

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR MAGNETIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI POKOK PENGUASAAN KOSAKATA PADA KELAS II SDN MOJOSARI

Diah Kartini Reny Intan Permana

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
dk_reny242@yahoo.com

Abstrak

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang digunakan manusia satu sama lain untuk mendapatkan informasi berupa lisan maupun tulisan. Siswa SD kota-kota kecil di Jawa Timur sering kali merasa kurang percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris didalam kelas. Banyak hal yang melandasi fenomena mengapa siswa takut berbicara bahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan kosa kata dan siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari. Berdasarkan alasan tersebut, maka tujuan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media kartu bergambar magnetik sebagai proses pembelajaran pada Bahasa Inggris di SDN Mojosari. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Disesuaikan dengan kebutuhan, penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan. Media ini telah di ujicobakan kelayakannya dan ke efektifannya melalui ahli materi dan ahli media serta untuk ke efektifannya melalui perbandingan hasil pretest dan post-test.

Pengembangan media ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi kelengkapan media kartu bergambar magnetik oleh ahli materi I dengan 3,73 kategori sangat baik, ahli materi II dengan 3,78 kategori sangat baik, ahli media I dengan 3,8 dengan kategori sangat baik, ahli media II dengan 3,83 kategori sangat baik, angket siswa dengan 89,29 kategori sangat baik. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media kartu bergambar diperoleh $d.b = N-1 = 31-1 = 30$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,04 dan t-hitung adalah 10,4. Apabila t-tabel < t-hitung, maka $2,04 < 8,69$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan median kartu bergambar magnetik terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Inggris kelas II SDN Mojosari Kab. Mojokerto

Kata Kunci : Pengembangan, Media Kartu Bergambar Magnetik, Bahasa Inggris, Penguasaan Kosakata

Abstract

Language is a tool used by humans to communicate with each other to get the information in the form of oral and written. Elementary students of small towns in East Java often feel less confident to speak in English in the classroom. Many things that underlie the phenomenon of why students are afraid to speak English. That is because the lack of mastery of vocabulary and the students are not accustomed to using English in everyday communication. Based on these reasons, the purpose of this development is to generate media card with a picture of magnetic media as the process of learning English at SDN in Mojosari. The development uses a model development R & D by Sugiyono, development models have been step by step systematic development and easily implemented in the research. Tailored to the needs, this study only used six stages. The media has been in tested its effectiveness and feasibility through matter experts and media experts as well as for its effectiveness through the comparison of the results of the pretest and post-test .

This media development using quantitative and qualitative data types. The results of the validation test worthiness picture card media by a magnetic material experts with a 3.73 first category is excellent, a second material experts with a very good 3.78 category, media first experts with a category with 3.8 very well, with a 3.83 second media expert excellent category , 89.29 student questionnaire with excellent category. Based on the student learning outcomes of media use picture cards obtained $db = N - 1 = 31-1 = 30$ with a standard error of 5% (0.05) is 2.04 and the t-test is 10.4 . If the t - table < t - count, then $2.04 < 8.69$. It can be concluded that there is a significant influence in the use of the median magnetic picture cards to the students' ability in mastering English vocabulary class II SDN Mojosari District. Mojokerto

Keywords : *Development , Media Magnetic Picture Card , English , Vocabulary Mastery*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang digunakan manusia satu sama lain untuk mendapatkan informasi berupa lisan maupun tulisan. Belajar berbahasa bisa disebut juga dengan belajar berkomunikasi. Pembelajar bahasa dengan baik akan membantu dalam berkomunikasi dan mempermudah mendapatkan informasi yang diinginkan. Belajar bahasa asing bagi anak-anak merupakan hal yang sulit untuk dipelajari. Namun dengan pembelajaran yang rutin dan proses belajar yang tepat, anak-anak akan lebih mudah untuk menerima dengan baik pembelajaran tersebut. Siswa SD kota-kota kecil di Jawa Timur sering kali merasa kurang percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris di dalam kelas, hal tersebut dijelaskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2012). Banyak hal yang melandasi fenomena mengapa siswa takut berbicara bahasa Inggris dan menganggap mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sukar dipelajari. Hal tersebut dikarenakan para siswa tidak mempunyai kemampuan untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam berkomunikasi secara terbuka kepada lawan bicaranya. Ada juga sebagian siswa yang mempunyai kemampuan tersebut namun mereka tidak terbiasa atau terlatih berbicara atau menggunakannya. Walaupun tidak semua siswa mendapat predikat seperti itu dalam artian masih ada siswa yang mempunyai kemampuan berbicara Bahasa Inggris serta sudah menggunakannya dalam berkomunikasi kepada lawan bicara yang mengerti bahasa Inggris tersebut seperti kepada gurunya. Siswa juga harus dituntut untuk menterjemahkan arti bahasa yang belum pernah siswa gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Masalah lainnya juga terjadi pada pengucapan Bahasa Inggris yang berbeda jauh dengan cara bicara siswa, sehingga siswa belum merasakan manfaat yang penting dari Bahasa Inggris itu sendiri.

Pembelajaran Bahasa Inggris di kota-kota besar seperti Surabaya sudah banyak berkembang dalam metode pembelajarannya. Selain untuk lebih menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga mampu membantu mempermudah guru untuk menjelaskan materi-materi tertentu dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, pendidik memanfaatkan media yang telah difasilitasi oleh sekolah sebagai sarana pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan bervariasi. Seperti pembelajaran Bahasa Inggris kelas 3 materi *Telling Times* di SD Muhajidin dan SD Pagesangan Surabaya, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran berbasis komputer

(CAI). Yang dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut sehingga menumbuhkan pembelajaran yang interaktif. Namun hal tersebut tidak terjadi dalam pembelajaran di kota-kota kecil seperti Mojokerto. Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, pengajar kurang menggunakan maupun memanfaatkan media pembelajaran. Sebagian besar guru dalam penyampaian pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode lisan dan media LKS/buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi-materi tertentu terutama yang bersifat visual dan audio jika tidak ada media perantara untuk mendukung pembelajaran tersebut. Seperti halnya yang terjadi pada SDN Mojosari. Di SD tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris kurang menggunakan maupun memanfaatkan media pendukung dalam pembelajaran, hal tersebut menjadi suatu hambatan tersendiri bagi pendidik untuk menyampaikan informasi dan menjadi salah satu faktor masalah perkembangan berfikir untuk siswa.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SDN Mojosari pada semester ganjil 2013/2014 pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan metode dokumentasi dan wawancara, diketahui bahwa dari keempat aspek yakni *listening, speaking, writing and reading* pada kelas VI-I yang menunjukkan nilai terendah adalah pada aspek *listening* dan *writing*. Melalui data dokumentasi pada mata pelajaran bahasa Inggris tersebut dapat diketahui bahwa nilai bahasa Inggris pada kelas II adalah yang terendah dari kelas VI-I, oleh karena itu pengembangan ini akan difokuskan pada siswa kelas II SDN Mojosari.

Melalui hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris, menyatakan bahwa nilai aspek *writing* siswa dibawah SKM karena kurangnya pemahaman siswa dalam memahami soal. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris guru menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket yang dipinjamkan oleh pihak sekolah. Dalam silabus Bahasa Inggris kelas II, kompetensi dasar untuk *writing* adalah siswa menyalin dan melengkapi kosakata sangat sederhana terkait dengan nama-nama benda, hewan, waktu atau materi terkait yang berada disekitar mereka. LKS Bahasa Inggris yang digunakan siswa kelas II dalam pembelajaran untuk materi pokok yang bersifat visualisasi yaitu *Vegetables, Fruits, and Animal* terdapat 8-12 kosakata berupa gambar. Sedangkan pada buku paket terdapat sekitar 14 gambar yang mendukung masing-masing materi pokok. Hal tersebut menimbulkan masalah dalam penguasaan kosakata pada siswa yang hanya terbatas dengan LKS/buku paket yang dipelajari.

Berdasarkan dokumentasi dari RPP yang dibuat oleh guru selama satu semester, diketahui metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah penjelasan secara lisan atau ceramah. Media yang digunakan untuk mendukung dalam membantu penyampaian materi adalah LKS dan buku paket. Setelah guru menerangkan atau menjelaskan materi, guru memberikan soal latihan dan harus selesai pada jam pelajaran berakhir. Disamping itu, guru juga memberikan pekerjaan rumah untuk siswa. Siswa mampu melengkapi kalimat soal maupun tugas sesuai dengan jumlah kosakata yang ada dalam LKS maupun buku paket.

Kriteria media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas II SD yaitu media pembelajaran yang sederhana, bahan-bahan media mudah didapatkan, mudah dibuat, mudah untuk dibawa ke dalam maupun diluar kelas, dan media yang mampu membuat interaksi secara langsung. Sedangkan secara visualisasi, media harus dapat menarik perhatian siswa. Siswa kelas II masih belum bisa berfikir secara konkrit, untuk itu dibutuhkan media bergambar, untuk membantu siswa dalam berfikir secara konkrit. Kriteria-kriteria tersebut mengacu kepada kondisi sekolah, siswa dan proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas II.

Dalam menentukan media yang sesuai sebagai solusi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II, maka perlu beberapa pertimbangan yang mengacu kepada kriteria-kriteria yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di SDN 1 Mojosari. Dengan jenis media audio tidak dapat diterapkan, karena audio hanya bersifat verbalitas. Sedangkan untuk penguasaan dan peningkatan kosakata yang mencakup aspek *writing* tidak hanya dibutuhkan secara verbal saja, namun juga secara visual agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi. Dengan visual juga dapat memaksimalkan penyampaian pesan dengan jelas dan visual juga mampu membantu pembentukan berfikir siswa secara konkrit.

Melalui observasi fasilitas sekolah yang dilakukan didalam kelas dan lingkungan sekolah, SDN Mojosari memiliki satu lab komputer, dengan jumlah komputer dibandingkan dengan jumlah siswa yakni 1:3 dan ada beberapa komputer yang tidak dipergunakan karena ketidak layakan dan kerusakan. Dengan kondisi tersebut maka pengembangan media tidak dapat menggunakan media berbasis komputer, karena media berbasis komputer bersifat individual. Media audio visual seperti video juga belum mampu menjadi solusi pembelajaran yang baik, karena didalam kelas belum adanya alat pendukung untuk penggunaan media video

seperti dibutuhkannya *LCD Proyektor*. Oleh karena itu media visual adalah media yang sesuai sebagai solusi pembelajaran, karena memenuhi kriteria media yang diperlukan.

Media visual ini membantu dalam pembentukan proses berfikir yang lebih konkrit bagi siswa, maka untuk menghubungkan hal tersebut pengembangan ini akan menggunakan kartu bergambar magnetik. Selain itu kartu bergambar tidak asing bagi siswa dalam cara penggunaannya. Kartu bergambar misalnya *flash card* ataupun sejenisnya telah banyak digunakan sebagai solusi pembelajaran, tetapi untuk lebih menantang siswa maka pengembangan media ini akan dimodifikasi menjadi kartu bergambar magnetik, yang dimana dapat dimainkan dan ditempelkan oleh siswa sendiri dengan visualisasi yang menarik. Selain itu desain media pembelajaran dalam pengembangan ini menggunakan metode susun kata berdasarkan gambar. Melalui bentuk media tersebut mampu memberi motivasi kepada siswa, yang khusus dirancang sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diperlukan pengembangan media kartu bergambar magnetik yang layak dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk penguasaan kosakata pada kelas II SDN 1 Mojosari Kab. Mojokerto.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media kartu bergambar magnetik yang efektif dan layak pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi pokok penguasaan kosa kata.

Manfaat bagi pengembang dapat menambah pengetahuan pengembang tentang berbagai pemanfaatan media dan permaian yang dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk memperkaya kosakata peserta didik. Manfaat bagi guru : a) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. b) Untuk menjadikan pertimbangan dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. c) Sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Manfaat bagi siswa : a) Memotivasi belajar peserta didik khususnya dalam Bahasa Inggris. b) Meningkatkan penguasaan kosakata melalui gambar-gambar dan permainan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. c) Dapat membantu dan mengembangkan keberanian peserta didik dalam aspek *speaking and writing* untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris.

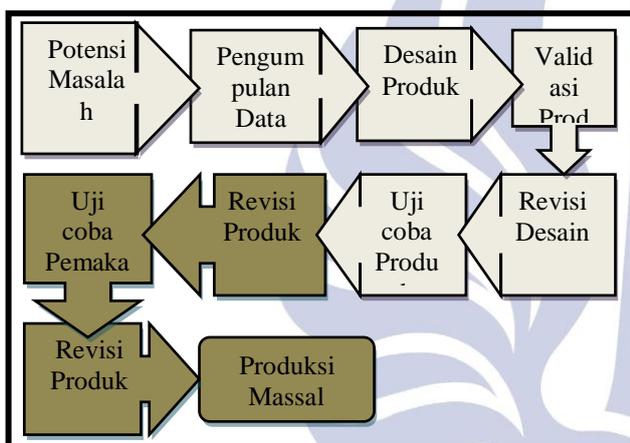
METODE PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik menerapkan model prosedural. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian

ini adalah model R&D oleh Sugiyono (2010). Model pengembangan R&D ini dimodifikasi dari sepuluh tahapan menjadi tujuh tahapan model pengembangan, karena disesuaikan dengan keperluan pengembangan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Pengembangan ini tidak dilaksanakan sampai ketahap sepuluh dikarenakan pada tahapan tersebut merupakan pengembangan dalam skala yang lebih luas. Yang dimana pada hasil akhirnya akan diproduksi maupun diperuntukkan secara massal. Sedangkan dalam penelitian ini dikembangkan dalam skala yg lebih kecil yang dikhususkan untuk sekolah tertentu. Sehingga pada pengembangan ini akan dilakukan dengan enam tahapan proses pengembangan. Selain itu produksi massal tidak mungkin dilakukan karena memerlukan waktu yang cukup lama dan juga biaya yang besar dalam produksi.

A. Model Pengembangan

1. Model Pengembangan Sugiyono, 2010



B. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam pengembangan media kartu bergambar magnetik model Sugiyono.

1. Potensi dan Masalah

Produk/media yang dikembangkan ini merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kosakata untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Dan sumber masalah muncul karena adanya kesenjangan atau tidak seimbangannya antara keadaan yang ideal (*das sein*) dengan realita (*das sollen*). Untuk membandingkan antara keadaan ideal dapat diketahui melalui dokumentasi hasil belajar siswa dengan keadaan realita yang dapat diketahui melalui dokumentasi kurikulum/silabus dan RPP.

2. Pengumpulan Informasi/data

Dari ketujuh tahapan modifikasi R&D tersebut pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan dokumentasi. Dalam hal

ini dikumpulkan berbagai informasi sebagai bahan perencanaan. Pengumpulan data ini yang dilakukan dengan wawancara dengan guru Bahasa Inggris SDN Mojosari untuk mengetahui informasi-informasi maupun data yang diperlukan dalam pendisainan produk/media nantinya.

3. Desain Produk

Setelah melakukan tahap kedua yakni mengumpulkan informasi atau data, selanjutnya akan dilakukan membuat draft desain produk yang akan digunakan sebagai acuan utama dalam pengembangan produk/media. Penyusunan draft desain produk pengembangan ini akan melalui proses konsultasi dengan ahli materi dan ahli media, sehingga draft desain produk ini layak dan sesuai dengan persetujuan dari ahli materi maupun ahli media.

Draft desain pengembangan media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada draft desain produk ini terdapat tiga bagian yang akan dikembangkan yaitu kartu bergambar magnetik, papan box dan bahan penyerta. Langkah-langkah dalam mendesain pengembangan media kartu bergambar magnetik ini adalah sebagai berikut :



4. Validasi Desain

Validasi dalam proses pengembangan ini akan menggunakan metode wawancara, yang dimana bertujuan untuk menilai rancangan dari sebuah produk yang dikembangkan dan sesuai kebutuhan sasaran. Validasi desain produk tersebut bersifat rasional. Validator akan dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Dalam menentukan atau memilih ahli materi dan ahli media memiliki kriteria tertentu agar hasil validasi media yang dilakukan mampu mendapatkan keakuratan validitas yang baik, kriteria tersebut sebagai berikut :

a. Ahli materi :

- Guru yang berkompeten dan menguasai mata pelajaran bahasa Inggris.
- Guru bahasa Inggris satu daerah
- Tingkat jenjang pendidikan S1
- Memiliki karakteristik sekolah yang sama
- Memiliki karakter siswa yang sama, namun hasil belajarnya lebih bagus

b. Ahli Media :

- Dosen yang berkompeten dalam bidang bermedia
- Tingkat jenjang pendidikan S2
- Merupakan dosen Pembina matakuliah pengembangan media desain pesan dan pengembangan media foto/video

5. Revisi Desain

Revisi desain ini dilakukan ketika adanya masukan atau saran dari ahli media. Dan dari hal tersebut dapat diketahui kelemahan dari sebuah media yang dikembangkan. Selanjutnya akan dilakukan perbaikan dari desain produk tersebut. Pada tahapan ini dilakukan bertujuan untuk penyempurnaan pengembangan media yang sedang dirancang.

6. Uji Coba Produk

Subjek uji coba yang akan dilakukan dalam pengembangan media kartu bergambar magnetik ini adalah siswa kelas II SDN 1 Mojosari dengan jumlah 39 orang siswa sebagai sasaran. Pada uji coba produk ini akan dilakukan eksperimen semu. Eksperimen tersebut dilakukan pada kelompok tertentu yang akan diuji cobakan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk/media pembelajaran (*before-after*).

Kelompok tersebut diberi *pre-test* atau pengamatan untuk mengetahui posisi awal (untuk mengetahui kecepatan pemahaman dan hasil belajar). Selanjutnya kelompok tersebut akan diberi *treatment*/perlakuan penggunaan media dalam pembelajaran. Kemudian akan diberikan *post-test*.

Kecepatan pemahaman murid dalam pembelajaran dan perubahan hasil belajar diukur dengan menggunakan instrument sehingga diperoleh data kuantitatif. Pengujian signifikan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diuji dengan *t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

7. Produksi Media Pembelajaran

Pada tahap terakhir ini media yang telah melalui tahap desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk akan di analisis apakah media tersebut mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan atau tidak. Produk/media yang telah mendapatkan repon dari siswa, dianalisis dan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan sebagai cara dalam memperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai subjek uji coba. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi dan tes.

D. Teknik Analisis Data

a. Analisis Hasil Angket

Analisis data deskriptif digunakan untuk mencari kesimpulan secara logis atau dasar data yang ada. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik tabel distribusi frekuensi. Metode deskriptif di peroleh dari hasil angket yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa pada saat uji coba satu-satu, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) ini untuk menghitung skor prosentase dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi, dengan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Menurut Arikunto (1998) dalam Arthana (2005:80), adapun kriteria penilaian dalam mengevaluasi ini adalah :

100 – 80	= Baik sekali
79 – 65	= Baik
64 – 40	= Kurang
39 – 0	= Kurang sekali

b. Analisis Data Hasil Tes

Data tes yang diperoleh dari pengembangan ini adalah menggunakan skala interval maka untuk mengetahui cara meningkatkan prestasi belajar menggunakan rumus teknik statistik *t-test* dua sampel bebas, menurut Arikunto (2006: 306) rumusnya sebagai berikut:

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

Md = Mean dari perbedaan pre-test dan post-test

N = Sub pada sampel

xd = Deviasi masing-masing sub ($d-Md$)

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

$d.b$ = ditentukan dengan $N-1$

Setelah diketahui kesignifikanan peningkatan hasil belajar atau tidak dalam penggunaan media kartu bergambar magnetik dalam pembelajaran maka selanjutnya dapat dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Ahli Materi I

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli materi I :

$$\frac{3,6 + 3,33 + 4 + 4}{4} = 3,73$$

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli materi I jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,73, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media kartu bergambar magnetik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris ini tergolong dalam kategori **sangat baik sekali**.

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi I dalam bentuk data kuantitatif dilakukan dari pedoman wawancara terstruktur. Jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,42 Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita tergolong **baik**.

2. Analisis Data Ahli Materi II

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli materi II :

$$\frac{3,8 + 3,33 + 4 + 4}{4} = 3,78$$

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli materi II jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,78, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media kartu bergambar magnetik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris ini tergolong dalam kategori **sangat baik sekali**.

3. Analisis Data Ahli Media I

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli media I :

$$\frac{3,72 + 4 + 3,7}{3} = 3,8$$

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli media I jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,8, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media kartu bergambar magnetik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris ini tergolong dalam kategori **sangat baik sekali**.

4. Analisis Data Ahli Media II

Nilai dari analisis data wawancara terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar magnetik berdasarkan penilaian ahli media II :

$$\frac{3,8 + 4 + 3,7}{3} = 3,83$$

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli media II jika dihitung dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,83, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media kartu bergambar magnetik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris ini tergolong dalam kategori **sangat baik sekali**.

5. Analisis Data Angket siswa

Berdasarkan hasil data angket siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar magnetik diketahui hasil instrument penilaian keseluruhan meunjukkan 89,28 dengan kategori sangat baik menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media kartu bergambar magnetik sangat sesuai dan menarik bagi siswa.

6. Analisis data tes

6. Analisis Data Hasil Test Siswa

Table 4.20 Data Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No	NIS	Nama	Pre-test	Post-test	D	d	d ²
			x	y			
1	3084	Achmad RafifRafi Pratama	80	75	-5	-19,6	25
2	3725	Afwa Mayasir	60	80	+20	5,4	400
3	3089	Al Daniah SteviAulia Azzahra	75	85	+10	-4,6	100
4	3521	Amalia	75	80	+5	-9,6	25
5	3522	Ananda M	45	70	+25	10,4	625
6	3091	Anvy Navy Al Buchory	70	75	+5	-9,6	25
7	3094	Audre Aflah Estu Carika Bastian	65	80	+15	0,4	225
8	3098	Bobby Satrio Putra Harlianto	30	70	+40	25,4	1600
9	3557	Cecilia	85	90	+5	-9,6	25
10	3100	Cindy Tiara Anastysya	80	85	+5	-9,6	25
11	3102	Dzulfa Farrel Ahmad	60	70	+10	-4,6	100
12	3528	Erini W	65	75	+5	-9,6	25
13	3529	Fairis Sifa'	90	95	+5	-9,6	25
14	3530	Fania Talita	55	80	+25	10,4	625
15	3532	Frans Willi	55	85	+30	15,6	900
16	3536	IKadek Aditya	55	90	+35	20,5	1225
17	3537	Irsyadul Ibad	70	75	+5	-9,6	25
18	3113	Jingga Meilinda Sasmita	95	95	0	-14,6	0
19	3114	Jonata Rafi Anto	60	75	+15	0,4	225
20	3538	Katherina	90	95	+5	-9,6	25
21	3539	Khabib	90	100	+10	-4,6	100
22	3540	Khanah	65	80	+15	0,4	225
23	3724	M Attalah Adzakwan Ayuri	50	70	+20	5,4	400
24	3541	Marchel	65	95	+30	15,6	900
25	3121	Monica Nancy Agatha	95	100	+5	-9,6	25
26	3124	Muhammad Faizul Fikri	95	100	+5	-9,6	25
27	3126	Muhammad Rafi Putra Purnomo	60	75	+15	0,4	225
28	3499	Muhammad Rifqi Aulia Rafi	60	85	+25	10,4	625
29	3547	Nitha Nova	90	95	+5	-9,6	25
30	3548	Novandhika	85	90	+5	-9,6	25
31	3143	Rangga Suryndra	50	75	+25	20,5	1225
32	3508	Rasyah Kamilah	50	90	+40	25,4	1600
33	3550	Rasydah	100	100	0	-14,6	0
34	3551	Rizki Laili	75	85	+10	-4,6	100
35	3723	Sayyid Haydar Yahya	65	75	+10	-4,6	100
36	3151	Surya Andin Ramadhan	60	80	+20	5,4	200
37	3556	Talenta	55	70	+15	0,4	225
38	3153	Tu Bagus Muh.Zaka Ibnu Yazid	75	80	+15	0,4	225
39	3157	Yessica Angelie Iomey	50	75	+25	10,4	625
Jumlah			2695	3245	570	-38	13025

Sumber : data lapangan tahun 2013

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{570}{39} = 14,61$$

39

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$

$$= 13025 - \left(\frac{570}{39}\right)^2$$

$$= 13025 - \frac{(324900)}{39}$$

$$= 13025 - 8330,76$$

$$= 4194,24$$

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

$$= \frac{14,61}{\sqrt{\frac{4194,24}{39 \cdot 38}}}$$

$$= \frac{14,61}{1,68}$$

$$= 8,69$$

d.b = N-1 = 31-1 = 30 (dikonsultasikan dengan tabel nilai t)

Dengan nilai t_{0,05} harga t = 2,04

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel 8,69 > 2,04, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar magnetik dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris animals dan vegetables kelas II di SDN Mojosari. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar magnetik ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk peningkatan penguasaan kosakata.

PENUTUP

1. Kajian Teoritik

Berdasarkan kajian teoritis, Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:1) jadi pengembangan media kartu bergambar magnetik ini termasuk ke dalam kawasan teknologi pembelajaran yakni dalam kawasan pengembangan dengan sub domain media cetak. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana,

2007:6), sesuai dengan tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan layak demi pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Musfiqon (2011:118) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria, media kartu bergambar magnetik ini dipilih dan dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemilihan media. Dijelaskan oleh Fleming dan Levie dalam jurnal yang berjudul “*Instructional Message Design*” (1993 : 85-89) ada beberapa persepsi mengenai penggunaan gambar dalam desain pesan dan perancangan media. Media ini di desain sesuai dengan variabel desain pesan pengembangan media demi kenyamanan pemakai yakni siswa dan guru. Daryanto (2011:6) menjelaskan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran, sehingga penggunaan media ini termasuk kedalam pola pembelajaran guru dengan media, yang dimana kedudukan guru dan media adalah sama. Agar pembelajaran lebih efektif hendaknya dalam proses pembelajaran siswa dapat berinteraksi dengan media visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. (Arsyad, 2002 : 91). Merujuk dari penelitian-penelitian terdahulu yang dimana media kartu sebagai solusi dalam pembelajaran yang dianggap cukup efektif maka dengan sedikit modifikasi dan penyesuaian penggunaan dengan mengacu pada karakteristik siswa kelas II SDN Mojosari, media kartu bergambar magnetik ini mampu meningkatkan penguasaan kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Media kartu bergambar magnetik ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, model ini dipilih karena langkah-langkah dalam proses pengembangan ini lengkap dan cukup mudah untuk dilaksanakan. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahap pengembangan yang komplit untuk kebutuhan pengembangan sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Disesuaikan dengan kebutuhan, penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain dan ujicoba pemakaian.

2. Kajian Empirik

Pengembangan media kartu bergambar magnetik ini dilakukan selama \pm 6 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan setelah adanya fenomena yang terjadi pada belajar bahasa Inggris, maka dilakukan observasi dan analisis kebutuhan ke sekolah kota kecil yakni SDN Mojosari diketahui bahwa pada mata pelajaran bahasa Inggris dari hasil belajar siswa nilai terendah pada kelas II. Dengan menganalisis fasilitas sekolah sebelumnya maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media visual yakni mediakartu bergambar magnetik.

Selanjutnya dilakukan desain produk untuk mengembangkan media kemudian dilakukan uji validasi ke ahli materi I dengan hasil penelitian menggunakan pedoman wawancara, termasuk dalam kriteria 3,73 dengan kategori sangat baik sekali. Hasil ahli materi II termasuk dalam kriteria 3,78 dengan kategori sangat baik sekali. Ahli Media I dengan kriteria 3,8 dengan kategori sangat baik sekali. Ahli media II dengan kriteria 3,83 dengan kategori sangat baik sekali. Hasil angket siswa dengan kriteria 89,29 dengan kategori sangat baik sekali. Melalui data-data tersebut meunjukkan bahwa media kartu bergambar magnetik ini telah layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian media yang telah dilakukan diketahui hasil belajar siswa pada penggunaan media kartu bergambar magnetik diperoleh $d.b = N-1 = 38$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t-hitung adalah 8,69, apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka disimpulkan $2,04 < 8,69$. Berdasarkan pernyataan tersebut maka terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media kartu bergambar magnetik terhadap kemampuan siswa dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris *animals* dan *vegetables* kelas II di SDN Mojosari sehingga diperlukan media pembelajaran kartu bergambar untuk pembelajaran.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media kartu bergambar magnetik yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan mampu :

- a. Dimanfaatkan media kartu bergambar magnetik dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas II dengan materi *animals* dan *vegetables*.
- b. Untuk mendapatkan hasil yang baik, guru membimbing siswa terlebih dahulu dengan

cara menunjukkan gambar-gambar hewan dan sayuran dengan *spelling* yang benar sebanyak 2x pada setiap pengulangan 10 gambar yang sama dalam setiap kali pertemuan.

- c. Media kartu bergambar magnetik ini digunakan dalam pembelajaran kooperatif atau berkelompok, yang dimana setiap kelompok terdapat 5 siswa dan maksimal 7 siswa. Dimana cara bermain kartu tersebut dengan persaingan antar kelompok menyusun nama hewan maupun sayuran dalam bahasa Inggris dengan cepat. Dengan demikian akan menumbuhkan kemampuan kompetitif pada siswa karena penggunaan media tersebut.

2. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media kartu bergambar magnetik dengan pokok materi *animals* dan *vegetables* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas II SDN Mojosari. Apabila media kartu bergambar magnetik ini digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, fasilitas/kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa dan lain sebagainya.

3. Saran Pengembang Produk lebih lanjut

Untuk pengembang selanjutnya sebaiknya lebih selektif dalam :

- a. Memilih jenis gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa
- b. Bentuk desain media harus nyaman, tidak mudah rusak ketika dibergunakan berkali-kali dan praktis untuk digunakan,
- c. Perhitungkan jumlah media kartu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris

Pilih jenis materi yang sesuai dengan karakteristik media dan mempertimbangkan kemudahan penggunaan maupun penyimpanan media sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

AECT, 1984. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raga Grafindi Prasada.

Artsiyanti Ediyana Putri, 1996. *Arikel Fenomena Pembelajaran Bahasa Inggris*. (<http://englishtimeclub.com/article/22799/fenomena-pembelajaran-bahasa-inggris->

[sekarang.html](#)). 24 September pukul 20.09wib

Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan pembelajaran)*. Bandung: Satu Nusa.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Balai Pustaka

Diksia. 2011. *Artikel Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini English Time Club*. (<http://englishtimeclub.com/article/57536/pendidikan-bahasa-inggris-pada-anak-usia-dini.html>) . 6 Juni pukul 11.28 WIB. Jawa barat :Tasikmalaya (www.lintas.me/publisher/diksia.com)

I. FLEMING, MALCOLM & LEVIE, HAWORD. 1993. *INSTRUCTIONAL MESSAGE DESIGN : PRINCIPLES FROM THE BEHAVIORAL AND COGNITIVE SCIENCES*. PUBLISHER: EDUCATIONAL TECHNOLOGY PUBNS

Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

Hornby, AS. 2005. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York : Oxford University Press.

KBBI. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Online) (<http://www.kamusbesar.com/search.php>, diakses pada tanggal 5 April 2013)

Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Perendra Media Group : Jakarta

Mukhtar, Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta : Referensi

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Pres Jakarta.

Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakakaraya.

Nugraho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : ANDI

Nasution, M. A. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.

Rahmat, Aceng. 2010. *Implementasi Kurikulum Bahasa Asing di Taman-Kanak (TK) DKI Jakarta*. Jakarta : Penerbit Jurusan PBS FKIP_UMS dalam Vol. 22. No.1, 132/Juni. Jakarta

Rusmajadi, Jodih. 2010. *Terampil Berbahasa Inggris*. PT. Indeks : Jakarta

Sadiman, Arief. Raharjo dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers

Seels & Richey (AECT). 1994. *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Thomas D Cook & Donal T Campbell, 1979. *Experimental And Quasi Experimental Design For Generalized Casual Inference*. Boston, New York : Houghton Mifflin Company.

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan anak & Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya Offset : Bandung

