



Pengembangan Media English Vocabulary Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Di SDI Utaseko

Fransiska Saveriana Ndek¹, Maria Desidaria Noge², Dek Ngurah Laba Laksana³,
Pelipus Wungo Kaka⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti Ngada

Jl. Bajawa, Malanua, Kec. Golewa, Kabupaten Ngada, Nusa Tenggara Timur

E-mail: susanfransiska386@gmail.com,¹ ennynoge@gmail.com,² laba.laksana@citrabakti.ac.id,³

filipwungokaka@gmail.com⁴

Abstract : *This type of research is research and development (R&D). The objectives of this study are 1) to design English vocabulary card media to increase interest in learning English at SDI Utaseko. 2) to test the feasibility of English vocabulary card media to increase interest in learning English at SDI Utaseko. This study uses the ADDIE model with stages of research and development consisting of 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation). The data collection method in this study uses a questionnaire method to assess the feasibility of the English vocabulary card media. The data in this study were analyzed using quantitative descriptive. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the English vocabulary card media is feasible to be used as the main media in increasing interest in learning English in grade IV students of SDI Utaseko. This can be seen based on the results of expert trials, including the following. 1) the material expert trial obtained an average value of 78.33% with the category "Feasible", then the media expert validation was carried out and a percentage of 94% was obtained, while the results of the product user trial obtained a result of 80% or was in the feasible category. Thus it can be concluded that English vocabulary card media can be used as the main media on the theme of Things in the Classroom to increase interest in learning English in grade IV students of SDI Utaseko.*

Keywords: *media, English vocabulary card, interest in learning, English*

Abstrak : Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendesain media english vocabulary card untuk meningkatkan minat belajar bahasa inggris di SDI Utaseko. 2) Menguji kelayakan media english vocabulary card untuk meningkatkan minat belajar bahasa inggris di SDI Utaseko. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan penelitian pengembangan yang terdiri dari 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation dan 5) Evaluation). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket untuk menilai kelayakan media english vocabulary card. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media english vocabulary card layak untuk digunakan sebagai media utama dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDI Utaseko. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil ujicoba ahli antara lain sebagai berikut. 1) ujicoba ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,33% dengan kategori "Layak", kemudian validasi ahli media dilakukan diperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan hasil ujicoba pengguna produk diperoleh hasil sebesar 80% atau berada pada kategori layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media English vocabulary card dapat dijadikan sebagai media utama pada tema Things in the Classroom untuk meningkatkan minat belajar Bahasa inggris pada siswa kelas IV SDI Utaseko.

Kata kunci: *Media, English Vocabulary Card, Minat Belajar, Bahasa Inggris*

1. PENDAHULUAN

Manusia mewujudkan hakikatnya sebagai makhluk sosial melalui komunikasi. Salah satu sarana komunikasi tersebut adalah bahasa. Bentuk komunikasi menggunakan bahasa terurai dalam dua ciri, yakni bahasa verbal dan non verbal. Meskipun demikian, secara umum peran bahasa dalam komunikasi sehari-hari adalah digunakan untuk mengungkapkan pola pikir dan mengekspresikan diri. Bahasa juga dapat membantu terciptanya keselarasan perilaku, pergaulan, dan adat istiadat di lingkungan sekitar (Supriyani et al., 2019). Salah satu bahasa yang digunakan oleh manusia dalam bentuk verbal adalah Bahasa Inggris, yakni bahasa asing yang bersifat universal dan mendunia. Keberadaan Bahasa Inggris sebagai sarana komunikasi universal menuntut setiap individu dari berbagai rumpun bahasa lain untuk mempelajarinya. Tujuannya agar tetap mampu mengikuti perkembangan globalisasi dan mampu bersaing dalam

kontestasi pasar dunia. Apalagi komunikasi antar bangsa umumnya dilaksanakan dengan menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Hal ini mendorong pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa sejak usia sekolah dasar di Indonesia (Wijaya, 2015). Karena pemerolehan dan penggunaan bahasa juga tidak dapat terjadi tanpa dukungan pendidikan, bahasa dan nilai-nilai pendidikan yang saling terkait erat (Analitis et al., 2022).

Bahasa Inggris telah menjadi sebuah kebutuhan untuk menghadapi masa depan tiap siswa. Kebutuhan siswa akan pembelajaran Bahasa Inggris dianggap mampu mendukung kehidupan sehari-hari dalam perkembangan bidang komunikasi dan pendukung pembelajaran global (Yunelia, 2019). Selain itu, kebutuhan atas kecakapan Bahasa Inggris saat ini menjadi salah satu persyaratan wajib dalam memperoleh pekerjaan (Ratnaningsih, 2019). Dengan demikian, perlu adanya pemahaman dan mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut. Salah satu dasar yang penting untuk atau dikuasai dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata dalam Bahasa Inggris yang dikuasai, maka akan semakin mudah pula dipelajari dan dipahami Bahasa Inggris tersebut. Pada umumnya peserta didik yang baru memulai Bahasa Inggris sangat membutuhkan pengetahuan mengenai kosakata yang baik dan memadai. Maka peserta didik akan mampu untuk mengerti maksud Bahasa Inggris tersebut (Rachmadhan, et al., 2020). Pembelajaran kosakata merupakan dasar dari pembelajaran Bahasa Inggris, subjek wajib dalam bahasa yang akan mampu membantu siswa dalam penguasaan kata. Semakin banyak penguasaan kosakata akan semakin mudah dalam memahami kalimat Bahasa Inggris (Idham, 2014).

Pembelajaran bahasa Inggris SD/MI terhadap pemahaman kosakata masih sulit, dikarenakan guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, dengan penggunaan media yang sangat minim. Idealnya, guru harus memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran, namun masih banyak guru yang belum menguasainya. Oleh karena itu, masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara tradisional. Efek dari pembelajaran tradisional adalah guru lebih dominan, dan siswa kurang aktif karena lebih banyak mendengarkan. Selain itu, pembelajaran yang mereka lakukan kurang menarik karena pembelajarannya kurang bervariasi (Setiyaningsih, I., 2024). Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sejalan dengan proses belajar mengajar demi terlaksananya tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran, khususnya (Ihsana, 2017:51) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Apa yang tidak dapat disampaikan oleh pendidik dengan kata-kata atau kalimat tertentu dapat disampaikan melalui media. Keberadaan media dapat memberikan bentuk konkret pada materi yang abstrak. (Djamarah, 2014) Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar bahasa Inggris. Guru akan merasa lebih mudah dan lebih efektif dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan dinilai efektif yaitu dengan menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran dipandang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi, tetapi siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran lebih dapat diterima oleh siswa (Nurrita, 2018). Penyampaian materi dengan media pembelajaran lebih mudah diterima siswa dan mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Minat penting bagi setiap peserta didik, karena dapat menopang prestasi dan pencapaian dalam pembelajaran, tanpa terkecuali dalam belajar Bahasa Inggris (Apriani, 2021). Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Minat (Usman, 2003) merupakan suatu sifat yang melekat pada diri seseorang. Minat memiliki pengaruh terhadap gaya belajar seseorang, karena dengan adanya minat yang dimilikinya, seseorang akan mampu mengerjakan sesuatu dengan semangat yang tinggi. Minat merupakan rasa ingin tahu

dan ketertarikan terhadap pengalaman yang baru dan lebih luas (Silvia, 2006). Minat merupakan suatu kemampuan emosional. Menurut Mardapi (2017), terdapat lima kategori kemampuan afektif yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan karakter.

Chaulia (2022) menjelaskan Kurikulum Merdeka menjadikan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mengenalkan siswa pada Bahasa Inggris sejak usia dini dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global di masa depan. Yang paling penting adalah mengenalkan Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar, khususnya pembelajaran kosakata. Kosakata adalah kumpulan kata yang digunakan dalam suatu bahasa atau daerah. Penguasaan kosakata memudahkan siswa menemukan kata yang tepat sesuai konteks dan menulis kalimat Bahasa Inggris yang efektif dan efisien. Kosakata Bahasa Inggris erat kaitannya dengan pengembangan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, siswa harus mempelajari kosakata secara teratur dan efektif (Yuliza et al., 2022).

Media English Vocabulary card merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Salah satu jenis kartu cetak yang digunakan untuk pembelajaran adalah kartu kosakata. Vocabulary card adalah salah satu alat bantu pengajaran yang berupa kartu cetak. Vocabulary card berisi gambar (benda, binatang, dll) yang dapat mendidik siswa dan mempermudah dan memperkaya kosakata untuk siswa. Kartu-kartu ini merupakan petunjuk bagi siswa untuk memberikan jawaban yang baik (Djamarah, 2014). Vocabulary card ini cukup efektif mudah dibuat, tidak memerlukan biaya yang besar dan dapat mendorong anak untuk bermain sambil belajar serta menarik minat belajar siswa.

Media kartu bisa membuat anak-anak aktif dan belajar sambil bermain. Alasan utama menggunakan media kartu atau English Vocabulary card dalam proses belajar mengajar karena media kartu dapat menarik perhatian, merangsang tanggapan siswa, memperjelas konsep abstrak menjadi konkret, mengatasi batas ruang, waktu dan tempat, merangsang siswa untuk menemukan arti suatu kata dan peristiwa/ kegiatan sehingga tujuan dari proses pengajaran dapat tercapai (Saputra, D., et al., 2022). Dengan penggunaan media gambar yang menarik, memberi hiburan, humoris, serta alur cerita yang memiliki kemiripan dengan dunia siswa, dan pada akhirnya membuat minat baca dan tugas yang diberikan dari guru dapat diselesaikan dengan baik (Mirnawati, 2020). Media belajar menjadi alat bantu guru dalam memberikan pengetahuan dan memudahkan siswa untuk belajar apa yang mereka pelajari. Adanya media pembelajaran sangat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, dengan media yang tepat proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran mudah tercapai sesuai yang diinginkan (Sultan & Tirtayasa, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDI Utaseko ditemukan bahwa guru menggunakan metode tradisional lebih banyak untuk mengajar siswa. Guru mengajar kosakata kepada siswa dengan menulisnya pada papan tulis, kemudian siswa mencatat pada buku catatan. Kegiatan seperti itu membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Diantaranya siswa lebih memilih bermain bersama teman dibandingkan mencatat materi di papan tulis. Kondisi ini menciptakan suasana kelas tidak kondusif, bahkan mereka berisik dengan urusan mereka sendiri tetapi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bahwa guru jarang menggunakan media pengajaran dalam proses pembelajaran, siswa merasa kesulitan dalam menguasai Bahasa Inggris kosakata karena Bahasa Inggris itu sulit dalam proses belajarnya membosankan dan tidak menarik, sehingga membuat mereka tidak tertarik belajar Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris di SDI/MI dalam memahami kosakata masih sangat kurang, karena guru hanya mengajar melalui metode ceramah, apalagi media yang digunakan sangat minim (Rizkia, O, F., et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Neaty, 2011) dengan judul *Improving student's Vocabulary Through Vocabulary Card* di MTs Nurul Falah Pondok Ranji Ciputat

Tangerang, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Vocabulary Card untuk pembelajaran bahasa Inggris sangat valid berdasarkan validator. Selain itu, peneliti juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Peneliti juga merujuk pada penelitian yang ditulis oleh Sinta Kusuma (2018) dengan judul Pengembangan Media Kartu Kosakata Bahasa Inggris Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Harapan Jaya Bandar Lampung yang menghasilkan kualitas media yang sangat layak untuk digunakan. Hal yang membedakan kedua penelitian di atas adalah yang pertama penulis meneliti untuk meningkatkan kosakata siswa melalui kartu kosakata, sedangkan penelitian selanjutnya adalah meneliti pengembangan Media kartu kosakata untuk mempelajari kosakata pada pelajaran bahasa Inggris. Dukungan guru, lingkungan belajar yang kondusif, dan fokus untuk menciptakan suasana yang positif dan menggembirakan dapat membantu mengatasi tantangan-tantangan ini dan memfasilitasi pemerolehan bahasa Inggris yang efektif (Humairah Et al., 2023; Zhang Et al., 2020).

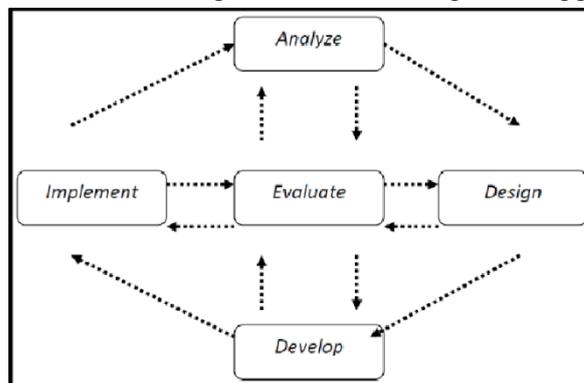
Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media English vocabulary card. Adanya media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris, selain itu, dapat membantu guru dalam memberikan materi agar siswa mencapai nilai yang lebih baik. Selain itu, peneliti berharap dengan adanya media English vocabulary card ini dapat memudahkan guru dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dan dapat memudahkan guru dalam mengajar dengan cara yang menarik. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media English Vocabulary Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV di SDI Utaseko”.

2. METODE PENELITIAN

Model pengembangan Model penelitian ini pengembangan atau Research and development (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan evaluasi (Evaluation).

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran English vocabulary card yang dirancang tahap per tahap. Langkah dalam model pengembangan ADDIE didesain oleh peneliti merupakan materi unit 4 kelas IV di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah rangkaian sederhana untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Langkah-langkah yang akan dilalui selalu melalui proses revisi demi mencapai produk media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran yang efektif. Berikut gambar media dengan menggunakan model ADDIE:



Sumber: Sugihartini & Yudiana, 2018

Dalam menyusun rancangan pembelajaran, baik menyangkut materi (content), pedagogik, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan ingin dicapai dengan media pembelajaran tersebut perlu rancangan pembelajaran yang baik. Media pembelajaran berupa English vocabulary card yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

1. Analisis (Analyze) Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan wawancara bersama guru Bahasa Inggris, dengan tujuan untuk melihat seberapa dibutuhkan media pembelajaran English Vocabulary Card dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Desain (Design) Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan (design) mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka, yaitu storyboard.
3. Development (Pengembangan) Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran English vocabulary card dari materi unit 4 bahasa Inggris kelas 4 sekolah dasar, dengan berbagai tahapan yang dilalui dimulai dari analisis, desain dan sampai pada pengembangan produk berupa media English vocabulary card. Dalam tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah produk dirancang, selanjutnya produk divalidasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan uji coba produk.
4. Implementation (Penerapan) Pada tahapan ini setelah produk divalidasi para ahli validasi dilaksanakan pengimplementasian produk pada kelompok kecil.
5. Evaluation (Evaluasi) Tahap evaluasi pada penelitian ini adalah untuk mengukur terkait media English Vocabulary Card yang sudah dikembangkan, untuk mengukur ketercapaian tujuan dari media. Tahap evaluasi dilakukan diakhir pembelajaran.

Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

1) Metode observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis hal hal yang diteliti. Yang menjadi pengamat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dalam observasi ini peneliti mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut dengan subjek yang diamati peneliti adalah siswa kelas 4 SDI Utaseko.

2) Metode wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab untuk mencapai tujuan tertentu. Setelah melakukan observasi kepada siswa peneliti melanjutkan pengumpulan data dengan melakukan wawancara guna mendapatkan hasil yang lebih spesifik kepada guru mata pelajaran tentang minat belajar siswa.

3) Metode dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk menganalisis aktivitas berdasarkan foto-foto biasanya lebih akurat dan menarik dan dapat menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilaksanakan.

4) Metode angket/kuesioner

Angket memuat pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden berkaitan dengan hal-hal yang peneliti perlukan untuk diketahui.

Instrumen Penelitian

Instrumen ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ahli materi adalah sarana untuk mengetahui kedalaman materi dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan dalam penyampaian. Lembar validasi ahli media adalah sarana mendalami kelayakan suatu media dalam pembelajaran. Setelah validasi, instrumen akan siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Teknik analisis data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. 1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan. Dasar revisi ini adalah dari masukan beberapa ahli isi dan ahli media. 2) Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif. Teknik untuk mengolah data-data angket dalam bentuk deskriptif persentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah Penelitian pengembangan Research and Development (R & D), yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama dari model ADDIE adalah analisis, yang mencakup analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik.

Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam pengembangan English Vocabulary Card diambil dari unit 4 Bahasa Inggris kelas 4 SDI Utaseko. Materi ini berfokus pada kosakata yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, seperti benda-benda disekitar rumah, sekolah dan aktivitas sehari-hari. Kosakata ini dipilih karena relevansinya dengan pengalaman langsung siswa yang diharapkan memudahkan siswa untuk mengingat dan menggunakannya dalam konteks kalimat.

Analisis Kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengadakan wawancara bersama guru Bahasa Inggris di SDI Utaseko untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Bahasa Inggris di SDI Utaseko, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung monoton yaitu penggunaan buku teks dan menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan minat dalam belajar. dilihat dari hasil angket sebelum penggunaan media English Vocabulary Card bahwa kurangnya minat belajar bahasa Inggris pada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih inovatif dan menarik, seperti English Vocabulary Card, yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar dan meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Inggris.

Analisis karakteristik peserta didik

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Siswa kelas IV SDI Utaseko, bahwa terdiri dari 24 siswa dan terdapat 12 siswa yang memiliki kemampuan belajar yang terbatas pada tingkat dasar, dilihat dari angket yang diberikan peneliti sebelum penggunaan media English Vocabulary Card. Siswa kelas IV di SDI Utaseko umumnya berusia antara 9 hingga 10 tahun, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget yaitu berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berpikir logis dan rasional, namun masih terbatas pada objek-objek yang bersifat konkret dan nyata. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan konkret. Penggunaan media pembelajaran seperti kartu kosakata bergambar (English Vocabulary Card) dapat menjadi solusi efektif. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan

motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV di SDI Utaseko, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

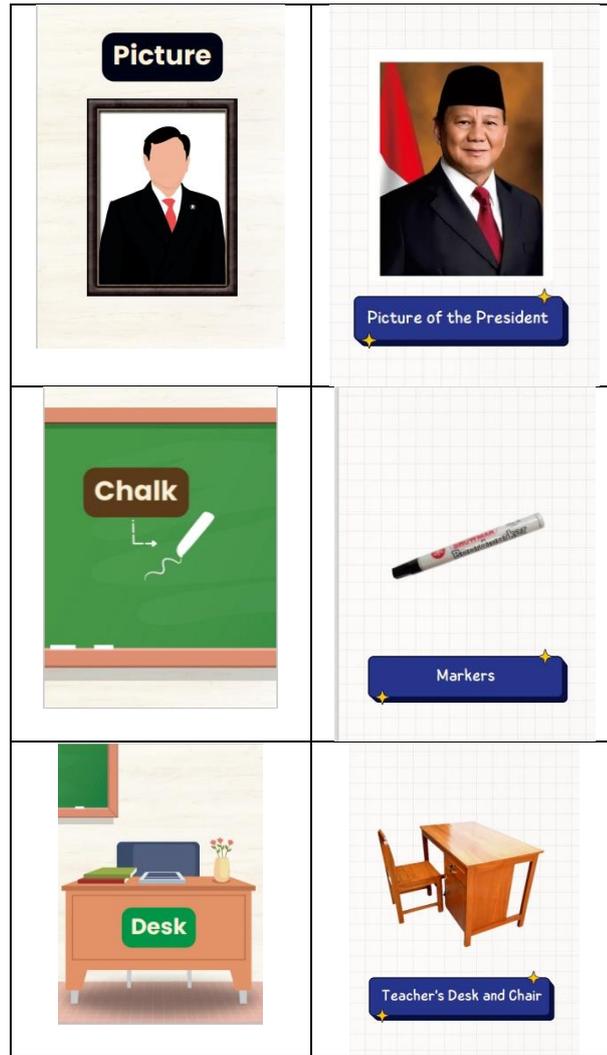
Setelah tahap analisis, Langkah selanjutnya adalah perencanaan atau desain media pembelajaran. Dalam proses perancangan, peneliti memilih menggunakan aplikasi Canva, karena aplikasi ini menyediakan berbagai template visual yang menarik dan mudah disesuaikan, serta mendukung elemen-elemen desain grafis yang dibutuhkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Kemudahan dalam penggunaan dan kelengkapan fitur yang dimiliki Canva menjadikannya sebagai pilihan yang tepat untuk menghasilkan media yang tidak hanya fungsional tetapi juga estetis dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Canva merupakan alat bantu desain dan publikasi online yang banyak menyediakan template gratis mulai membuat logo, desain media sosial, kartu nama dan lain sebagainya. Dengan aplikasi canva ini, peneliti membutuhkannya dalam mendesain bentuk media English Vocabulary Card. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam merancang media. Pertama, peneliti menyediakan gambar-gambar kontekstual yang berkaitan dengan tema materi yaitu things in the classroom, peneliti memanfaatkan template yang terdapat dalam canva dengan mendesain ukuran kartu panjang 10,5 cm dan lebar 8,5 cm. Kartu- kartu yang dibuat terdiri dari 50 kartu.

Gambar 1. Cover Media English Vocabulary Card



Gambar 2. Kartu sebelum dan sesudah revisi

Sebelum Revisi	Sesudah direvisi



Kartu setelah dicetak



4. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ketiga tahap Develop (pengembangan). Pada tahap ini pengembangan media ini dilakukan beberapa validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba perorangan untuk memastikan bahwa media ini efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

a. Uji Kelayakan/ Validasi Ahli Media

Media yang sudah dibuat harus melalui tahapan uji validasi agar media tersebut layak untuk digunakan. Peneliti melakukan validasi desain pada media English Vocabulary Card untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. Untuk itu harus dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media.

Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini khususnya instrumen ahli materi pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini yang dilakukan oleh dosen STKIP Citra Bakti atas nama Efrida Ita, S.S. M.Pd. Beliau dengan kualifikasi Pendidikan Strata 1 pada jurusan sastra Inggris dan sudah 11 tahun berkarya sebagai dosen STKIP Citra Bakti Ngada, dan ditempatkan di prodi PGSD dan PG PAUD. Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli

materi pembelajaran adalah instrumen uji ahli materi pembelajaran media English Vocabulary Card. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang sudah diberikan kepada ahli materi menunjukkan bahwa media yang ditampilkan efektif dengan persentase nilai 78,33% termasuk dalam kriteria layak. Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya melihat respon ahli materi untuk diterapkan dan efektif digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar pada tema materi things in the classroom.

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini khususnya instrumen ahli media pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini yang dilakukan oleh dosen STKIP Citra Bakti atas nama Dr. Yohanes V. Sayangan, M.Si. Beliau merupakan dosen yang ahli dalam bidang keilmuan dan teknologi yang dipercayakan oleh saya sendiri dalam memilih beliau sebagai ahli dalam menilai hasil media melalui instrumen yang diberikan oleh saya sendiri sebagai peneliti. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi atas apakah media ini layak digunakan atau belum layak digunakan belum layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas sudah diberikan kepada ahli media bahwa media yang ditampilkan efektif dengan persentase nilai 94% termasuk kriteria sangat layak. Dengan demikian pengembangan media English Vocabulary Card berhasil mencapai tujuannya melihat respon ahli media untuk diterapkan dan efektif digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

5. Tahap Implementasi

Implementasi media merupakan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Dalam hal ini, implementasi media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan validitas produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah beberapa tahapan implementasi produk. Validasi produk oleh para ahli, termasuk ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima siswa merupakan salah satu jenis uji coba produk. Tujuan dari kajian produk ini adalah untuk menentukan validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Produk yang telah melewati tahapan validasi dan telah selesai selanjutnya diujicobakan di kelas 4 SDI Utaseko. Tujuan uji kelompok kecil yaitu untuk mengetahui respon ketertarikan dan keefektifan siswa terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. Implementasi media dilakukan pada kelompok kecil yaitu melibatkan 5 siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa di kelas. Pemilihan secara heterogen ini mencakup siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah, yang ditentukan berdasarkan hasil evaluasi akademik sebelumnya dan observasi guru. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran pada tingkat kemampuan siswa, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang daya tarik dan kebermanfaatan media tersebut. Peneliti menggunakan angket skala likert dan diberikan kepada 5 siswa tersebut dengan mengisi sesuai dengan pemahaman siswa. Masing-masing skor mempunyai nilai: SB (Sangat Baik) skor 5, B (Baik) skor 4, C (Cukup) skor 3, K (Kurang) skor 2, SK (Sangat Kurang) skor 1.

Berdasarkan angket hasil uji coba media english vocabulary card bahwa rata-rata siswa menjawab “Baik” terhadap penggunaan English Vocabulary Card dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Skor rata-rata siswa berada pada kisaran 4,0 yang menunjukkan “Baik”. Sebagian besar siswa merasa bahwa English vocabulary card membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menyenangkan, membantu mengingat kosakata, dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk media english vocabulary card yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli kepada pengguna produk yaitu siswa kelas IV SDI Utaseko. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti dan guru Bahasa Inggris yang menjalankan proses pembelajaran. Penggunaan media english vocabulary card dapat menarik

perhatian anak untuk belajar dan membuat suasana yang menyenangkan. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media english vocabulary card yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media english vocabulary card. Secara keseluruhan hasil uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 80% berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media english vocabulary card yang dikembangkan layak untuk dijadikan sebagai media utama dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SDI Utaseko.

6. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tujuan utamanya adalah untuk menilai sejauh mana media English Vocabulary Card berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu meningkatkan minat dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes kosakata dan mengamati partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa. Umpan balik dari siswa juga positif, dimana siswa merasa lebih tertarik dan senang belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media ini. Selain itu, guru juga memberikan penilaian positif terhadap media ini, menyatakan bahwa English Vocabulary Card efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah pengajaran kosakata.

Tahap ini evaluasi dilakukan juga berdasarkan data berupa saran dan komentar yang diperoleh dari ahli serta uji coba pengguna produk pada tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan media english vocabulary card. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media utama dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SDI Utaseko.

Adapun pengembangan media english vocabulary card di kelas IV SDI Utaseko dari hasil validasi media dan materi dan hasil angket uji coba media English vocabulary card ada kelompok kecil dapat dilihat dari tabel berikut.

Hasil Validasi	Total Skor	Presentase	Kriteria
Validasi ahli media	47	94%	Sangat layak
Validasi ahli materi	47	78,33%	Layak
Hasil uji coba media English Vocabulary Card pada kelompok kecil	211	80%	Layak

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa media English Vocabulary Card dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil persentase memperoleh skor dengan kriteria layak digunakan.

Pembahasan

Dalam upaya meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi hal yang krusial. Media English Vocabulary Card dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, dan untuk memastikan kelayakannya, dilakukan proses validasi oleh para ahli. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak", sementara validasi oleh ahli materi memperoleh skor 78,33%, yang dikategorikan sebagai "layak". Selanjutnya, uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan lima siswa kelas IV SDI Utaseko yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik mereka. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa media English Vocabulary Card efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris, dengan respon positif dari siswa yang ditunjukkan melalui angket dengan skor rata-rata sebesar 80%. Penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan visual, seperti English Vocabulary Card,

sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media English Vocabulary Card dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar, serta dapat diadaptasi untuk digunakan dalam konteks pembelajaran lainnya yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran yang efektif merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mengembangkan media pembelajaran adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi). Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan English Vocabulary Card, sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas IV SDI Utaseko dalam belajar kosakata Bahasa Inggris.

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan materi yang relevan dan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, penelitian mengidentifikasi pentingnya pengenalan kosakata dasar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. English Vocabulary Card dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik psikologis dan kognitif siswa yang berada pada usia 9–10 tahun. Penelitian oleh Amini (2016) menunjukkan bahwa pada usia ini, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara visual dan interaktif, seperti yang dihadirkan dalam media kartu bergambar. Selain itu, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SDI Utaseko cenderung monoton, yang menyebabkan siswa merasa bosan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Alat bantu visual, seperti kartu flash berwarna-warni dan buku cerita, dapat membantu anak-anak mengasosiasikan kata-kata dengan gambar, sementara lagu dan sajak membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan (Kurniawan, M, dkk., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik dan multisensori untuk mempertahankan minat siswa (Makhambetova, 2023).

Pada tahap desain, media pembelajaran English Vocabulary Card dirancang untuk memenuhi kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Media ini dirancang dengan menggunakan gambar dan kata-kata yang sesuai dengan materi bahasa Inggris kelas IV, sehingga memudahkan siswa dalam mengaitkan kosakata dengan objek yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Kartu ini juga dirancang agar dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan kelompok, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan lebih aktif. Desain media ini mengacu pada teori pembelajaran konstruktivisme yang menyarankan agar pembelajaran dilakukan dengan cara yang aktif dan melibatkan siswa dalam proses penemuan sendiri (Piaget, 1970). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hanafi (2017) yang menekankan bahwa media yang menggabungkan unsur permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Fattah (2019) menyatakan bahwa penggunaan gambar dalam media pembelajaran dapat mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada tahap pengembangan, produk English Vocabulary Card dibuat dan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini mencakup berbagai kata kosakata yang relevan dengan tema yang *thing in the classroom*. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku, sementara ahli media menilai desain visual kartu cukup menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan usia siswa. Tahap ini juga sejalan dengan temuan yang dijelaskan oleh Supriyadi (2020), yang menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi dan media sangat penting untuk memastikan

bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang tinggi dan dapat diterima oleh guru dan siswa.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif dalam menggunakan English Vocabulary Card untuk belajar kosakata bahasa Inggris. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempraktikkan kosakata yang mereka pelajari, dan terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti aktivitas. Penelitian oleh Suryani (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta antara sesama siswa, yang pada akhirnya mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terbukti dalam implementasi English Vocabulary Card, di mana siswa tidak hanya belajar kosakata tetapi juga membangun keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas English Vocabulary Card dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes kosakata dan observasi terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media ini. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan minat belajar bahasa Inggris, sebagaimana terlihat dari hasil angket minat belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media English Vocabulary Card rata-rata siswa tertarik dengan media tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, evaluasi dari guru dan siswa juga memberikan umpan balik positif mengenai media ini, meskipun ada beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan variasi permainan untuk mencegah kebosanan siswa (Muliadi, 2018).

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa media English Vocabulary Card untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. Media English Vocabulary Card yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang semenarik mungkin dengan memilih bahan-bahan pendukung yang awet dan tidak mudah rusak. Melalui media ini, secara langsung anak diajarkan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. Adapun langkah awal yang dilakukan dalam media English Vocabulary Card ini yaitu mengumpulkan materi. Setelah itu baru membuat desain dengan menggunakan Canva. Sesuai dengan gambar, materi dan warna yang disesuaikan dengan kata kerja dan kata benda. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli materi, dan ahli media.

Materi yang tidak dapat diungkapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu dapat disimbolkan melalui media. Dengan demikian, siswa lebih mudah menyerap materi tanpa bantuan media (Muhammad, 2020). Adanya media pembelajaran khususnya untuk pelajaran bahasa Inggris memudahkan guru dalam penyampaian materi, pembelajaran menjadi semakin mudah dan efektif, dan siswa akan bersemangat dalam belajar Bahasa Inggris. Salah satu alat pembelajaran adalah media kartu. Dengan penggunaan media kartu dapat membuat siswa aktif dan belajar sambil bermain (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Adanya media memudahkan guru dalam memberikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penyampaian materi pelajaran dan pesan dalam kegiatan pembelajaran akan mudah dan efektif, sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Pollard-Durodola et al., 2018).

Vocabulary Card berisi gambar (benda, yang berada di dalam kelas) dapat mendidik siswa dan memperkaya kosa kata. Kartu-kartu ini merupakan petunjuk atau petunjuk bagi siswa untuk memberikan jawaban yang baik (Yosoa, 2016). Tempat kartu bahan bekas sangat mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Kholidah, 2023). Kartu kosakata

Bahasa Inggris merupakan media yang efektif untuk mengajar kosakata Bahasa Inggris untuk pembelajar muda. Hal ini sejalan dengan teori yang diberikan oleh teori Andrew Wright (2004) yang menyatakan bahwa fungsi flashcards dan gambar untuk mencerahkan kelas, untuk menjaga perhatian siswa, membuat subjek lebih jelas dan mudah dan memberi semangat partisipasi belajar siswa.

Media English vocabulary card ini juga memiliki kelebihan yaitu; materi yang ada dalam pelajaran akan semakin mudah dirancang sehingga siswa lebih cepat memahami dan menangkap materi pelajaran, media media English vocabulary card dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain ini menjadikan media dapat menambah daya tarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z., 2017). Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan kebutuhan.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *English Vocabulary Card* layak untuk digunakan sebagai media utama dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDI Utaseko. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba ahli antara lain sebagai berikut. 1) uji coba ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,33% dengan kategori “Layak”, kemudian validasi ahli media dilakukan diperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan hasil uji coba pengguna produk diperoleh hasil sebesar 80% atau berada pada kategori layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *English Vocabulary Card* dapat dijadikan sebagai media utama untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDI Utaseko.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2016). The role of visual aids in language learning: A study of elementary school learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(2), 223-229.
- Analitis, S., & Falsafah, A. (2022). Peran bahasa dan korelasinya dengan nilai-nilai pendidikan. *Thawalib Jurnal Kependidikan Islam*, 3(1), 1–14.
- Apriyani, D., & Sirait, E. (2021). Pengembangan instrumen minat belajar siswa pada pelajaran matematika. *Susunan Artikel Pendidikan*, 6(1). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/9311/4115>
- Chaulia, M. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar segera berlaku: Bahasa Inggris menjadi pelajaran wajib di SD. *Suaramerdeka*. Retrieved from <https://pekalongan.suaramerdeka.com/pendidikan/pr-1812692789/kurikulum-merdeka-belajar-segera-berlaku-bahasa-inggris-menjadi-pelajaran-wajib-di-sd>
- Djamarah, S. B., & Aswan, Z. (2014). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fattah, H. (2019). The effectiveness of using picture cards in teaching vocabulary to young learners. *Language Education*, 18(3), 134-142.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikolog*, 4(2), 167-182. <https://10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hanafi, A. (2017). Game-based learning and its impact in students' engagement in language learning. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 3(1), 45-52.
- Humaeroah, H., Sardi, A., & Ermawati, E. (2023). Teacher perspective: Managing students' behavior problem in teaching English at primary school. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistic and Literature*, 10(2), 2113-2121. <http://dx.doi.org/10.24256/Ideas.V10i2.3206>
- Idham. (2017). Strategi pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing kutubkhanah. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(1).
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kholidah, R. D., & Nadhifah, A. (2023). Pengembangan media English vocabulary card untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris di MI Ta'limul Huda Bugoharjo Lamongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 223-230.
- Kurniawan, M., Putri, Y. A., & Alianti, G. C. (2024). Learning fun English through pop-up OR book: An audio-visual aid for early childhood foreign language development. *European Journal of Education and Pedagogy*, 5(1), 7-14. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.1.788>
- Makhambetova, D. (2023). Inevitable new media in education. *Scientific Journal of The Fergana State University*, (2), 199. Retrieved from <https://journal.fdu.uz/index.php/sjfsu/article/view/2458>
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran penilaian dan evaluasi pendidikan*. Parama Publishing.
- Rachmadhan, M. A., Wardana, A. E., & Maula, L. H. (2020). Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan media English vocabulary card. *Jurnal Perseda III*, 1, 47-53.
- Muliadi, A. (2018). Improving student learning motivation through interactive and game-based learning media. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 90-98.
- Mirnawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98-112. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>
- Neaty, M. (2011). Improving students' vocabulary through vocabulary cards.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Piaget, J. (1970). *Psychology and pedagogy*. New York: Viking Press.
- Pollard-Durodola, S. D., Gonzalez, J. E., Sanenz, L., Resendez, N., Kwok, O., Zhu, L., & Davis, H. (2018). The effect of content-enriched shared book reading versus vocabulary-only discussions on the vocabulary outcomes of preschool dual language learners. *Early Educational and Development*, 29(2), <https://doi.org/10.1080/10409289.2017.1393738>
- Ratminingsih, N. M. (2019). Pro kontra insersi pembelajaran bahasa Inggris di SD. Retrieved from <http://www.balipost.com/news/2019/11/07/91907/Pro-Kontra/Insersi-Pembelajaran-bahasa.html>
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, & Nurhayati. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Arab untuk penguasaan kosa kata. *J. As-Said*, 2(1), 127-137. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS/SAID/article/view/85>
- Silvia, P. J. (2006). *Exploring the psychology of interest*. Oxford University Press.
- Setiyaningsih, I., Adiwijaya, P. A., & Numertayasa, I. W. (2024). Development of e-flashcard vocabulary on *I like fruits* as a learning media assisted by Heyzine Flipbook. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 941-956. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.915>
- Sinta, K. (2018). Pengembangan media English vocabulary card pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V SD/MI. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (Mie) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/85>
- Supriyani, D., et al. (2019). Istilah-istilah sesaji ritual jamanan kereta Kanjeng Nyai Jimat di Museum Kereta Keraton Yogyakarta. *Unnes: Jurnal Sastra Indonesia*, 8(1).
- Suryani, M. (2018). The impact of group-based learning and peer interaction in enhancing

- language acquisition. *Journal of Education Studies*, 12(3), 102-110.
- Supriyadi, R. (2020). The importance of media validation in the development of educational tools. *Journal of Educational Technology*, 10(4), 200-207.
- Usman, U. (2003). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.142.02>
- Wright, A. (2004). *Pictures of language learning* (pp. 136-137). London: Cambridge University Press.
- Yosoa, H. D. (2016). Penerapan media kartu kata dalam keterampilan berbicara siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Laterne*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/Lat.V5n3.P%25p>
- Yuliza, Y., Sumianto, S., & Rizal, M. S. (2022). Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode peta konsep (concept mapping) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Science and Education Journal (Sicedu)*, 1(1), 20-26. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i1.11>
- Yunelia, I. (2019). Orang tua Depok sesalkan materi Bahasa Inggris SD. *Medcom.id*. Retrieved from <https://www.medcom.id/pendidikan/newspendidikan/GbmXoN-Orang-tua-di-depok-sesalkan-materi-bahasa-inggris-sd-dihapus>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.