



PENGEMBANGAN MEDIA *WORD EXPLORER CARDS* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SD

Diva Agistia Nur Azizah^{1*}, Ulhaq Zuhdi²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 6 Maret 2025

Revisi 18 Maret 2025

Diterima 24 Maret 2025

Abstract

This study aims to develop a learning media called Word Explorer Cards to enhance elementary students' English vocabulary. The research was initiated due to the students' low ability to understand and memorize English vocabulary. The development followed the ADDIE model with one-group pre-test-post-test design. The research subjects were 41 sixth-grade students of SDN Lontar 481 Surabaya. Validation results indicated a very high level of validity from the material expert (98,6%) and the media expert (99%). Questionnaires showed that the media was very practical according to students (90,7%) and the teacher (94,6%). The effectiveness of the media is indicated by an n-gain score of 0.89, which falls into the high category. This finding implies that Word Explorer Cards can be used as a valid, practical, and effective alternative media for teaching English vocabulary in elementary schools.

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Pengembangan Media,
Kosakata Bahasa Inggris,
Sekolah Dasar, ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Word Explorer Cards* guna meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar. Latar belakang penelitian adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata. Pengembangan media mengikuti model ADDIE dengan desain *one group pre-test-post-test*. Subjek penelitian adalah 41 peserta didik kelas VI SDN Lontar 481 Surabaya. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi dari ahli materi (98,6%) dan ahli media (99%). Angket menunjukkan media sangat praktis menurut peserta didik (90,7%) dan pendidik (94,6%). Keefektifan media ditunjukkan oleh skor n-gain sebesar 0,89 (kategori tinggi). Hasil ini mengimplikasikan bahwa *Word Explorer Cards* dapat digunakan sebagai media alternatif yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

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



Penulis Korespondensi:

Diva Agistia Nur Azizah

diva.21099@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Kedudukan tersebut tercipta karena bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan dalam masyarakat global sebagai bahasa pertama maupun kedua. Bahasa Inggris digunakan sebagai sarana komunikasi internasional dalam berbagai bidang, termasuk transportasi, perdagangan, pariwisata, teknologi, diplomasi, serta penelitian ilmiah (Ratminingsih, 2017). Dengan mempertimbangkan kedudukan bahasa Inggris tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa penguasaan bahasa Inggris semakin dianggap sebagai keterampilan esensial dan menjadi alasan mengapa Bahasa Inggris termasuk dalam daftar mata pelajaran bahasa asing dalam program pembelajaran sekolah.

Salah satu bagian dari pembelajaran bahasa Inggris adalah pembelajaran kosakata. Pembelajaran kosakata dapat diartikan sebagai pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemerolehan kosakata pada peserta didik sebelum meningkatkan penguasaan kosakata yang telah dimiliki sehingga peserta didik dapat menggunakan kosakata dengan leluasa dalam berbahasa. Kosakata dapat diartikan sebagai kata-kata yang memunyai makna sehingga dapat dipahami dan digunakan untuk membentuk kalimat baru (Kuncoro, 2017). Pengetahuan tentang kosakata berperan penting dalam membantu seseorang menyalurkan pikiran, serta mengekspresikan perasaan melalui ucapan maupun tulisan (Wahyuningsih, 2021).

Pengetahuan kosakata sangat memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang. Semakin baik pengetahuan kosakatanya maka semakin baik pula kemampuan berbahasa yang dimiliki (Tarigan dalam Sulistiana, dkk., 2019). Sebaliknya, meskipun seseorang menguasai struktur kalimat dengan baik, jika ia kurang menguasai kosakata, ia tetap akan kesulitan dalam berbicara atau menulis sehingga penguasaan tata bahasa yang dimiliki tidak berguna (Sari & Sembiring, 2021). Dengan demikian, pembelajaran kosakata secara efektif sangat dibutuhkan supaya peserta didik mampu menguasai bahasa Inggris dengan baik dan mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Sayangnya, pembelajaran kosakata bahasa Inggris tingkat sekolah dasar belum berlangsung dengan baik. Mengacu pada hasil wawancara dengan pendidik di kelas VI SDN Lontar 481 Surabaya pada 29 Oktober 2024, diidentifikasi bahwa tantangan utama yang dialami peserta didik adalah meningkatkan kosakata. Mereka kesulitan dalam mengenal, mengingat, serta memahami kosakata bahasa Inggris yang berdampak pada

rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Inggris serta membuat mereka kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik, 50% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas VI memperoleh nilai di bawah KKM pada ujian Bahasa Inggris.

Pada saat observasi pada 29 Oktober 2024 di kelas VI, pendidik mengajar dengan menggunakan buku teks sebagai media utama. Buku tersebut digunakan dengan aktivitas yang cenderung berfokus pada penugasan yang mengharuskan peserta didik untuk menghafal kosakata tanpa memberikan kesempatan untuk mengenal kosakata dalam konteks dan kegiatan yang lebih variatif. Penggunaan buku sebagai media utama juga dikonfirmasi oleh pendidik pada saat wawancara. Akibatnya, peserta didik tampak tidak bersemangat selama pembelajaran yang terlihat dari sikap mereka saat belajar, seperti menyandarkan kepala di meja, tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran, melamun, dan memainkan benda-benda di sekitar daripada mengikuti pembelajaran.

Mengacu pada temuan tersebut, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas VI belum optimal. Padahal, pengaplikasian media secara tepat dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran (Abdullah, 2017). Media pembelajaran mampu memfasilitasi informasi atau materi ajar guna menciptakan respons kognitif, emosional, perhatian, dan keterampilan peserta didik, yang pada akhirnya mendukung proses pembelajaran agar berjalan efektif (Wahid, 2018; Zahwa & Syafi'i, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris adalah kartu. Sebagai media pembelajaran, kartu memiliki beberapa kelebihan, diantaranya meningkatkan partisipasi aktif, merangsang kemampuan berpikir, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran (Khairunnisak, 2015). Pemanfaatan kartu dalam pembelajaran kosakata telah dilakukan dan diuji melalui penelitian-penelitian terdahulu.

Penelitian oleh Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris" mengungkapkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Keseluruhan peserta didik yang memperoleh skor di atas kategori rendah (sedang-tinggi) (Fitriyani & Nulanda, 2017). Penelitian oleh Atikah Mumpuni dan Agus

Supriyanto (2020) yang berjudul “Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa kartu domino terbukti valid dan efektif sebagai media yang dapat meningkatkan kosakata peserta didik (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Berdasarkan penelitian-penelitian terkait penerapan media kartu untuk mengajarkan kosakata tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media kartu terbukti efektif meningkatkan kosakata peserta didik. Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan media berupa kartu. Hasil pengembangan media pada penelitian ini ditawarkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah dalam meningkatkan kosakata pada peserta didik kelas VI SDN Lontar 481.

Mengacu pada pemaparan latar belakang, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek media, maka dilakukan penelitian tentang pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media *Word Explorer Cards* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Jobs and Occupations* pada Peserta Didik kelas VI Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan (*research and development*) dengan mengikuti lima tahapan model ADDIE yang terdiri atas analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan lima tahap tersebut dilakukan secara runtut dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, realisasi dan validasi, hingga implementasi media dalam pembelajaran. Adapun evaluasi dilakukan pada setiap tahapan tersebut.

Media diujicobakan sebanyak dua kali menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test – post-test*. Uji coba skala kecil diikuti oleh 15 orang peserta didik kelas VI B sebagai subjek penelitian. Sementara itu, uji coba skala besar melibatkan 26 orang peserta didik kelas VI A sebagai subjek uji coba. Uji coba skala kecil fokus pada penemuan data untuk digunakan sebagai evaluasi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media. Sementara itu, uji coba skala besar fokus pada penemuan data agar dapat disimpulkan kepraktisan serta keefektifan media yang dikembangkan.

Pada penelitian ini, terdapat tiga data yang dikumpulkan, yaitu data kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan. Data kevalidan bersumber dari angket validasi yang diisi oleh ahli materi dan media. Data kepraktisan bersumber dari angket respon yang telah diisi oleh pendidik serta peserta didik. Sementara itu, data keefektifan bersumber dari skor yang diperoleh peserta didik pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Analisis terhadap data kevalidan dan kepraktisan menggunakan prosedur yang sama. Skor yang diperoleh pada setiap indikator dijumlahkan kemudian dikonversi ke bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Masing-masing persentase skor yang diperoleh dikategorikan untuk mengetahui tingkat kevalidan/kepraktisan media menggunakan acuan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tingkatan Kevalidan dan Kepraktisan Media

Skor	Kategori Kevalidan	Kategori Kepraktisan
80 % < P ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
60 % < P ≤ 80%	Valid	Praktis
40 % < P ≤ 60%	Cukup valid	Cukup praktis
21 % < P ≤ 40%	Kurang valid	Kurang praktis
0% < P ≤ 20%	Tidak valid	Tidak praktis

(Riduwan dalam Putri & Sukartiningsih, 2023)

Analisis data keefektifan terdiri dari dua indikator, yaitu ketuntasan belajar serta peningkatan hasil belajar. Analisis ketuntasan belajar dilakukan dengan menghitung jumlah peserta didik dengan nilai sama atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun ketuntasan belajar dianggap tercapai jika nilai yang didapatkan oleh peserta didik ≥ 78. Selanjutnya, jumlah peserta didik yang tuntas belajar dikonversi ke bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 78}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Selanjutnya, persentase yang diperoleh dikategorikan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dengan ketentuan tertera pada tabel berikut.

Tabel 2. Tingkatan Ketuntasan Belajar

Skor	Keterangan
80 % < P ≤ 100%	Sangat Baik

60 % < P ≤ 80%	Baik
40 % < P ≤ 60%	Cukup Baik
21 % < P ≤ 40%	Kurang
0% < P ≤ 20%	Sangat Kurang

(Arikunto dalam Pratiwi & Rukmi, 2021)

Selanjutnya, untuk menganalisis sejauh mana hasil belajar peserta didik meningkat digunakan rumus n-gain sebagai berikut.

$$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$$

Skor n-gain yang diperoleh dikategorikan dengan ketentuan: $0,0 < g \leq 0,3$ (peningkatan rendah), $0,3 < g \leq 0,7$ (peningkatan sedang), dan $0,7 < g \leq 1,0$ (peningkatan tinggi).

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran bernama *Word Explorer Cards*. Media tersebut dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam meningkatkan kosakata karena media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang bervariasi. Berdasarkan hasil analisis materi dipilihlah materi *Jobs and Occupations* sebagai sumber kosakata yang akan dipelajari.

Pada tahap perancangan, ditentukan bahwa media yang dikembangkan terdiri atas tiga jenis kartu, yaitu kartu materi yang berisi materi kosakata, kartu tantangan yang berisi pertanyaan dengan tiga level kesulitan, serta kartu bintang yang berfungsi sebagai simbol poin. Ketiga kartu tersebut digunakan dalam aktivitas pembelajaran kelompok yang dirancang untuk digunakan secara terstruktur. Aktivitas pertama dan kedua menggunakan kartu materi untuk mengenalkan dan membantu peserta didik mengingat dan memahami kosakata bahasa Inggris. Aktivitas ketiga menggunakan kartu tantangan dan kartu bintang untuk melatih retensi kosakata melalui sistem kompetisi antarkelompok.

Setelah tahap perancangan media dan pemilihan materi selesai, media direalisasikan dalam bentuk digital menggunakan platform Canva dan dicetak agar dapat divalidasi. Validasi materi dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 dan kompetensi di bidang materi Bahasa Inggris untuk jenjang sekolah dasar. Validasi materi dilakukan guna memastikan kelayakan materi berdasarkan

aspek relevansi, keakuratan, penyajian, serta kebahasaan. Berikut rekapitulasi penilaian ahli pada setiap aspek kevalidan materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
1.	Relevansi Materi	100%	Sangat Valid
2.	Keakuratan Materi	100%	Sangat Valid
3.	Penyajian Materi	100%	Sangat Valid
4.	Kebahasaan	93,3%	Sangat Valid
	Rata-Rata	98,6%	Sangat Valid

Sementara itu, validasi media dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2, dan berpengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Berikut rekapitulasi penilaian ahli pada setiap aspek kevalidan media.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
1.	Elemen	100%	Sangat Valid
2.	Keterbacaan	100%	Sangat Valid
3.	Isi	100%	Sangat Valid
4.	Ukuran dan Bahan	100%	Sangat Valid
5.	Penggunaan	95%	Sangat Valid
	Rata-Rata	99%	Sangat Valid

Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi, media diujicobakan sebanyak dua kali. Berikut hasil rekapitulasi pengisian angket yang menunjukkan tingkat kepraktisan media pada uji coba skala kecil.

Tabel 5. Kepraktisan Media pada Uji Coba Skala Kecil

Responden	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
Pendidik	85,3%	Sangat Praktis
Peserta Didik	84,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, media direvisi, dan diujicobakan kembali pada uji coba skala besar untuk mengetahui kepraktisan final media yang dikembangkan. Berikut rekapitulasi pengisian angket pada uji coba skala besar yang menunjukkan kepraktisan final media.

Tabel 6. Kepraktisan Media pada Uji Coba Skala Besar

Responden	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
Pendidik	94,6%	Sangat Praktis
Peserta Didik	90,7%	Sangat Praktis

Selain untuk mengukur kepraktisan, uji coba juga dilakukan untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan. Rata-rata nilai tes yang diperoleh peserta didik saat uji coba skala kecil dan skala besar disajikan pada diagram berikut.

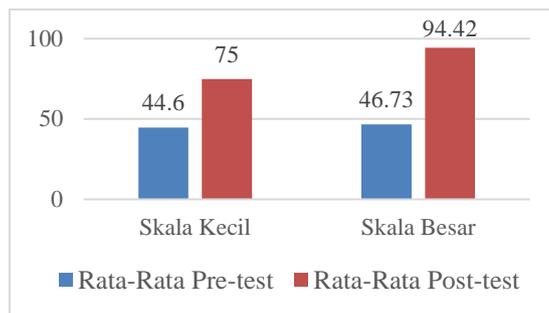


Diagram 1. Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Selanjutnya, dilakukan perhitungan ketuntasan belajar dengan cara menghitung banyak peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 78 . Berikut data hasil belajar peserta didik.

Tabel 7. Hasil Belajar Peserta Didik pada Uji Coba Skala Besar

Jumlah Siswa	Nilai di Bawah KKM (< 78)	Nilai di Atas KKM (> 78)	Persentase Skor	Kategori Ketuntasan
26	0	26	100%	Sangat Efektif

Interpretasi Hasil

Berdasarkan hasil validasi, media *Word Explorer Cards* dinyatakan sangat valid. Persentase dari ahli materi sebesar 98,6% menunjukkan bahwa materi telah akurat, relevan, tersaji dengan baik dan konsisten, serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Sementara itu, penilaian dari ahli media sebesar 99% mengindikasikan bahwa tampilan dan penyajian media sudah sangat baik. Penataan elemen, gambar, dan desain kartu dinilai menarik, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media dapat digunakan dalam pembelajaran dengan sedikit revisi.

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi angket oleh pendidik dan peserta didik, diperoleh persentase kepraktisan media sebesar 85,3% dan 84,6%. Keduanya tergolong

dalam kategori rentang $80\% < P \leq 100\%$ yang diartikan sangat praktis. Nilai yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa media dapat diimplementasikan pada uji coba skala besar dengan revisi minor. Adapun aspek media yang direvisi adalah cara penggunaannya yang diperjelas dan ditambah satu aktivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi angket oleh pendidik dan peserta didik, diperoleh persentase kepraktisan media sebesar 94,6% dan 90,7%. Keduanya tergolong dalam kategori rentang $80\% < P \leq 100\%$ yang diartikan sangat praktis. Hasil ini juga menunjukkan bahwa revisi setelah uji coba kecil berdampak positif karena persentase kepraktisan oleh pendidik meningkat sebesar 9,3% dibandingkan tingkat kepraktisan saat uji coba kecil. Ini juga menunjukkan bahwa cara penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman kosakata peserta didik.

Pada uji coba skala kecil, perolehan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Rata-rata skor *post-test* meningkat sebesar 30,33 dari rata-rata skor *pre-test*. Hasil tersebut membuktikan bahwa media dapat membantu meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik, tetapi belum optimal karena hasil belajar 11 peserta didik masih belum memenuhi KKM. Hasil ini mendukung perlunya revisi sehingga dilakukan revisi sebelum pelaksanaan uji coba dengan jumlah subjek lebih besar dilakukan.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar, terjadi peningkatan nilai sebesar 47,69 dari 46,73 pada *pre-test* menjadi 94,42 pada *post-test*. Selain itu, berdasarkan hasil belajar diperoleh informasi bahwa semua peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Dengan demikian, didapatkan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Skor tersebut termasuk ke dalam kategori keefektifan rentang $80\% < P \leq 100\%$ yang diartikan “sangat baik”. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *n-gain* diperoleh skor *n-gain* sebesar 0,89 dengan klasifikasi peningkatan hasil belajar “tinggi”. Dengan demikian, media *Word Explorer Cards* dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas VI.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menciptakan suatu media pembelajaran berupa kartu bernama *Word Explorer Cards* yang dirancang dengan tujuan meningkatkan kosakata bahasa Inggris

materi *Jobs and Occupations* pada peserta didik kelas VI sekolah dasar. Pengembangan media ini mengacu pada lima tahapan model ADDIE. Mulai dari analisis hingga evaluasi, setiap tahapan dilaksanakan secara bertahap hingga dihasilkan media *Word Explorer Cards* yang valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Mengacu pada hasil validasi, media dinyatakan sangat valid. Tingginya skor kevalidan materi menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media telah relevan dengan tujuan pembelajaran, tersaji dengan konsisten, serta menggunakan bahasa sederhana sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Sementara itu, tingginya skor kevalidan media menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar pada setiap aspek yang dinilai, mulai dari penataan elemen yang tepat, penggunaan font yang jelas dan proporsional, kesesuaian isi dengan tujuan serta materi pembelajaran, hingga ukuran, bahan, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil ini selaras dengan Mirnawati, dkk. (2023) yang menyatakan bahwa validitas suatu media ditentukan oleh kelayakan isi (validitas isi) dan konsistensi antar elemen dalam media (validitas konstruk).

Salah satu aspek yang mendukung kevalidan media yang dikembangkan adalah penyajian materi. Pada media yang dikembangkan, materi disusun secara konsisten dalam beberapa set tema/kategori. Setiap tema/kategori mencakup tiga jenis kosakata yang saling berkaitan, yaitu nama profesi, tugas utama (kata kerja), dan tempat kerja profesi tersebut. Terdapat dua belas set kosakata yang disajikan dengan pola materi yang seragam sehingga membantu peserta didik membentuk skema berpikir yang mempermudah pemahaman keseluruhan materi. Penyajian semacam ini sesuai dengan teori skemata yang menyatakan bahwa informasi baru lebih mudah dipahami jika terhubung dalam jaringan pengetahuan yang saling berkaitan (Anderson dalam Yaumi, 2017).

Selain itu, penyajian materi secara visual dan verbal juga mendukung kevalidan media dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Setiap kosakata diajarkan melalui informasi dalam bentuk teks serta gambar yang membantu memvisualisasikan makna kosakata. Penyajian materi semacam ini dapat mempermudah peserta didik dalam memproses informasi sesuai dengan teori *Dual Coding* oleh Paivio yang menyatakan bahwa penyajian informasi secara verbal dan visual lebih mudah diproses dan diingat oleh otak karena melewati dua saluran yang berbeda (verbal dan visual) (Pajriah & Budiman, 2017). Hal ini juga sejalan dengan teori *Cone of Experience* oleh Dale yang

mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media visual dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat dengan lebih baik karena 75% hasil belajar seseorang diperoleh melalui informasi visual (menggunakan indera penglihatan) (Arsyad, 2019).

Mengacu pada hasil pengisian angket pada uji coba skala kecil, media dinyatakan sangat praktis dengan perolehan persentase kepraktisan sebesar 85,3% dari pendidik serta 84,6% dari peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah dinilai baik secara keseluruhan, terutama dalam hal kemampuan memotivasi peserta didik, serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Namun, berdasarkan temuan dalam uji coba awal terdapat beberapa aspek pada cara penggunaan media yang perlu disesuaikan. Oleh karena itu, dilakukan revisi media sebelum pelaksanaan uji coba skala besar. Revisi diperlukan untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan saat uji coba lapangan (Borg dan Gall dalam Okpatrioka, 2023).

Setelah revisi dilakukan, media terbukti lebih baik karena terjadi peningkatan penilaian kepraktisan media oleh pendidik dan peserta didik. Mengacu pada hasil pengisian angket pada uji coba skala besar, media dinyatakan sangat praktis dengan perolehan persentase kepraktisan sebesar 94,6% dari pendidik dan 90,7% dari peserta didik.

Mengacu pada hasil pengisian angket, baik pada uji coba skala kecil maupun skala besar, kepraktisan media memperoleh persentase kepraktisan di atas 80% yang berarti bahwa media sangat praktis. Salah satu penyebab tingginya tingkat kepraktisan ini adalah kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif yang berdampak pada peningkatan keterlibatan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah berhasil memenuhi perannya dengan baik, yaitu membantu menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung sehingga dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran (Nurrita, 2018; Nuraini & Suryanti, 2022).

Media *Word Explorer Cards* yang dikembangkan juga dirancang untuk mendukung gaya belajar peserta didik, diantaranya visual, auditori, dan kinestetik. Penyajian materi berupa teks dan gambar mendukung gaya belajar visual. Penyampaian materi dengan mendengarkan guru atau teman mendukung gaya belajar auditorik. Pembelajaran dengan beraktivitas fisik pada saat menggunakan media mendukung gaya belajar kinestetik. Hal ini meningkatkan kepraktisan media sehingga dapat membantu mencapai tujuan

pembelajaran dengan lebih baik karena pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran (Lestari & Djuhan, 2021)

Mengacu pada hasil belajar pada uji coba skala besar, media dinyatakan sangat efektif dengan perolehan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Hasil ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan mampu membuat peserta didik mengenal, mengingat, dan memahami kosakata bahasa Inggris sebagaimana tujuan pengembangannya. Selain itu, hasil analisis skor n-gain juga menjadi bukti pendukung lainnya bahwa media sangat efektif karena diperoleh skor n-gain sebesar 0,89 yang dikategorikan sebagai peningkatan hasil belajar tinggi.

Salah satu aspek yang mendukung keefektifan media adalah keberhasilan media dalam memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna. Cara penggunaan media yang mengikuti langkah-langkah dalam mengajarkan kosakata secara eksplisit membantu peserta didik memahami dan mengingat kata-kata baru secara efektif (Yaghoubi & Seyyedi, 2017). Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan dengan penguatan positif saat menggunakan media juga dapat memperkuat perilaku yang diinginkan (Hasan, dkk., 2021). Lebih lanjut lagi, keefektifan media yang tinggi juga pengaruh dari adanya peningkatan motivasi peserta didik karena motivasi dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik (Rahman, 2021).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani dan Nulanda yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris (Fitriyani & Nulanda, 2017). Selanjutnya, temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian oleh Mumpuni dan Supriyanto yang menunjukkan bahwa meskipun diterapkan dalam pembelajaran bahasa yang berbeda, media kartu dapat meningkatkan kosakata peserta didik (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui kelebihan dan kekurangan dari media *Word Explorer Cards*. Kelebihannya yaitu mudah digunakan, menarik bagi peserta didik, serta mendukung berbagai model aktivitas belajar. Media ini juga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai ukuran kelas, baik kecil maupun besar. Sementara itu, kekurangannya terletak pada kebutuhan waktu yang lama dalam menyiapkan ruang kelas untuk aktivitas berkelompok serta potensi kerusakan fisik kartu jika tidak dirawat dengan baik.

Selain kelemahan dari sisi media, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, subjek penelitian hanya berasal dari dua kelas di satu sekolah sehingga hasil penelitian belum bisa digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, media yang dikembangkan hanya diimplementasikan pada pembelajaran tatap muka dan belum diujicobakan pada pembelajaran daring. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran dengan peserta didik reguler, bukan pada pembelajaran dengan *setting* inklusi yang memiliki kebutuhan lebih beragam. Keempat, fokus penggunaan media hanya sebatas meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik, bukan penguasaan kosakata atau pengembangan keterampilan berbahasa Inggris secara menyeluruh. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan lebih lanjut perlu mempertimbangkan penggunaan media dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti daring dan inklusi, serta pengujian terhadap keterampilan bahasa yang lebih kompleks.

SIMPULAN

Media *Word Explorer Cars* dinyatakan valid dengan persentase kevalidan materi sebesar 98,6% dan kevalidan media sebesar 99%. Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor kepraktisan sebesar 94,6% dari pendidik dan 90,7% dari peserta didik yang menunjukkan media sangat praktis digunakan. Hasil belajar menunjukkan bahwa media sangat efektif yang dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100% dan nilai N-Gain sebesar 0,89 yang tergolong dalam kategori peningkatan hasil belajar tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa media *Word Explorer Cards* layak digunakan dalam pembelajaran karena terbukti valid, praktis, dan efektif. Pendidik dapat menggunakan *Word Explorer Cards* sebagai alternatif media untuk meningkatkan kosakata peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan membuat mereka aktif dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan peneliti selanjutnya. Pertama, peneliti selanjutnya dapat mengukur dampak penggunaan media terhadap aspek lain, seperti penguasaan kosakata atau keterampilan berbahasa Inggris. Kedua, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau bidang studi relevan lainnya. Ketiga, peneliti selanjutnya dapat meningkatkan kualitas media dengan

memanfaatkan teknologi yang ada sehingga media dapat digunakan secara daring, atau menambahkan unsur audio atau *augmented reality*.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 29(2), 66–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.13170/jp.9.2.2877>
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1547>
- Lestari, S., & Djuhan, M. W. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *IPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 79–90.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Mirnawati, L.B., Faradita, M.N., & Anggraeni, B.T. (2023). Pengembangan Media *Big Book* Tema Kebersamaan dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Proceeding of Conference Elementary School*, 401-410. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Nuraini, A., & Suryanti. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Berbarcode Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu Dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPPGSD*, 10(2), 302–316.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Misykat*, 3(1), 171–187.

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* , 1(1), 86–100.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Pratiwi, R. W., & Rukmi, S. A. (2021). Pengembangan Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(8), 2969–2982.
- Putri, D., & Sukartiningsih, W. (2023). Pengembangan Media E-Card Interaktif Keragaman Benda Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(3), 688–699.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289-302. Gorontalo: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Ratminingsih, N. M. (2017). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: Rajawali Pers.
- Sari, A. S. P., & Sembiring, N. (2021). Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Bagi Peserta Didik SD di Kelurahan Tunggurolo Kota Binjai. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2863>
- Sulistiana, E., Nadzifah, W., & Arifin, Moh. S. (2019). Intensive English Program (IEP) Meningkatkan Penguasaan Vocabulary. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 236–240. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.3.2019.46>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA'*, 5(2).
- Yaghoubi, S. T., & Seyyedi, F. (2017). The Effect of Explicit and Implicit Teaching Vocabulary on Iranian EFL Learners Vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 4(1), 15-25.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>