadi menyenangkan				✓	
2	Media <i>Smart Card</i> membantu saya dalam belajar Bahasa Inggris				✓	
3	Media <i>Smart Card</i> menyenangkan dengan macam- macam permainan					✓
4	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya pada materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)					✓

B. Materi

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam media <i>Smart Card</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
	Materi pada <i>Smart Card</i> mudah untuk dipahami					✓
3	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam hal Bahasa, Penulisan dan pengucapannya					✓
4	Penyajian materi dalam media <i>Smart Card</i> mendorong saya untuk lebih interaktif dengan guru dan teman yang lain				✓	

5	Dalam media <i>Smart Card</i> terdapat beberapa bagian untuk saya lebih memahami materi					✓
---	---	--	--	--	--	---

Sumber : Skripsi Retno Bulan Amalatus Sholeha (2022) dengan modifikasi

Komentar dan saran untuk media pembelajaran *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris :

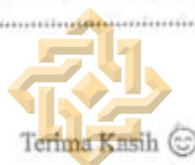
.....

.....

.....

.....

.....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET UJI RESPON SISWA

Nama : Z. L. V. A. N. A.
 No. Absen : 25
 Kelas : 7/7

Petunjuk
 Isilah dengan memberikan tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :
 5 = Sangat Baik/Sesuai
 4 = Baik/Sesuai
 3 = Cukup Baik/Sesuai
 2 = Kurang Baik/Sesuai
 1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Ketertarikan

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Smart Card</i> membuat belajar menjadi menyenangkan				√	
2	Media <i>Smart Card</i> membantu saya dalam belajar Bahasa Inggris					√
3	Media <i>Smart Card</i> menyenangkan dengan macam- macam permainan				√	
4	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya pada materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)					√

B. Materi

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam media <i>Smart Card</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				√	
2	Materi pada <i>Smart Card</i> mudah saya pahami					√
3	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam hal Bahasa, Penulisan dan pengucapannya					√
4	Penyajian materi dalam media <i>Smart Card</i> mendorong saya untuk lebih interaktif dengan guru dan teman yang lain					√

5	Dalam media <i>Smart Card</i> terdapat beberapa bagian untuk saya lebih memahami materi					✓
---	---	--	--	--	--	---

Sumber : Skripsi Retno Bulan Amalatus Sholeha (2022) dengan modifikasi

Komentar dan saran untuk media pembelajaran *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris :

saugak baik, smart card membantu saya lebih mengetahui public place dan cara memakainya, dan juga saya dapat inovasi cara penulisan agar tidak salah lagi



Terima Kasih 😊



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET UJI RESPON SISWA

Nama : *Fatah*
 No. Absen : *12*
 Kelas : *3B*

Petunjuk

Isilah dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

5 = Sangat Baik/Sesuai

4 = Baik/Sesuai

3 = Cukup Baik/Sesuai

2 = Kurang Baik/Sesuai

1 = Sangat Kurang Baik/Sesuai

A. Ketertarikan

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Smart Card</i> membuat belajar menjadi menyenangkan					✓
2	Media <i>Smart Card</i> membantu saya dalam belajar Bahasa Inggris			✓		
3	Media <i>Smart Card</i> menyenangkan dengan macam- macam permainan					✓
4	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya pada materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum)			✓		

B. Materi

No.	Indikator	Skor/Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian materi <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam media <i>Smart Card</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Materi pada <i>Smart Card</i> mudah saya pahami					✓
3	Media <i>Smart Card</i> ini membantu saya dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris <i>Public Places</i> (tempat-tempat umum) dalam hal Bahasa, Penulisan dan pengucapannya					✓
4	Penyajian materi dalam media <i>Smart Card</i> mendorong saya untuk lebih interaktif dengan guru dan teman yang lain					✓

5	Dalam media <i>Smart Card</i> terdapat beberapa bagian untuk saya lebih memahami materi						✓
---	---	--	--	--	--	--	---

Sumber : Skripsi Retno Bulan Amalatus Sholeha (2022) dengan modifikasi

Komentar dan saran untuk media pembelajaran *Smart Card* kosakata Bahasa Inggris :

.....

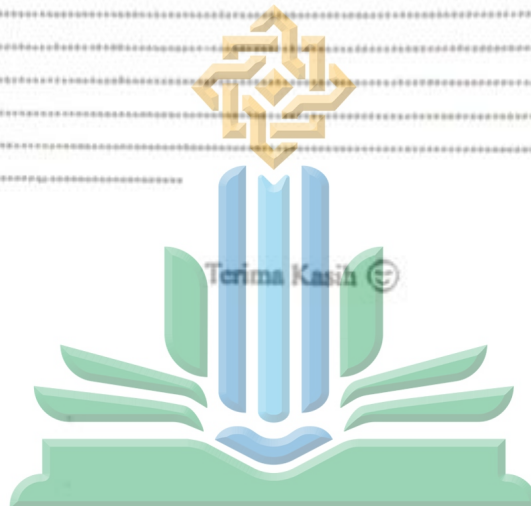
.....

.....

.....

.....

.....



Terima Kasih ☺

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 18 (MEDIA SMART CARD)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



LAMPIRAN 19 (RPP BAHASA INGGRIS)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2

AL-QUR'ANUL HAKIM

Kelas / Semester : 3 / 2

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Sub Tema : Public Places

Pembelajaran Ke- : 3 dan 4

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
5.1 Merespon atau mengulang kosakata atau kalimat baru dalam berbagai permainan dengan ucapan lantang	5.1.1 Menirukan kosakata tentang <i>Public Places</i> dengan tepat 5.1.2 Menyebutkan Kosakata yang sesuai dengan gambar terkait <i>Public Places</i>

5.2 Merespon dengan melakukan tindakan sesuai instruksi secara berterima	5.2.1 Mengeja kosakata <i>Public Places</i> sesuai yang diinstruksikan
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat menemukan kosakata tentang *Public Places*
2. Dengan adanya *game card* peserta didik dapat memahami Bahasa Inggris dan penulisan kosakata terkait *Public Places*.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan membaca doa dilanjutkan dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa (<i>Orientasi</i>) 2. Menyiapkan siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu nasionalisme untuk menanamkan semangat kebangsaan. (<i>Nasionalisme</i>) 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<i>Apersepsi</i>) 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Motivasi</i>) 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya pada siswa apakah yang dimaksud dengan tempat umum. (<i>Diferensiasi Proses</i>) 2. Guru bertanya kepada siswa tempat apa saja yang pernah mereka kunjungi, (<i>Diferensiasi Proses</i>) 3. Guru mengenalkan tempat-tempat umum menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris diikuti oleh siswa. (<i>Diferensiasi Proses</i>) 4. Siswa dibentuk menjadi 2-3 kelompok untuk berdiskusi. (<i>Diferensiasi Proses</i>) 5. Guru menunjukkan kartu bergambar atau memberikan <i>clue</i> tentang <i>Public Places</i> yang kemudian dijawab oleh kelompok tercepat dalam Bahasa Inggris dan pengejaan tulisannya. (<i>Diferensiasi Proses</i>) 	40 Menit

--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Probolinggo, April 2023
Praktikan

NIP.

Nur Rahmi Kirbillah
NIM. T20194150



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 20 (DOKUMENTASI)





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RIWAYAT HIDUP



Nama : Nur Rahmi Kirbillah
 NIM : T20194150
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 8 Maret 2001
 Alamat : Kanigaran, Kota Probolinggo
 E-mail : piscesnurrahmi@gmail.com
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah



Riwayat Pendidikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
TK	TK Darusalam Kota Probolinggo	2005-2007
SD	SDN Kebonsari Kulon 2 Kota Probolinggo	2007-2013
SMP	SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo	2013-2016
SMA	MAN 2 Kota Probolinggo	2016-2019