



# PENGEMBANGAN MEDIA *LET'S DO IT* BERBANTUAN WEBSITE *LUMIO BY SMART* UNTUK MENGOPTIMALKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MATERI *WHAT ARE YOU DOING* KELAS IV SEKOLAH DASAR

Anindya Nanda Irawan<sup>1\*</sup>, Ulhaq Zuhdi<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya

## Article Info

Dikirim January 10<sup>th</sup> 2025

Revisi January 20<sup>th</sup> 2025

Diterima January 24<sup>th</sup>

2025

## Abstract

*The purpose of this research is to produce validity, practicality, and effectiveness of Let's Do It media in class IV SDN Wiyung I/453 Surabaya. The type of research is R&D (Research and Development) with the ADDIE model. The material validation test received a percentage of 96% in the "very feasible" category. The results of the media validation test received a percentage of 92% in the "very feasible" category. The media is said to be "very practical" with a percentage of 100%. The average pretest of the small-scale class was 70 and the large-scale class was 62.5 and the posttest of the small-scale class was 95 and the large-scale was 92.25. PK (Assessment of Completeness) is 100% which means that students understand the material optimally. The small-scale class got an N-gain score of 0.8 > 0.7 and N-Gain percent 88 > 75. While the large-scale class N-gain score 0.76 > 0.7 and N-Gain percent 76.6 > 75, the media is said to be "effective". Thus it can be concluded that the Let's Do It media is declared feasible to use.*

## Kata kunci:

Pengembangan, *Lumio By Smart*, Kosakata, Bahasa Inggris

## Abstrak

Tujuan penelitian ini menghasilkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Let's Do It* di kelas IV SDN Wiyung I/453 Surabaya. Jenis penelitiannya R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Uji validasi materi mendapat persentase 96% kategori "sangat layak". Hasil uji validasi media mendapat persentase 92% kategori "sangat layak". Media dikatakan "sangat praktis" dengan persentase 100%. Rata-rata *pretest* kelas skala kecil adalah 70 dan kelas skala besar 62,5 serta *posttest* kelas skala kecil 95 dan skala besar 92,25. PK (Penilaian Ketuntasan) sebesar 100% yang artinya peserta didik memahami materi secara optimal. Kelas skala kecil mendapat N-gain score 0.8 > 0,7 dan N-Gain persen 88 > 75. Sedangkan kelas skala besar N-gain score 0,76 > 0,7 dan N-Gain persen 76.6 > 75, media dikatakan "efektif". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Let's Do It* dinyatakan layak digunakan.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

**Penulis Korespondensi:**

\*Nama penulis Anindya Nanda Irawan

\*Email penulis [anindya.21110@mhs.unesa.ac.id](mailto:anindya.21110@mhs.unesa.ac.id)

---

**PENDAHULUAN**

Manusia menggunakan bahasa untuk alat berkomunikasi. Melalui bahasa, seseorang mampu mengekspresikan diri, perasaan, pengalaman, dan pikiran terkait kehidupan di sekitar atau dalam diri penutur bahasa itu (Hamidah dkk., 2023). Bahasa internasional adalah Bahasa Inggris. Kemampuan Bahasa Inggris menjadi salah satu peluang pendidikan atau karir yang lebih tinggi, maka dari itu membangun kemampuan Bahasa Inggris dapat dimulai secara bertahap dari pendidikan dasar. Bahasa Inggris menjadi bahasa yang penting untuk pendidikan dan perkembangan seseorang dalam dunia internasional (Ummah dkk., 2022). Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar erat kaitannya terhadap kemampuan memahami kosakata menjadi suatu kalimat dengan menambahkan *To be (Is, Am, Are, Was)* sebagai *verb*. Salah satu tantangan yang ditemukan guru pada peserta didik ketika pembelajaran Bahasa Inggris adalah keterampilan kosakatanya masih kurang. Faktanya Bahasa Inggris bukan bahasa ibu di Indonesia, sehingga peserta didik menganggapnya sebagai bahasa baru yang belum banyak pemahaman kosakatanya.

Menurut Rasyida (2024) apabila mampu memahami kosakata Bahasa Inggris, maka akan tercipta suasana belajar aktif. Peserta didik harus mengenal kosakata agar mampu membaca dan memahami makna kalimat dengan benar. Membaca merupakan aktivitas penemuan makna tulisan sebagai sarana belajar. membaca menjadi proses kognitif dasar peserta didik (Munibi, 2023). Apabila peserta didik mampu memahami makna suatu kalimat, maka akan berkolerasi dengan kemampuan membaca untuk dapat memahami kalimat dan menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu upaya agar peserta didik senang belajar Bahasa Inggris adalah menggunakan media pembelajaran.

Anak SD gemar menggunakan media yang menarik untuk pembelajaran, sebab berpotensi membantu pemahaman (Afrilia & Sukartiningsih, 2024). Penentuan media ajar yang baik disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik. Suatu media ajar bersumber dari bahan atau alat yang ada di sekitar agar menarik minat, mampu dioperasikan, mudah dibawa, disimpan, dan dipindah kemanapun (Nabiilah & Subrata, 2021). Perlu adanya media pembelajaran untuk penyampaian materi sebagai alat

visualisasi konsep agar muncul pemahaman peserta didik dengan baik dan benar (Lelilita & Zuhdi, 2020). Dalam implementasi kurikulum merdeka, diketahui bahwa Bahasa Inggris tidak diberlakukan wajib di SD namun sesuai dengan Permendikbudristek No.12 Pasal 33 Tahun 2024 menyatakan bahwa pembelajaran tersebut akan menjadi wajib di tahun ajaran 2026/2027. Fenomena belum cukup tenaga pengajar dan media ajar Bahasa Inggris bagi peserta didik turut menjadi latarbelakang penelitian ini. Hal tersebut terjadi di SDN Wiyung I/453 Surabaya. Diketahui bahwa kemampuan kosakata peserta didik masih kurang karena dipengaruhi oleh latar belakang sosial ekonomi dan nilai akademiknya masih dibawah standar yang ditetapkan. Peserta didik menganggap Bahasa Inggris itu sulit karena tidak mengerti makna dari kosakatanya.

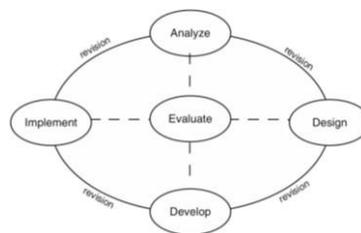
Indikator kemampuan kosakata Bahasa Inggris dalam penelitian ini merujuk pada Cameron dalam (Rikmasari & Riyannisani, 2018) ada 4 yaitu *pronunciation, spelling, grammar, and meaning*. Penelitian ini hanya fokus pada indikator makna (*meaning*). Keterkaitan indikator tersebut terhadap kemampuan Bahasa Inggris adalah apabila peserta didik mengetahui makna atas kalimat yang dibaca, maka akan berkorelasi dengan pemahaman kosakatanya. Adanya globalisasi menuntut guru untuk menyikapi kemajuan teknologi dan informasi. Secara garis besar, aktivitas belajar saat ini memanfaatkan penerapan teknologi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbantuan website seperti *Lumio By Smart*. Lumio merupakan sarana pembelajaran online interaktif yang didesain untuk guru serta peserta didik dalam aktivitas belajar (Wirda dkk., 2023).

*Lumio By Smart* dipilih sebagai media ajar digital berbentuk slide yang mudah diakses. *Lumio By Smart* merupakan platform website gratis yaitu <https://www.smarttech.com/lumio> yang dibuat oleh *SMART Technologies* dari USA. Lumio menawarkan banyak template presentasi yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kreativitas guru dan kebutuhan belajar peserta didik. Pengguna dapat menggunakan Lumio secara gratis dengan tools yang ada dalam Lumio, seperti PDF, PowerPoint, Google Slide, Phet, Canva, Desmos, dll (Fajrianti dkk., 2024). Lumio belum banyak diimplementasikan di pendidikan dasar dengan fokus materi pembelajaran *vocabulary*. Sehingga, hal tersebut menjadi perbedaan riset ini dengan riset lain. Seperti riset terdahulu oleh Riyanti (2024) tentang pengaruh media *Lumio By Smart* terhadap

kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar geografi siswa SMA/MA. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media *let's do it* berbantuan website *lumio by smart* untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi *what are you doing* kelas IV sekolah dasar? (2) Bagaimana kepraktisan media *let's do it* berbantuan website *lumio by smart* untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi *what are you doing* kelas IV sekolah dasar? (3) bagaimana keefektifan media *let's do it* berbantuan website *lumio by smart* untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi *what are you doing* kelas IV sekolah dasar? Berikut tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan kevalidan media *let's do it* berbantuan website *lumio by smart* untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi *what are you doing* kelas IV sekolah dasar (2) Menghasilkan kepraktisan media *let's do it* berbantuan website *lumio by smart* untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi *what are you doing* kelas IV sekolah dasar (3) Menghasilkan keefektifan media *let's do it* berbantuan website *lumio by smart* untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi *what are you doing* kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Prosedur dalam penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. ADDIE membagi proses rancangan pembelajaran dalam beberapa langkah pengembangan untuk menjadi evaluasi pada langkah selanjutnya (Cahyadi, 2019). Penelitian pengembangan menghasilkan produk yang telah melewati beberapa tahap pengujian dan revisi dari para ahli hingga produk dinyatakan valid, praktis, dan efektif (Sugiyono, 2019). Tahap model ADDIE terdiri dari 5, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Branch, 2009).



**Gambar 1.** Tahapan ADDIE

Subjek penelitian ini adalah kelas skala kecil uji terbatas di IV-D dengan 6 anak dan kelas skala besar uji luas di IV-B dengan 24 anak. Mengadopsi desain uji coba *one group pretest-posttest*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli materi

dan ahli media, angket peserta didik & guru, serta lembar tes *pretest-posttest*. Teknik analisis data berupa uji validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan menggunakan *IBM Statistics 26*. Validasi diukur dengan Skala Likert 1-5 dan Skala Guttman YA-TIDAK:

**Tabel 1.** Kriteria nilai kevalidan

Kriteria	Skor
Layak digunakan	21,0%-40,9%
Kurang layak & perlu revisi besar produk	41,0%-60,9%
Cukup layak & dapat digunakan setelah produk direvisi	61,0%-80,9%
Sangat layak digunakan	81,0%-100,00%

**Tabel 2.** Tingkat kepraktisan

Penilaian	Kriteria
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-20	Tidak praktis

(Rofiqoh dkk., 2020)

Pengukuran keefektifan media diukur salah satunya dengan ketuntasan belajar. Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas} \geq \text{KKM } 78}{\sum \text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

Selanjutnya, dilakukan perhitungan N-gain pretest-posttest guna melihat ada atau tidaknya hasil belajar oleh peserta didik.

**Tabel 3.** Kategori N-gain score

Persentase	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

**Tabel 4.** Tafsiran efektivitas N-Gain

Persentase(%)	Tafsiran
$\geq 75$	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-75	Kurang Efektif
$\leq 40$	Tidak Efektif

(Anggraini dkk., 2024.)

**Hasil**

Berdasarkan model ADDIE, pada tahap *Analyze* menganalisis kondisi lapangan untuk menentukan solusi. Kedua, yaitu tahap *Design* dilakukan pembuatan *storyboard* media. Ketiga, tahap *Development* dilakukan pembuatan media utuh untuk dilakukan pula tahap validasi kepada para ahli.

**Tabel 5.** Hasil validasi materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan CP	5
2.	Kesesuaian materi dengan TP	5
3.	Kesesuaian materi dengan buku ajar peserta didik	5
4.	Isi materi yang disampaikan benar	5
5.	Isi materi yang disampaikan berurutan	5
6.	Isi materi dalam media sesuai dengan kondisi peserta didik	5
7.	Isi materi yang disampaikan dirasa mampu membantu mengoptimalkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik	4
8.	Arti ( <i>meaning</i> ) dari kalimat yang ditampilkan sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran	5
9.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	4
10.	Kalimat mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik	5
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>48</b>
<b>Jumlah skor ideal seluruh item</b>		<b>50</b>
<b>Persentase</b>		<b>96%</b>

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil uji validasi materi mendapat persentase 96%. Makna nya materi pada produk pengembangan ini di kategori “sangat layak” digunakan untuk pembelajaran di kelas.

**Tabel 6.** Hasil validasi media

No	Pertanyaan	Skor Penilaian
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media	4
2.	Kualitas gambar yang digunakan pada media	5
3.	Pemilihan gambar sesuai dengan konteks	5
4.	Tata letak layout pada media yang menarik	4
5.	Kejelasan instruksi yang ditampilkan pada media	5
6.	Ukuran <i>font</i> yang digunakan sudah tepat	5
7.	Warna <i>font</i> yang digunakan sudah menarik	5
8.	Kesesuaian audio dengan media pembelajaran	4
9.	Audio dapat membantu peserta didik memahami materi	5
10.	Kemudahan dalam penggunaan media <i>Let's Do It</i> bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar	4
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>46</b>
<b>Jumlah skor ideal seluruh item</b>		<b>50</b>
<b>Persentase</b>		<b>92%</b>

Hasil uji validasi media mendapat persentase 92% dengan kategori “sangat layak” digunakan.



**Gambar 2.** Tampilan media *let's do it*

Keempat tahap *Implementation* setelah mendapat revisi dari para ahli. Produk diujicobakan sesuai dengan prosedur pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan dengan pemberian lembar angket di kelas skala kecil kelas IV-D dengan 6 anak dan kelas skala besar kelas IV-B SDN Wiyung I/453 Surabaya sebanyak 24 anak. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa hasil angket peserta didik mendapat persentase 100% yang artinya media dalam kategori “sangat praktis”. Berikut ini bukti pelaksanaan ujicoba produk oleh peserta didik:



**Gambar 3.** Uji coba produk

**Tabel 7.** Rekapitulasi angket peserta didik

No	Pertanyaan	Skor 1	Skor 0	Persentase
1.	Materi yang ditampilkan pada media pembelajaran mudah saya mengerti	30	0	100%
2.	Cara penyajian materi pada media pembelajaran memudahkan saya belajar Bahasa Inggris	30	0	100%
3.	Media pembelajaran berisi tentang materi Unit 1: What Are You Doing yang saya pelajari	30	0	100%
4.	Tampilan media pembelajaran yang menarik	30	0	100%
5.	Media pembelajaran bisa membuat saya lebih termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris	30	0	100%
6.	Penggunaan media pembelajaran menjadikan belajar menyenangkan	30	0	100%
7.	Mdia pembelajarn membantu saya untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris khususnya materi Unit 1; What Are You Doing?	30	0	100%
8.	Pemilihan kata dan kalimat pada media pembelajaran dapat saya pahami dengan baik	30	0	100%
9.	Jenis huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca	30	0	100%
	<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>	<b>270</b>		
	<b>Jumlah Ideal Seluruh Item</b>	<b>270</b>		

Uji kepraktisan juga dilakukan dengan lembar angket respon guru yang terdiri dari guru bahasa inggris dan 2 guru kelas. Diketahui bahwa angket guru mendapat persentase sebesar 99% kriteria “sangat praktis”. Menurut komentar dan saran menyebutkan bahwa media *Let's Do It* sangat menarik dan mudah diaplikasikan dalam kelas. Kegiatan untuk peserta didik beragam. Sebagai saran, dapat ditambahkan contoh pelafalan kalimat dalam slide, serta penggunaan Bahasa Indonesia sebagai pelengkap makna dapat diminimalisir. Keempat tahap *Evaluation* yang dilaksanakan pada setiap alur sebagai evaluasi dalam penelitian.

Analisis keefektifan terhadap produk menggunakan langkah pemberian soal *pretest-posttest* untuk peserta didik agar melihat ada atau tidaknya hasil yang optimal, serta ada atau tidaknya perubahan nilai setelah belajar menggunakan media. Dihitung dengan menjumlahkan nilai mean, Penialain Ketuntasan, dan N-Gain score/persen. Dari rekapitulasi nilai PK, maka diketahui 30 peserta didik memiliki ketuntasan belajar terhadap media *Let's Do It* dengan adanya kenaikan nilai dari 50% ke 100% (untuk kelas IV-D) dan dari 9% ke 100% (untuk kelas IV-B). Percobaan kelas skala kecil (IV-D) berkategori tinggi dengan nilai rata-rata N-Gain score  $0,9 > 0,7$ . Sedangkan nilai rata-rata N-Gain persen  $88 > 75$  yang termasuk dalam kriteria efektif. Percobaan kelas skala besar (IV-B) nilai rata-rata N-Gain score  $0,8 > 0,7$  termasuk tinggi. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain persen  $76 > 75$  yang termasuk dalam kriteria efektif.

**Tabel 8.** Rekapitulasi nilai peserta didik

No	Responden	Kelas	Pretest	Posttest
1.	MA	IV-D	80	100
2.	MRZB	IV-D	80	100
3.	KA	IV-D	60	100
4.	RAS	IV-D	80	80
5.	QTS	IV-D	50	90
6.	YA	IV-D	70	100
	<b>Rata-Rata</b>		<b>70 (Baik)</b>	<b>95 (Sangat Baik)</b>
7.	KPE	IV-B	70	90
8.	AAD	IV-B	60	80
9.	KFSP	IV-B	70	90
10.	EMW	IV-B	70	100
11.	MAEA	IV-B	50	100
12.	AGT	IV-B	70	100
13.	FASW	IV-B	50	80
14.	ALK	IV-B	60	90
15.	HAA	IV-B	60	90
16.	ALA	IV-B	40	90
17.	ANA	IV-B	50	100
18.	FKD	IV-B	70	80
19.	BAH	IV-B	60	90
20.	JNNASA	IV-B	70	90
21.	JPH	IV-B	60	100
22.	DHJ	IV-B	40	80
23.	FZAH	IV-B	80	100
24.	EK	IV-B	70	100
25.	DAPD	IV-B	50	90
26.	CFN	IV-B	70	90
27.	SNAZ	IV-B	60	90
28.	GCA	IV-B	70	90
29.	DRS	IV-B	80	100
30.	KAF	IV-B	70	80
	<b>Rata-rata</b>		<b>62,5 (Cukup)</b>	<b>91,25 (Sangat Baik)</b>

Descriptive Statistics					Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	6	.50	1.00	.8833	.20412	Ngain_Score	6	.50	1.00	.8833	.20412
Ngain_Persen	6	50.00	100.00	88.3333	20.41241	Ngain_Persen	6	50.00	100.00	88.3333	20.41241
Valid N (listwise)	6					Valid N (listwise)	6				

**Gambar 4.** Perhitungan N-gain

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Let's Do It* memenuhi syarat valid, praktis, dan efektif digunakan di kelas. Hasil kevalidan media yang tinggi menunjukkan suatu produk telah sesuai dengan kebutuhan untuk menjawab kekurangan belajar yang dirasakan peserta didik khususnya pada materi *vocabulary*. Temuan ini turut mendukung hasil penelitian terdahulu oleh (Rahmah dkk., 2024), (Siregar dkk., 2024), (Fontes dkk., 2024.), dan (Sukinarti dkk., 2024) yang menyimpulkan bahwa media yang dibuat dengan *Lumio By Smart* mampu meningkatkan interaktivitas, penalaran berpikir, partisipasi belajar, dan hasil belajar menjadi optimal atau lebih baik setelah menggunakan media.

Kepraktisan media yang dihasilkan menjelaskan bahwa adanya kemudahan penggunaan dan kepuasan selama belajar sehingga lebih bermakna dalam memotivasi peserta didik atau guru. Menurut Fajrianti (2024) menjelaskan bahwa website Lumio mempermudah kolaborasi sebagai suatu solusi cerdas pembelajaran di era *modern*. Hasil efektivitas produk pengembangan yang terbukti mampu mengoptimalkan kemampuan kosakata peserta didik dalam lingkup membaca untuk memahami makna suatu kalimat menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbantuan website *Lumio By Smart* mampu meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Nasution dkk., 2024) bahwa upaya meningkatkan kemampuan *vocabulary* bahasa Inggris peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan media ajar digital.

Riset ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbantuan website *Lumio By Smart*. Menurut Lily (2024) pengembangan media dapat membantu pemahaman materi karena dibuat dengan tampilan menarik. Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Husein (2018) suatu media ajar sejajar dengan metode yang digunakan guru, keduanya saling terpadu dalam mendukung pembelajaran yang sesuai. Sesuai dengan model pengembangan ADDIE pada tahap awal yaitu *Analyze* menjawab apa kebutuhan yang seharusnya ideal dalam pembelajaran, meliputi analisis kondisi lapangan berdasarkan tinjauan lapangan, yaitu minimnya penggunaan media ajar digital.

Pembelajaran sering dilakukan dengan buku. Pada analisis materi pembelajaran, hasil identifikasi masalahnya adalah kurangnya kemampuan memahami makna suatu kosakata. Peserta didik menjadi pasif memahami materi selanjutnya, karena pada materi awal kemampuannya kurang. Terakhir, analisis kebutuhan sebagai upaya mengatasi masalah, peneliti mengembangkan media ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tahap kedua adalah *Design*, yaitu penentuan rancangan serta model media *Let's Do It*, meliputi perancangan desain materi dan media berupa pemilihan layout, jumlah halaman, bentuk, ukuran, serta warna.

Konsep Lumio berupa slide untuk menginformasikan materi secara langsung lewat gadget (Rahmah dkk., 2024). Sebelum tahap ujicoba produk, maka perlu dilakukan tahap *Development* untuk memvalidasi materi dan media agar tidak terjadi miskonsepsi suatu pembelajaran. Pada tahap *Implementation* media diujicobakan setelah selesai direvisi sesuai saran para ahli. Pada tahap *Evaluation* menjadi bentuk tinjauan kelebihan dan kekurangan media. Media *Let's Do It* mengalami revisi berdasarkan kritik saran dari validator. Kelebihan dari produk media ini adalah tidak mudah rusak, karena berbentuk digital, mudah dibawa, diubah, dan disimpan dalam sebuah perangkat. Sedangkan, kekurangannya yaitu dapat terkendala jaringan internet karena diakses melalui website dan perlunya penyesuaian bagi pengguna awal untuk belajar menggunakan media ini. Uji Kevalidan didefinisikan sebagai kegiatan menilai apakah suatu produk secara rasional dapat dikatakan layak sebelum diimplementasikan (Sugiyono, 2019). Hasil pengisian angket respon pengguna mendapat persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Pernyataan tersebut mendukung penelitian milik Sasmitha (Sasmitha dkk., 2024) yang mendapat rentang 81-100% artinya "Sangat Praktis". sebagai akhir penelitian pengembangan, dilakukan uji keefektifan. Efektivitas media pembelajaran ditinjau berdasarkan hasil evaluasi pemahaman peserta didik, dapat diungkapkan jika mengalami peningkatan yang optimal suatu media adalah efektif didukung dengan respon positif peserta didik (Anggraini dkk., 2024.). Meliputi perhitungan nilai rata-rata, penilaian ketuntasan belajar (PK), dan hasil N-gain score atau persen.

## SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kelayakan media *Let's Do It* dengan batasan temuan pada satu materi ajar saja, yaitu *Unit 1: What Are You Doing* dan satu lokasi sekolah di SDN Wiyung I/453 Surabaya, serta media hanya dapat diakses secara online. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya mampu menambah variasi materi, melakukan ujicoba di sekolah dengan karakteristik berbeda, dan menyediakan versi *mobile app*. Dapat pula melakukan ragam inovasi tampilan isi media. Kevalidan materi memperoleh persentase 96% dalam kategori “sangat layak”. Uji validasi media memperoleh persentase 92% dengan kategori sama. Media *Let's Do It* dikatakan “sangat praktis” digunakan dengan hasil perhitungan persentase 100%. Sebagai tujuan dibuatnya media ajar adalah membantu peserta didik agar optimal dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, maka dilakukan uji keefektifan media melalui perhitungan hasil tes. Nilai rata-rata dari skor *pretest* yaitu 70 (uji terbatas) dan 62,5 (uji luas). Nilai mean dari skor *posttest* yaitu 95 (uji terbatas) dan 92,5 (uji luas). Penilaian ketuntasan (PK) mendapat persentase sebesar 100% yang artinya peserta didik memiliki pemahaman yang baik. Kelas IV-D memperoleh N-gain score  $0.9 > 0,7$  dan N-Gain persen  $88 > 75$ . Kelas IV-B memperoleh N-gain score  $0,8 > 0,7$  dan N-Gain persen  $76 > 75$ . Dengan demikian penelitian “Pengembangan Media *Let's Do It* Berbantuan Website *Lumio By Smart* Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Unit 1: What Are You Doing* Kelas IV Sekolah Dasar” dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

## REFERENSI

- Afrilia, N., & Sukartiningsih, W. (2024). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD Abstrak*. 12.
- Anggraini, A., Wibowo, E. W., & Mastroah, I. (n.d.). *Pengembangan Media Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Skala Kelas V SD*. 3(2024), 53–65.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional technology University of Georgia. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fajrianti, D. T., Ulum, S. R., & Viratama, I. P. (2024). Solusi Cerdas Untuk Kehidupan Modern Dengan Lumio By Smart. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 4(12), 21–30.
- Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa inggris di sekolah dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(1), 64–71. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp64-71>
- Lelilita, L., & Zuhdi, U. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HTML Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sekolah Dasar*.
- Lily, N. M., Sukartiningsih, W., & Khotimah, N. (2024). *Pengaruh Media Audio Visual Berbasis PowerPoint terhadap Kosa Kata dan Berbicara pada Anak 4-5 Tahun*. 5(1), 607–620. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.632>
- Munibi, A. Z. (2023). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 691–698. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4732>
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah. *JPGSD*, 9(8), 2802–2815. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41375>
- Nasution, N. A., Adila, D., Harahap, H. S., & Fhitriansyah, I. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI*. 3(3), 163–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12607776>
- Nuraziza Rahmah, Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Implementasi Lumio untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 38–46. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.506>
- Rasyida, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). *Dampak Penggunaan Pop-Up Book dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10957>
- Rikmasari, R., & Riyanissani, A. (2018). Perbandingan Penguasaan Vocabulary Siswa Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Inside Outside Circle (Lingkaran Kecil-Lingkaran Besar) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iii Di Sdit

- Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 77–87.  
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v5i2.451>
- Riyanti, N. S., Kurnianto, F. A., Apriyanto, B., Astutik, S., & Susiati, A. (2024). Pengaruh Media Lumio By Smart Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA/MA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v7i1.47690>
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54.  
<https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Medical Urgence in the Learning Process. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237–245.  
<https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Sasmitha, I. D., Setianingsih, E. S., & Huda, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 241–252. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17413>
- Sintia Fontes, I., Virginia Ignacia Sanam, M., Indriani Trisna Putri, M., Murwanti, D., Ayu Larasati, D., Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya, P., & Surabaya SMP Negeri, N. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Interaktif Lumio By Smart Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning (PTK di SMPN 1 Surabaya Kelas VIII D Semester II Pada Sub Pokok Persiapan Kemerdekaan Indonesia Tahun Ajaran 2023/2024)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14235>
- Siregar, M. R., Harahap, T. H., & Simbolon, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Melalui Game Based Learning ( GBL ) Berbasis Lumio By SMART. *JEMS (Journal Mathematics Education Sigma)*, 5(2), 193–200.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta, CV.
- Sukinarti, D., Mardiyah, A., & Afkar, T. (2024). Penerapan Media Digital Lumio By Smart Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 7 SMPN 2 Puri. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 16076–16083.

- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>
- Wirda, A., Rhoma Dhoni, A., & Rahayu Setianingsih, E. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart. *Journal on Teacher Education*, 5 no 2.