

**PENGEMBANGAN *VOCABULARY SMARTCARD*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
MEDIA BAHASA INGGRIS
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI GRUJUGAN LOR 2 BONDOWOSO**

SKRIPSI



Oleh:

Anggita Pasha

NIM : 212101040080

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

**PENGEMBANGAN *VOCABULARY SMARTCARD*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY MEDIA* BAHASA INGGRIS
UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN KOSA KATA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI GRUJUGAN LOR 2 BONDOWOSO**

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

Oleh:

J E M B E R
Anngita Pasha

NIM : 212101040080

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

**PENGEMBANGAN *VOCABULARY SMARTCARD*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
MEDIA BAHASA INGGRIS
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI GRUJUGAN LOR 2 BONDOWOSO**

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

J E M B E R
Disetujui Pembimbing



Erfan Efendi, M.Pd.I
NIP. 19880611202023211024

**PENGEMBANGAN VOCABULARY SMARTCARD
BERBASIS AUGMENTED REALITY
MEDIA BAHASA INGGRIS
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR NEGERI GRUJUGAN LOR 2 BONDOWOSO**

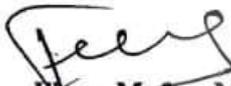
SKRIPSI

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 : Rabu
Tanggal : 12 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua


Fikru Mafar, M.I.P.
NIP. 198407292019031004

Sekretaris


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

Anggota :

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I ()
2. Erfan Efendi, M.Pd.I)

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

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS. An-Nahl [16]:125).*



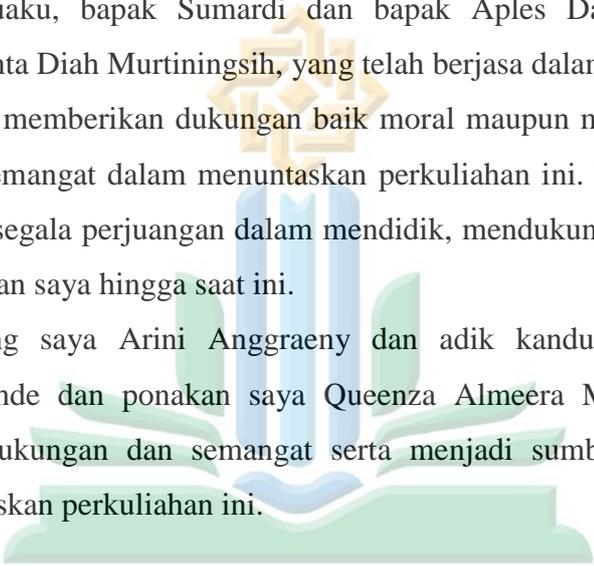
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, (Jakarta: Surabaya: Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2022), 281.

PERSEMBAHAN

Segenap puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang senantiasa memberikan nikmat dan limpahan rahmat-Nya serta selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam kehidupan, khususnya bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Selawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan bahagia skripsi ini akan saya persembahkan kepada orang-orang yang amat saya sayangi dan hormati:

1. Kedua orangtuaku, bapak Sumardi dan bapak Aples Daniel Mende dan Ibundaku tercinta Diah Murtiningsih, yang telah berjasa dalam membekali ilmu dan senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materi, serta selalu memberikan semangat dalam menuntaskan perkuliahan ini. Terima kasih atas ketulusan dan segala perjuangan dalam mendidik, mendukung, mengasihi, dan memperjuangkan saya hingga saat ini.
2. Kakak kandung saya Arini Anggraeny dan adik kandung saya Rafandi Syahputra Mende dan ponakan saya Queenza Almeera Mecca yang telah memberikan dukungan dan semangat serta menjadi sumber inspirasi saya untuk menuntaskan perkuliahan ini.



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia dan rahmat-Nya sehingga tesis dengan judul **“Pengembangan Vocabulary Smartcard berbasis Augmented Reality Media Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Peserta Didik Kelas IV di SDN Grujuagan Lor 2 Bondowoso”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw. Rasul yang membawa kesempurnaan ajaran tauhid dan keutamaan budi pekerti. Semoga tumpahan doa salawat terkirim segenap keluarga dan sahabatnya, para syuhada, para ulama, dan seluruh umatnya.

Selama proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Sebagai ungkapan syukur, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima peneliti sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing serta memberikan arahan kepada saya selama kuliah di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Erfan Efendi, Mpd.I, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak Zainal Anshari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membantu dan membimbing dari semester awal hingga akhir dan berkenan memberikan izin peneliti untuk judul penelitian skripsi.

6. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang bersedia melayani penelitian untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselesaikannya siding skripsi.
7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan serta memberikan nasihat kepada penulis selama belajar di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
8. Bapak Firman Aulia Rahmadhan selaku Asisten Dosen yang telah membantu saya membimbing dan menyelesaikan tugas akhir saya.
9. Bapak Sigit Priyoga Muljono, S.Pd.SD., M.Pd., yang telah mengizinkan peneliti untuk meneliti di SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso
10. Segenap keluarga besar SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan saya tercinta Maila Nur Maulidah, Cica Maria Ulfa yang telah memberikan semangat, dukungan dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat saya Nabila Tiara Paramesti, Renata Oktaningrum, Muhammad Sufyan Tsauri, Dinda Marcantya O, dan Clemontin Cornelia Jannah yang telah memberikan motivasi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Tiada balasan yang dapat penulis ungkapkan selain ungkapan selain doa serta ucapan terima kasih. Semoga Allah Swt. senantiasa mempermudah dan membalas seegala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki beberapa kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Jember, 16 Februari 2025

Penulis

ABSTRAK

Anggita Pasha, 2025: *Pengembangan Vocabulary Smartcard Berbasis Augmented Realty Media Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV Di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sarjana UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.*

Kata Kunci: Kartu Kosakata Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Mengajarkan Kosakata.

Vocabulary Smartcard ini berbentuk kartu dengan berbahan lembaran pvc, dengan ukuran 15x8 cm dengan desain secara unik berbentuk gambar hewan dan dilengkapi kosakata (*vocabulary*), sedangkan dibelakang gambar terdapat barcode dimana didalamnya terdapat gambar 3D dan cara pengucapan. Media ini dilatar belakangi oleh ...Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *Vocabulary Smart Card* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam mengajarkan kosakata di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso. Peneliti berinisiatif mengembangkan *Vocabulary Smart Card* dalam pembelajaran bahasa Inggris karena media yang disediakan di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso belum representatif dengan pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, 1) Bagaimana validitas pengembangan media kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?., 2) Bagaimana praktikalitas pengembangan media kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?., 3) Bagaimana efektivitas penggunaan dalam menerapkan pengembangan media kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis desain pengembangan implementasi evaluasi. Pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Sedangkan subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas IV di sekolah dasar negeri grujugan lor 2 bondowoso

Adapun hasil penelitian dan pengembangan *Vocabulary Smart Card* menunjukkan bahwa proses pengembangan media *Vocabulary Smartcard* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Assemblr. 1) Validitas *Vocabulary Smart Card* sangat layak digunakan hal ini dibuktikan dengan Hasil Validasi Ahli Media yang memperoleh Skor 9.1 dengan kriteria Valid, Ahli Materi yang memperoleh skor 8.0 dan skor validasi guru pembelajaran memperoleh skor 9.2 dengan kriteria Valid. 2) Praktikalitas Respon Peserta didik terhadap kemenarikan dan kepraktisan media *Vocabulary Smart Card* menunjukkan Respon yang baik. Ini dibuktikan dengan skor angket yang memperoleh 92,12 % dengan kriteria Sangat Baik. Sedangkan 3) Efektivitas *Vocabulary Smart Card* berdasarkan Uji N-Gain Score Menunjukkan hasil yang signifikan. Ini dibuktikan dengan diperoleh N-Gain Score dengan rata-rata 0,27 dengan kriteria Sedang dan N-Gain Percent efektivitas sebesar 79,00% dengan kriteria cukup efektif. Bisa disimpulkan bahwa *Vocabulary Smart Card* efektif digunakan

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Kepustakaan.....	16
B. Kajian Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	39
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	40
C. Uji Coba Produk.....	42
1. Desain Uji Coba.....	43
2. Subjek Uji coba	43
3. Jenis Data.....	43
4. Instrumen Pengumpulan Data	43
5. Teknik Analisis Data	48
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	52
A. Penyajian Data dan Uji Coba	53
B. Analisis Data	86
C. Revisi Produk	88
BAB V KRITIK DAN SARAN	90
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	90
B. Saran Pemanfaatan, Diseninasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut...94	
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
Tabel 2.1 Hasil Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3 1 Skor Angket Skala Likert.....	48
Tabel 3 2 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran	49
Tabel 3 3 Reliability Level.....	50
Tabel 3 4 Index of Level of Difficulty	51
Tabel 3 5 Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasikan	50
Tabel 3 6 Kategori Interpretasi Efektivitas N-Gain	51
Tabel 4 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4 2 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4 3 Kritik Saran Validator	75
Tabel 4 4 Respon Guru	77
Tabel 4 5 Respon Siswa	83
Tabel 4 6 Komentar dan Saran Siswa	84
Tabel 4 7 Presentase Validator	86
Tabel 4 8 Presentase Guru dan Siswa	87
Tabel 4 9 Hasil Pre Test dan Post Test	87
Tabel 4 10 Ngin Score.....	88

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
Gambar 3 1 Bagan Penelitian Model ADDIE	40
Gambar 4 1 Media Vocabularry Smart Card Meningkatkan Minat Belajar	56
Gambar 4 2 Wawancara	59
Gambar 4 3 Box dan Card	70
Gambar 4 4 Buku Panduan	70
Gambar 4 5 Pembagian Kelompok	76
Gambar 4 6 Uji Skala Besar	80
Gambar 4 7 Kegiatan Inti	82
Gambar 4 8 Kegiatan Penutup	82



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

DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal.
Lampiran 1 Jurnal Kegiatan Penelitian	105
Lampiran 2 Modul.....	106
Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Media	111
Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Materi	113
Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran	115
Lampiran 6 Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran	117
Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Respon Siswa	119
Lampiran 8 Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran	121
Lampiran 9 Post-Test	123
Lampiran 10 Soal Pre -Test.....	125
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian	126
Lampiran 12 Surat Keaslian Tulisan.....	127
Lampiran 13 Matriks.....	128
Lampiran 14 Buku Panduan Oprasional	130
Lampiran 15 Gambar Medis	140
Lampiran 16 Hasil Wawancara Guru.....	141
Lampiran 17 Hasil Wawancara Siswa	142
Lampiran 18 Dokumentasi	143
Lampiran 19 Biodata Penulis	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alat yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa adalah media pembelajaran. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang sebenarnya jika menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan materi pendidikan akan memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang coba diajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang cocok bagi siswa dengan mata pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *SmartCard*.¹

Salah satu media pembelajaran adalah card media atau media kartu. Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media kartu berisi gambar- gambar (benda benda,binatang,dan sebagainya) yang dapat melatih peserta didik dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang baik. Dan media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartu pun cukup efektif, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Media kartu bahan yang dipakai sangat mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media kartupun bisa membuat anak aktif dan belajar sambil bermain.²

Pembuatan materi kartu kata memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas belajar. Karena terdapat variasi visual dan warna dalam media kartu

¹ Azhar Arsyad, “ Media Pembelajaran,” Jurnal Pendidikan *Indonesia* 8 (2021): 115.

² Arsyad et al “ Media Pembelajaran,” Jurnal Pendidikan *Indonesia* 8 (2021): 115.

kata, siswa mengatakan bahwa permainan ini sangat menarik. Hal ini dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih terlibat dan antusias sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi mereka terhadap materi pelajaran.³

Selain itu, suasana hati seorang guru pada saat proses pembelajaran akan mempengaruhi semangat siswa dalam belajar serta tindakan, perilaku, suara, dan pakaian pengajar sehari-hari. Setiap guru yang kreatif perlu menjadi teladan bagi siswanya dan berfungsi sebagai alat ukur bagi siswa. Hal ini seperti ayat yang ada di dalam Al-Quran. dalam Q.S. An-Nahl/16: 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝ ١٢٥

Artinya: “Seruhlah (manusia) kepada jalan Tuhan-Mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhan-Mu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”⁴

Ibnu Jarir berpendapat bahwa wahyu yang diberikan kepada manusia berupa Al-Qur'an, Sunnah, dan ajaran akhlak adalah yang menyeru manusia, yakni seluruh isinya berupa hukum-hukum dan kejadian-kejadian sejarah yang berdampak bagi manusia. Hendaknya mereka mengambil pelajaran berharga ini sebagai peringatan untuk membalas Allah SWT (terhadap orang-orang yang durhaka).⁵

³ K. R. Kristiantari Arsini, “Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 (2022): 173–284.

⁴ Quran, “Kementrian Agama Republik Indonesia.”

⁵ Nur Intan, “Pengaruh Kreativitas Guru Al Quran Hadist Terhadap Prestasi Dan Minat Belajar Peserta Didik Di Mts Pergis Campalagian Kabupaten Mandar,” *Skripsi, UIN Alauddin Makassar* 2 (2017): 85.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa tafsir yang dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini, memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas tentang media. Media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan jenis media visual. Media visual memiliki potensi untuk menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kognitif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi Kosa kata bahasa inggris dengan lebih baik.⁶

Seorang pendidik profesional akan menggunakan berbagai model dan pendekatan pengajaran yang kreatif untuk membantu mereka mengajarkan apa pun. Tujuannya adalah untuk menjunjung tinggi nama baik pendidik. Mengenai penempatan dan relaksasi selama proses pendidikan, unsur Salah satu persoalan krusial dan mendasar yang patut dipertimbangkan adalah bagaimana pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang efisien atau mencapai hasil yang sejalan dengan tujuan.⁷

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan disengaja untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, kekuatan keagamaan dan spiritual, serta keterampilan yang hakiki. dirinya, negara, masyarakat, dan negaranya.⁸

⁶ Intan.

⁷ Intan.

⁸ F. X Wartoyo, "Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003," *Kajian Dan Penelitian Hukum* 4 (2022): 140–53.

Untuk meningkatkan hasil belajar yang bermutu sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi terhadap peserta didik seorang guru memerlukan media pembelajaran yang baik. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga motivasi belajar, karena media belajar sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki setiap orang.⁹

Penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan informasi yang tidak dapat disampaikan oleh seorang guru secara lisan, sehingga dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep dan prinsip tertentu. Khususnya dengan siswa diketahui menyampaikan komentar positif ketika media hadir.¹⁰

Dalam jurnal Eneng Mulyanti, Dkk. Dengan judul “Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Kartu Bergambar Sekolah Dasar” Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kartu bergambar mampu membuat dan mengimplementasikan atau mempraktekkan media pembelajaran untuk mengefektifkan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan memberi masukan kepada tenaga pendidik untuk menggunakan media permainan kartu bergambar sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar.¹¹

⁹ R Rohani, “Media Pembelajaran,” *FTIK Uin 7* (2020): 36–37.

¹⁰ Rohani.

¹¹ M.f Mulyanti, E., & Sya, “Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Kartu Bergambar Di Sekolah Dasar,” *Karimah Tauhid 5* (2023): 504–409.

Dalam jurnal Arina Aswin Hartati. Dengan judul “Pengembangan Metode Drill Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Dengan Penggunaan Media Kartu Kata” Penguasaan kosakata bahasa Inggris juga berdampak pada percakapan, tata bahasa, dan tenses bahasa Inggris pada level selanjutnya. Penguasaan kosa kata merupakan dasar dari konsep pemahaman bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes membaca kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII-G di SMP Negeri 1 Grogol semester I tahun pelajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa dari jumlah seluruh siswa kelas VII-G berjumlah 32 siswa, diperoleh data bahwa siswa sudah fasih dalam membaca kosa kata bahasa. Di Inggris terdapat 12 anak (38%) sedangkan yang kurang lancar terdapat 11 anak (34%) dan 9 anak (28%) yang kurang lancar.¹²

Menurut Arief.S Sadiman media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Kemudian menurut Ahmad Rohani media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Berdasarkan fungsinya media dapat berbentuk alat peraga dan sarana, namun dalam keseharian kita tidak membedakan antara alat peraga dan sarana sehingga

¹² Hartati, “Penerapan Metode Drill Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Dengan Penggunaan Media Kartu Kata,” *Pembelajaran Dan Riset Pendidikan 1* (2021): 378–99.

semua benda yang di gunakan sebagai alat dalam pembelajaran kita sebut alat peraga.¹³

Kartu kata adalah suatu media yang digunakan dalam pembelajaran membaca sehingga menarik perhatian dan minat siswa dalam menguasai teknik membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat. Bentuk media kartu kata adalah persegi panjang yang terbuat dari bahan pvc dengan ukuran 15 x 8 cm dan ukuran huruf 100 sampai 130 pada pengetikan komputer dan dibuat dengan variasi warna depan dan di belakang. Untuk bagian depan dituliskan sebuah kata dalam Bahasa Inggris sedangkan bagian belakang dituliskan arti kata dalam Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran membaca menurut Mackey (dalam Ahmad Rofiudin dan Darmiyati Yuchdi (2001: 44) guru dapat menggunakan strategi permainan membaca misalnya kebetulan kartu, mengucapkan kata itu, menemukan kata itu, kontes ucapan, menemukan kalimat itu dan membaca. Guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (flash card) kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu kalimat dan kartu kata.¹⁴

Sangat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran Sebelum menggunakan kartu pemahaman, topik yang dilihat atau didengar sebaiknya diungkapkan dengan lebih baik melalui penggunaan imajinasi. Media ini menyajikan sejumlah istilah kunci yang berkaitan dengan topik pembicara dalam urutan yang logis. Agar siswa mampu

¹³ Hartati.

¹⁴ Hartati.

menjelaskan suatu mata pelajaran setiap kali mereka menggunakan materi kosa kata yang kohesif.¹⁵

Selain itu, siswa mungkin akan lebih mudah mengingat banyak istilah kunci dari suatu pelajaran dengan bantuan kartu kosakata ini. Makna pada kartu pengertian disediakan dalam bahasa Inggris, sehingga setiap kali digunakan penjelasan diberikan secara lisan sebelum maknanya dituliskan pada kartu. Siswa akan dengan sengaja dipaksa untuk memahami kosakata dengan cara ini. Selain itu, media ini membantu proses berbicara dengan jelas dan dapat memotivasi siswa untuk menguasai bahasa baru. Dengan adanya media tersebut peserta didik dapat mudah memahami kosa kata baru yang akan mereka pelajari melalui kartu kosa kata tersebut.¹⁶

Sekolah Dasar Negeri Grujungan Lor 2 merupakan lembaga sekolah yang terletak di Bondowoso, Kecamatan Grujungan, Kabupaten Bondowoso. Berdasarkan hasil Observasi di SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso tepatnya pada keas IV, dalam hasil belajar penggunaan kosa kata Bahasa Inggris masih sangat rendah dikarenakan lingkungan pada sekolah tersebut masih sangat pekat dalam penggunaan bahasa lokal sehingga siswa belum terbiasa dan mengenal bahasa yang biasa di kenal dengan bahasa internasional dan juga perlu adanya media yang mendukung untuk menujung pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris.

¹⁵ M Faizin, F., Isnaini, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Pemelajar BIPA Level Dasar Dengan Menggunakan Kartu Kosa Kata," *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7 (2022): 42–47.

¹⁶ Faizin, F., Isnaini.

Status pada mata pelajaran Bahasa Inggris disekolah ini yaitu mata pelajaran inti, dan kurang maksimal dan kurang mendukungnya penggunaan media pada pelajaran Bahasa Inggris, sehingga mengakibatkan peserta didik sulit dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Peneliti memilih sekolah ini karena sekolah ini karena adanya permasalahan yang dihadapi guru di sekolah tersebut yaitu mengenai penggunaan bahasa, cara berbicara selain bahasa lokal atau bahasa daerah peneliti juga tertarik disekolah ini karena peneliti juga ingin membantu memajukan kualitas bahasa yang dimiliki oleh peserta didik disana, mengapa peneliti tidak memilih SD/MI yang lain karena menurut peneliti sekolah ini perlu ditingkatkan mutu bahasa yang ada, pada SD/MI yang lain tingkat kualitas bahasa asingnya telah memadai maka dari itu peneliti sangat tertarik dengan sekolah yang tingkat kemampuan kosakata yang dimiliki peserta didik rendah sehingga mampu untuk membantu sekolah tersebut tidak kalah saing dengan sekolah yang tingkat pemahaman yang baik terhadap Bahasa Inggris.

Menurut peneliti keunggulan pada sekolah ini dengan SD/MI yang lain adalah peserta didik yang sangat antusias ketika menerima sesuatu hal yang baru untuk dipelajari dengan gaya belajar yang menarik terlebih ketika peserta didik kedatangan orang asing yang bukan pendidik yang sudah sering mereka temui. Selain itu, keunggulan yang dimiliki sekolah ini yaitu para pendidik yang berada disekolah tersebut sangat menerima kedatangan seseorang yang ingin membantu memajukan pemahaman peserta didik, mereka sangat

mendukung kegiatan atau penelitian yang berkaitan dengan mutu pendidik sehingga itu salah satu alasan peneliti ingin memilih sekolah ini.

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang penelitian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait dengan **“Pengembangan media kartu kosa kata bahasa inggris untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik kelas IV di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diperoleh beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana validitas pengembangan media kartu kosa kata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media kartu kosa kata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan dalam menerapkan pengembangan media kartu kosa kata pada pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sejalan dengan perumusan masalah di atas, penelitian kualitatif ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan mendiskripsikan validitas media *vocabulary smartcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujungan Lor 2.
2. Untuk mengetahui seberapa mudah penggunaan media *vocabulary smartcard* kata pada pembelajara Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujungan Lor 2.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan dalam menerapkan media *vocabulary smartcard* kata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujungan Lor 2.

D. Spesifikaasi Produk yang di Harapkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yaitu "*Vocabulary Smartcard*" pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media *Vocabulary Smartcard* berbentuk kartu yang terdiri dari beberapa kosa kata dalam Bahasa Inggris *Tame Animals* dan *Wild Animals*.
2. Media *Vocabulary Smartcard* di desain dengan semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva agar menarik antusias belajar peserta didik.
3. Media *Vocabulary Smartcard* di implementasikan dengan metode permainan yang menarik agar bisa menarik minat belajar siswa untuk lebih aktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris
4. Media *Vocabulary Smartcard* memiliki ukuran 10x15

5. Dilengkapi kotak media, *manual book*, dan terdapat Qr Code berbasis Augmented reality dimana didalamnya akan muncul gambar dari kosa kata tersebut.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Lembaga Sekolah

Pengembangan "*Vocabulary Smartcard*" ini dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat mempermudah sekolah dalam meningkatkan minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang bervariasi. Bagi Siswa

3. Bagi Siswa

Membantu peserta didik meningkatkan kemampuan dalam kosa kata untuk menjelaskan materi serta untuk kegiatan evaluasi sehingga menarik minat belajar anak.

4. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai media dan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik yang belum pernah dilakukan di sekolah tersebut.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Media yang dikembangkan peneliti tersebut diharapkan dapat memberikan inovasi tambahan serta bahan rujukan guna untuk

mengembangkan media tersebut untuk dijadikan referensi dan inovasi pada penelitian berikutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan penguasaan kosa kata kelas IV di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso

- a. Pengembangan media ini menghasilkan produk berupa media dalam pembelajaran "*Vocabulary Smartcard*" yang berisikan gambar, dan kalimat kosa kata.
- b. Dapat di sajikan variasi dan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk diterapkan kepada peserta didik.
- c. Pengembangan media belajar "*Vocabulary Smartcard*" disusun secara sistematis yang dapat membantu pendidik atau peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan di capai. Pada *Vocabulary Smartcard* ini meneliti mengambil materi tame animals dan wild animals dimana peserta didik bisa membedakan hewan yang liar dan yang jinak.
- d. Uji coba yang dilakukan peneliti guna untuk menguji kelayakan serta keefektifan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dirancang khusus untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- c. Pengembangan media ini di design dengan bahan utama PVC atau dengan gambar dan kalimat kosa kata dan dibelakang kartu tersebut terdaapat *Code Qr*.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran *Vocabulary Smartcard*

Media pembelajaran adalah salah suatu bahan ajar yang dibuat dalam bentuk kartu yang berisi materi sesuai dengan materi kosa kata untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Sedangkan *vocabulary* kosa kata bahasa inggris adalah

Dengan demikian, media pembelajaran *smartcard* atau bisa disebut karu pintar ini merupakan alat pembelajaran yang bentuknya seperti kertas yang berbahan dasar pvc dan terdapat tanya jawab tentang isi pelajaran di dalamnya. Agar tercapainya tujuan pembelajaran dan peserta didik dapat memahami kosa kata dengan baik. Kartu ini memiliki bentuk atau ukuran 15 x 8 cm, dimana kartu ini di bagian depan kartu terdapat gambar dan di bagian bawahnya terdapat kosa kata dan dibagian belakang terdapat

barcode dimana barcode tersebut di dalamnya terdapat gambar dan cara mengucapkan menggunakan bahasa inggris.

2. Hafalan Bahasa Inggris

hafalan bahasa inggris yang di maksud dalam penelitian ini adalah hafalan dalam meningkatkan kosa kata bahasa inggris. Tahapan pembelajaran kosakata didasarkan pada sifat dan tingkat pemahaman pelajar, kosakata bahasa Inggris kelas IV SD sebagian besar adalah pada kata-kata dasar dalam suatu tema.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul hafalan bahasa inggris yaitu untuk meningkatkan hafalan dalam kosa kata bahasa inggris dengan sesuai materi yang akan diajarkan.

3. *Augmented Reality*

Augmented Reality yang memiliki fungsi untuk mendengarkan cara pelafalan cara pembacaan kosa kata yang terdapat di dalamnya. *Augmented Reality* membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran bahasa inggris.

Kesimpulan dari definisi diatas maka yang dimaksud dengan judul pengembangan *vocabulary smartcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa inggris di sekolah dasar negeri grujungan lor 2 bondowoso adalah menciptakan produk berupa media kartu yang berisi materi tentang hewan jinak dan liar yang didesain menggunakan *canva* dan *assemblr* yang dibuat oleh peneliti kemudian di

uji cobakan kepada peserta didik kelas IV di sekolah dasar negeri grujugan lor 2 bondowoso. Dengan tujuan untuk melihat kelayakan media.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Kepustakaan

Pada bagian ini dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan dan membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang dilakukan. Kajian yang mempunyai relasi atas keterkaitan dengan kajian ini antara lain:

1. Hasil Penelitian oleh Ni Putu Rosalina, Putu Rahayu Pijianti dan Made Vina Arie Paramita pada tahun 2021 yang berjudul **“Media Pembelajaran Kartu Pintar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak”**¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi dan media. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli materi masuk ke

¹⁷ Putu Rahayu Ujjanti Rosalina, Putu Pena, “Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak,” *Mimbar Pendidikan Indonesia* 2 (2021): 55–64.

dalam kategori baik dengan jumlah rata-rata keseluruhan 4,37. Hasil validasi ahli media masuk ke dalam kategori sangat baik dengan jumlah rata-rata keseluruhan 3,75. Hal ini artinya media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.¹⁸

2. Dalam Hasil Penelitian oleh I Made Arik Arisandi dan D.B Kt. Ngr. Semara Putra pada tahun 2022 yang berjudul **“Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD”**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media permainan kartu bergambar mengenai siklus hidup hewan kelas IV SD. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yaitu ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan dan 6-9 siswa uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, metode wawancara dan metode penyebaran angket atau kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian review ahli isi mata pelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (80%), review ahli desain pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%). hasil review ahli media pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan hasil uji perorangan memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan (e) hasil uji coba kelompok

¹⁸ Putu Rahayu Ujjanti Rosalina, Putu Pena, “Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak,” *Mimbar Pendidikan Indonesia* 2 (2021): 55–64.

kecil memperoleh kriteria baik dengan skor (87,2%). Maka, media permainan kartu bergambar ini layak digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi mengenai siklus hidup hewan kelas IV SD.¹⁹

3. Hasil Penelitian oleh Ida Ayu Bintang, Anak Agung Gede dan Luh Ayu Tirtayani pada tahun 2022 yang berjudul **“Media Kartu Gambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B”**.²⁰

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) pada sub tema lingkungan keluarga. Jenis penelitian yaitu pengembangan dengan model ADDIE. Produk diuji oleh 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain instruksional, 1 ahli media pembelajaran, dan subjek penelitian yang terdiri dari siswa kelompok B. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dengan metode pengumpulan data berupa angket dan observasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian Rancang bangun media kartu bergambar berbantuan AR menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil 90,90% ada pada kategori sangat baik. Validitas media kartu bergambar berbantuan AR menurut ahli dan subjek penelitian secara berurutan memperoleh hasil 96,66% pada kategori sangat baik, 100% pada kategori sangat baik,

¹⁹ I Made Arik Arisandi, “Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD,” *For Lesson and Learning* 5 (2022): 85–95.

²⁰ I Made Arik Arisandi, “Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD,” *For Lesson and Learning* 5 (2022): 85–95.

88,33% pada kategori baik, 94,79% memiliki kategori sangat baik, dan 94,09% berada pada kategori sangat baik, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.²¹

4. Hasil Penelitian oleh Rahmawansa dan Desti pada tahun 2024 yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat”**.²²

Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas guru menggunakan metode pemberian tugas, di sekolah tersebut juga belum mempunyai media kartu kata bergambar. Sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam menambah kosakata. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran terhadap pengelolaan kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu kata bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan observasi dan angket. Adapun teknis analisis data yang digunakan analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan peserta didik. Hasil validasi

²¹ Ida Ayu Bintang Arista Maharani, “Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality AR Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Bagi Anak Kelompok B,” *Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2022): 360–69.

²² Ida Ayu Bintang Arista Maharani,.

oleh validator dan uji coba produk menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase masing- masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 93,3, ahli materi sebesar 77,5 respons guru sebesar 95, respons peserta didik sebesar 92, dan semua hasilnya termasuk dalam kategori Sangat Layak.²³

5. Hasil Penelitian oleh Anggi Rahmawati pada tahun 2024 yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar untuk Pembelajaran Permulaan Pada Kelas 1 Sekolah Dasar”**²⁴

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. Evaluasi terhadap penggunaan kartu tersebut dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh pendidik dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat efektivitas kartu huruf bergambar sebesar 96%, sementara kepraktisan penggunaannya mencapai 94%. Nilai N-gain sebesar 0,763686491 menunjukkan bahwa penggunaan media ini sangat berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kartu huruf bergambar telah berhasil mencapai tingkat

²³ Desti Rahmawansa, “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PKK 1 Yosomulyono Metro Pusat,” *IAIN Metro 5* (2024): 25.

²⁴ Desti Rahmawansa,..

validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar.²⁵

Tabel 2. 1
Hasil Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2		3	4
1.	Ni Putu Rosalina, Putu Rahayu Pijianti dan Made Vina Arie Paramita pada tahun 2021 yang berjudul “Media Pembelajaran Kartu Pintar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak”	a. Hasil penelitian menunjukkan media kartu pintar untuk melihat kemenarikan media yang di uji untuk peserta didik	b. Memiliki variable penelitian berupa <i>smart card</i> . c. Persamaan lainnya yaitu menggunakan penelitian <i>Research Devolepment</i> .	a. Materi yang di ambil pada penelitian terdahulu yaitu Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak sedangkan penelitian saat ini Kosa Kata Bahasa Inggris b. Tempat penelitian yang berbeda c. Desain media
2.	I Made Arik Arisandi dan D.B Kt. Ngr. Semara Putra pada tahun 2022 yang berjudul “Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD”	a. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dihasilkan dari kelayakan mecapai 94%	b. Subyek penelitian yang digunakan kelas IV SD c. Menggunakan metode penelitian <i>Research Devolepment</i>	a. Mata Pelajaran yang digunakan IPA dengan materi Mengenai Siklus Hidup Hewan sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi Kosa Kata b. Tempat Penelitian c. Desain Media

²⁵ Maryam Isnaini Damayanti Rahmawati, Anggi, “PengembanganMedia Kartu Huruf Bergambar Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Pendidikan Indonesia* 2 (2022): 45–47.

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2		3	4
3.	Ida Ayu Bintang, Anak Agung Gede dan Luh Ayu Tirtayani pada tahun 2022 yang berjudul “Media Kartu Gambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B”	a. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan adalah vkartu pintar yang terdapat augmented reality yang menunjukkan kategori sangat layak	b. Memiliki variable penelitian berupa <i>smart card</i> . c. Persamaan lainnya yaitu menggunakan penelitian <i>Research an Devolep ment</i> .	a. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada Materi yang di ambil Kemampuan Bahasa sedangkan peneliti Kosa Kata Bahasa Inggris b. Tempat penelitian c. Desain media
4.	Rahmawansa dan Desti pada tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosa Kata Anak Usia 4-5 Tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat”	a. Media kartu bergambar meningkatkan kemampuan membaca dan menghafal, bahwa pembelajaran dapat berjalan secara efektif	b. Memiliki variable penelitian berupa <i>smart card</i> . c. Persamaan lainnya yaitu menggunakan penelitian <i>Research an Devolep ment</i> .	a. Penelitian terdahulu berfokus pada Materi yang digunakan tentang Kosa Kata Bergambar sedangkan peneliti Kosa Kata Bahasa Inggris b. Tempat penelitian c. Desain media
5.	Anggi Rahmawati pada tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar untuk	a. Hasil penelitian media kartu huruf pada materi kosa kata untuk meningkatkan kemampuan	b. Subjek penelitian siswa sd c. Menggunakan penelitian <i>Research an Devolep</i>	a. Penelitian terdahulu materi yang digunakan pada pembelajaran tematil b. Tempat penelitian c. Desain media

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2		3	4
	Pembelajaran Permulaan Pada Kelas 1 Sekolah Dasar”	penalaran proposional siswa kelas 1 sekolah dasar	<i>ment</i>	d. Perbedaan lainnya terletak pada Subjek penelitian kelas I sedangkan peneliti kelas IV

Berdasarkan tabel 2.1 tersebut diketahui bahwa penelitian yang dilakukan tidak mengulang dan tidak sama dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Card* (Kartu Pintar) merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ataupun pesan pembelajaran yang menarik. Media ini lebih banyak digunakan pada jenjang sekolah dasar baik di tingkat rendah maupun di tingkat tinggi. Selain itu, desain yang digunakan diperoleh dari bahan-bahan yang mudah di jangkau dengan desain yang menarik dan berbeda , sehingga mempunyai ciri khas yang menarik tersendiri pada media yang akan di buat oleh masing-masing peneliti sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing. Berbeda dengan peneliti ini, yaitu lebih fokus pada pelajaran Bahasa Inggris pada materi “Kosa Kata” kelas IV di SDN Grujugan Lor 2 menggunakan *Smart card* (Kartu Pintar). Unsur pembaharuan dari peneliti ini terletak pada subjek penelitian serta fokus pada pengembangan media *Smart card* (Kartu Pintar) di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Seorang utusan atau perantara pengirim dan tujuan pesan dalam bahasa Arab. Dalam Azhar Arsyad, Gerlach & Ely menyatakan bahwa secara umum media adalah individu, benda, atau peristiwa yang menyediakan keadaan yang diperlukan bagi siswa untuk mempelajari informasi, kemampuan, atau sikap baru. Media bukan hanya tentang berbagai hal; itu juga dapat digunakan untuk mengajar dan mengubah lingkungan. digunakan sebagai sumber pendidikan. Media dapat dilihat sebagai instrumen fotografi, elektronik, atau grafis yang berguna untuk pengolahan informasi selama proses pembelajaran.²⁶

Dari sudut pandang pendidikan, media memainkan peran penting sebagai instrumen penting yang strategis dalam menentukan seberapa baik siswa belajar dan mengajar. Karena kehadirannya yang langsung mungkin akan memberikan dinamika tersendiri siswa.

Dalam pandangan ini, media terdiri dari pendidik, buku teks, dan lingkungan pendidikan. Lebih tepatnya, ketika kita berbicara tentang media dalam konteks belajar mengajar, yang kita maksud biasanya adalah alat visual, fotografi, atau teknologi untuk merekam, menafsirkan, dan menyusun kembali data lisan dan visual.²⁷

²⁶ Arsyad, "No Title Media Pembelajaran."

²⁷ et al. Hasan, Muhammad, "Media Pembelajaran," *Media 7* (2021): 65–68.

Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat membantu terjadinya pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk dapat menggunakan dan memproduksi media pembelajaran secara efektif diperlukan kreativitas. Melalui penggunaan media, kita akan dapat meningkatkan cakupan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga mereka dapat belajar lebih banyak dan mengembangkan keterampilan sesuai dengan bakat individu dan tujuan pembelajaran.²⁸

Guru dan siswa dapat terselenggaranya proses belajar mengajar dengan bantuan media yang digunakan dalam proses tersebut. Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dimanfaatkan dalam pendidikan. Agar media pembelajaran efektif mewakili guru dalam menyebarkan ilmu pengetahuan, dimaksudkan agar mampu membantu guru dalam menyajikan dan menyalurkan pesan. Diharapkan siswa akan berpartisipasi dalam kelas dengan minat yang lebih besar. agar tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin. Untuk memastikan pembelajaran berlangsung menarik, pendidik juga harus menjaga semangat kreatifnya. Nama lain dari media pendidikan adalah sumber belajar dan alat peran. Guru dan siswa dapat menyelesaikan proses belajar mengajar dengan bantuan media yang digunakan dalam proses tersebut.

²⁸ Daryanto, "Media Pembelajaran," *Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2015): 18–19.

Penggunaan media pembelajaran akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Konsumsi media dalam proses belajar mengajar juga dapat menginspirasi dan merangsang kegiatan belajar, menimbulkan keinginan dan minat baru, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa.²⁹

Menurut Santoso S. Hamijaya, Segala bentuk media merupakan perantara yang digunakan manusia untuk menyebarkan ide dan menjamin ide atau pemikiran tersebut sampai pada khalayak yang dituju. Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat digunakan untuk memaksimalkan dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.³⁰

Menurut Sadiman, Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna menarik minat khalayak dan menggairahkan gagasan, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga memudahkan pembelajaran.³¹

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajarana merupakan suatu alat atau sarana yang dapat membantu dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada penerima pesan. Di dalam dunia pendidikan media dapat digunakan

²⁹ Rifky Khumairo Ulva Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo NegeriKaton Pesawaran," *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 04 (2023): 2.

³⁰ Aisyah Fadhila, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Dan Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal Student Research* 2 (2023): 01–17.

³¹ Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor," *Khazanah Pendidikan* 15 (2021): 84–91.

sebagai salah satu alat bantu dalam menyampaikan suatu isi pembelajaran. Menurut Fadriati kurikulum merdeka memberikan warna baru dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Guru dituntut untuk memahami konsep dari kurikulum merdeka ini secara menyeluruh kepada peserta didik. Di samping itu, peserta didik diharapkan mampu beradaptasi dengan penerapan kurikulum baru ini di sekolah.³²

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz (1982) dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran visual, yaitu Fungsi atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif, dan Fungsi kompensatoris.

1) Fungsi Atensi

Terdiri dari mendorong dan memperkuat perhatian siswa terhadap tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan alat peraga yang ditampilkan atau digunakan untuk mempelajari materi pelajaran. Seringkali awal pendidikan seorang siswa tidak menyenangkan, karena mereka tidak dilibatkan dalam materi pembelajaran, mereka tidak mampu memahaminya. Gambaran yang dianalisis mungkin akan menggairahkan dan mempertajam perhatian mereka terhadap pelajaran yang pada akhirnya akan mereka peroleh. Dengan cara ini, kita dapat memahami dan menyadari semakin pentingnya pendidikan.

³² Khoirurrijal, "Pengembangan Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan* 4 (2022): 18.

2) Fungsi Afektif

Ketika siswa membaca teks dengan gambar, media visual dapat mengukur seberapa besar mereka menikmatinya. Gambar atau simbol visual mempunyai kekuatan untuk membangkitkan perasaan dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Menurut temuan penelitian, media visual dapat membantu orang mencapai tujuannya dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Temuan penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran visual membantu pembaca lemah mengatur dan menyimpan informasi tekstual dengan menyediakan konteks untuk memahami teks. Dengan kata lain, media pendidikan bertujuan untuk mengakomodasi pembelajar yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengasimilasi dan memahami materi pelajaran tekstual atau lisan. Berdasarkan menurut para ahli, media pembelajaran dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.³³

c. Macam-macam Media Pembelajaran

1) Media Cetak

³³ putri husnul khotimah Harahap, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah," *Pendidikan Bahasa Dan Sastra 2* (2022): 2–5.

Teks terprogram, brosur, dan buletin juga merupakan contoh media cetak. Brosur merupakan suatu pemberitahuan atau pengumuman. Tentang suatu layanan atau program, sedangkan buletin mencakup pembaruan aktivitas dari suatu organisasi.

2) Media Pajang

Media tampilan biasanya digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan kepada kelompok tertentu sebelumnya. Media dimasukkan ke dalam. Kategori-kategori tersebut adalah: 1) flipchart; 2) papan magnet; 3) papan buletin; 4) papan tulis; dan 5) pameran.

3) Rekaman Audio-Tipe

Dalam upaya melancarkan proses belajar, materi pelajaran dimaksudkan untuk menangkap pikiran, perasaan, keprihatinan, dan keinginan siswa. Ilmu ekonomi menggunakan materi rekaman audio untuk mengembangkan konten instruksional atau jenis informasi tertentu. Dimungkinkan untuk merekam, direkam untuk sekelompok siswa, meskipun saat ini rekaman biasanya dibuat untuk penggunaan pribadi juga.

4) Film dan Video

Film atau gambar langsung ditangkap dalam sebuah frame dimana setiap frame diproyeksikan melalui lensa, frame demi frame. gambar tampak hidup di layar berkat proyektor mekanis.

Film bergerak cepat dan tidak menentu sehingga menghasilkan citra yang berkesinambungan.³⁴

Dapat disimpulkan bahwasannya pentingnya untuk membuat suasana pembelajaran yang berbeda supaya bisa menarik agar tidak monoton. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tentunya banyak sekali jenis media yang bisa diterapkan kepada peserta didik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Brown, Segala bentuk media pembelajaran akan terus memainkan “peran yang semakin penting dalam memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran individu. Proses belajar mengajar yang ideal akan dihasilkan dari efisiensi penggunaan media pembelajaran. Deklaratif. Media pembelajaran merupakan komponen yang krusial dalam proses pembelajaran, demikianlah yang dapat disimpulkan. Baik guru maupun siswa dapat memperoleh manfaat dari media pendidikan.

Menurut Arsyad, Berikut ini adalah beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

- 1) Materi pendidikan dapat membuat pesan dan informasi lebih mudah dipahami. Guna mempercepat dan meningkatkan hasil belajar.

³⁴ Nas Haryanti Setyaningsih Layaliya, Fina Nabila, Haryadi, “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6 (2021): 81–84.

- 2) Media pengajaran dapat menarik perhatian anak dan memusatkannya, yang dapat menggugah siswa untuk belajar, mendorong hubungan yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan bakat dan minatnya.
- 3) Keterbatasan jarak, waktu, dan indera dapat diatasi melalui media pendidikan.
- 4) Media pendidikan dapat memberikan siswa pemahaman bersama tentang apa yang terjadi di komunitasnya dan memfasilitasi komunikasi langsung dengan pendidik, komunitas, dan lingkungan.³⁵

2. *Vocabulary Smart Card* (Kartu Pintar)

a. Pengertian *Vocabulary Smart Card* (Kartu Pintar)

Guru dapat menggunakan setumpuk kartu pintar yang sama untuk berbagai permainan dan aktivitas yang menghibur sekaligus menggunakannya untuk menyampaikan topik diskusi. Smart card merupakan media berbasis permainan yang memiliki keunggulan tersendiri. Setumpuk kartu remi standar berisi beberapa pasangan kartu, dengan gambar di setiap kartu. Yang lebih penting adalah gambarnya mudah dibaca dan jelas daripada menarik secara artistik.

³⁵ Eti Hayati Harefa, Noveri Amal Jaya, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi," *Agewandte Chemie Internasional Edition* 6 (2021): 951–9952.

Grafik kartunya bisa berwarna atau hitam putih, tetapi kartu berwarna cenderung terlihat lebih baik.³⁶

Selain membantu pemahaman siswa terhadap konsep tertentu, media kartu kertas tebal yang diberi tulisan atau gambar tertentu juga memudahkan guru dalam mengawasi kelas karena memberikan pedoman belajar siswa.³⁷

Kartu yang bergambar dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran bila dijadikan media. Berikut beberapa manfaat media visual:

- 1) Isi pelajaran akan lebih sederhana untuk dibuat, dan pelajaran dapat dipahami tanpa harus verbalisme. agar siswa lebih cepat memahami dan mengasimilasi isi pembelajaran.
- 2) Siswa akan mampu berpikir jernih dan metodis serta lebih mudah mengorganisasikan informasi pendidikan dalam media visual ini.
- 3) Karena media memadukan unsur verbal dan visual, maka dapat meningkatkan daya tarik dan menjadikan pembelajaran lebih menarik.³⁸

Peneliti mengembangkan media kartu sebagai media pengganti pembelajaran agar siswa cepat memahami berbagai materi terkait dan memudahkan guru selama proses belajar mengajar.³⁹

³⁶ Evasuryanti Frasandy, Rendy Nugraha, "Efektifitas Media Smart Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik," *Pendidikan MI/SD 2* (2022): 161–70.

³⁷ Aminatuz Zuhriyyah, "Pengetahuan Media Pembelajaran Flash Card Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB," *Skripsih UIN Raden Intan Lampung 5* (2024): 35.

³⁸ Zuhriyyah.

Dengan menggunakan media kartu, gambar dan penjelasan ditampilkan sesuai dengan materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar dengan menggunakan media kartu siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran. Ketika ada paradigma pembelajaran yang tidak membosankan, siswa akan lebih terlibat, dan media dapat membantu mereka mengatasi kejenuhan dan kebosanan belajar. Namun tetap fokus pada mata kuliah guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

b. Karakteristik *Vocabulary Smart Card* (Kartu Pintar)

Semacam kartu flash yang dikenal sebagai "kartu pintar" adalah kartu yang telah diubah dengan menyertakan gambar berwarna beserta tulisan dan pengucapan. Gambar-gambar pada kartu disusun menurut prinsip pengajaran yang meliputi topik-topik yang berkaitan dengan binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk, angka, dan sebagainya.

Azhar Aryad menjelaskan bahwa, kartu kata bergambar berukuran 8 kali 12 sentimeter. Kartu kata bergambar menyediakan alat pengajaran yang sangat baik karena dapat diubah menjadi permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat diketahui ciri-ciri media kartu kata bergambar adalah sebagai berikut

³⁹ Muji Rahayu, "Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Modelnumbered Head Together Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N Itanjung Raya Mesuji," *Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan 2* (2023): 37.

- 1) Media kartu kata bergambar adalah media yang mempunyai gambar, teks atau kombinasinya. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan kartu kata bergambar pemahaman disertai gambar pemahaman untuk membantu memvisualisasikan materi. Selain itu terdapat teks yang berisi huruf-huruf dari bahasa Inggris tentang pengertian untuk memperjelas materi.
- 2) Media kartu kata bergambar merupakan media cetak dua dimensi. Peneliti menggunakan ukuran 8 x 12 dengan asumsi mudah dipegang dan digunakan oleh siswa kelas IV SD/MI.
- 3) Media kartu kata bergambar menuntun siswa pada sesuatu. Dalam hal ini kartu kata bergambar digunakan sebagai media pembelajaran. Materi disusun sedemikian rupa sehingga menarik dan memotivasi siswa dengan cara belajar yang berbeda.
- 4) Media kartu kata bergambar dapat dimainkan oleh siswa. Media kartu kosakata yang dikembangkan tidak hanya sekedar untuk diperlihatkan kepada siswa. Namun dapat digunakan oleh siswa dalam situasi belajar di sekolah atau di rumah.

Berikut ini merupakan salah satu tata cara penggunaan media smart card:

- 1) Mulailah dengan menguraikan sumber daya yang akan dimanfaatkan.
- 2) Siswa dibagi menjadi dua kelompok.

- 3) Setiap kelompok secepatnya menanggapi kartu yang bergambar dalam bahasa Indonesia.
- 4) Setelah itu, angkat tangan dalam bahasa Inggris bersama kelompok yang ditugaskan.
- 5) Mengeja tulisan bahasa Inggris dengan benar (tahap ejaan) adalah langkah selanjutnya.

3. Bahasa Inggris

Bahasa internasional yang digunakan di banyak negara di seluruh dunia adalah bahasa Inggris. Alasan mengapa bahasa Inggris penting untuk diajarkan adalah karena bahasa ini merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai alat komunikasi utama ketika berinteraksi dengan orang asing. Selain itu, belajar bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan teknologi. Komputer, ponsel, internet, perangkat lunak, dan jenis teknologi lainnya hanyalah beberapa contoh bagaimana segala sesuatunya dikaitkan dengan bahasa Inggris.⁴⁰

Mempelajari kosakata adalah landasan belajar bahasa Inggris. kursus wajib dalam bahasa yang akan membantu siswa dalam menguasainya, memperoleh lebih banyak kosakata akan membuat pemahaman kalimat bahasa Inggris lebih mudah.⁴¹

Oleh karena itu, akan lebih mudah untuk mendeteksi huruf dan berbicara bahasa Inggris jika Anda memiliki kosakata yang kuat. Jika

⁴⁰ Imanuel Kamsali, "Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Anak - Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris* 4 (2021): 261.

⁴¹ Danie Arief, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Lubuk Buaya Padang," *Jurnal Al'talim* 21 (2021): 1-5.

sebelumnya bahasa Inggris diajarkan di SD/MI, maka mempelajarinya di sekolah menengah akan lebih mudah bagi anak-anak. Siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih mudah karena kosakatanya yang banyak. memahami bahasa Inggris yang diajarkan guru. Guru akan lebih mudah menyampaikan isi pelajaran dengan metode ini.⁴²

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa dari semua tingkatan adalah kosakata. Tanpa mengembangkan kosakata seseorang, mempelajari suatu bahasa tidak mungkin dilakukan. Dalam bahasa normal, kosakata adalah fondasi bahasa dan memainkan peran utama. Salah satu persyaratan mendasar untuk menguasai bahasa Inggris adalah kosakata. Pada tahap awal, sedang, dan lanjutan pembelajaran bahasa asing. Saat belajar empat Kosakata merupakan salah satu unsur dasar keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis) yang harus dipelajari.⁴³

Orang tidak dapat mengekspresikan diri atau berkomunikasi dengan sukses tanpa kosakata yang banyak, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk memudahkan komunikasi antar speaker interior Pemahaman sangat penting dalam komunikasi karena berfungsi sebagai landasan untuk mengatur kata-kata menjadi kalimat yang koheren.

Teknik pengajaran diperlukan untuk pembelajaran kosakata, Siswa belajar lebih efektif dan lebih mudah mengingat terminologi. Karena

⁴² Kamil Elfrieda H. Hiebert, Michael L, "Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice," *Cambridge Language Teaching Library* 7 (2022): 3.

⁴³ Dewi Kurniawati, "Keefektifsn Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 1 (2022): 58.

kosakata yang banyak akan membantu siswa berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris, penting bagi mereka untuk menguasainya. Siswa yang menggunakan strategi pembelajaran mampu memahami dan mempertahankan terminologi. Salah satu metode untuk mencapai hal ini adalah dengan membuat perbedaan yang berguna antara strategi 'penemuan', seperti mencari istilah baru di kamus atau menebaknya berdasarkan konteks atau meminta seseorang untuk mengikuti ujian kosakata bahasa Inggris.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi bunyi, berperan sebagai perantara antar individu untuk memfasilitasi pertukaran pemahaman sebagai salah satu jenis interaksi dalam setiap individu.⁴⁴

4. Kosa kata

Tata bahasa, kosakata, dan pelafalan merupakan tiga komponen utama bahasa. Penting untuk memfokuskan pengajaran kosakata bagi siswa sekolah dasar karena memiliki kosakata yang cukup banyak akan memudahkan komunikasi. Karena pelafalan memerlukan perbedaan antara bunyi yang bergabung untuk membentuk kata, pelafalan sangat penting untuk pengembangan kosakata. Siswa yang terbiasa salah mengucapkan kata cenderung kesulitan menyampaikan informasi yang

⁴⁴ Sofika Chandra Nilawati, "The Effectiveness Of Teaching Vocabulary By Using Puppet At Elementary School Student," *Skripsi Program Sastra 1 Sarjana Pendidikan in English* 9 (2008): 15.

bermakna. Kosakata: Semakin banyak kata yang diketahui siswa, semakin mudah bagi mereka untuk belajar bahasa Inggris di kelas.⁴⁵

Kemampuan berbahasa siswa akan terus meningkat. Siswa lebih mahir dalam memahami dan menganalisis komunikasi tertulis dan lisan. Kosakata dan tata bahasa berubah selama fase pengembangan bahasa. Siswa biasanya akan lebih cepat memahami. Jika ada konteks yang terhubung dengan ranah pertumbuhan siswa, kosakata dan tata bahasa akan semakin berkembang.⁴⁶



⁴⁵ Endang Handayani, "Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 3 (2024): 771–81.

⁴⁶ Kustiyowati Mustofa, Ali, Endra Priawasana, "Pengaruh Metode Problem Based Learning Dan Penggunaan Buku Teks Untuk Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Genteng," *Jurnal Pendidikan Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 01 (2023): 50–61.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada saat ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan, dalam kata-kata Gay (1990), merupakan upaya untuk menciptakan alat yang berguna untuk tujuan pendidikan daripada untuk memverifikasi teori. Sugiono menjelaskan metode Penelitian dan Pengembangan, atau Research and Development (R&D) dalam bahasa Inggris, sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi keampuannya dalam bukunya *Research and Education Methods*.⁴⁷

Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Model ini memiliki kerangka terprogram dengan urutan aktivitas. upaya metodis untuk mengatasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan sifat peserta didik. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).⁴⁸

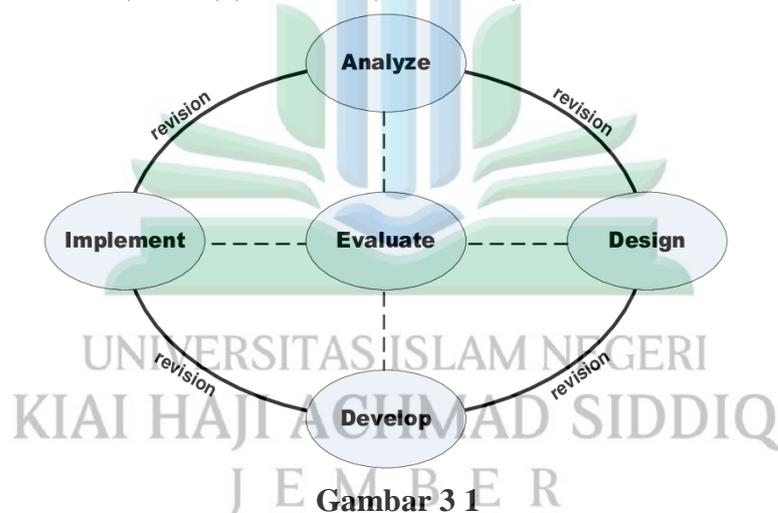
⁴⁷ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 01 (2023): 86–100.

⁴⁸ Sugihartini, "Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas VIII MTS N 2 Way Kanan," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 7 (2022): 40.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Lokasi penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan SMA Negeri 3 Jember tepatnya di Jl. Basuki Rachmad No.26 Gumuksari, Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan bahwasanya SMA Negeri 3 Jember termasuk sekolah penggerak yang diberi kebijakan untuk menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka.

Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).



Gambar 3 1
(Bagan Penelitian Model ADDIE)

1. Langkah 1 : *Analysis* (Analisis)

Langkah pertama dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah mengkaji kebutuhan dan persyaratan pengembangan produk, serta perlunya pengembangan barang baru (model, metode, media, dan sumber daya terbuka). Kemajuan Masalah pada produk yang sudah ada atau

sedang digunakan dapat menginspirasi terciptanya produk baru. Produk yang ada saat ini atau sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan faktor lainnya dapat melahirkan permasalahan.

2. Langkah 2 : *Design* (Desain)

Masalah pada produk yang sudah ada atau sedang digunakan dapat menginspirasi terciptanya produk baru. Produk yang ada saat ini atau sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan faktor lainnya dapat melahirkan permasalahan. Dalam pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE, aktivitas desain mengikuti proses metodis yang dimulai dengan desain konseptual dan konten produk. Untuk setiap konten produk, rencana ditulis. Usahakan untuk menulis petunjuk pelaksanaan desain atau petunjuk pembuatan produk secara jelas dan komprehensif. Desain produk saat ini masih bersifat konseptual dan akan menjadi landasan untuk proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

3. Langkah 3 : *Development* (Pengembangan)

Realisasi rencana produk yang telah dibuat sebelumnya dimasukkan dalam tahap pengembangan model penelitian pengembangan ADDIE. Kerangka konseptual untuk memperkenalkan produk baru telah dibuat pada fase awal masih struktur. Setelah itu, ide tersebut diubah menjadi produk jadi yang dapat digunakan. Pada titik ini, mengembangkan alat untuk mengukur kinerja produk juga penting.

4. Langkah 4 : *Implementation* (Implementasi)

Tujuan penggunaan aplikasi produk dalam paradigma penelitian pengembangan *ADDIE* adalah untuk mendapatkan masukan terhadap barang yang baru diproduksi atau dikonstruksi. Peneliti bisa mendapatkan umpan balik awal (evaluasi pertama) dengan mengajukan pertanyaan tentang tujuan pengembangan produk. Implementasinya dilakukan dengan mengacu pada rencana produk yang dikembangkan.

5. Langkah 5 : *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan dari tahap penilaian penelitian pengembangan model *ADDIE* adalah untuk mengumpulkan masukan dari pengguna produk dan melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh produk. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan pembangunan telah dicapai.⁴⁹ Tahap ini juga berfungsi sebagai evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan (smart card) cocok atau tidak. Evaluasi ini dilakukan oleh para ahli dan ahli media.

C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk serta membuktikan keabsahannya, uji coba produk bertujuan untuk memenuhi persyaratan produk pembelajaran berbasis integrasi. Peneliti melakukan tahap uji coba sebagai berikut:

⁴⁹ Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan Reasearch and Development," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia* 01 (2021): 25–29.

1. Desain Uji Coba

Satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli pendidikan Bahasa Inggris yang diwakili oleh guru melakukan pengujian atau evaluasi produk yang dihasilkan. Modifikasi awal dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

2. Subjek Uji coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso dan Guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan. Kepraktisan dan keefektifan *Vocabulary Smart Card* berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan hasil belajar pada kosa kata Bahasa Inggris.

3. Jenis Data

- a. Data kualitatif diperoleh ketika penulis memperoleh informasi melalui wawancara, observasi, dokumentasi untuk menganalisis permasalahan pada pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, serta perancangan yang akan digunakan.
- b. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil angket, sering kali berbentuk nilai atau angka yang mana untuk memastikan hasil yang akurat. Dimana disini diperoleh dari uji coba oleh ahli media, materi pengguna serta respon siswa VI di SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan alat pengumpulan data selama proses penelitian. Selain itu, strategi pengumpulan data ini membantu dan

mendukung peneliti dalam pekerjaan mereka. Angka digunakan sebagai alat penelitian oleh peneliti untuk mengukur respons dan penilaian siswa. Ada dua kategori kuesioner penilaian: kuesioner responden dan kuesioner produk.⁵⁰ Angket produk ditunjukkan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru kelas). Angket responden ditunjukkan kepada siswa kelas VI di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso.

Tetapi disini ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Skala Likert

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang (SK). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5, Dimana skor 5 (SB), skor 4 (B), skor 3 (C), skor 2 (K), skor 1 (SK). Lembar Evaluasi ini diberikan kepada⁵¹:

1) Lembar Validasi Materi

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dosen ahli materi menerima lembar validasi. Alat ini digunakan sebagai masukan untuk revisi modul ajar guna menilai kualitas modul, kebenaran isi, mendapatkan umpan balik, dan menentukan layak

⁵⁰ Muhammad Makbul, "Metode Pengumpulan Data Dan Instumen Penelitian," *Jurnal Pengembangan* 5 (2021): 4–9.

⁵¹ M Pradana, F.A P, Mawardi, "Pengembangan Instumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 5 (2021): 13–29.

tidaknya media digunakan. Lembar validasi berisi 5 jawaban yang berbeda.

2) Lembar Validasi Media dan Desain

Sebelum langkah berikutnya, dosen yang memiliki keahlian di bidang media dan desain menerima lembar validasi. Revisi modul terbuka sedang dipertimbangkan dengan menggunakan instrumen ini sebagai bahan.

3) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ini akan diberikan kepada guru Bahasa Inggris Kecamatan Grujugan Kabupaten Bondowoso khususnya kelas 4. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan dan mewakili guru dan peserta didik terhadap media yang layak untuk digunakan. Lembar validasi ini disusun sebanyak 10 butir pertanyaan.

4) Lembar Observasi

Lembar observasi pada peserta didik akan diberikan setelah penelitian selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik ketika peneliti menerapkan media pembelajaran

b. Observasi

Observasi dalam bahasa Latin berarti pemantauan, dari situlah kata itu berasal. Dalam skala tertentu, observasi adalah proses mengenali kondisi yang berbeda, mendokumentasikan kejadian, dan

mengidentifikasi hubungan antara berbagai elemen, di negara bagian tersebut. Pemantauan Hal ini harus dilakukan secara organik; pengamat perlu menyadari keadaan sebagaimana adanya. Pengamat adalah orang yang melakukan pengamatan.⁵²

c. Wawancara

Salah satu cara untuk memperoleh informasi penting mengenai kemajuan media kartu pintar adalah melalui wawancara. Instrumen yang digunakan dalam wawancara mempunyai seperangkat pertanyaan tentang penelitian yang harus dilakukan. pertanyaan dengan metode-metode pembelajaran yang digunakan di kelas, media yang digunakan saat ini, tantangan pembelajaran yang dihadapi siswa yang terlibat, dan cara siswa bereaksi terhadap penjelasan guru tentang materi pelajaran.⁵³ Penelitian pengembangan tahap pertama untuk mengumpulkan informasi tentang tuntutan media yang diantisipasi adalah instrumen wawancara.

d. Dokumentasi

Metode analisis digunakan untuk membuat instrumen dokumentasi penelitian. Selain itu digunakan dalam penelitian untuk mencari preseden, data historis, serta peraturan perundang-undangan yang ada. Dalam penelitian kualitatif, dokumen digunakan untuk melengkapi data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara.⁵⁴

⁵² Netriwati, "Praktik Observasi Sekolah," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 04 (2023): 1–63.

⁵³ Fadallah, "Wawancara," *Unj Press* 8 (2021): 8–10.

⁵⁴ Nur, Askar, and Fakhira Yaumil Utami. "Proses dan langkah penelitian antropologi: sebuah literature review." *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial dan Budaya* 3.1 (2022): 44–68.

Dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa foto ataupun video yang dilakukan di SDN Grugugan Lor 2 Bondowoso.

e. Angket

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang berupa daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Penelitian mengambil keputusan dengan menggunakan alat yang disebut kuesioner tertutup (*closed questionnaire*). Kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang dibuat tergantung pada tanggapan alternatif yang tersedia. Yang perlu dilakukan responden hanyalah memilih jawaban-jawaban yang sesuai dengan keadaan unik mereka.⁵⁵ Berikut adalah instrumen validasi disesuaikan dengan aspek penilaiannya. Angket skala likert ditujukan ahli

f. Tes

Ujian hasil penelitian digunakan untuk membandingkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang diproduksi. Pre-test dan post-test, yang diambil dari uji coba lapangan pertama dan uji lapangan utama, merupakan dua tes yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi kemanjuran barang yang dibuat selama penelitian ini.

⁵⁵ Punajisetyosari, "Metode Penelitian," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan* 8 (2010): 98.

Tabel 3 1
Skor Angket Skala Likert⁵⁶

Score	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

5. Teknik Analisis Data

Di sini kuesioner, wawancara, dan observasi digunakan sebagai pendekatan analisis data. Berikut beberapa metode analisis data yang akan digunakan peneliti:

Dengan mengkaji proses pembelajaran berdasarkan temuan wawancara mengenai analisis keinginan dan permasalahan siswa, maka teknik analisis data kualitatif diterapkan secara deskriptif. Statistik deskriptif yang didasarkan pada temuan penilaian ahli digunakan sebagai pendekatan analisis data kuantitatif berupa hasil penilaian (media, materi, guru, dan siswa). Menganalisis data kuantitatif bertujuan untuk mengevaluasi khasiat, kegunaan, dan validitas produk. Untuk menganalisis suatu barang berdasarkan penilaian ahli, dicari nilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari data yang diolah (media, sumber, guru, dan siswa). Akbar memodifikasi cara penghitungan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut⁵⁷:

⁵⁶ nicky dwi puspitaningsih parnabhakti, lily, "Presepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Clashroom," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik 2* (2021): 18–25.

⁵⁷ Sa'dun Akbar, "Instrumen Perangkat Pembelajaran," *Jurnal Inrumen Penilaian 05* (20123): 83.

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skorempirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3 2

Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,00%-100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau dengan perbaikan sedikit
61,00%-80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan sedang
41,00%-60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00%-40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00%-24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Dari analisis data kepraktisan yang diambil oleh Gutt Man dari respon peserta didik . Akbar memodifikasi metode penghitungan persentase yang diberikan di atas dan menghasilkan rumus berikut:

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skorempirik (skoriniyaitu yang diperolehpesertadidik)

TS-max = total skor maximum yang diharapkan

Selanjutnya peneliti menggunakan uji N-Gain. Test N-Gain

Teknik analisis data yang disebut analisis penguatan ternormalisasi <g> digunakan untuk menilai dan menjamin peningkatan penguasaan materi. Penguatan yang dinormalisasi, juga disebut sebagai skor N-gain, adalah alat statistik yang digunakan dalam penelitian untuk menilai efektivitas pendekatan atau pengobatan tertentu. Untuk melakukan tes N-gain score, dihitung selisih skor pretest dan posttest.⁵⁸

Untuk menentukan apakah penggunaan teknik atau media tertentu dianggap efektif atau tidak dengan menghitung perbedaan antara skor pretest dan posttest, yang sering dikenal sebagai skor gain.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis normalisasi adalah sebagai berikut

Menghitung rumus skor perolehan yang dinormalisasi:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tentukan nilai rata-rata dari gain score yang dinormalisasi.

Tentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut:

Tabel 3 3
Interpretasi Skor Gain yang Dinormanlisasikan

Normalized gain score	Criteria
$g \leq 0,3$	Low

⁵⁸ muhammad syazali Novalia, "Pengolahan Data Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pengolahan Data* 9 (2022): 39.

$0,3 < g \leq 1,00$	Medium
$0,70 ,g \leq 1,00$	High

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian diubah menjadi kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 4
Kategori Interpretase Efektivitas N-Gain

Percentage(%)	Criteria
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

1. Profil Sekolah

SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso merupakan salah satu lembaga pendidikan negeri yang berada di desa grujugan dimana sd ini lumayan tidak dekat dengan pusat kota. Dan Sd ini ini sangat cocok untuk proses belajar mengajar karena terletak di dekat persawahan dan jauh dari jalan raya, sehingga memberikan kenyamanan untuk belajar karena terhindar dari kebisingan suara kendaraan.⁵⁹

Proses belajar mengajar di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso diselenggarakan di pagi hari sampai dengan siang hari, tepatnya mulai pukul 07.00-12.30. Sebelum proses kegiatan belajar mengajar berlangsung⁶⁰

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berikut jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso tahun 2024/2025 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Pendidik

NO	Keterangan	Laki - Laki	Perempuan
1	Guru keseluruhan	5 orang	8 orang
2	Guru tidak tetap	-	1 orang
3	Guru honor	-	4 orang

⁵⁹ Siti Robiatul A.A., S.P., diwawancarai oleh peneliti, Jember 8 Juli 2024.

⁶⁰ Siti Robiatul A.A., S.P., diwawancarai oleh peneliti, Jember 8 Juli 2024.

5	Guru tetap	1 orang	3 orang
4	Staf tata usaha	1 orang	-
5	Penjaga sekolah	1 orang	-

Dari data kependidikan diatas, hanya guru kelas IV (Ibu Merindha Yudhiestania Putri, S.Pd) yang dijadikan sebagai titik fokus dalam penelitian ini. Data-data yang mendukung penelitian dan pengembangan ini didapat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Merindha Yudhiestania Putri, S.Pd.

3. Data Peserta Didik

Di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso pada tahun 2024/2025, jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 99 peserta didik. Berikut data peserta didik antara lain:

Tabel 4.2 Data Peserta Didik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	12	6	18
II	6	9	15
III	7	6	13
IV	10	8	18
V	7	11	18

VI	17	11	6
Jumlah	60	46	99

Dari jumlah keseluruhan peserta didik yang menjadi fokus dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso yang berjumlah 18 peserta didik.

Tabel 4.3 Data Peserta Didik

NO	Nama Peserta	L/P
1.	ADIBAH KHANZA AZZAHRA	P
2.	AMIYATUL AZAROH	P
3.	ANINDIA FAUZIYAH	P
4.	DINA NUR FADILA	P
5.	ERWINDASARI	P
6.	HABIB ALI AHMAD	L
7.	IBRAZI AZKA MAULADI	L
8.	JIHAN TALITA ULFA	P
9.	MOHAMMAD ILZAM FADHONI	L
10.	MUHAMMAD AKBAR RAMADHANI	L
11.	MUHAMMAD FAISAL BAGAS	L
12.	MUHAMMAD FAKIH	L

13.	MUHAMMAD ILFA HIMMAH	L
14.	MUHAMMAD RIZKI	L
15.	MUHAMMAD SAIFUL JAMIL	L
16.	NAFIZATUL HIKMAH	P
17.	NURIN NAJWA	P
18.	RIZAL FIKRI SAJIDI	L

4. Data Guru Bahasa Inggris

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi bersama dengan guru kelas IV, yaitu Ibu Merindha Yudhiestania Putri, S.Pd., yang memiliki latar belakang pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.

5. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang harus terpenuhi untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso cukup memadai diantaranya yaitu: Ruang Guru, Ruang Kepala Sekolah, Toilet, dan Perpustakaan.

Dari prasarana diatas, yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu ruang kelas IV. Adapun sarana yang tersedia yaitu : papan tulis, kursi, meja, dan kipas angin. Kondisi ruang kelas yang bersih sehingga nyaman digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu diruang kelas terdapat poster dan gambar-gambar sehingga menambah semangat peserta didik untuk belajar.

B. Penyajian Data dan Uji Coba

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Develepment*. Yang menghasilkan produk berupa vocabulary smart card yang dikembangkan di SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso pada kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 orang.

1. Analisis (*Analysis*)

Penulis menggunakan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang seberapa banyak produk yang dibutuhkan untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris sebelum membuat Kartu Gambar Kosakata Bahasa Inggris berdasarkan proses ADDIE. Analisis kebutuhan, yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, digunakan untuk menentukan sejauh mana kebutuhan tersebut.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Observasi dan wawancara untuk mendapatkan analisis kebutuhan siswa dilakukan pada hari Kamis, 12 Desember 2024. Pertama, observasi dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar yang sebenarnya di kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk mengajar siswa.⁶¹ Ketika guru menjelaskan materi kosa kata terhadap siswa hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab soal kemudian, siswa diberi soal. Antusiasme siswa dalam

⁶¹ "Observasi Di Kelas IV Hari Kamis 12," 2024.

belajar menurun akibat pembelajaran yang dilakukan setiap pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian besar dari mereka lebih tertarik berbicara dengan teman sebayanya daripada mengerjakan soal yang diberikan guru. Keadaan seperti ini yang membuat keadaan kelas menjadi tidak kondusif. Untuk mendukung hasil observasi, wawancara dilakukan setelah observasi selesai. Dengan mewawancarai 2 siswa diberikan beberapa pertanyaan wawancara.

Berikut ini adalah simpulan dari hasil wawancara: siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Inggris karena guru kurang menyediakan media pembelajaran, dan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran di kelas. Siswa tertarik dengan pembelajaran yang melalui permainan dan media mereka juga menyukai pembelajaran melalui gambar dan video. Mereka merasa belajar Bahasa Inggris itu sulit dan prosesnya membosankan dan tidak menarik, yang membuat mereka kehilangan ketertarikan dalam mempelajari bahasa tersebut. Dan mereka setuju bahwa seorang guru harus mengajarkan kosakata bahasa Inggris menggunakan kartu karena kartu menarik dan menarik secara visual.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar kosakata bahasa Inggris, siswa memerlukan media pembelajaran. Untuk membantu anak mengingat informasi, mereka memerlukan kegiatan yang mendorong partisipasi

aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk kartu merupakan salah satu media pembelajaran.



Media Vocabulary Smart Card meningkatkan minat belajar siswa⁶²

b. Analisis Kebutuhan Guru

Hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris juga konsisten dengan temuan di atas. Anak-anak kelas empat di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso menghadirkan beberapa tantangan untuk guru bahasa Inggris, siswa kurang termotivasi untuk belajar bahasa Inggris, dan beberapa dari mereka masih sulit dalam menghafal menjadi sumber masalah kedua. Tidak tersedia cukup media di sekolah untuk mengajarkan bahasa Inggris. Guru menjadi sumber masalah ketiga.⁶³

⁶² SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, "Dokumentasi Media Vocabulary Smart Card Meningkatkan Minat Belajar," n.d.

⁶³ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, "Wawancara Dengan Guru Di Kelas IV," *Hari Kamis 12, 2025*, n.d.



Gambar 4 2

Wawancara Bersama kepala sekolah⁶⁴

Guru tersebut menyatakan bahwa ia tidak pernah menyediakan media untuk pembelajaran bagi anak-anak untuk digunakan dikelas. Guru berpendapat bahwa pembuatan *Vocabulary Smart Card* bahasa inggris media yang tepat untuk alat pengajaran yang terbilang penting. Temuan analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang dapat ditingkatkan serta beberapa masalah yang dihadapi kedua belah pihak selama proses pembelajaran bahasa inggris. Pembuatan *Vocabulary Smart Card* sebagai alat untuk mengajarkan *Vocabulary Smart Card* merupakan salah satu bidang yang potensial.

2. Perancangan (*Design*)

Planing atau perancangan yang dilakukan oleh peneliti dengan membuat produk yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan masalah yang ditemukan di penelitian dan pengumpulan informasi mengenai *Vocabulary Smart Card*. Pembuatan *Vocabulary Smart Card* dilakukan

⁶⁴ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso “Dokumentasi Bersama kepala sekolah”

menggunakan aplikasi canva dan assemblr dengan dicetak menggunakan media printing. Adapun bentuk *Vocabulary Smart Card* adalah sebagaimana berikut:

a. *Cover dan pengertian Vocabulary Smart Card*

Cover vocabulary smart card dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar peserta didik usia sekolah dasar tertarik untuk mengaplikasikan media tersebut. *Cover vocabulary smart card* terdapat beberapa gambar *animals* yang sesuai dengan yang ada di dalam masing-masing kartu. *Cover vocabulary smart card* berbentuk balok dengan ukuran panjang 5,5 cm lebar 2,5 cm tinggi 8,5. Spesifikasi lebih detailnya dapat dilihat sesuai gambar 3.2 berikut, dengan gambar (a) . *Cover vocabulary smart card* jika dilihat dari sisi depan, terdapat gambar kartu yang ada di dalamnya dan gambar.

b. Kartu atau Isi

Cover vocabulary smart card berupa media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berfungsi untuk pendalaman materi dan membantu dalam pelafalan kosa kata yang baik dan benar dalam uji soal Bahasa Inggris. *Cover vocabulary smart card* ini dikembangkan oleh peneliti terdapat dua model pendalaman materi pertama, gambar hewan liar dan yang kedua gambar hewan jinak yang berwarna . *Cover vocabulary smart card* lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.3 sebagai media.

Gambar dalam *Voabulary Smvart Card* yaitu animals di dalamnya dan di belakang kartu terdapat *barcode* dimana jika *barcode* tersebut di *scan* menggunakan handpone maka akan muncul gambar yang terdapat pada kartu yang terdapat di sisi depan kartu dengan tambahan hutan agar terlihat semenarik mungkin, sehingga memberikan rasa ketertarikan peserta didik untuk menguasai materi dan mengerjakan soal serta menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Desain yang dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan materi yang diajarkan dalam mata Pelajaran Bahasa Inggris yaitu materi *Animals* yang diajarkan kepada peserta didik kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso.

No	Bagian dan Kompenen	Desain
1.	Bagian desain kartu 1. Gambar Vocabulary Smart Card 2. Terdapat tulisan cara pengucapan 3. Terdapat Tulisan <i>vocabulary</i>	
2.	Desain belakang kartu 1. Terdapat <i>barcode</i> dimana di dalamnya terdapat <i>Augmented Reality</i> dan Audio cara pengucapan	

c. Buku Panduan

Setiap buku panduan terdiri dari:

- a. Sampul, meliputi: judul buku dan identitas penulis.
- b. Kata Pengantar

- c. Pendahuluan, meliputi: kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.
- d. Isi, terbagi atas:
- e. Prosedur, meliputi beberapa permainan yang dapat digunakan untuk memainkan media.

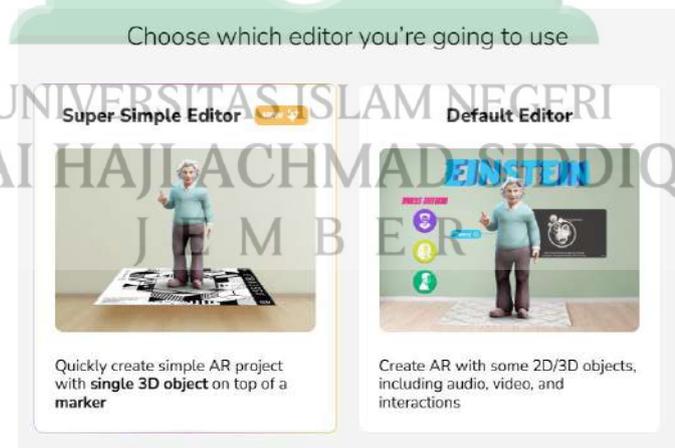
Vocabulary Smart Card dirancang menggunakan assemblr dengan prosedur sebagai berikut:

1) Buka aplikasi assemblr dan klik create your creation

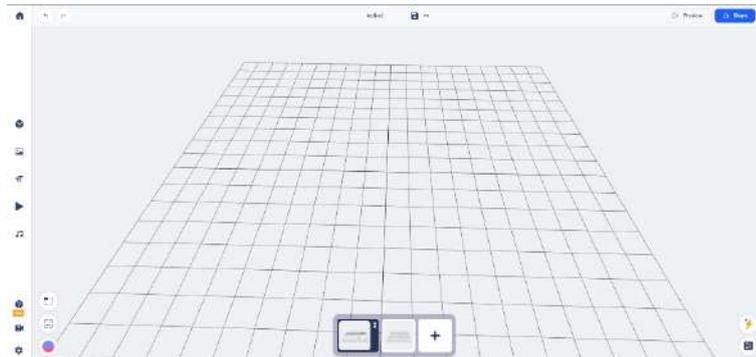
a) klik bagian tanda biru



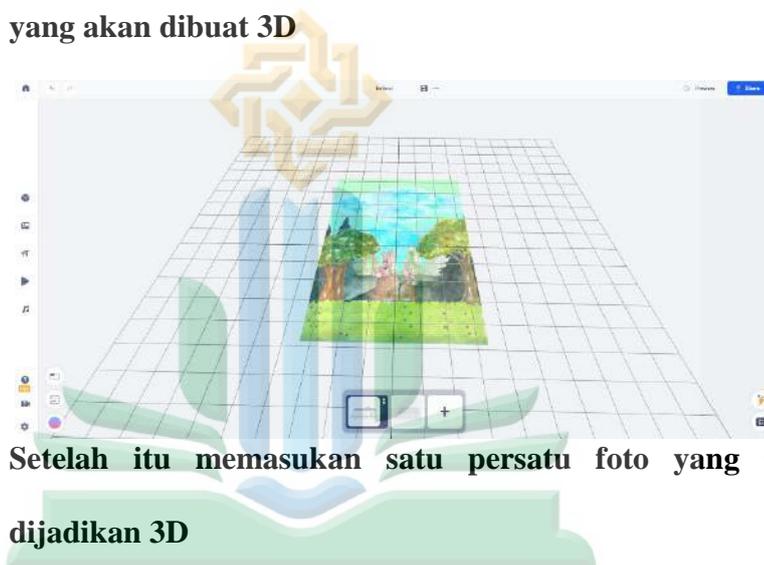
b) Setelah itu klik sebelah kiri



c) Setelah itu siap desain yang akan di edit



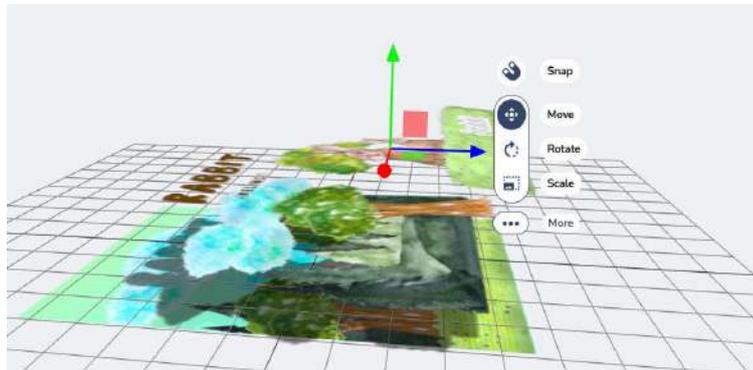
- d) Setelah pilih gambar foto disebelah kiri dan pilih desain yang akan dibuat 3D



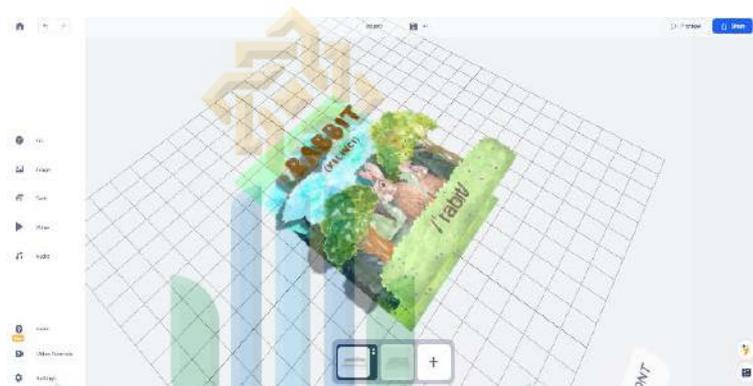
- e) Setelah itu memasukan satu persatu foto yang akan dijadikan 3D



- f) Setelah itu kita menentukan presisi untuk menyesuaikan gambar



g) Setelah itu kita pastikan apakah gambar telah sesuai



h) Setelah itu kita pilih di kiri klik audio



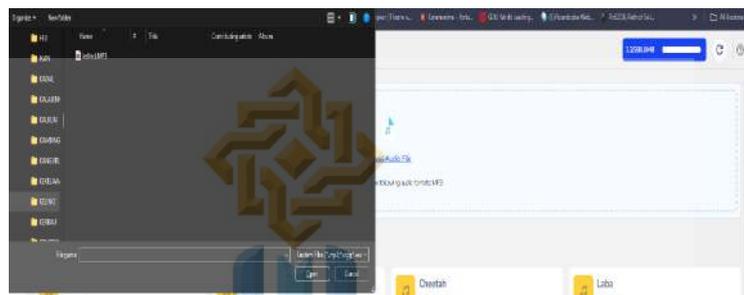
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



i) Setelah itu masukkan audio



j) Setelah itu kita masukkan audio sesuai desain



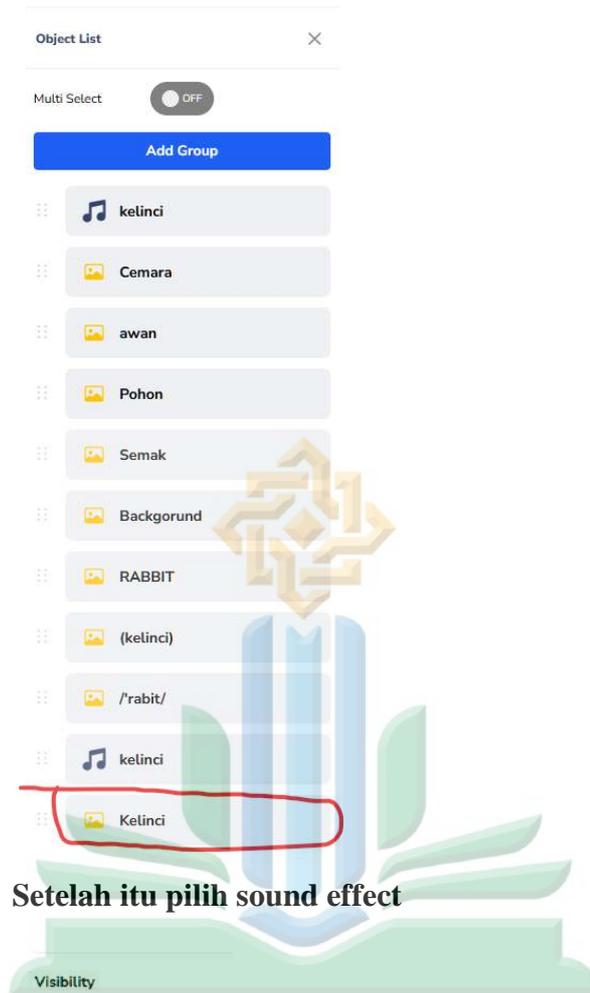
k) Setelah itu kita menentukan volume dari audio tersebut



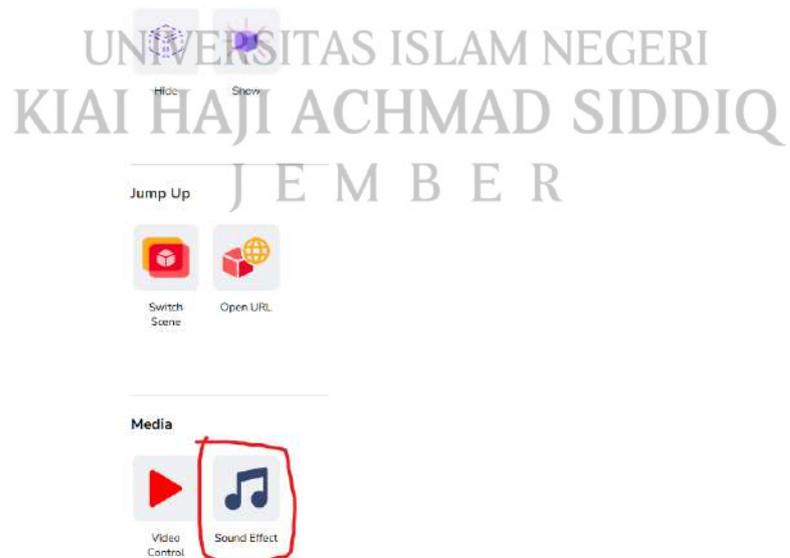
l) Setelah itu kita tentukan letak audio ketika di ketuk



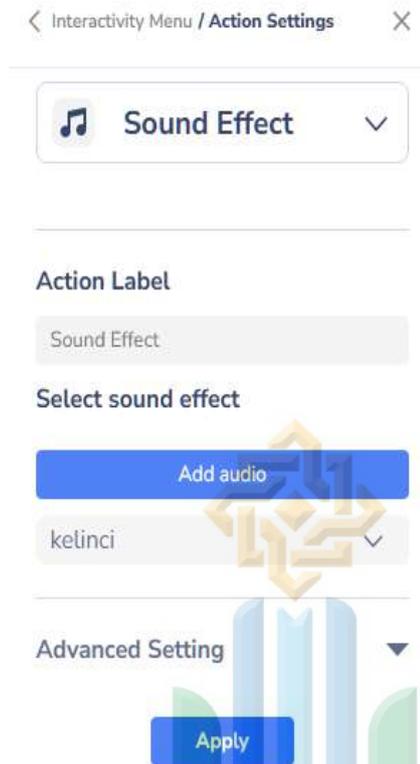
m) Setelah itu kita pilih dan menyesuaikan desain depan



n) Setelah itu pilih sound effect

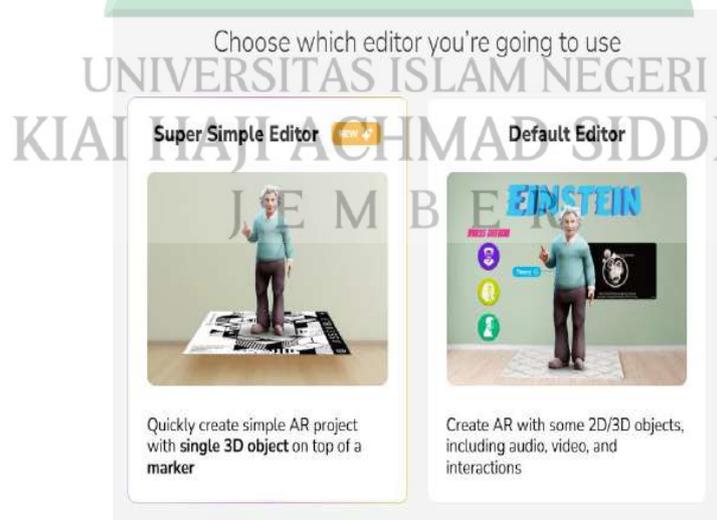


o) Setelah itu tahap terakhir meng apply



2) Kita buka aplikasi assembler untuk membuat barcode

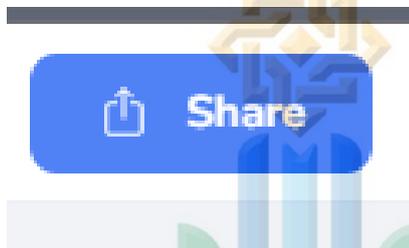
a) Pertama kita klik sebelah kiri



b) Setelah itu memasukan gambar



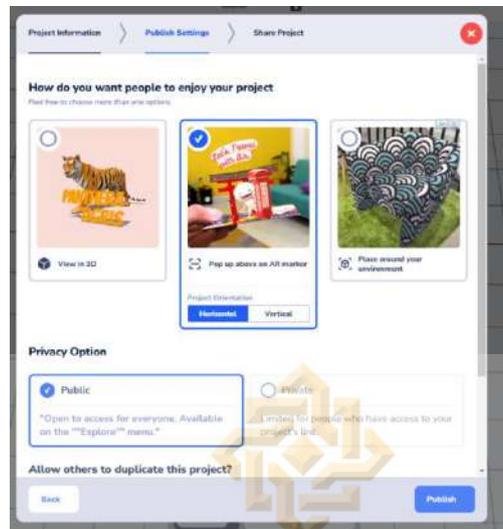
c) Setelah itu kita klik kanan atas untuk membagikan



d) Setelah itu kita masukkan title di kometar kita isi sesuai dengan gambar



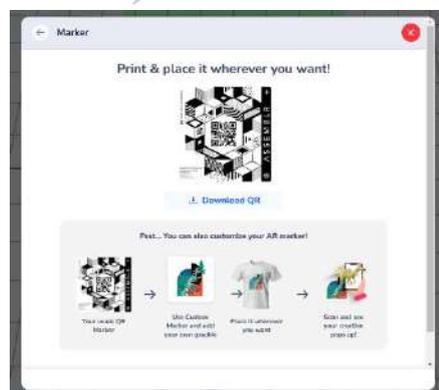
e) Setelah itu klik pop up above an AR marker



f) Setelah itu kita klik preview



g) Setelah itu tahap terakhir adalah kita download QR



3. Pengembangan (*Development*)

a. Bentuk Produk

Pada tahap ini, produk rancangan assemblr milik peneliti sedang dikembangkan dan dicetak, dan media pembelajaran sedang dibuat untuk disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas IV. Media tersebut mencakup berbagai hal dari hewan liar dan jinak. Setelah berkonsultasi dengan pembimbing, sekelompok ahli materi, dan ahli media pembelajaran, peneliti merevisi desain media sebelum diajukan untuk divalidasi dan diuji coba produk. Mengenai format kartu gambar dan buku panduan kosakata bahasa Inggris, bentuknya seperti ini:



Gambar 4 3

Box dan Card⁶⁵



Gambar 4 4

Buku Panduan⁶⁶

⁶⁵ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, "Dokumentasi Box dan Card"

⁶⁶ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, "Dokumentasi Buku Panduan"

Pengembangan produk awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validasi produk yang akan dikembangkan dan revisi sesuai yang disarankan atau diperlukan. Validasi dilakukan untuk memperoleh Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, sesuai tolak ukur yang sudah dipaparkan.

Penelitian yang sudah dilakukan menghasilkan data hasil validasi media dan validasi materi dengan aspek yang tertera dalam lembar validasi. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah ibu Nina Hayuningtyas, M.Pd. validator ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Aminulloh, M.Pd. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari dua validator tersebut adalah:

b. Validasi Ahli Media

Angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel 1.7 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	4	5	80%	Baik
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	4	5	80%	Baik
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan	4	5	80%	Baik

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	peserta didik pada guru (interaktif)				
4.	Media pembelajaran tidak mudah rusak	4	5	80%	Baik
5.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik	4	5	80%	Baik
6.	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran	4	5	80%	Baik
7.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran	4	5	80%	Baik
8.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak	4	5	80%	Baik
9.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan	4	5	80%	Baik
10.	Tingkat keawetan media yang digunakan	4	5	80%	Baik
Jumlah		40	50	80%	Baik

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

$$P = 80\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor (Dibulatkan)

: Jumlah nilai Jawaban responden dalam suatu item

: Jumlah skor ideal dalam satu item

Tabel diatas menyajikan hasil dari ahli media sebagai validator pada tiap pertanyaan. Pertanyaan indikator tampilan semuanya mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik, pertanyaan dari indikator isi materi pada nomer satu sampai sepuluh mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik. Total presentase semua pertanyaan dari ahli media berjumlah 80% dengan kriteria baik.

c. Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel 1.8 berikut:

Tabel 4 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Materi yang di sampaikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
2.	Materi di sampaikan secara lengkap dan jelas	4	5	80%	Baik
3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media	5	5	100%	Sangat Baik
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami	5	5	100%	Sangat Baik
6.	Materi di sampaikan secara sistematis	4	5	80%	Baik
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik	4	5	80%	Baik
8.	Bahasa sesuai dengan AED	4	5	80%	Baik
9.	Kejelasan petunjuk belajar	5	5	100%	Sangat Baik
10.	Kejelasan petunjuk belajar	5	5	100%	Sangat Baik
Jumlah		46	50	92%	Sangat Baik

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

$$P = 92\%$$

Tabel diatas menyajikan hasil dan ahli materi dengan materi kosa kata Bahasa Inggris *Animals* sebagai validator pada tiap pertanyaan. Pertanyaan dari indikator bahasa satu, tiga empat dan lima mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat baik sedangkan nomer dua, enam, tujuh dan delapan mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik, pertanyaan dari indikator isi materi pada nomer sembilan dan sepuluh mendapatkan presentase 100% kriteria sangat baik. Total presentase dari sepuluh pertanyaan dari ahli materi berjumlah 92% dengan kriteria sangat baik.

- d. Revisi
- Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya produk yang akan dikembangkan perlu direvisi sesuai saran dari validator. Revisi dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar sesuai dengan fungsi yang telah diharapkan oleh peneliti. Revisi yang dilakukan oleh peneliti ini berdasarkan dari kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, adapun kritik dan sarannya disajikan dalam tabel 1.9 sebagai berikut:

Tabel 4 3 Kritik Saran Validator

No.	Validator	Kritik & Saran
1.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan cara pengucapan (pronunciation) diberi warna kontras, jangan putih, supaya bisa dibaca dengan lebih jelas dan mudah 2. Sesuaikan dengan oxford yang benar
2.	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan lebih lanjut sangat direkomendasikan misal, klasifikasi noun verb, adjective, dan sebagainya.

4. Implementasi

Setelah prosedur produksi dan modifikasi media yang direkomendasikan oleh validator selesai, maka dilakukan tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2024. Pada tahap uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan terhadap 9 orang siswa IV. Sebelum dilaksanakannya uji coba media, siswa diminta untuk duduk berhadapan kemudian membuat permainan kecil untuk mengingat kartu kosa kata bahasa Inggris. Berikut ini adalah gambar pelaksanaan uji coba kelompok kecil:



Gambar 4 5
Pembagian Kelompok⁶⁷

Tahap uji coba atau implementasi yang dilakukan di kelas IV SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso. Setelah penelitian mendapatkan validasi dari ahli media dan materi langkah ini adalah langkah yang dilakukan. Selanjutnya dalam proses pengujian lapangan utama ini akan diujicobakan perihal mengetahui kepraktisan dan keefektifan *Vocabulary Smart Card* dalam pelajaran Bahasa Inggris materi kosa kata. Angket respon siswa dan guru akan disertakan di lampiran. Hasil angket respon guru disajikan pada table

setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil selesai. Untuk menentukan apakah media kartu kosakata bahasa Inggris sesuai untuk uji coba kelompok besar atau apakah masih diperlukan revisi, guru memulai dengan mengisi kuesioner respons. Berikut adalah temuan kuesioner respons guru:

⁶⁷ SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso, "Dokumentasi Pembagian Kelompok",

Tabel 4 4 Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Materi yang di sampaikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
2.	Materi di sampaikan secara lengkap dan jelas	4	5	80%	Baik
3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media	5	5	100%	Sangat Baik
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami	5	5	100%	Sangat Baik
6.	Materi di sampaikan secara sistematis	4	5	80%	Baik
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik	4	5	80%	Baik
8.	Bahasa sesuai dengan AED	4	5	80%	Baik
9.	Kejelasan petunjuk belajar	5	5	100%	Sangat Baik
10.	Kejelasan petunjuk belajar	5	5	100%	Sangat Baik
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan	5	5	100%	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	efisien				
12.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	5	5	100%	Sangat Baik
13.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif)	4	5	80%	Baik
14.	Media pembelajaran tidak mudah rusak	5	5	100%	Sangat Baik
15.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik	5	5	100%	Sangat Baik
16.	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran	4	5	80%	Baik
17.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran	4	5	80%	Baik
18.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak	5	5	100%	Sangat Baik
19.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan	4	5	80%	Baik
20.	Tingkat keawetan media yang digunakan	5	5	100%	Baik
	Jumlah	92	100	92%	Sangat Baik

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{92}{100} \times 100\%$$

$$100$$

$$P = 92\%$$

Tabel diatas menyajikan hasil validasi angket respon guru, dari tabel tabel diatas semua pertanyaan memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat baik kecuali dua, enam, tujuh, delapan, tigabelas, enambelas tujuhbelas, dengan presentase 80% dengan kategori baik. Jumlah skor dari validasi diatas adalah 92 dengan presentase keseluruhan 92% dengan kategori sangat baik. Respon guru terhadap media *vocabulary smart card* Bahasa Inggris sangat baik, sebagaimana dituliskan dikolom saran dan perbaikan sebagai berikut: “media *vocabulary smart card* Bahasa Inggris sudah bagus dan sangat menarik, sangat membantu siswa untuk belajar”.

b. Uji coba kelompok besar

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 16, 17 Januari, dan 18 Januari 2025. Tahap ini dilaksanakan di kelas IV SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso dengan jumlah siswa 16 orang. Sebelum dilaksanakannya penggunaan media, siswa diminta untuk membagi kelompok menjadi 4 kelompok. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berjalan dengan baik. Siswa antusias dan merasa tertarik untuk belajar dengan menggunakan media yang ada. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Murid berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan lebih aktif. Pembicaraan tentang menyelesaikan permainan media dan kuis menunjukkan hal ini. Media ini dapat mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk tidak memperhatikan tugas-tugas pendidikan.

Deskripsi penerapan kelompok besar disediakan di sini, yang mencakup semuanya mulai dari pendahuluan hingga latihan penutup:

1) Kegiatan Orientasi

Pembukaan menanyakan terkait keadan sebelum pembelajaran berlangsung termasuk dengan cara berbicara dan mengucapkan berbahasa Inggris yang telah disiapkan peneliti untuk kegiatan pengantar. Siswa menyapa guru dalam latihan pengantar ini, dan guru kemudian menggunakan bahasa Inggris untuk menanyakan tentang kemajuan mereka, dengan bertanya, "Apa Kabar Hari Ini, anak-anak?"

Peneliti kemudian mengulas materi yang akan dibahas hari ini. Berikut ini beberapa gambar pendahuluan:



Gambar 4 6
Uji Skala Besar⁶⁸

⁶⁸ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, "Dokumentasi Uji Skala Besar"

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, sintaks dari penggunaan media lebih ditekankan jika menggunakan game atau strategi pembelajaran. Setelah membagi siswa menjadi empat kelompok dan menjelaskan materi yang diberikan dalam Modul, peneliti membagikan kartu gambar berisi kosakata bahasa Inggris kepada masing-masing kelompok. Kemudian siswa diminta untuk membuka dan menata media di atas meja. Kemudian peneliti memberikan permainan “Apa yang Hilang?”

Setelah meminta siswa untuk menutup mata, peneliti memberikan mereka setumpuk kartu dan meminta mereka untuk memperkirakan kartu mana yang hilang sambil menyebutkannya dalam bahasa Inggris. Ini dikenal sebagai "permainan apa yang hilang." Peneliti akan memberikan hadiah kepada kelompok dengan respons terbanyak. Berikut ini beberapa gambar yang menunjukkan bagaimana kegiatan inti dilaksanakan



Gambar 4 7
Gambar 4 9



Gambar 4 8
Gambar 4 10



Kegiatan inti⁶⁹

3) Kegiatan Penutup

Guru memberi penghargaan kepada semua kelompok atas pembelajaran aktif mereka setelah meminta kelas untuk mengingat 82atihan materi yang telah dipelajari sebelumnya dalam 82atihan penutup. Tugas akhir ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4 11

Kegiatan Penutup⁷⁰

⁶⁹ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, “Dokumentasi Kegiatan Inti”

⁷⁰ SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, “Dokumentasi Kegiatan Penutup”

Siswa memberikan respons positif terhadap tahap implementasi. Dengan konten yang komprehensif, media pembelajaran seperti kartu kosakata bahasa Inggris, tes, dan permainan, siswa lebih mampu memahami materi pelajaran. Siswa disarankan untuk menambahkan materi pelajaran tambahan karena media ini meningkatkan kegiatan belajar.

Setelah menyelesaikan penerapan kartu gambar kosakata bahasa Inggris, siswa diharuskan untuk mengisi angket respons tentang penggunaan kartu gambar kosakata bahasa Inggris. Berikut ini adalah hasil respons siswa:

Tabel 4 5 Respon Siswa

Angket Respon Siswa				
No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	R1	49	50	98%
2.	R2	46	50	92%
3.	R3	44	50	88%
4.	R4	45	50	90%
5.	R5	45	50	90%
6.	R6	44	50	88%
7.	R7	47	50	94%
8.	R8	44	50	88%
9.	R9	45	50	90%
10.	R10	45	50	90%
11.	R11	40	50	80%
12.	R12	49	50	98%
13.	R13	46	50	92%
14.	R14	50	50	100%
15.	R15	49	50	98%
16.	R16	49	50	98%
Jumlah/ rata-rata		737	800	92%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{737}{800} \times 100\%$$

$$800$$

$$P = 92,12 = 92\%$$

Pada Titik Analisis Data, analisis data respons pelajar akan dibahas secara rinci. Tabel di bawah ini juga akan memberikan komentar dan rekomendasi pelajar tentang Media Kartu Kosakata Bahasa Inggris

Tabel 4 6 Komentar dan Saran Siswa

No	Nama	Komentar & Saran
1.	AAK	Media pembelajaran ini membantu saya lebih mudah memahami dan menghafal nama-nama hewan
2.	AZ	Saya suka media pembelajaran karena sangat menarik dan bisa bermain sambil belajar dengan kartu kosa kata
3.	AF	Saya sangat Bahagia sekali bisa bermain sambil belajar dengan kartu kosa kata, karena kartunya lucu
4.	DNF	Saya suka belajar memakai media pembelajaran ini, karena medianya sangat menarik, dan saya lebih mudah memahami dan menghafal nama hewan
5.	ED	Media ini sangat menarik dan memudahkan saya bisa belajar tentang hewan
6.	HAA	Media
7.	IAM	Media ini sangat menyenangkan
8.	MIF	Media menarik
9.	MAR	Saya senang belajar dengan media
10.	MFB	Saya senang belajar dengan media
11.	MF	Saya suka menarik menggunakan media
12.	MIH	Media ini saya lebih memahami
13.	MR	Kartu kosakata sangat menarik dalam Pelajaran sangat suka belajar

No	Nama	Komentar & Saran
14.	MSJ	Media sangat menarik
15.	NH	Saya memahami materi Pelajaran ini
16.	NN	Media ini sangat membuat saya tidak bosan dan mudah memahami

Komentar dan rekomendasi yang diberikan oleh siswa mengenai kartu gambar kosakata bahasa Inggris media penulis dijelaskan dalam tabel di atas. Reaksi siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui media sangat positif, yang menunjukkan bahwa mereka tidak bosan dan sangat termotivasi untuk mempelajari bahasa tersebut.

5. Evaluasi

Revisi produk akhir atau pembuatan produk akhir berupa media pembelajaran *Vocabulary Smart Card*. Materi yang di ambil dari media ini *vocabulary animals* yang di gambarkan dalam bentuk *animals*. Pembuatan media ini telah dilakukan oleh peneliti, sehingga telah memasuki tahap akhir ini berupa penyempurnaan media pembelajaran serta evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *Vocabulary Smart Card* dalam mengatasi masalah belajar mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso, sehingga akan diperoleh media pembelajaran yang baik dan mendukung pada proses kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisa kelayakan di dapat dari validasi ahli media dan ahli materi terhadap *Vocabulary Smart Card*. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Ibu Nina Hayuningtyas, M.Pd. dan untuk validasi materi dalam penelitian ini adalah Bapak Aminullah, M.Pd. adapun hasil validasi yang diperoleh 9 dari dua validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4 7Presentase Validator

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	92%	Sangat Baik
2.	Ahli Media	80%	Baik
	Nilai rata-rata presentase	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan hasil presentase . hasil ini membuktikan bahwa *Vocabulary Smart Card* dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kritik dan saran dari validator tersebut kemudian dijadikan bahan evaluasi untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menunjang tercapainya tujuan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas IV SDN Grujungan Lor 2 Bondowoso serta memenuhi kriteria pengembangan

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa terhadap *Vocabulary Smart Card* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Angket kepraktisan ini diberikan kepada pendidik atau guru dikelas IV yaitu Ibu Merinda Yudhiestania Putri serta kepada peserta didik. Kelas IV yang berjumlah 18 orang. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 8 Presentase Guru dan Siswa

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Siswa	92%	Sangat Baik
2.	Guru	88%	Sangat Baik
Nilai rata-rata presentase		90%	Sangat Baik

3. Analisis Keefektifan

Pengukuran atau analisa keefektifan *Vocabulary Smart Card* didapat dari perhitungan *N-Gain score* nilai masing-masing siswa. Uji soal pertama dan kedua dilaksanakan menggunakan *Vocabulary Smart Card* model uji soal. *N-gain score* dari nilai siswa disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4 9 Hasil Pre Test dan Post Test

NO	RESPONDEN	PRETEST	POST TEST
1	R1	100	100
2	R2	70	100
3	R3	60	100
4	R4	100	90
5	R5	80	100
6	R6	40	70
7	R7	30	80
8	R8	40	80
9	R9	90	100

NO	RESPONDEN	PRETEST	POST TEST
10	R10	80	90
11	R11	70	100
12	R12	80	100
13	R13	50	100
14	R14	30	60
15	R15	60	70
16	R16	80	100

Tabel 4 10 Ngin Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	14	0	1	0,79	0,272
Ngain_Persen	14	25	100	79,00	27,234
Valid N (listwise)	14				

C. Revisi Produk

Pascavalidasi dan pengujian lapangan utama, ada beberapa kritik dan saran yang diterima oleh peneliti demi sempurnanya produk yang dikembangkan, sehingga hal tersebut menjadikan landasan dilakukannya revisi produk. Ada perumusan *Vocabulary Smart Card* sebelum dan sesudah revisi.

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Validator
		Gambar Telalu ramai sehingga hewan tida terlihat dengan jelas, dan tulisan tidak terlihat jelas warna kurang kontras	Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Validator
		<p>Tambahkan gambar hewan jinak</p>	<p>Ahli Materi</p>



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

BAB V

KRITIK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Validitas Vocabulary Smartcard

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara informasi yang ingin disampaikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Karena itulah, kelayakan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan agar dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amat Hidayat dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar” disana juga dikatakan bahwa media telah layak uji coba karena dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang juga mengalami kenaikan. Tak hanya melalui uji coba pre-test dan post-test tetapi juga telah melalui penilaian dari para ahli.⁷¹ Yang dimana hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran skor 91%, ahli desain pembelajaran skor 92%, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 80% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba Pada penelitian ini penilaian kelayakan yang dilakukan oleh para ahli mengenai pengembangan Vocabulary Smartcard dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Grujugan Lor 2 Bondowoso yang mana hasil dari penilaian

⁷¹ Amat Hidayat, “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini.”. *Journal on Teacher education*, Vol 3, No 2, (2022): 277-289, <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3916>

pengembangan exciting card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan layak oleh para ahli, dimana rinciannya adalah sebagai berikut: Dari ahli validasi *Vocabulary Smartcard* mendapatkan skor sempurna yaitu 100. Skor 100 masuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, desain media pada *Vocabulary Smartcard* tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan dan mempertimbangkan kritik serta saran dari validator untuk meningkatkan kualitas dan kualifikasi desain media. Komentar yang disampaikan oleh validator adalah untuk menyesuaikan lagi warna media agar lebih cerah. Kemudian dari ahli materi media ini mendapatkan skor 89. Skor ini termasuk dalam kategori sangat valid.

Oleh karena itu, materi yang disajikan pada media exciting card tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan serta mempertimbangkan masukan dan saran dari validator agar kualitas dan kualifikasi materi yang disajikan di media tersebut dapat lebih ditingkatkan. Dan dari ahli pembelajaran Bahasa Inggris menurutnya desain pembelajaran pada *Vocabulary Smartcard* tidak memerlukan revisi besar-besaran, namun tetap disarankan untuk memperhatikan dan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator agar desain media ini memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik. Dimana skor yang didapat pada ahli pembelajaran adalah sebesar 89. Yang mana skor tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Selain dari penilaian para ahli media ini dikatakan layak karena dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-

test yang mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Vocabulary Smartcard*.

Jadi kesimpulannya media pembelajaran memainkan peran penting sebagai penghubung antara informasi yang ingin disampaikan dan pemahaman peserta didik. Untuk itu, kelayakan media harus diuji secara komprehensif agar efektif digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti dalam penelitian Amat Hidayat yang mengembangkan media flashcard untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini dan mendapatkan hasil positif dari uji pre-test dan post-test serta validasi para ahli. Pada penelitian lain terkait *Vocabulary Smartcard* untuk kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, media ini dinilai sangat valid dengan skor tinggi dari berbagai ahli skor 100 untuk validasi media, skor 89 untuk materi, dan skor 89 untuk desain pembelajaran.

2. Praktikalitas *Vocabulary Smartcard*

Media telah layak uji coba karena dilihat dari hasil Angket peserta didik yang juga mengalami ketertarikan dalam menggunakan media tersebut. Tak hanya melalui uji angket peserta didik tetapi juga telah melalui penilaian dari para ahli. Yang dimana hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh ahli isi peserta didik skor 92%, ahli desain pembelajaran skor 92%, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 80% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba Pada penelitian ini penilaian kelayakan yang dilakukan oleh para ahli mengenai pengembangan *Vocabulary Smartcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta

didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Grujugan Lor 2 Bondowoso yang mana hasil dari penilaian pengembangan exciting card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan layak oleh para ahli, dimana rinciannya adalah sebagai berikut: Dari ahli validasi *Vocabulary Smartcard* mendapatkan skor sempurna yaitu 100. Skor 100 masuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, desain media pada *Vocabulary Smartcard* tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan dan mempertimbangkan kritik serta saran dari validator untuk meningkatkan kualitas dan kualifikasi desain media. Komentar yang disampaikan oleh validator adalah untuk menyesuaikan lagi warna media agar lebih cerah. Kemudian dari ahli materi media ini mendapatkan skor 89. Skor ini termasuk dalam kategori sangat valid.

Jadi kesimpulannya media pembelajaran memainkan peran penting sebagai penghubung antara informasi yang ingin disampaikan dan pemahaman peserta didik. Untuk itu, kelayakan media harus diuji secara komprehensif agar efektif digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti dalam penelitian Amat Hidayat yang mengembangkan media flashcard untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini dan mendapatkan hasil positif dari angket serta validasi para ahli.⁷² Pada penelitian lain terkait pengembangan *Vocabulary Smartcard* untuk kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, media ini dinilai sangat valid dengan skor tinggi dari berbagai ahli skor 100 untuk validasi media, skor 89 untuk

⁷² Jauharoh Maknunah, diwawancara oleh Penulis, Jember, 5 Januari 2025

materi, dan skor 89 untuk desain pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar. Hasil angket juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik, sehingga media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

3. Keefektifan Vocabulary Smartcard

Pada hasil pengujian dan perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Vocabulary Smartcar* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Grujungan Lor 2 Bondowoso. Dimana nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dari ketentuan nilai Sig. (2-tailed) yang mana jika lebih kecil dari 0,05 memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Vocabulary Smartcar*. Sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari tentang Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Inggris dimana juga dikatakan bahwa media yang mereka pakai memiliki pengaruh pada pembelajaran siswa kelas II.⁷³

Sama halnya dengan Pada hasil pengujian dan perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Vocabulary Smartcar* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Grujungan Lor 2 Bondowoso. Dimana nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05

⁷³ Yudiesti, diwawancara oleh Penulis, Jember, 5 Januari 2025

dari ketentuan nilai Sig. (2-tailed) yang mana jika lebih kecil dari 0,05 memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Vocabulary Smartcar*. Sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari tentang Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Inggris dimana juga dikatakan bahwa media yang mereka pakai memiliki pengaruh pada pembelajaran siswa kelas II.

Sama halnya dengan *Vocabulary Smartcard* yang juga telah memperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh media exciting card pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV. Dilihat dari hasil angket respon siswa juga hasil dari respon hampir semua memiliki skor sempurna hanya beberapa yang poin pertanyaan yang tidak mencapai nilai sempurna namu masih tergolong pada tingkatan sangat baik. Dari yang tidak mendapatkan skor sempurna hanya 3 poin pertanyaan dari 8 pertanyaan keseluruhan pada angket, yang dimana dalam masing-masing pertanyaan menyangkut penggunaan media exciting card pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi rambu-rambu lalu lintas. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa juga mempekuat adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Vocabulary Smartcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada materi Tame and Wild.

Selain dari perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 yang menghasilkan pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Vocabulary Smartcard* terhadap hasil belajar, berikut wawancara yang

membuktikan bahwa selain memberi pengaruh meningkatkan hasil belajar, *Vocabulary Smartcard* juga menambah antusiasme belajar peserta didik.

Maka Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media exciting card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso, dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari yang menemukan pengaruh positif media kartu terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas II. Berdasarkan angket siswa, sebagian besar respon menunjukkan skor sangat baik, mendukung bahwa *Vocabulary Smartcar* meningkatkan pemahaman siswa tentang materi *Wild and Tame* dalam Bahasa Inggris.

Wawancara dengan guru dan siswa juga menguatkan hasil bahwa *Vocabulary Smartcard* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. yang juga telah memperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh media exciting card pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV. Dilihat dari hasil angket respon siswa juga hasil dari respon hampir semua memiliki skor sempurna hanya beberapa yang poin pertanyaan yang tidak mencapai nilai sempurna namu masih tergolong pada tingkatan sangat baik. Dari yang tidak mendapatkan skor sempurna hanya 3 poin pertanyaan dari 8 pertanyaan keseluruhan pada angket, yang dimana dalam masing-masing

pertanyaan menyangkut penggunaan media exciting card pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi rambu-rambu lalu lintas. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa juga mempekuat adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Vocabulary Smartcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada materi Tame and Wild.

Selain dari perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 yang menghasilkan pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Vocabulary Smartcard* terhadap hasil belajar, berikut wawancara yang membuktikan bahwa selain memberi pengaruh meningkatkan hasil belajar, *Vocabulary Smartcard* juga menambah antusiasme belajar peserta didik.

Maka Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media exciting card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDI Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember, dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari yang menemukan pengaruh positif media kartu terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas II.⁷⁴ Berdasarkan angket siswa, sebagian besar respon menunjukkan skor sangat baik, mendukung bahwa *Vocabulary Smartcar* meningkatkan pemahaman siswa tentang materi *Wild and Tame* dalam Bahasa Inggris. Wawancara dengan guru dan siswa juga menguatkan hasil bahwa *Vocabulary Smartcard*

⁷⁴ Yudhiesti, diwawancara oleh Penulis, Jember, 5 Januari 2025

membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa.

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

Berdasarkan dari hasil simpulan penelitian maka peneliti beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, adapun saran-saran sebagai berikut.

1. Saran Untuk Pemanfaatan Produk

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan alat bantu pembelajaran bahasa Inggris yang akan membantu siswa mempelajari bahasa tersebut dengan lebih mudah. Menurut informasi yang dikumpulkan dari para ahli materi dan media serta tanggapan guru, media gambar yang berisi kosakata bahasa Inggris dapat digunakan untuk mengajarkan bahasa tersebut, khususnya di kelas IV.

2. Penyebaran

Hasil kreasi media pembelajaran kartu bergambar kosakata bahasa Inggris dalam pembelajaran bahasa Inggris ini dapat dimanfaatkan di semua sekolah yang terlibat, termasuk semua Madrasah atau Sekolah Dasar lainnya di Bondowoso. Meskipun demikian, agar produk ini dapat digunakan secara efektif, pendistribusiannya tetap harus memperhatikan dan mempertimbangkan kebutuhan siswa serta tantangan belajar yang mereka hadapi.

3. Pengembangan Produk Lanjut

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan alat bantu pembelajaran bahasa Inggris yang akan membantu siswa mempelajari bahasa tersebut dengan lebih mudah. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan lebih banyak penelitian untuk menghasilkan media yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan:

- a. Media ini dapat dikembangkan dan digunakan dalam bentuk digital.
- b. Untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar mengajar di zaman sekarang, guru harus kreatif. Untuk meningkatkan minat siswa, guru harus merancang pelajaran yang menarik, menghibur, dan menyenangkan. Dengan menggunakan kartu kosakata bahasa Inggris ini, guru dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa akan menggunakan media ini untuk berkomunikasi dengan cepat dengan guru dan teman sebayanya selain memperhatikan materi.
- c. Karena penulis hanya menggunakan beberapa rangkaian kosakata bahasa Inggris, penelitian ini perlu diperluas. Jika peneliti lain bersedia membuat rangkaian kosakata bahasa Inggris lainnya, akan lebih baik.

Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca. Penulis tahu bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap kritik dan saran dapat membantu menyempurnakannya. Saya berharap penulis dan semua pembaca akan menganggap penelitian ini berharga. Amiin

C. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *vocabulary Smartcard berbasis Augmented Reality* di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso Mendapat kan kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas pengembangan *vocabulary Smartcard berbasis Augmented Reality* yang mana hasil dari penilaian pengembangan *vocabulary Smartcard* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dinyatakan sangat valid oleh para ahli.
2. Praktikalitas pengembangan pengembangan *vocabulary Smartcard berbasis Augmented Reality* yang mana hasil dari penilaian pengembangan media Kotak Ilmu dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dinyatakan sangat praktis oleh ahli pembelajaran dan respon peserta didik.
3. Efektivitas pengembangan pengembangan *vocabulary Smartcard berbasis Augmented Reality*. Dimana nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,79 dari ketentuan nilai Sig. (2-tailed) yang mana jika lebih kecil dari 0,79 memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Kotak Ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. "Instrumen Perangkat Pembelajaran." *Jurnal Instrumen Penilaian* 05 (2022): 83.
- Arief, Danie. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Lubuk Buaya Padang." *Jurnal Al'talim* 21 (2021): 1–5.
- Arisandi, I Made Arik. "Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD." *For Lesson and Learning* 5 (2022): 85–95.
- Arsini, K. R. Kristiantari. "Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 (2022): 173–284.
- Arsyad, Azhar. "No Title Media Pembelajaran." *Indonesia* 8 (2016): 115.
- Bondowoso, SDN Grujugan Lor 2. "Siswa, Dokumentasi Media Vocabulary Smart Card Meningkatkan Minat Belajar," n.d.
- . "Wawancara Dengan Guru Di Kelas IV." *Hari Kamis* 12, 2025, n.d.
- Brown, H dougles. "Language Asssement Principles and Clasroom Practices." *Logman* 7 (2023): 20.
- Daryanto. "Media Pembelajaran." *Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2024): 18–19.
- Elfrieda H. Hiebert, Michael L, Kamil. "Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice." *Cambridge Languuage Teaching Library* 7 (2020): 3.
- Fadallah. "Wawancara." *Unj Press* 8 (2021): 8–10.
- Fadhila, Aisyah. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Dan Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Student Research* 2 (2023): 01–17.
- Faizin, F., Isnaini, M. "Peningkatan Kemampuan Berbicara Pemelajar BIPA Level Dasar Dengan Menggunakan Kartu Kosakata." *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7 (2022): 42–47.
- Frasandy, Rendy Nugraha, Evasuryanti. "Efektifitas Media Smart Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik." *Pendidikan MI/SD* 2 (2022): 161–70.
- Handayani, Endang. "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 3 (2024): 771–81.

- Harahap, putri husnul khotimah. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah." *Pendidikan Bahasa Dan Sastra 2* (2022): 2–5.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, Eti Hayati. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi." *Agewandte Chemie Internasional Edition 6* (2021): 951–9952.
- Hartati. "Penerapan Metode Drill Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Dengan Penggunaan Media Kartu Kata." *Pembelajaran Dan Riset Pendidikan 1* (2021): 378–99.
- Hasan, Muhammad, et al. "Media Pembelajaran." *Media 7* (2021): 65–68.
- Intan, Nur. "Pengaruh Kreavitas Guru Al Quran Hadist Terhadap Prestasi Dan Minat Belajar Peserta Didik Di Mts Pergis Campalagian Kabupaten Mandar." *Skripsi, UIN Alauddin Makasar 2* (2022): 85.
- Kamsali, Imanuel. "Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Anak - Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris 4* (2021): 261.
- Khoirurrijal. "Pengembangan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan 4* (2022): 18.
- Kurniawati, Dewi. "Keefektifsn Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar 1* (2023): 58.
- Layaliya, Fina Nabila, Haryadi, Nas Haryanti Setyaningsih. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalinggua 6* (2021): 81–84.
- Maharani, Ida Ayu Bintang Arista. "Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality AR Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Bagi Anak Kelompok B." *Pendidikan Anak Usia Dini 3* (2022): 360–69.
- Makbul, Muhammad. "Metode Pengumpulan Data Dan Instumen Penelitian." *Jurnal Pengembangan 5* (2021): 4–9.
- Maydiantoro. "Model-Model Penelitian Pengembangan Reasearch and Development." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia 01* (2021): 25–29.
- Mulyanti, E., & Sya, M.f. "Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Kartu Bergambar Di Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid 5* (2023): 504–409.
- Muryaningsih. "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan 15* (2021): 84–91.

- Mustofa, Ali, Endra Priawasana, Kustiyowati. "Pengaruh Metode Problem Based Learning Dan Penggunaan Buku Teks Untuk Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Genteng." *Jurnal Pendidikan Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 01 (2023): 50–61.
- Netriwati. "Praktik Observasi Sekolah." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 04 (2023): 1–63.
- Nilawati, Sofika Chandra. "The Effectiveness Of Teaching Vocabulary By Using Puppet At Elementary School Student." *Skripsi Program Sastra 1 Sarjanan Pendidikan in English* 9 (2022): 15.
- Novalia, muhammad syazali. "Pengolahan Data Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pengolahan Data* 9 (2021): 39.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo NegeriKaton Pesawaran." *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 04 (2020): 2.
- "Observasi Di Kelas IV Hari Kamis 12," 2024.
- "Observasi Di Kelas IV Hari Kamis 12 , 2024 Di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso," n.d.
- Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 01 (2023): 86–100.
- parnabhakti, lily, nicky dwi puspitaningsih. "Presepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Classroom." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2 (2021): 18–25.
- Pradana, F.A P, Mawardi, M. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 5 (2021): 13–29.
- Punajisetyosari. "Metode Penelitian." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan* 8 (2010): 98.
- Quran, lajnah pentashih mushaf al. "Kementrian Agama Republik Indonesia." *Indonesia* 8 (2022): 281.
- Rahayu, Muji. "Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Modelnumbered Head Together Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1tanjung Raya Mesuji." *Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan* 2 (2016): 37.

- Rahmawansa, Desti. “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PKK 1 Yosomulyono Metro Pusat.” *IAIN Metro 5* (2024): 25.
- Rahmawati, Anggi, Maryam Isnaini Damayanti. “Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Pendidikan Indonesia 2* (2022): 45–47.
- Rohani, R. “Media Pembelajaran.” *FTIK Uin 7* (2020): 36–37.
- Rosalina, Putu Pena, Putu Rahayu Ujianti. “Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak.” *Mimbar Pendidikan Indonesia 2* (2021): 55–64.
- Sudijono, Anas. “Pengantar Evaluasi Pendidikan.” *Jurnal Evaluasi Pendidikan 5* (2009): 8–15.
- Sugihartini. “Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas VIII MTS N 2 Way Kanan.” *Jurnal Pendidikan Bahasa 7* (2018): 40.
- Sugiyono. “Statistika Kuantitatif.” *Alfabeta 8* (2013): 133.
- Wartoyo, F. X. “Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003.” *Kajian Dan Penelitian Hukum 4* (2022): 140–53.
- Yin, Robert K. “Case Study Research Design and Method.” *Sage Publication 08* (2002): 32.
- . “Case Study Research Design and Method,” 2003.
- Zuhriyyah, Aminatuz. “Pengetahuan Media Pembelajaran Flash Card Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB.” *Skripsi UIN Raden Intan Lampung 5* (2017): 35.

Lampiran 1 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN GRUJUGAN LOR 2 BONDOWOSO

NO	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	17 Juni 2024	Observasi ke lembaga sekaligus wawancara pra penelitian	<i>f</i>
2	12 Des 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso	<i>f</i>
3	13 Des 2024	Wawancara dengan Ibu Merindha Yudhiestania Putri selaku guru Bahasa Inggris kelas IV di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso	<i>f</i>
4	9 Jan 2025	Validasi media pembelajaran Vocabulary Smart Card berbasis Augmented Reality kepada Ibu Merindha Yudhiestania Putri selaku ahli pembelajaran	<i>f</i>
5	16 Jan 2025	Penerapan media pembelajaran Vocabulary Smart Card berbasis Augmented Reality di kelas IV SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso	<i>f</i>
6	14 Jan 2025	Wawancara bersama beberapa peserta didik kelas IV di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso	<i>f</i>
7	16 Jan 2025	Evaluasi bersama Ibu Merindha Yudhiestania Putri selaku guru kelas IV di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso	<i>f</i>
8	15 Jan 2025	Permohonan surat selesai melakukan penelitian di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso	<i>f</i>

Jember, 14 Februari 2025

Merindha Yudhiestania Putri
Merindha Yudhiestania Putri
NIP

Lampiran 2 Modul

MODULAJAR/RENCANAPELAKSANAANPEMBELAJARAN(RPP)		
INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	: Anggita Pasha	(212101040080)
Jenjang Sekolah	: SD/MI	
Tahun Pelajaran	: 2024/2025	
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	
Fase/Kelas	: C/4 (Empat)	
Semester	: I (Ganjil)	
Bab 5	: Animals	
Topik	: A. Tame and Wild	
Proyek Belajar		
Alokasi Waktu	: 1 x JP (1 JP = 35 menit)	
B. KOMPETENSI AWAL		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui nama-nama hewan. 2. Peserta didik mengetahui hewan jinak dan liar. 		
C. MODEL PEMBELAJARAN		
1. Demonstrasi		
D. METODE PEMBELAJARAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, digunakan pada saat penyampaian tujuan pembelajaran. 2. Demonstrasi, dilakukan saat penjelasan materi 3. Tanya jawab, digunakan pada saat apersepsi. 4. Diskusi, digunakan pada saat siswa melakukan kegiatan kelompok 5. Penugasan, digunakan pada saat siswa mengerjakan lembar kerja dan evaluasi. 		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
Peserta didik reguler/tipikal		
F. PROFIL PELAJAR PANCASILA		

C. PERTANYAAN PEMANTIK

❖ Pengenalan Topik Bab 3

1. Apa mereka telah bisa membedakan hewan liar dan jinak?
2. Apakah mereka telah mengeja kosa kata dengan baik?

❖ Topik A. Animals Tame and Wild

1. Bagaimana cara mengucapkan kosa kata dengan benar?
2. Ciri-ciri hewan yang jinak dan liar?
3. Membuat kalimat yang berhubungan dengan hewan?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERSIAPAN MENGAJAR

Pada unit kegiatan pembelajaran, beberapa hal yang harus dipersiapkan guru antara lain:

1. Guru membawa kelengkapan dalam pembelajaran mulai buku guru, buku siswa, lks
2. Guru membawa alat peraga dan instrumen yang di perlukan dalam pembelajaran.

A. KEGIATAN AWAL (10 Menit)

❖ Orientasi

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik dan guru berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas. (*Religius*)(PPP)
3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu Indonesia Raya. (*Nasionalisme*)
4. Peserta didik memberikan respon pada guru saat guru melakukan presensi kehadiran.
5. Peserta didik menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran. (*Kemandirian*)(PPP)

❖ Apersepsi

6. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan persepsi, mengaitkan pembelajaran dengan pembelajaran sebelumnya melalui pertanyaan :

“Anak – anak masih ingat Vocabulary about animals?”

“Coba sebutkan macam-macam hewan !”

7. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru

❖ Motivasi

8. Peserta didik memahami gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berkebinnekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Bernalarkritis, dan
6. Kreatif.

G. SARANA DAN PRASARANA

❖ Sumber Belajar :

S.A. Susana, S.Pd. Buku pintar Bahasa Inggris SD untuk kelas 4,5, dan 6, Penyunting Yashinta W Dini-Cet 1-Jakarta:WahyuMedia, 2008. Penulis: F S.A. Susana, , dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik

1. Pengenalan Tema:

1. Buku Guru bagian Ide Pengajaran
2. Buku siswa
3. Alat Tulis
4. Alat Peraga

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :

1. Peserta didik mengetahui cara mengucapkan dengan menggunakan Bahasa Inggris yg tepat.
2. Peserta didik bisa membedakan hewan liar dan jinak.
3. Peserta didik bisa mengisi kalimat yang berhubungan dengan hewan

❖ Tujuan Pembelajaran Topik C:

1. Peserta didik tahu cara memainkan media dengan mengkolaborasi dengan pembelajaran
2. Peserta didik lancar dalam mengucapkan kosa kata Bahasa Inggris
3. Peserta didik dapat menggunakan media dengan baik

B. MATERI POKOK

1. Listening, Speaking, Reading, Writing, Animals Tame and Wild

dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

9. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
10. Peserta didik diajak guru melakukan tepuk semangat sebelum memulai pembelajaran.

B. KEGIATAN INTI (55 Menit)

❖ Fase 1 :Pertanyaan Mendasar (Differensiasi Content)

1. Peserta didik mengamati dan menganalisis media pembelajaran berupa alat peraga mengenai masalah terkait materi pelajaran yang disajikan oleh guru. (*Mengamati*)
2. Peserta didik mencermati dan menganalisis media pembelajaran mengenai gaya suatu gaya terhadap benda. (*Menyimak*)
3. Guru dan peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab mengenai masalah yang mereka lihat dalam mempraktekkan media tersebut. (*Critical Thinking*)(*PPP*)
4. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru meng implementasikan media (*Mengamati*)

❖ Mendesain Perencanaan Produk

- ❖ Siswa ditugaskan untuk memperagakan suatu media pembelajaran yang terkait dengan suatu gaya

5. (*Creativity*) (*Critical Thinking*) (*Collaboration*) (*PPP*)

6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, untuk pemecahan masalah yang telah di tentukan secara berdiskusi.(*Collaboration*)
7. Guru memberikan bahan ajar dan LKPD kepada siswa untuk di diskusikan dengan kelompoknya..(*Collaboration*) (*PPP*)
8. Setiap kelompok mempersiapkan topik yang akan di jadikan permasalahan untuk di perdebatkan antara kelompok (*PPP*)(*Collaboration*)

❖ Menyusun Jadwal Perencanaan Pembelajaran Berbasis PBL

- ❖ Guru menjelaskan tata cara penyelesaian topik permasalahan terkait vocabulary animals wild and tame
- 9. . Waktu yang dialokasi kan adalah selama 25 menit. (*Mengamati*)
- 10. Siswa membaca petunjuk kerja yang terdapat pada LKPD. (*Mengamati*)

❖ Membimbing peserta didik saat kegiatan diskusi

11. Guru membimbing peserta didik dalam melaksanakan kegiatan diskusi.

mempersiapkan ke materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

❖ Refleksi Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
3. Kesulitan apa yang dialami?
4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

❖ Refleksi Peserta Didik

Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa yang membedakan hewan jinak dan liar?
2. Bagaimana membuat kalimat yang berhubungan dengan hewan?
3. Apa sudah bisa mengeja kosakata dengan baik dan benar?

GLOSARIUM

Peserta didik mengetahui hal-hal yang membedakan gaya yang dihasilkan oleh seorang diri dan melalui bantuan orang lain, dan peserta didik mengetahui macam-macam gaya terhadap benda dan peserta didik.

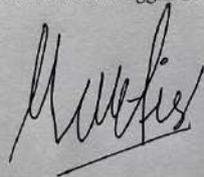
DAFTAR PUSTAKA

S.A. Susana, S.Pd. Buku pintar Bahasa Inggris SD untuk kelas 4,5, dan 6, Penyunting Yashinta W Dini-Cet 1-Jakarta:WahyuMedia, 2008. Lembar kerja peserta didik

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

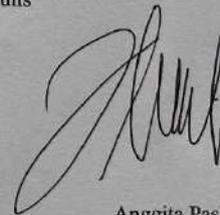
Bondowoso, 06 Januari 2025

Guru Bahasa Inggris IV



Merinda Yudhiestania Putri

Penulis



Anggita Pasha

Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Media

Lampiran 2 Angket Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Vocabulary Smartcard* Berbasis *Augmented Realty Media* Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV Di SD Negeri Grujungan Lor 2 Bondowoso

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Pokok Bahasan : Kosakata

Kelas / Semester : IV/Ganjil

Validator : Nina Hayuningtyas, M.Pd.

Pengisian!

Lembar penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai instrument penelitian yang telah diuraikan diatas. Kami mohon bapak/ibu validator berkenan untuk memberikan pendapat dan penilaian dengan cara membubuhkan tanda “√” di bawah kolom skor berikut ini.

Keterangan :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Variable yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien				✓	

2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah				✓	
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif)				✓	
4.	Media pembelajaran tidak mudah rusak				✓	
5.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik				✓	
6.	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran				✓	
7.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran				✓	
8.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak				✓	
9.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan				✓	
10.	Tingkat keawetan media yang digunakan				✓	
Jumlah					40	
Presentase skor						

CATATAN:

Media sudah bisa diproses menjadi digital .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Jember 2024

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Validator

(Nina Hayuningtyas, M.Pd)

NIP. 198108142014112003

Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Materi

Lampiran 1 Angket Penilaian Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Vocabulary Smartcard* Berbasis *Augmented Realty Media* Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV Di SD Negeri Grujagan Lor 2 Bondowoso

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Pokok Bahasan : Kosakata

Kelas / Semester : IV/Ganjil

Validator :

Pengisian!

Lembar penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai instrument penelitian yang telah diuraikan diatas. Kami mohon bapak/ibu validator berkenan untuk memberikan pendapat dan penilaian dengan cara membubuhkan tanda "√" di bawah kolom skor berikut ini.

Keterangan :

1. Sangat Kurang Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid
5. Sangat Valid

No	Variable yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang di sampaikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi di sampaikan secara lengkap dan jelas				✓	

3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran					✓
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media					✓
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami					✓
6.	Materi di sampaikan secara sistematis				✓	
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik				✓	
8.	Bahasa sesuai dengan AED				✓	
9.	Kejelasan petunjuk belajar					✓
10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi					✓
Jumlah						
Presentase skor						

Catatan:

- Media Smartcard untuk vocabulary ini valid digunakan pada sistem kelas di SD/MI
- penggunaan lebih lanjut sangat direkomendasikan: plural; klasifikasi Noun, Verb, adjective, dan sebagainya.

Jember,

2024

Validator

(Aminu H. H. M. P. R.)
NIP. 197905272014111001

Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran

Lampiran 2 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Vocabulary Smartcard* Berbasis *Augmented Realty Media* Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV Di SD Negeri Grugugan Lor 2 Bondowoso

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Pokok Bahasan : Kosakata

Kelas / Semester : IV/Ganjil

Validator : Merindha Yudhiestania Putri

Pengisian!

Lembar penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai instrument penelitian yang telah diuraikan diatas. Kami mohon bapak/ibu validator berkenan untuk memberikan pendapat dan penilaian dengan cara membubuhkan tanda "√" di bawah kolom skor berikut ini.

Keterangan :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Variable yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien					✓
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat					

	mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif)				✓	
4.	Media pembelajaran tidak mudah rusak					✓
5.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik					✓
6.	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran					✓
8.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak					✓
9.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan				✓	
10.	Tingkat keawetan media yang digunakan					✓
Jumlah						
Presentase skor						

CATATAN:

smart card sudah bagus dan sangat menarik, sangat membantu siswa utk belajar.

Jember,

2024

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIQ
J E M B E R (Merinda Y.P.)

NIP.

Lampiran 6 Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran

Lampiran 1 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Vocabulary Smartcard* Berbasis *Augmented Realty Media* Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV Di SD Negeri Grugugan Lor 2 Bondowoso

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Pokok Bahasan : Kosakata

Kelas / Semester : IV/Ganjil

Validator : Merindha Yudhiestania Putri

Pengisian!

Lembar penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai instrument penelitian yang telah diuraikan diatas. Kami mohon bapak/ibu validator berkenan untuk memberikan pendapat dan penilaian dengan cara membubuhkan tanda “√” di bawah kolom skor berikut ini.

Keterangan :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Variable yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang di sampaikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran					√
2.	Materi di sampaikan secara lengkap dan jelas				√	
3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada				√	

	media pembelajaran						
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media						✓
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami						✓
6.	Materi di sampaikan secara sistematis				✓		
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik						✓
8.	Bahasa sesuai dengan AED				✓		
9.	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi				✓		
Jumlah:							
Presentase skor							

CATATAN :

Materi yang disampaikan sudah sangat sesuai dengan media yang diajarkan, dan sesuai dengan modul yang dibuat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember, 2024
J E M B E R Validator

Metinda R.P.
(Metinda R.P.)

NIP.

Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Respon Siswa

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : AZKA
 Kelas : IV
 Hari/tanggal : hari Rabu 15

Pengisian!

Lembar penilaian kepraktisan ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai instrumen penelitian yang telah ditulis oleh penulis tersebut di atas. Kami mohon perkenan siswa untuk memberikan pendapat/penilaian dengan cara membubuhkan tanda "√" dibawah kolom skor.

Keterangan

1. Sangat Kurang Praktis
2. Kurang Praktis
3. Cukup Praktis
4. Praktis
5. Sangat Praktis

No	Variable yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media pembelajaran karena sangat menarik					√
2.	Materi Pelajaran yang disampaikan dalam media ini jelas					√
3.	Media ini memudahkan saya dalam mengerjakan soal					√
4.	Media tidak membuat saya bosan dalam belajar					√
5.	Media membuat saya tertarik untuk belajar					√
6.	Belajar menggunakan media terasa sangat menyenangkan					√

7.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media			✓	
8.	Media dapat mendorong keinginan saya dalam mempelajari materi				✓
9.	Saya dapat dapat memahami cara penggunaan media dengan baik			✓	
10.	Media membuat saya senang belajar				✓
Jumlah					
Skor					

Komentar/saran /tanggapan

media ini sangat menyenangkan



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

Lampiran 8 Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Dina Nur Fadilah.

Kelas : 4 Lempad

Hari/tanggal : 15-January-2025 (Rabu)

Pengisian!

Lembar penilaian kepraktisan ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai instrumen penelitian yang telah ditulis oleh penulis tersebut di atas. Kami mohon perkenan siswa untuk memberikan pendapat/penilaian dengan cara membubuhkan tanda "√" dibawah kolom skor.

Keterangan

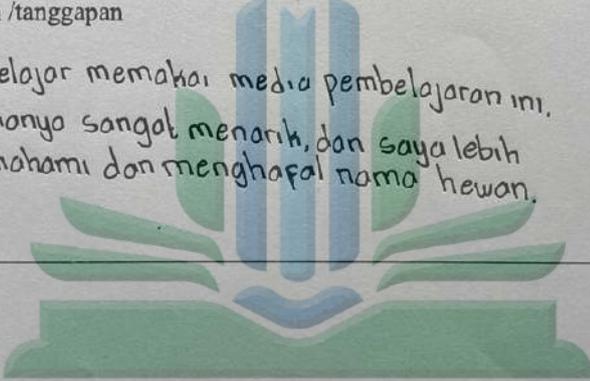
1. Sangat Kurang Praktis
2. Kurang Praktis
3. Cukup Praktis
4. Praktis
5. Sangat Praktis

No	Variable yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media pembelajaran karena sangat menarik					✓
2.	Materi Pelajaran yang disampaikan dalam media ini jelas					✓
3.	Media ini memudahkan saya dalam mengerjakan soal					✓
4.	Media tidak membuat saya bosan dalam belajar					✓
5.	Media membuat saya tertarik untuk belajar					✓
6.	Belajar menggunakan media terasa sangat menyenangkan					✓

7.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media					✓
8.	Media dapat mendorong keinginan saya dalam mempelajari materi					✓
9.	Saya dapat dapat memahami cara penggunaan media dengan baik					✓
10.	Media membuat saya senang belajar matematika				✓	✓
Jumlah						
Skor						

Komentar/saran /tanggapan

saya suka belajar memakai media pembelajaran ini, karena medionyo sangat menarik, dan saya lebih mudah memahami dan menghafal nama hewan.


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

Lampiran 9 Post-Test

Nama: Raima Tanggal: 16

POST-TEST

Choose the most appropriate answer by crossing a, b, or c!

1 Choose the correct word for each picture

 a. Lion
 b. Camel
 c. Donkey

2 is wild animal

 a. Bat
 b. Zebra
 c. Crocodile

3 I have long neck. I eat leaves, shrubs, and vines I am..

 a. Crocodile
 b. Giraffe
 c. Wild Boar

4 I can jump and hop. I eat carrot. I am ..

 a. Rabbit
 b. Cat
 c. Monkey

5 I produce milk and meat. I am a..

 a. Dog
 b. Turtle
 c. Cow

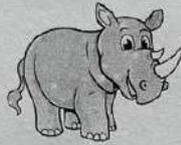
6 is wild animal

 a. Snake
 b. Yak
 c. Scorpion

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

Choose the most appropriate answer by crossing a, b, or c!

7/ Choose the correct word for each picture



- a. Lion
- b. Camel
- c. Rhinoceros

8/ is wild animal



- a. Bat
- b. Zebra
- c. Iguana

9/ Is wild animal



- a. Chrocodile
- b. Wolf
- c. Wild Boar

10/ I eat banana and peanut. I am...



- a. Rabbit
- b. Cat
- c. Monkey

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

Lampiran 10 Soal Pre -Test

Nama: IZAM Tanggal: 15

PRE-TEST

Choose the most appropriate answer by crossing a, b, or c!

1 Choose the correct word for each picture

 a. Lion
 b. Camel
 c. Donkey

2 is wild animal

 a. Bat
 b. Zebra
 c. Crocodile

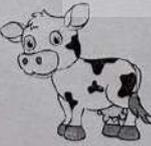
3 I have long neck. I eat leaves, shrubs, and vines I am..

 a. Crocodile
 b. Giraffe
 c. Wild Boar

4 I can jump and hop. I eat carrot. I am..

 a. Rabbit
 b. Cat
 c. Monkey

5 I produce milk and meat. I am a..

 a. Dog
 b. Turtle
 c. Cow

6 is wild animal

 a. Snake
 b. Yak
 c. Scorpion

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SPF SD NEGERI GRUJUGAN LOR 2
 Jalan Tegal Pasir Dusun Cangkring Baru Desa Grujugan Lor
 KECAMATAN JAMBESARI DARUS SHOLAH
 BONDOWOSO

SURAT KETERANGAN

Nomer : 421.2/08/430.9.9.2.003/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SIGIT PRIYOGO MULJONO, S. Pd.SD., M. PD.
 NIP : 197704262006041012
 Jabatan : Kepala SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso
 Alamat : Jalan Tegal Pasir, Dusun Cangkring, Desa Grujugan Lor, Kec.
 Jambesari Darussholah, Kab. Bondowoso

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan dibawah ini :

Nama : ANGGITA PASHA
 NIM : 212101040080
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat : Jl. Mataram No. 01 Mangli – Jember

Telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 12 Desember – 15 Januari. Judul Skripsi
 “Pengembangan Vocabulary SmartCard berbasis Augmented Reality Media Bahasa Inggris untuk
 Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV di SDN GRUJUGAN LOR 2
 Bondowoso”.

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Bondowoso, 15 Januari 2025

Kepala SDN Grujugan Lor 2



SIGIT PRIYOGO MULJONO, S.Pd. SD., M.Pd.
NIP. 197704262006041012

Lampiran 12 Surat Keaslian Tulisan**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anggita Pasha
NIM : 212101040080
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi : 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 dikemudian 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
JEMBER

Jember, 12 Februari 2025

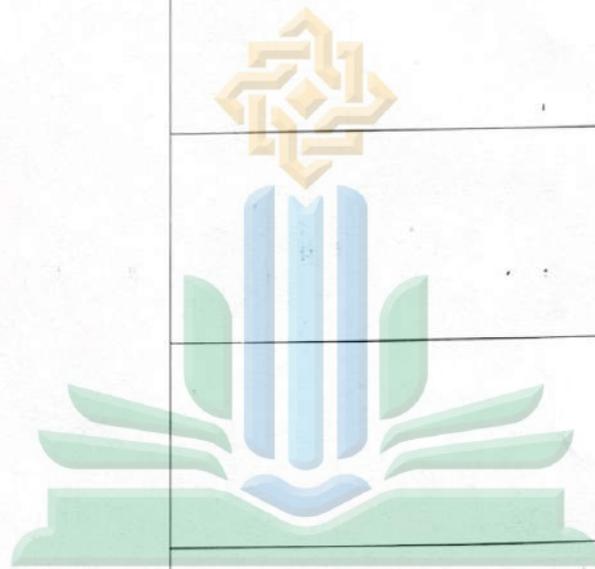
Saya yang menyatakan



Anggita pasha
NIM. 212101040080

Lampiran 13 Matriks

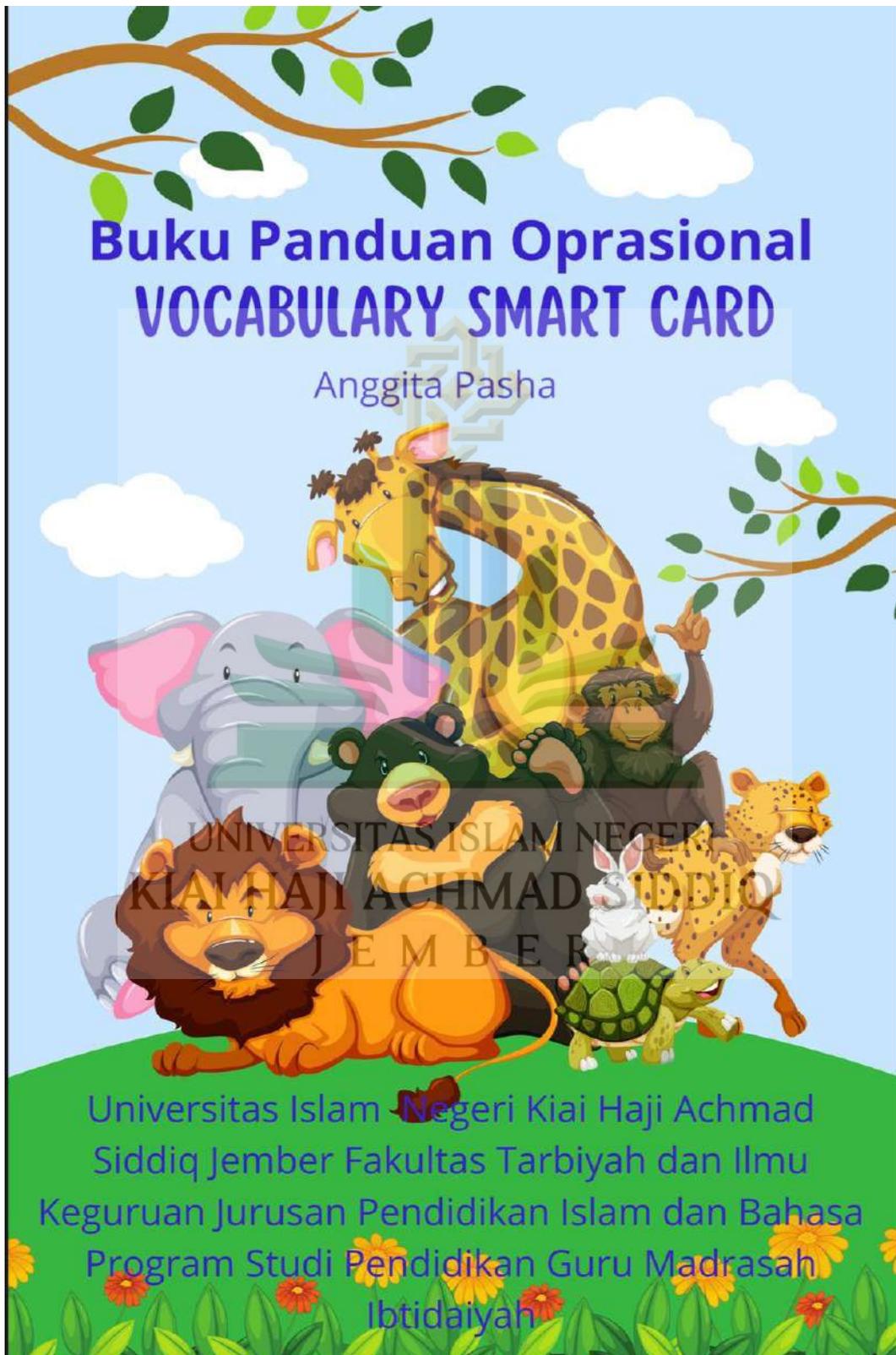
Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Vocabulary SmartCard Berbasis Augmented Reality Media Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas IV di SDN Grjugugan Lor 2 Bondowoso	1. Media Pembelajaran Smart Card	1. Validasi Media Pembelajaran Smart Card 2. Kepraktisan Media Pembelajaran Smart Card 3. Keefektifan Media Pembelajaran Smart Card	1. Kepustakaan 2. Wawancara 3. Angket 4. Validasi Ahli media dan ahli materi	1. Pendekatan penelitian Research and Development (R&D) 2. Model pengembangan ADDIE a. Analisis (<i>Analyze</i>) b. Desain (<i>Design</i>) c. Pengembangan (<i>Development</i>) d. Implementasi (<i>Implementation</i>) e. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) 3. Metode Pengumpulan Data a. Wawancara b. Angket c. Tes 4. Metode Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif	1. Bagaimana validitas pengembangan media kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grjugugan Lor 2? 2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Grjugugan Lor 2?



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

3. Bagaimana
efektivitas
penggunaan
dalam
mencrapkan
pengembangan
media kartu
kosa kata pada
pembelajaran
Bahasa Inggris
di Kelas IV
SDN Grjugan
Lor 2?

Lampiran 14 Buku Panduan Oprasional



Kata Pengantar

Alhamdulillah dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, dengan limpahan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku panduan penggunaan Vocabulary Smartcard

Buku panduan penggunaan media Vocabulary Smartcard ini, bertujuan untuk mengetahui serta mempermudah tahap-tahap dalam penggunaan media tersebut. Sehingga media Vocabulary Smartcard ini dapat digunakan sebagaimana mestinya

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Dalam penyusunan buku panduan ini, masih terdapat banyak kekurangan. Sehingga, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang membangun.

Jember, 14 Desember 2024

Penulis



Kompetensi Inti

Dengan menggunakan Vocabulary Smartcard ini dalam pembelajaran kosakata, peserta didik dapat lebih mudah menghafal dan mengeja secara benar.

Capaian Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenali dan mengucapkan kosakata yang berhubungan dengan berbagai jenis hewan dalam bahasa Inggris.
2. Siswa memahami dan dapat mengklasifikasikan hewan berdasarkan habitat, jenis makanan, atau kelompoknya.
3. Siswa dapat menggunakan kosakata hewan untuk membuat kalimat yang sederhana.
4. Siswa memahami kosakata yang berhubungan dengan habitat atau tempat hidup hewan.
5. Siswa dapat berinteraksi dalam situasi sosial menggunakan kosakata tentang hewan.

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	1
Kompetensi Inti.....	2
Daftar Isi.....	3
Pedoman Penggunaan Media.....	4
A. Judul Produk.....	4
B. Identifikasi Produk.....	4
C. Spesifikasi Media.....	5
D. Petunjuk Penggunaan Vocabulary SmartCard.....	6
E. Bagian Bagian Vocabulary SmartCard.....	7
F. Gambar Produk.....	8
G. Perawatan dan Penyimpanan Media.....	9
Profil Penulis	

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



C. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kelas 4 di lembaga sekolah. adapun media pembelajaran ini dikemas berupa Smartcard berbentuk kartu untuk menarik minat belajar peserta didik.

Media Smartcard dapat membantu siswa dalam menghafal nama-nama hewan liar maupun jinak, karena bentuk dari media yang sangat menarik bagi dunia anak.

Dengan menggunakan produk media tersebut, anak tidak hanya dapat mengenal gambar hewan saja, akan tetapi juga bisa melihat gambar dengan hidup karena terdapat barcode di belakang kartu dan terdapat kosakata yang menggunakan ejaan dari kamus oxford sehingga Vocabulary Smartcard sangat efektif untuk digunakan sebagai media di pembelajaran anak sd.

D. Petunjuk Penggunaan Vocabulary SmartCard Augmented Realty

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan Vocabulary SmartCard :

1. Vocabulary SmartCard berupa kartu yang 1 dus kartu berisi 30 diberikan kepada 4 kelompok peserta didik
2. Guru mengeja satu persatu kosa kata yang ada di dalam kartu dan menunjukan 3D menggunakan barcode di belakang kartu tersebut menggunakan Handpone
3. setelah itu siswa disuruh menghafal nama hewan yang telah di bagikan
4. kemudian guru mengambil acak kartu nanti siswa akan menebak kartu hewan apa yang hilang menggunakan bahasa inggris
5. jika telah selesai, maka tahap penilaian siswa di ukur dengan sebanyak dan se fasih dalam pengejaan dan menghafal kartu hewan apa saja yang hilang

E. Bagian Media Vocabulary SmartCard berbasis Augmented Realty

1. Sisi depan

Pada bagian depan media terdapat gambar dan kosa kata menggunakan english british

2. Sisi Belakang

Pada bagian belakang terdapat barcode yang dimana didalamnya terdapat gambar 3D yang ada di bagian depan kartu

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

F. Gambar Media



Profil Penulis

Anggita Pasha, dilahirkan di Bondowoso pada tanggal 02 Desember 2001. Putri bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sumardi dan Ibu Diah Murtiningsih.

Pendidikan ditempuh di SDN 67 Manado, kemudian melanjutkan di SMP 10 Manado dan melanjutkan SMA 3 Bondowoso

Alhamdulillah pada tahun 2021 diterima di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Publikasi : Sertifikasi Surat Pencatatan Ciptaan Media Pembelajaran Vocabulary SmartCard Augmented Realty

Lampiran 15 Gambar Medis

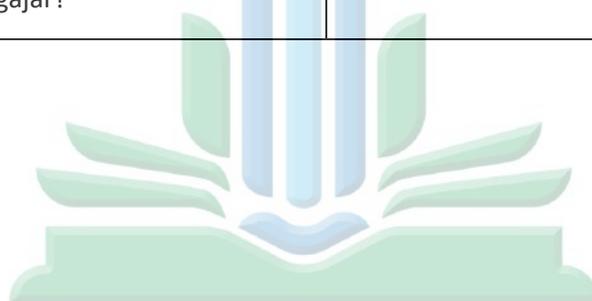


Lampiran 16 Hasil Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan saat ini di SDN Grujugan Lor 2 Bondowoso?	Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka
2.	Media pembelajaran apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas IV ini, khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Inggris?	Sejauh ini media yang digunakan media tempel yang di tempel didinding
3.	Selama mengajar mata Pelajaran Bahasa Inggris kendala apa yang biasa dihadapi di kelas IV	Anak-anak masih sulit menghafal kosa kata tanpa menggunakan media bantu
4.	Apakah ibu membutuhkan media pembelajaran guna membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?	Sangat membutuhkan
5.	Apakah ibu kesulitan membuat media pembelajaran guna membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?	Sedikit kurangnya ide terhadap pembuatan media pembelajaran
6.	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran Vocabulary Smartcard?	Belum pernah menggunakan
7.	Bagaimana pendapat ibu mengenai Vocabulary SmartCard pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Kosa Kata ?	Mungkin sangat menarik untuk membantu proses belajar mengajar agar memudahkan cara baca dan menghafal

Lampiran 17 Hasil Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian merasa senang belajar disekolah?	Sering kali kami merasa bosan karena pembelajaran terkadang monoton
2.	Apakah sudah pernah belajar menggunakan media pembelajaran Vocabulary Smart Card?	Belum pernah
3.	Bagaimana pendapat kalian belajar menggunakan Vocabulary Smart Card?	Sangat menyenangkan, karena media pembelajaran ini membuat kita semangat dalam mengenal kosa kata baru
4.	Apakah ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	Pernah tapi hanya menggunakan media gambar tempel saja



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

Lampiran 18 Dokumentasi



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



Lampiran 19 Biodata Penulis**BIODATA PENULIS****A. Data Diri**

Nama : Anggita Pasha
 NIM : 212101040080
 Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 02 Desemberr 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Perumahan Bataan Permai Blok B.86, Kec.
 Tenggarang, Kab. Bondowoso
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. S1- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. SMA Negeri 3 Bondowoso
3. SMP Negeri 10 Manado
4. SDN Kademangan 1

C. Riwayat Pendidikan Non Formal

1. TPQ Darul Hidayah