

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS III SDN GESIKAN 1 GRABAGAN TUBAN

Evi Datun Nisa<sup>1)</sup>, Dr. H. Bachtiar Syaiful Bachri, M.Pd.<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2)</sup>Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[evidatunnisa@gmail.com](mailto:evidatunnisa@gmail.com)

### Abstrak

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Bahasa Inggris dipelajari oleh siswa sejak SD hingga SMA. Namun banyak sekali siswa yang merasa kesulitan memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Masalah ini terjadi pada siswa kelas III di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, mereka mudah merasa bosan dengan materi pelajaran Bahasa Inggris, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Di sisi lain, guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Mereka hanya menggunakan fotocopy LKS dan buku pegangan guru.

Dari penjelasan di atas diperoleh alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara mengembangkan suatu media interaktif yaitu media visual. Media visual ini membantu dalam pembentukan proses berfikir yang lebih konkrit bagi siswa. Dengan itu, peneliti memberikan jalan keluar dengan mengembangkan media Kartu Bergambar yang menarik dan teknik penyajian sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media Kartu Bergambar ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media yang bisa digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi mengenai jenis-jenis pekerjaan. Media Kartu Bergambar dipilih berdasarkan atas pertimbangan dan sesuai dengan identifikasi masalah pada sekolah tersebut.

Pengembangan media ini menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dikarenakan model pengembangan ini memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Kelima fase tersebut perlu dilakukan secara sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Sasaran pengembangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban, terdapat 28 siswa yang terdiri dari 15 siswi dan 13 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara ahli materi I dan II, ahli pembelajaran I dan II, ahli media I dan II, angket untuk mengukur kelayakan media, tes untuk mengukur keefektifan media, dan hasil dokumentasi berupa foto. Data kuantitatif hasil untuk mengukur kelayakan media yaitu reviewer ahli materi sebesar 91,6%, review ahli pembelajaran sebesar 87,5%, review ahli media sebesar 90,6%, uji coba perorangan sebesar 90%, uji coba kelompok kecil sebesar 90%, dan uji coba kelompok besar sebesar 95%. Sedangkan untuk mengukur keefektifan media yaitu dari hasil tes siswa yang di hitung menggunakan rumus uji t yang terbilang  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $8,67 > 0,381$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu Bergambar ini dikategorikan layak dan efektif.

**Kata kunci:** Media Kartu Bergambar, Pelajaran Bahasa Inggris, Jenis Pekerjaan

### Abstract

English is the international language. English is learned by students from elementary to high school. Unfortunately, many students get difficulties in understanding the lesson which is explained by the teacher. This problem occurs in third-grade students at SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. Students do not understand the material which is presented by the teacher. In addition, they easily get bored with the subject matter of English, until many students do not pay attention to the teacher's explanation. On the other hand, teachers are less creative in the use of instructional media. They only use the photocopy worksheets and teacher handbooks.

From the explanation above is derived an alternative to solve the problem by developing an interactive media that is a visual media. This visual media help the students in creating the concrete thinking process. With it, the researchers provide a solution by developing interesting Illustrated Cards media and presentation techniques according to the needs to be achieved in learning activities. Illustrated Card media development is intended to produce a media that can be used by students in the learning process in the subjects of English, especially in the matter knowing the kinds of jobs. Illustrated Cards media have been selected based on the consideration and in accordance with the identification of problems at the school.

*This media development using model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Due to this development model shows the basic stages of learning design which is simple and easy to be learnt. Those five phases need to be done in a systematic way to create an effective, efficient, and attractive learning process. The development subject of this research are the third grade students of SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban, there are 28 students consisting of 15 female students and 13 male students.*

*Data collection techniques used were interviews I and II subject matter experts, learning experts I and II, media experts I and II, a questionnaire to measure the feasibility of the media, a test to measure the effectiveness of media and photo documentations. Quantitative data to measure the results of the feasibility media these are matter expert reviews 91,6%, learning expert reviews of 87.5%, media expert reviews of 90,6%, individual testing of 90%, testing small groups of 90%, and testing large groups of 95%. Meanwhile, to measure the effectiveness of media these are student test results were calculated using the formula  $T_{test}$  is more than  $T_{table}$  ie  $8.67 > 0.381$ . It can be concluded that the Illustrated Cards media is categorized as feasible and effective.*

**Keywords :** *Illustrated Cards Media, English Lesson, Kinds of Jobs*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang. Bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sederhana (Roesminingsih & Lamijan, 2011:51). Pendidikan sebagai proses, yaitu pendidikan diartikan sebagai tuntunan terhadap proses pertumbuhan dan proses sosialisasi dari anak. Dalam proses pertumbuhan ini, anak mengembangkan dirinya ke tingkat yang makin lama makin sempurna, sesuai dengan teori evolusi Darwin menurut John Dewey dalam (Roesminingsih & Lamijan, 2011:53). Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan manusia disemua kalangan.

Bahasa merupakan sistem bunyi yang digunakan oleh suatu masyarakat untuk berkomunikasi, berinteraksi, bekerjasama, dan mengidentifikasi diri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Zaman yang serba modern seperti sekarang ini, pendidikan bahasa asing sangatlah diperlukan sebagai bekal diri menghadapi dunia yang semakin pesat perkembangannya. Salah satunya yaitu Bahasa Inggris, meskipun Bahasa Inggris sudah masuk dalam mata pelajaran tersendiri di sekolah-sekolah, namun tidak mudah untuk membuat siswa dapat menyerap, memahami, serta menguasai materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban, dan bertepatan wawancara dengan guru Bahasa Inggris, ditemukan permasalahan pada siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Guru menjelaskan hasil belajar siswa yang paling rendah dari kelas I sampai kelas VI yaitu kelas III. Penyebabnya karena siswa masih suka berbicara dengan temannya saat diterangkan guru dan kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini diperkuat dengan hasil

belajar siswa yang belum mencapai kesempurnaan atau masih di bawah rata-rata. Pembelajaran disana hanya menggunakan fotocopy LKS dan buku pegangan guru. Menurut guru bahasa Inggris hal ini terjadi karena bahasa Inggris adalah bahasa yang pemahamannya berbeda dengan bahasa Indonesia yang digunakan sehari-hari. Siswa juga dituntut untuk menulis kosa kata dan membuat kalimat dalam bahasa Inggris dengan benar.

Dalam hal ini guru harus memfokuskan pada kemampuan berbicara, menghafalkan serta penguasaan menulis materi. Jadi untuk penguasaan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan yang lebih luas tidak hanya terpacu dari LKS dan buku paket pegangan guru, maka dibutuhkan sebuah media yang mampu memenuhi tujuan dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan bantuan sebuah media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar peserta didik dan juga menarik perhatian peserta didik yang tidak menyebabkan kejenuhan dan kebosanan saat mengikuti pelajaran berlangsung.

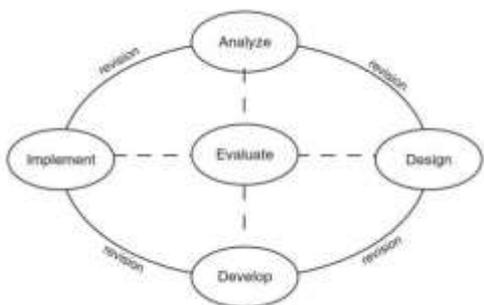
Pemilihan media didasarkan pada karakteristik siswa, mata pelajaran, kondisi lingkungan dan kemampuan guru dalam menggunakannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam pelajaran Bahasa Inggris siswa diharapkan dapat memahami kalimat dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana secara tepat tentang jenis-jenis pekerjaan. Kriteria media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas III SD yaitu media pembelajaran yang sederhana, bahan-bahan media mudah didapatkan, mudah dibuat, mudah untuk dibawa ke dalam maupun luar kelas, dan media yang mampu interaksi secara langsung. Sedangkan secara visualisasi, media harus dapat menarik perhatian siswa. Siswa kelas III masih belum bisa berfikir secara konkrit, untuk itu dibutuhkan media visual, untuk membantu siswa berfikir secara konkrit.

Oleh karena itu, Penulis mengembangkan sebuah media kartu bergambar untuk materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan menggunakan media kartu bergambar ini, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajenasi dan memudahkan siswa menghafal kosa kata mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam Bahasa Inggris. Media kartu bergambar yaitu sebuah kartu yang berisikan gambar, teks, tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar itu (Azhar Arsyad, 2013:119).

## METODE PENELITIAN

### A. Model Pengembangan

Di dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk. Adapun tahap-tahap pengembangannya adalah sebagai berikut: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).



Tahapan Model ADDIE (Robert 2009:2)

### B. Prosedur Pengembangan

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada poses ini pengembang melakukan tinjauan langsung ke sekolah SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban, dengan cara observasi dan wawancara dengan pihak sekolah yaitu guru mata pelajaran bahasa Inggris hingga menemukan masalah belajar yang terjadi di pembelajaran bahasa Inggris.

#### 2. *Design* (Desain)

Hasil akhir dari kegiatan desain produk ini adalah berupa storyboard desain karrrtu beserta materi yang lengkap dengan spesifikasinya.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembang melakukan produksi dan validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai

apakah rancangan produk sesuai dengan sistem kerja baru secara rasiona akan lebih efektif. Validasi produk dilakukan dengan caramenghadirkan beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setelah itu menguji produk kepada uji perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Pada pengembangan ini peneliti menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk pengumpulan data tentang kelayakan dan efektivitas bahan-bahan pembelajaran. Dengan cara memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil. Sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas yang dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

### C. Subjek Uji Coba

#### 1. Uji Coba ahli materi

- 1) Ibu Cindy Nur Afida, S.Pd. selaku guru bahasa Inggris kelas III SD Gesikan 1 Grabagan Tuban
- 2) Bapak Ulhaq Zuhdi, M.Pd. selaku dosen dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNESA .

#### 2. Ahli Pembelajaran

- 1) Bapak Drs. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd, selaku dosen Landasan Pendidikan di UNESA.
- 2) Bapak Drs. Rusijono, M.Pd, selaku dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di UNESA.

#### 3. Ahli Media

- 1) Bapak Febry Irsiyanto wahyu utomo, S.Pd, M.Pd. selaku staf P3G di UNESA
- 2) Ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. selaku dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di UNESA

#### 4. Peserta Didik

Sesuai dengan sasaran yang menjadi subjek penelitian, subjek uji coba peserta didik di lakukan pada semua peserta didik kelas III di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban.

**D. Jenis Data**

1. Data kualitatif yaitu data yang berupa penilaian deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan ahli media dan ahli materi yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang kemudian akan dikelompokkan dan dianalisis.
2. Data kuantitatif adalah data pengukuran yang berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang akan dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

**E. Instrumen Pengumpulan Data**

1. Wawancara  
Wawancara yang digunakan dalam penelitian adalah jenis wawancara semi terstruktur yang menggunakan pedoman wawancara. Wawancara ini ditunjukkan kepada guru Bahasa Inggris kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan sebagai narasumber. Untuk mengumpulkan data awal meliputi karakteristik siswa, media dan metode pembelajaran yang dipakai.
2. Angket  
Pada penelitian ini, pengembang menggunakan angket tertutup dengan bentuk *check-list* dan angket terbuka untuk memberikan saran dan masukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat tegas, misalnya “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain.
3. Data Tes  
Instrumen yang berupa tes ini digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran kartu bergambar saat digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan pelajaran Bahasa Inggris kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban.

**F. Validitas dan Reabilitas**

**1. Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2010 : 211).

Rumus korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus *produk moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi
- $\sum X$  : Jumlah skor item
- $\sum Y$  : Jumlah skor total (seluruh item)
- $N$  : Jumlah responden

**2. Reabilitas**

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto 2010:221). Adapun rumusan untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown* (belah dua), rumus tersebut adalah:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{(1 + r_{1/2 \ 1/2})}$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen
- $r_{1/2 \ 1/2}$  = Korelasi antar skor-skor setiap belahan instrumen

**G. Teknik Analisis Data**

**1. Wawancara**

Analisis data instrumen juga dilakukan berdasarkan wawancara dengan validator media yaitu dua orang ahli media dan dua orang ahli materi, sehingga hasil yang diperoleh dijadikan dasar untuk merevisi media.

**2. Angket**

Instrumen angket diolah dengan menggunakan rumus skala *Guttman* yang sesuai dengan aspek yang diukur. Rumus yang digunakan sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- $P$  = Hasil akhir dalam prosentase
- $f$  = Skor yang diperoleh
- $N$  = Skor yang diharapkan

(Sudijono, 2009)

Adapun kriteria penilaian aspek evaluasi dengan rentang skala sebagai berikut

Nilai	Pernyataan
51% - 100%	Baik
0-50%	Kurang

### 3. Analisis Hasil Tes

Teknik analisis data dalam kuantitatif dengan menggunakan statistic non parametric uji tanda (sign test). maka menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari deviasi (d) antara post test dan pre test

Xd= Deviasi masing-masing subjek (d – Md)

N = Subjek pada sampel

$\sum x^2 d$  = jmlah kuadrat deviasi

d.b= Ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2013:125)

## HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

### A. Hasil Pengembangan

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban, dan bertepatan wawancara dengan guru Bahasa Inggris ditemukan permasalahan pada siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Guru menjelaskan hasil belajar siswa yang paling rendah dari kelas I sampai kelas VI yaitu kelas III. Penyebabnya karena siswa masih suka berbicara dengan temannya saat diterangkan guru dan kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini diperkuat dengan hasil belajar siswa yang belum mencapai kesempurnaan atau masih di bawah rata-rata.

#### 2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain terdiri dari berbagai tahap yaitu :

- Desain Materi
- Desain Produk Media
- Garis Besar Isi Media
- Bahan Media Kartu Bergambar
- Bahan Penyerta

#### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan terdapat beberapa tahap yaitu :

- Memproduksi media  
Yaitu mengaplikasikan semua yang sudah ada di storyboard kedalam bentuk aslinya, serta membuat bahan penyerta media.
- Uji coba  
Setelah media jadi kemudian di validasikan kepada ahli materi, media dan ahli pembelajaran untuk mendapatkan saran guna memperbaiki media yang sudah ada.

Kemudian diuji cobakan kepada perorangan, kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Setelah semua tahap terselesaikan dan media sudah mengalami tahap perbaikan, maka media siap di implementasikan dalam pembelajaran.

#### 4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini media yang sudah jadi akan di implementasikan ke dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas III di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. Setelah melakukan pembelajaran maka akan mengadakan pretest (tes yang dilakukan tanpa menggunakan media) dan posttest (test yang dilakukan menggunakan media). Nanti akan terlihat hasil keefektifan dari media tersebut dan keberhasilan dari media tersebut dalam pembelajaran.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini tidak ada tahapan khusus karena dalam tahap ADDIE ini disetiap tahapannya ada evaluasi dan revisi ketika terjadi kekurangan.

### B. Analisis Data

Hasil perhitungan untuk keseluruhan setiap aspek berdasarkan angket ahli materi I dan II mendapatkan penilaian sebanyak 93,7%. aspek berdasarkan angket ahli pembelajaran I dan II mendapatkan penilaian sebanyak 87,5%. aspek berdasarkan angket ahli media mendapatkan penilaian sebanyak 97%. aspek berdasarkan angket uji coba perorangan mendapatkan penilaian sebanyak 93,3%. aspek berdasarkan angket uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian sebanyak 94,6%. aspek berdasarkan angket uji coba kelompok keci mendapatkan penilaian sebanyak 96,3%. Sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban.

### C. Analisis data tes

#### 1. Validitas butir Soal

Dari 20 soal yang divalidasikan kepada peserta didik, yang valid terdapat 10 soal.

#### 2. Uji Reabilitas

Dari perhitungan reliabilitas diatas menggunakan belah ganjil genap diketahui  $r_{hitung} = 0,673$  yang kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$ , dengan subjek  $N = 26 - 1 = 27$ . Taraf signifikan 5%, batas penolakan  $r_{tabel}$  sebesar = 0,396 (tabel nilai *Product moment*).

Dengan demikian,  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,673 > 0,396$ ), maka data soal dapat dikatakan “reliabel”, sehingga instrumen tes layak digunakan sebagai alat ukur penelitian

### 3. Pretest dan Posttest

Dari hasil perhitungan hasil rata-rata uji coba *Pretest* 63,2 dan *Posttest* 90, hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil *Posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil dari *Pretest*. Dari semua perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban telah mengalami peningkatan setelah diterapkan penggunaan media Kartu Bergambar pada proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) tentang pengembangan media kartu bergambar materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban bahwa :

1. Desain media kartu bergambar materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam pelajaran bahasa Inggris secara umum sudah layak digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. Karena sudah melalui tahap validasi desain dari ahli materi I dan II mendapatkan penilaian sebanyak 93,7%, ahli media I dan II mendapatkan penilaian sebanyak 97%, ahli pembelajaran I dan II mendapatkan penilaian sebanyak 87,5%, Pada uji coba perorangan mendapatkan nilai sebanyak 93,3%, pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai sebanyak 94,6%, dan pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai sebanyak 96,3%.
2. Penggunaan media kartu bergambar materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban pada mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini berdasarkan perhitungan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $8,67 > 0,381$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan media dan tanpa penggunaan media, dimana penggunaan media tersebut efektif meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris materi

mengetahui jenis-jenis pekerjaan di kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban.

### B. Saran

#### 1. Saran Pemanfaatan

Pada pemanfaatan hasil pengembangan media Kartu Bergambar beberapa hal yang harus diperhatikan

- a. Produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam mata pelajaran bahasa Inggris.
- b. Gunakan media kartu bergambar sesuai petunjuk penggunaan yang telah diberikan pada bahan penyerta
- c. Penggunaan media dalam pembelajaran, termasuk tujuan yang dicapai, aktivitas yang dilakukan dan evaluasi yang dilakukan mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dicantumkan pada bahan penyerta

#### 2. Saran Desiminasi (Penyebarluasan)

Pengembangan media kartu bergambar ini dikhususkan untuk siswa kelas III di SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban sesuai dengan batasan pengembangan. Apabila digunakan untuk siswa lain atau penggunaan produk untuk skala yang lebih luas, maka harus dikaji terlebih dahulu terutama analisis kebutuhan, kondisi lingkungan, karakteristik sasaran, kurikulum yang digunakan, fasilitas yang tersedia dan dana yang dibutuhkan.

#### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran untuk pengembangan media lebih lanjut, diantaranya yaitu :

- a. Untuk mengembangkan suatu produk harus memastikan sasaran pengembangan beserta analisis karakteristik sasaran, maka pengembangan akan tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- b. Pengembangan produk harus memperhatikan kebutuhan sasaran, karena kebutuhan pembelajaran setiap sasaran tidak selalu sama. Oleh karena itu, perhatikan dengan tepat agar produk pengembangan yang dihasilkan mampu mengatasi permasalahan belajar
- c. Mengadakan pengembangan media lain untuk mendukung prestasi belajar siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. *Terjemahan Oleh Yusuf Hadi Miarso*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arthana, Ketut Pegig & Dewi, Damajanti kusuma. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud
- Darmawan, Deni. DKK. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Fitriani, Warda Nor. 2015. *Pengembangan Media Visual Flashcard Materi Pokok Kosa Kata Benda-Benda di Ruang Makan Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kustandi, Cecepdan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustaji dan Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Rizqi, Khaerur. 2013. *Penggunaan Kartu Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Mufrodlat Bahasa Arab Pada Siswa Tunarungu Di SLB Negeri Ungaran Tahun 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PPs Universitas Negeri Semarang.
- Roesminingsih dan Lamijan. 2011. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Ariefdkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Ariefdkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seels, Barbara B dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Setiawati, Denok. 2012. *Hand Out Bimbingan dan Konseling Karier*. Universitas Negeri Surabaya
- Smaldino, E Shahron, Lowther L, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)* Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2015. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan skripsi. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yulianingsih, Tri Maya. 2012. *Andai Aku Menjadi*. Surabaya: Mumtaz Media.
- [http://ian43.wordpress.com/pengertian-media-gambar/diunduh hari selasa 18 Desember 2015 pukul 05.26 WIB](http://ian43.wordpress.com/pengertian-media-gambar/diunduh%20hari%20selasa%2018%20Desember%202015%20pukul%2005.26%20WIB)
- <http://lingorado.com/ipa/>, di akses 25 Februari 2016 pukul 09.00 WIB
- Alim Sumarno. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*, (Online), (<http://blog.elearning.unesa.ac.id/alimsumarno/perbedaanpenelitiandanpengembangan>, diakses 2 Mei 2015).
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Cianciolo, Patricia J. 2000. *Informational Picture Books for Children*. USA: American Library Association.
- Irham, Muhammad dan Novan. 2014. *Bimbingan & Konseling: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Piaget, Jean, dan Inhelder, Bärbel. 2010. *Psikologi Anak: The Psychology of the Child*. Terjemahan oleh Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Setiawati, Denok. 2012. *Hand Out Bimbingan dan Konseling Karier*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2009. *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas

